

## PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MATERI SISTEM TATA SURYA

Nurul Faroh<sup>1</sup>, Mochammad Ahied<sup>2</sup>, Badrud Tamam<sup>3</sup>, Irsad Rosidi<sup>4</sup>, Maria Chandra Sutarja<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura  
*nurulfaroh15@gmail.com*

<sup>2</sup> Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura  
*badrudtamam@trunojoyo.ac.id*

<sup>3</sup> Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura  
*irsad.rosidi@gmail.com*

<sup>4</sup> Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura  
*maria.sutarja@trunojoyo.ac.id*

<sup>5</sup> Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura  
*ahiedalgaff@gmail.com*

Diterima tanggal: 31 Juli 2023

Diterbitkan tanggal: 31 Juli 2023

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dan minat belajar siswa terhadap media *scrapbox* pada materi sistem tata surya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian yaitu kelas VII SMP Negeri 1 Blega dengan sampel kelas VII-D yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu memperoleh nilai rata-rata validasi media sebesar 94,45% dengan kriteria sangat valid dan reliabilitas sebesar 95,23% dengan kriteria reliabel. Hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata 91,68% dengan kriteria sangat valid dan reliabilitas sebesar 92,85% dengan kriteria reliabel. Angket minat belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,96% dengan kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** ADDIE, Scrapbox, Tata Surya

---

### Abstract

*This study aims to measure the feasibility and interest of students to learn about scrapbox media on the material of the solar system. The study uses the ADDIE development model which has 5 stages, namely Analyze, Design, Development, and Evaluation. The research subject is class VII SMP Negeri 1 Blega with a sample of class VII-D totaling 28 students. Data collection technique using questionnaires and documentation. The result of this study are obtaining an average media validation value of 94,45% with very valid criteria and 95,23% reliability with reliable criteria. The result of material validation obtained an average value of 91,68% with very valid criteria and 92,85% reliability with reliable criteria. Student learning interest questionnaire obtained an average score of 86,96% with very good criteria.*

**Keywords:** ADDIE, Scrapbox, Solar System

---

### Pendahuluan

Pembelajaran IPA merupakan salah satu model kurikulum yang perlu diterapkan dalam sistem pendidikan. Dalam penerapan pembelajaran IPA diperlukan adanya kemampuan guru yang memadai dan sistem pembelajaran yang kreatif untuk menyampaikan pengetahuan IPA (Panggabean et al. 2021). Materi pada mata pelajaran IPA masih banyak yang bersifat abstrak, salah satunya yaitu pada materi Sistem Tata Surya. Susliana & Siti Wahyuni (2019) menyatakan bahwa pemahaman suatu materi memerlukan pemahaman konsep yang baik dan benar. Namun, untuk memahami konsep pada materi tata surya diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam menjelaskan materi. Materi tata surya masih dianggap memiliki konsep yang bersifat abstrak dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Sehingga, minat belajar siswa rendah. Proses

pembelajaran memerlukan adanya media untuk mendukung suatu kegiatan pembelajaran. Tafonao (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dianggap sebagai sesuatu yang dapat menyalurkan pesan materi dari tenaga pendidik kepada siswa, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

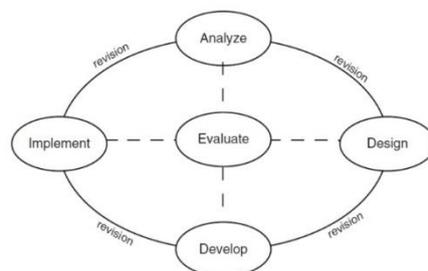
. Menurut Budiarti et al. (2017) menyatakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah menyampaikan pesan agar tidak terlalu verbalistik, dan lebih efisien terhadap waktu. Media yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Selain itu, minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui adanya media pembelajaran. Siswa akan lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu imajinasi siswa, mendorong siswa untuk berpikir dan berbicara, dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh tenaga pendidik yaitu buku paket. Buku paket telah banyak digunakan sebagai sumber belajar. Penggunaan buku paket dalam sistem pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan dapat mempengaruhi minatnya dalam pembelajaran, sehingga tenaga pendidik perlu membuat adanya inovasi baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan tenaga pendidik dalam materi sistem tata surya yaitu media pembelajaran *scrapbox*. *Scrapbox* adalah media yang terdapat seni menempel foto dan hiasan lainnya menjadi sebuah karya yang menarik. Pada media *scrapbox* dapat menambahkan beberapa hiasan atau benda yang dapat memudahkan tenaga pendidik untuk menyampaikan materi sistem tata surya dengan baik. Dengan demikian, *scrapbox* dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan proses pembelajaran lebih menarik.

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media *scrapbox* dan minat belajar siswa pada materi sistem tata surya. Manfaat yang terdapat pada penelitian ini yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem tata surya dan menjadikan media *scrapbox* sebagai bahan ajar dalam penyampaian materi.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch tahun 2009. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pengembangan media *scrapbox* melakukan uji coba produk dengan tahap one-to-one namun tidak terdokumentasi dengan baik.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blega tahun ajaran 2021/2022. Pemilihan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria – kriteria tertentu disebut dengan *purposive sampling* (Mukhsin et al. 2017). Kriteria yang digunakan yaitu tempat berlangsungnya penelitian dan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Tempat berlangsungnya penelitian yaitu di kelas VII-D dengan siswa yang hadir dalam pembelajaran. Sampel penelitian

yang digunakan adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Blega sebanyak 28 Siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Shot Case Study*, Desain tersebut memberikan perlakuan tertentu dalam dalam subjek yang disesuaikan dengan perlakuan tersebut (Bawala, et al. 2017). Perlakuan tersebut berupa pembelajaran menggunakan media *Scrapbox* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli (ahli media, ahli materi, dan guru IPA), dan angket minat belajar siswa. Angket validasi diisi oleh ahli media dan guru IPA. Pernyataan yang terdapat dalam angket disusun secara sistematis dan diisi dengan memberikan centang pada masing-masing pernyataan. Pada angket terdapat 4 pilihan jawaban dengan menggunakan skala *likert*. Kategori nilai jawaban angket dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1.** Kategori nilai jawaban angket

Kategori jawaban	Skor pernyataan
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Teknik analisis kelayakan media meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Para ahli memberikan nilai berdasarkan angket validasi yang disediakan untuk ahli media, ahli materi, dan ahli guru IPA. Hasil penilaian uji validasi dari kedua ahli dapat dihitung untuk mendapatkan rata-rata skor setiap aspek validasi ahli. Untuk menghitung rata-rata skor setiap ahli pakar dapat digunakan rumus 1.

$$V = \frac{\sum x}{[n(c-1)]} \quad (1)$$

Keterangan:

- V = Koefisien validitas isi
- n = banyaknya validator
- s = r-l<sub>o</sub>
- r = angka yang diberikan validator
- l<sub>o</sub> = angka penialaian validitas terendah
- c = angka penilaian validitas yang tertinggi

Hasil uji validitas dapat dikategorikan sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kategori skor validitas instrumen

No.	Persentase	Kriteria
1.	0,80 < V < 1	Sangat Valid
2.	0,60 < V < 0,79	Valid
3.	0,40 < V < 0,59	Cukup Valid
4.	0,20 < V < 0,39	Kurang Valid
5.	V < 0,20	Tidak Valid

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur instrumen, instrumen dikatakan konsisten, terpercaya, kestabilan artinya penelitian sudah valid sehingga cukup baik digunakan. Rumus reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu Borich yang dapat dilihat dalam persamaan :

$$R = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100 \% \quad (2)$$

(Arifin et al. 2019)

Keterangan :

- R = Reliabilitas
- A = Frekuensi tertinggi yang diberikan validator
- B = Frekuensi terendah yang diberikan validator

Angket minat belajar siswa yang diberikan pada siswa sesudah pembelajaran. Kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil

analisis kemudian dikonversikan untuk mengetahui kriteria minat belajar siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbox*. Angket minat belajar ini dianalisis dengan menggunakan rumus 3 berikut

$$M = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (3)$$

(Sistyarini & Nurtjahyani 2017)

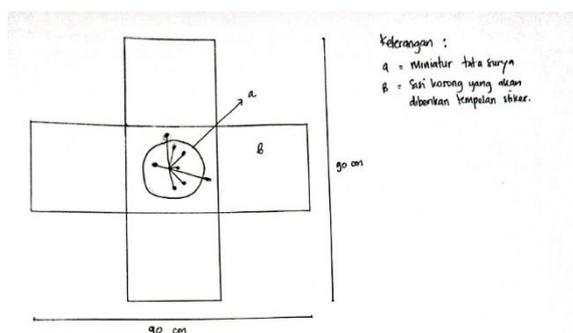
Keterangan:

M = Persentase minat belajar

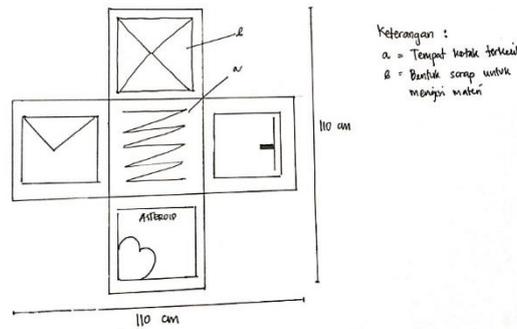
## Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dengan produk yang dikembangkan yaitu media *scrapbox* terhadap materi system tata surya. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE namun pada tahap uji coba produk *one-to-one* tidak terdokumentasi dengan baik. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

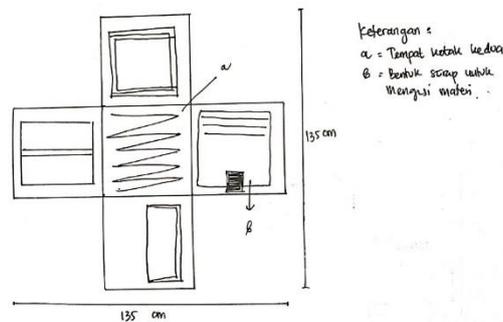
Pada tahap analisis (*analyze*) kegiatan yang dilakukan yaitu pengumpulan informasi terkait sekolah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran. Tahap analisis dalam penelitian ini yaitu dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blega. Tahap kedua yaitu tahap desain (*design*) dimana peneliti merancang desain pembelajaran yang meliputi penyusunan bahan ajar dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kemudian merancang materi pembelajaran dan media pembelajaran. Tahap desain media disini dapat dilakukan dengan pemilihan bahan dan pemilihan gambar yang akan digunakan dalam media tersebut. selanjutnya adalah mendesain media *scrapbox* secara manual, terutama pada bagian *background*, bahan, dan tata letak gambar yang akan digunakan. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) dalam tahap ini meliputi kegiatan pembuatan media *scrapbox* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem tata surya. Dalam tahap pengembangan terdapat beberapa kegiatan, diantaranya yaitu mengembangkan bahan ajar sesuai dengan silabus yang dapat menunjang proses pembelajaran. Kedua, menyusun materi sesuai silabus yang akan menjadi panduan dalam pembelajaran. Dalam tahap pengembangan ini dibutuhkan validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru IPA SMP. Validasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *scrapbox* yang telah dikembangkan. Tahap implementasi (*implementation*) yaitu tahapan untuk mengimplementasikan media yang telah dikembangkan dan menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Tahap evaluasi (*evaluation*) Dalam tahap evaluasi perlu dilakukannya sebuah proses untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media *scrapbox* untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sistem tata surya. Dalam tahap ini juga merupakan tahapan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk yang telah dikembangkan



Gambar 2. Desain kotak 1 media *scrapbox*



**Gambar 3.** Desain kotak 2 media *scrapbox*

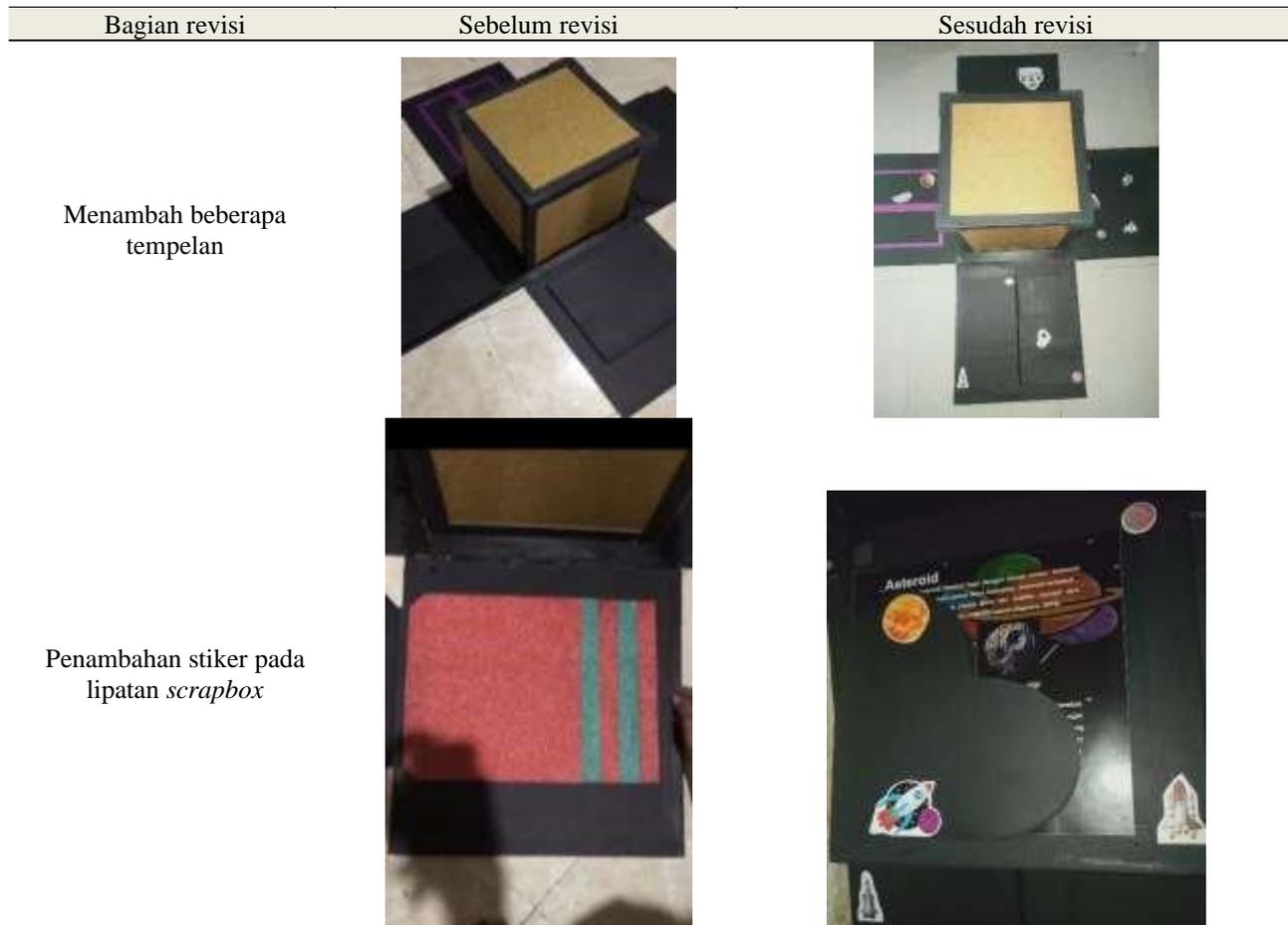


**Gambar 4.** Desain kotak 3 media *scrapbox*

Uji coba kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blega adalah tahapan setelah melalui uji kelayakan. Uji coba dilaksanakan melalui proses pembelajaran selama 2 pertemuan dengan pertemuan terakhir dilakukan untuk mengisi angket respons siswa dan angket minat belajar siswa. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli medi dan guru IPA SMP. Aspek yang dinilai pada lembar validasi media yaitu cara penggunaan, kelayakan bahasa dan tampilan *scrapbox*, sedangkan aspek yang dinilai pada lembar validasi materi yaitu meliputi isi dan penyajian. Hasil validitas dan reliabilitas media dapat dilihat pada tabel 4. Hasil validitas dan reliabilitas materi dapat dilihat pada tabel 5 dan Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Minat Belajar Siswa dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 3.** Media *scrapbox*

Bagian revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Menambah <i>games</i> pada tutup media		



**Tabel 4.** Hasil validitas dan reliabilitas media *scrapbox*

No.	Indikator	Validasi	Kriteria	Reliabilitas	Kriteria
1.	Cara penggunaan	0,9167	Sangat valid	92,85	Reliabel
2.	Kelayakan bahasa	0,9167	Sangat valid	92,85	Reliabel
3.	Tampilan <i>Scrapbox</i>	1	Sangat valid	100	Reliabel
<b>Rata-rata</b>		0,95	Sangat valid	95,23	Reliabel

**Tabel 5.** Hasil validitas dan reliabilitas materi

No.	Aspek Penelitian	Validasi	Kriteria	Reliabilitas	Kriteria
1.	Isi	0,92	Sangat valid	92,85	Reliabel
2.	Penyajian	0,92	Sangat valid	92,85	Reliabel
<b>Rata-rata</b>		0,92	Sangat valid	92,85	Reliabel

**Tabel 6.** Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Minat Belajar Siswa

No.	Indikator	Validasi	Kriteria	Reliabilitas	Kriteria
1.	Petunjuk	1	Sangat valid	100	Reliabel
2.	Konstruksi	1	Sangat valid	100	Reliabel
3.	Bahasa	0,91667	Sangat valid	92,86	Reliabel
<b>Rata-rata</b>		0,97	Sangat valid	97,62	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dikatakan bahwa hasil validasi media *scrapbox* tertinggi dalam aspek tersebut adalah 1 dengan kategori sangat layak pada aspek tampilan *scrapbox*. Hal tersebut dikarenakan penggunaan bahan dan pemilihan tampilan media yang baik. Hasil validasi terendah yaitu 0,9167 pada aspek cara penggunaan dan kelayakan bahasa. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa kesalahan penulisan. Suatu media pembelajaran dapat dikatakan cukup valid apabila skor validasi memperoleh nilai minimal 0,40. Berdasarkan hasil validasi media yang diperoleh maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan skor validasi terendah sebesar 0,9167. Hasil dari validasi media terdapat beberapa perbaikan penulisan dan penambahan *games* pada media *scrapbox*.

Aspek penilaian yang terdapat dalam validasi materi terdiri dari aspek isi dan aspek penyajian. Hasil dari aspek isi memperoleh nilai validasi sebesar 0,92 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa kesalahan penulisan. Hasil validasi aspek penyajian memperoleh nilai validasi sebesar 0,92 dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut dikarenakan materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Suatu materi pembelajaran dapat dikatakan cukup valid apabila skor validasi memperoleh nilai minimal 0,40. Berdasarkan hasil validasi materi yang diperoleh maka materi pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan sangat valid. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan skor validasi sebesar 0,92. Berdasarkan hasil dari validasi tersebut terdapat beberapa perbaikan berupa kesalahan penulisan. Berdasarkan hasil yang diperoleh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Eryanto & Prestiliano (2017) bahwa penggunaan media ajar dalam materi tata surya berhasil menarik perhatian siswa untuk memahami materi lebih baik.

Instrumen angket minat belajar siswa perlu dilakukan tahap validasi terlebih dahulu untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan adalah instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur minat belajar siswa. Instrumen angket minat belajar siswa dapat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan guru IPA SMP. Perhitungan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus (1).

Berdasarkan tabel (6) dapat diketahui bahwa dalam nilai validitas instrumen angket respons siswa memperoleh nilai rata-rata 0,97 dengan kriteria sangat valid dan memperoleh nilai rata-rata reliabilitas sebesar 97,62% dengan kriteria reliabel. Setiap aspek yang terdiri dari aspek petunjuk, konstruksi dan bahasa yang memenuhi nilai validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, instrumen angket minat belajar siswa dapat dinyatakan layak untuk digunakan

**Tabel 7.** Hasil Persentase Angket Minat Belajar Siswa

No.Butir	Aspek penilaian	Hasil (%)	Rata-rata (%)	Kriteria
1.	Ketertarikan	90,18	87,95	Sangat Baik
2.				
3.				
4.	Minat belajar	91,07	88,99	Sangat Baik
5.				
6	Keaktifan	83,93	83,93	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>86,96</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tingkat minat belajar siswa dapat diketahui melalui kegiatan analisis minat belajar siswa. Analisis minat belajar siswa dilakukan dengan cara memberikan angket minat belajar kepada siswa yang telah menggunakan media *scrapbox*. Angket minat belajar siswa terdapat beberapa aspek penilaian yaitu aspek ketertarikan, minat belajar, dan keaktifan. Berdasarkan hasil dari angket minat belajar siswa terhadap media *scrapbox* pada aspek ketertarikan memperoleh nilai sebesar 87,95% dengan kriteria sangat baik. Aspek minat belajar siswa memperoleh nilai sebesar 88,99% dengan kriteria sangat baik. Aspek keaktifan memperoleh nilai sebesar 83,93% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 1 Blega kelas VII.

Hasil nilai rata-rata angket minat belajar siswa terhadap media *scrapbox* adalah 86,96% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut dapat dijadikan acuan bahwa media *scrapbox* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem tata surya. Penelitian yang dilakukan oleh

Eryanto & Prestiliano (2017) bahwa penggunaan media ajar dalam materi tata surya berhasil menarik perhatian siswa untuk memahami materi lebih baik.

## Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan :

1. Hasil uji kelayakan media *scrapbox* pada materi sistem tata surya memiliki rata-rata validitas sebesar 0,95 dengan kriteria sangat valid dan nilai reliabilitas pakar sebesar 95,23% dengan kriteria reliabel. Berdasarkan uji kelayakan materi dalam media *scrapbox* memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 0,92 dengan kriteria sangat valid dan nilai rata-rata reliabilitas pakar sebesar 92,85% dengan kriteria reliabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *scrapbox* pada materi sistem tata surya sangat layak digunakan oleh siswa SMP kelas VII.
2. Hasil angket minat belajar siswa pada media *scrapbox* terhadap materi sistem tata surya memiliki rata-rata persentase sebesar 86,96% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbox* terhadap materi sistem tata surya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3 (2), 205. doi: 10.24252/idaarah.v3i2.10012.
- Arifin, S., Hidayati, Y., Wulandari, A. Y. R., & Ahied, M. (2019). Uji Kelayakan Buku Ajar Berbasis Ayat
- Al-Qur'an pada Materi Tata Surya. *Natural Science Education Research*, 2(2), 133-139.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95-104. doi: 10.21043/thabiea.v2i2.5950.
- Bawala, A., Lolombulan, J. H., & Kumesan, S. L. (2017). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) terhadap hasil belajar siswa pada materi matriks. *JSME (Jurnal Sains, Matematika & Edukasi)*, 5(1), 59-62.
- Branch, Robert, M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh model discovery learning dengan pendekatan scientific berbasis e-book pada materi rangkaian induktor terhadap hasil belajar siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21-28. doi: 10.25273/jupiter.v2i2.1795.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17315.
- Eryanto, D. R. D., & Prestiliano, J. (2017). Design of learning media for the solar system lesson using animation and virtual reality. *Open Science Journal*, 2(1). doi: 10.23954/osj.v2i1.790.
- Fadila, R. R., et al. (2021). Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP/MySQL Di SMP Nurul Ikhlas, *CSRID (computer Science Research and Its Development Journal)*, 11(2),84.

- Mukhsin, R., Mappigau, P., & Tenriawaru, A. N. (2017). Pengaruh orientasi kewirausahaan terhadap daya tahan hidup usaha mikro kecil dan menengah kelompok pengolahan hasil perikanan di Kota Makassar. *Jurnal Analisis*, 6(2), 188-193.
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP. *JPPIPAI: Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia*, 2(1).
- Sistryarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017, October). Analisis Validitas Terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP/MTS. In *Proceeding Biology Education Conference* (Vol. 14, No. 1, pp. 581-584).
- Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(3), 220-227.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & KHB, M. A. (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai
- Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 64-70. doi: 10.23887/jppp.v3i2.17378.
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. Al-Ikhtibar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820. doi: 10.32505/ikhtibar.v7i2.618.