

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* TERINTEGRASI GAME EDUKASI  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN HASIL  
BELAJAR KELAS IV**

Nadiya Fitriyani<sup>1\*</sup>, Sri Cacik<sup>2</sup>,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe 1,2

<sup>1</sup> nadiyafitriyani99@gmail.com

<sup>2</sup> sricacik.mpd@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk yang dihasilkan berupa *scrapbook* menekankan model ADDIE yang dapat dijelaskan sebagai berikut : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, lembar validasi, angket respon pesesrta didik dan guru, serta lembar tes peserta didik dan keterampilan kolaborasi (*Collaboration Skill*). Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Karangmangu pada materi IPAS bab 6 topik B “Kekayaan budaya di Indonesia” kelas IV dengan jumlah 26 peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian di peroleh dari ahli media tingkat kevalidan memperoleh skor 47 presentase 94%, ahli bahasa mendapat skor 48 presentase 96%, ahli materi skor 47 presentase 94%. Uji tingkat kepraktisan dari pengguna (guru) memperoleh skor 43 presentase 95,55% dan dinyatakan sangat praktis dan uji tingkat kepraktisan dari pengguna (peserta didik) dengan jumlah peserta didik 26 memperoleh skor 1336 presentase 93,42% dinyatakan sangat praktis. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *N-Gain* (paling mudah) dari pretest dan posttest sehingga hasil tes peserta didik menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai sebesar 72,50% dan keterampilan kolaborasi mendapatkan skor 0,74 (sedang) presentase 74,45% dinyatakan cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka media pembelajaran *Scrapbook* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Scrapbook*, Model ADDIE.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sendiri memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia, dimana sumber daya manusia dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya baik dari segi kepribadian, pengetahuan maupun keterampilan untuk memajukan kelangsungan hidup suatu bangsa [1]. Perubahan kurikulum tidak terlepas dari perkembangan zaman, dengan adanya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu Nadiem Makarim membuat suatu gagasan terhadap perubahan kurikulum yang diberi nama kurikulum merdeka belajar (kurmer) [2]. Kurikulum merdeka belajar ini tidak membatasi pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun luar sekolah tetapi juga menuntut kekreatifan guru dan peserta didik saat melakukan pembelajaran [2]. Pembelajaran yang monoton atau satu arah menjadi penghalang bagi peserta didik dalam mengekspresikan kemampuannya. Selain itu adanya batasan-batasan pada konsep kurikulum yang diterapkan selama ini menjadi pemicu terbelenggunya ke kreatififan yang terdapat dalam diri guru maupun peserta didik [3].

Kurikulum selama ini mengidentifikasi peserta didik untuk memperoleh nilai setinggi-tingginya pada setiap pelajaran yang diajarkan disekolah. Sementara kita tahu bahwa setiap peserta didik mempunyai keahlian dibidangnya sendiri [4]. kehadiran kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk menjawab tantangan di dunia pendidikan di era revolusi dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif [5]. Serta terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik. Kebijakan pemerintah akan hal ini menjadi penentu keberhasilan generasi bangsa dalam menuntaskan pendidikannya dimasa depan [6].

Seiring dengan perkembangan pendidikan yang berkaitan dengan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dan seiring dengan perkembangan teknologi serta informasi di abad 21 ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu meliputi berpikir kritis, komunikasi, kreativitas dan kolaborasi [7]. Dari keempat keterampilan tersebut salah satu keterampilan penting dalam mendukung kesuksesan peserta didik ketika melakukan pembelajaran berkelompok adalah keterampilan kolaborasi [8].

Keterampilan komunikasi dan kolaborasi dapat dipelajari melalui beberapa metode akan tetapi cara yang paling baik adalah berkolaborasi dan komunikasi secara langsung dengan orang lain. Kelompok yang bekerjasama secara berkolaborasi akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan, selain itu penerapan *Collaboration skill* pada peserta didik sekolah dasar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar untuk membagi tugas dengan adil, motivasi anggota untuk bertanggung jawab atas tugasnya, dan menggunakan kemampuan sosial dengan baik [9].

Dalam melakukan proses pembelajaran yang menyangkut metode, materi serta media pembelajaran tidak terlepas juga mengalami perubahan ke arah pembaharuan (inovasi) [8]. memperhatikan karakteristik mata pelajaran yang akan disangga melalui media pembelajaran yang akan membuat keinginan dan minat baru, meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar maka Fungsi penggunaan media pembelajaran sendiri adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata [10].

Permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu proses pembelajaran IPS cenderung disampaikan secara umum yang dimana guru menjadi sumber utama belajar sehingga pembelajaran menjadi monoton, jenuh membosankan dan tidak bersemangat. Adapun permasalahan lain yaitu, peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat melakukan proses pembelajaran, karena banyak tulisan pada sumber belajar sehingga membuat hasil belajar rendah. Permasalahan ini disebabkan oleh sebagian besar gaya mengajar guru yang

meminta peserta didik untuk menghafal berbagai materi tentang kekayaan budaya serta kurang bervariasi pada media yang digunakan.

Peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik [11]. Media pembelajaran *scrapbook* dirasa cocok untuk menarik antusias belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman materi kekayaan budaya Indonesia. Kebiasaan peserta didik ketika melakukan kegiatan pembelajaran yang masih sering bermain, tidak memperhatikan guru, asyik dengan dunianya sendiri. Tanpa disadari hal tersebut berpengaruh terhadap antusias peserta didik untuk belajar budaya Indonesia semakin berkurang, ditambah tidak adanya media yang mengasyikkan bagi peserta didik sebagai jembatan untuk belajar kekayaan budaya Indonesia.

Media pembelajaran *scrapbook* dapat dimodifikasi dengan memberikan sedikit sentuhan berupa game edukasi di dalamnya, sehingga peserta didik tidak hanya berfokus pada materi yang disampaikan tetapi juga belajar sambil bermain. Diharapkan dengan adanya game edukasi peserta didik akan berantusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Game edukasi ini, bertujuan agar dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian Game edukasi ini dapat dilakukan dengan mengasyikkan, Game edukasi yang digunakan dalam pengembangan media *scrapbook* terintegrasi adalah Tebak gambar [12].

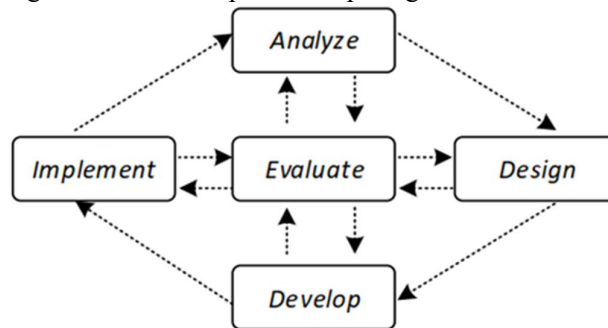
Dengan adanya media *scrapbook* terintegrasi game edukasi diharapkan Hasil belajar dapat meningkatkan perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik [13]. Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research dan Development/ R&D*) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Penelitian ini dipilih karena penelitian pengembangan (*R&D*) dilakukan untuk membuat sebuah produk yang berupa *scrapbook* terintegrasi game edukasi menjadi lebih mudah dan lebih murah, lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan *scrapbook*.

Model ADDIE terdiri dari lima langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari langkah pertama sampai langkah kelima harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh diacak meliputi, *analyze* (analisis), *design* (desain), *delevop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi) [14].

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian yang digunakan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti memilih penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman materi kekayaan budaya di Indonesia pada mata pembelajaran IPAS kelas IV SD serta menguji keefektifan media *scrapbook* tersebut. Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini

memiliki lima tahapan yang dapat diterapkan dalam mengembangkan suatu produk, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) [15]. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugihartini, dkk., 2017).

Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar di SDN 2 Karangmangu dengan jumlah 26 peserta didik dan 3 orang validator. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* ini yaitu kuesioner yang berupa lembar angket bagi peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data juga berupa lembar uji validasi bagi ahli media, materi dan bahasa. Lembar instrumen ini bertujuan untuk menguji validasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan Untuk validasi media pembelajaran *scrapbook*, metode analisis data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert untuk validasi media

Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Untuk mendapatkan persentase kelayakan dari skala diatas, maka dapat menggunakan rumus:

$$Tingkat Validitas = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Persentase	Kategori
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Tidak Layak
1 – 20 %	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. interpretasi skor validasi media

Menurut (Trisanti & Sanjaya, 2013) media dapat dikatakan layak jika mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  dari semua aspek.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian media *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman materi kekayaan budaya di Indonesia pada mata pembelajaran IPAS kelas IV SD yang dilakukan berdasarkan prosedur model pengembangan model ADDIE yaitu sebagai berikut :

### **Tahap Analyze (Analisis)**

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN 2 Karangmangu. Ada tiga tahap analisis yaitu, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum.

Tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 2 Karangmangu khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara Hasil yang Diperoleh dari wawancara antara lain, sistem pembelajaran yang diajarkan pada peserta didik kelas IV sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka, terbatasnya bahan ajar pada materi IPS serta hanya menggunakan satu bahan, bahan ajar yang dipakai hanya buku IPAS dari kemendikbud, materi pada pelajaran IPS yang susah dipahami oleh peserta didik kelas IV adalah materi keanekaragaman budaya di Indonesia peserta didik masih kurang dalam memahami keberagaman budaya di setiap masing-masing daerah, belum tersedianya bahan ajar *scrapbook* terintegrasi game edukasi yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi.

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebelum peneliti mengembangkan produk *Scrapbook* terintegrasi game edukasi pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar. Hasil Analisis Kurikulum Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku di SDN 2 Karangmangu. Seperti yang telah diketahui bahwa kelas IV SDN 2 Karangmangu menggunakan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPS, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada kurikulum merdeka.

### **Tahap Design ( Desain)**

Pada tahap ini mulai merancang *Scrapbook* terintegrasi game edukasi pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar yang akan dikembangkan. Ada empat langkah pada tahap desain ini, diantaranya pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain *Scrapbook*, dan menyusun game edukasi yang dikembangkan dalam *Scrapbook*.

### **Tahap Develop ( Pengembangan)**

Dalam tahap ini dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *scrapbook* seperti: referensi buku tentang materi keanekaragaman budaya di Indonesia, referensi gambar keanekaragaman budaya di Indonesia dan referensi menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya, peneliti menggabungkan bahan-bahan tersebut sesuai dengan format pembuatan *scrapbook* yang sudah dirancang pada tahap desain. Setelah semua perancangan selesai peneliti mengoreksi ulang terlebih dahulu sebelum *scrapbook* siap divalidasi. Berdasarkan data validasi ahli media diatas, media pembelajaran memperoleh hasil persentase sebesar 94% dengan kategori Sangat valid atau sangat layak digunakan.

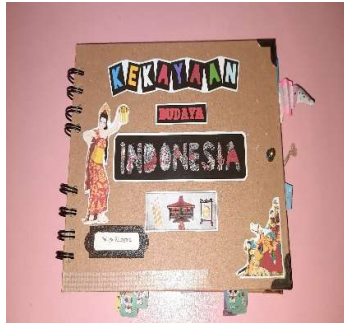
Tabel 3 Revisi Validasi Ahli Media

---

Sebelum revisi

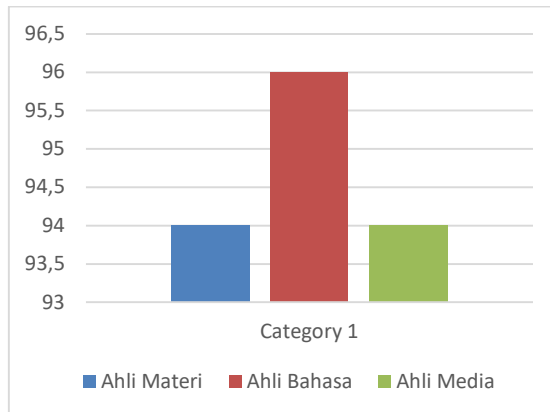
Sesudah revisi

---



Berdasarkan hasil validasi ahli materi tersebut, *Scrapbook* terintegrasi game edukasi setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai presentase 94%. Apabila angka presentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Scrapbook* terintegrasi game edukasi masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan hasil validasi ahli bahasa, *Scrapbook* terintegrasi game edukasi setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai presentase sebesar 96%. Apabila angka presentase tersebut dikonversikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Scrapbook* terintegrasi game edukasi masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan hasil validasi ahli materi, *scrapbook* terintegrasi game edukasi setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai presentase 94%. Apabila angka presentase tersebut dikonversikan ke dalam kriteria kevalidan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Scrapbook* terintegrasi game edukasi masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 4 Diagram Validasi ahli materi, bahasa dan media.

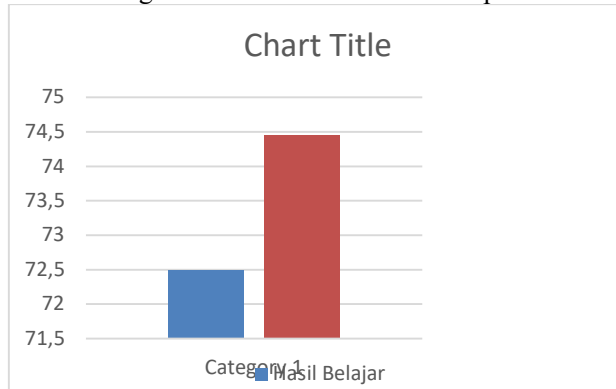


### Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap pengembangan dan implementasi yaitu data validator ahli, data lembar tes peserta didik, dan data angket respon guru dan peserta didik. Dari data validator ahli materi menunjukkan bahwa *scrapbook* terintegrasi game edukasi sangat valid digunakan. Dari data validator ahli bahasa menunjukkan bahwa *scrapbook* terintegrasi game edukasi valid digunakan. Dari validator ahli media menunjukkan bahwa *scrapbook* terintegrasi game edukasi sangat valid digunakan. Dari data tes peserta didik menunjukkan bahwa *scrapbook* terintegrasi game edukasi sangat efektif digunakan. Dan dari data angket respon guru dan peserta didik didapatkan hasil kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil lembar peserta didik *scrapbook* terintegrasi game edukasi setelah melalui tahap uji keefektifan memperoleh skor 0,4 (sedang) jika di presentase sebesar 72,50%. Apabila angka presentase tersebut dikonverensikan kedalam kriteria keefektifan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *scrapbook* terintegrasi game edukasi masuk kedalam kateegori atau kualifikasi “Efektif” dan keterampilan kolaborasi tersebut, *scrapbook* terintegrasi game edukasi setelah melalui tahap uji keefektifan memperoleh skor 0,7 (sedang) jika di presentase sebesar 74,45%. Apabila angka presentase tersebut dikonverensikan kedalam kriteria keefektifan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *scrapbook* terintegrasi game edukasi masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Cukup Efektif” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 5 Diagram Hasil belajar dan Keterampilan kolaborasi



Hasil kepraktisan pada *scrapbook* terintegrasi game edukasi pada materi kekayaan budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar ini dilihat dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Berikut hasil angket respon dari guru dan dari siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Keterangan	Persentase
1	Angket Respon Guru	95,55%
2	Angket Respon Siswa	93,42%

Hasil angket respon guru pada tabel berikut menunjukkan presentase 95,55% yang berarti dalam pengaplikasiannya *scrapbook* yang dikembangkan dianggap praktis atau dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan persentase 93,42% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan *scrapbook* dinyatakan “sangat praktis” untuk digunakan.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pengembangan (*Reseach and Development*) media *scrapbook* terintegrasi game edukasi sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* terinterasi game edukasi dinyatakan layak dan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SDN 2 Karangmangu dengan memperhatikan hasil sebagai berikut :

Keefektifan media pembelajaran dilakukan penilaian menggunakan teknik *n-gain* berdasarkan hasil penilaian sebelum maupun sesudah hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik, hasil rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,40 dan hasil dari keterampilan kolaborasi menggunakan teknik *n-gain* berdasarkan sebelum dan sesudah penggunaan media *scrapbook*, maka hasil yang diperoleh sebesar 0,74. Maka sesuai kriteria, bisa dikatakan bahwa media *scrapbook* terintegrasi game edukasi dinyatakan “efektif” untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Kevalidan media pembelajaran telah dinilai oleh 3 validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan nilai dari ahli media sebesar 94%, nilai dari ahli bahasa 96% dan nilai dari ahli materi 94%. Sehingga penilaian validator dinyatakan “sangat valid” sesuai kriteria media *scrapbook* terinterasi game edukasi dinyatakan baik dan layak digunakan.

Kepraktisan media pembelajaran telah dinilai oleh guru kelas IV SDN 2 Karangmangu menggunakan angket respon guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata sebesar 95,55% dan respon peserta didik kelas IV dengan rata-rata 93,42%. Sehingga sesuai kriteria media *scrapbook* terinterasi game edukasi dinyatakan “sangat praktis” untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Media *Scrapbook* terintegrasi game edukasi pada materi kekayaan budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan ini dapat dan layak digunakan sebagai pendamping saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk guru dan dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar karena telah dilakukan uji kevalidan,



keefektifan dan kepraktisan. Produk ini dapat diterapkan sekolah dasar tempat implementasi dan dapat digunakan di SD lain dengan mensosialisasikan menggunakan MGMP. Namun keterbatasan waktu penelitian membuat produk ini belum diterapkan di sekolah sekolah dasar lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468–478.  
<https://www.jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/download/90/116>
- Setyaningrum, N. B. D. (2018). Budaya Lokal di Era Global. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 20(2), 102–112. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi/article/view/392>
- Denny Pratama, L., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50.  
<https://www.ejournal.inzah.ac.id/index.php/attalim/article/view/64>
- Lelasari, M., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2017). Pemanfaatan Social Learning Network dalam Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Prosiding TEP & PDS*, 3(2), 167–172.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/267023790.pdf>
- Lukmanulhakim, L., & Uswatun, D. A. (2019). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. *UMMI : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Teknologi*, 13(1), 53–66.  
<https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/ummi/article/view/530>
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142.  
<http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/181>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis

- Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nuzalifa, Y. U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Berbasis Lesson Study Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 48–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/31774>
- Rahmawati, A., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2019). Analisis keterampilan berkolaborasi siswa sma pada pembelajaran berbasis proyek daur ulang minyak jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 1–15. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPK/article/view/18989>
- Reni, S. A., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Desain Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Secara Online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 270–279. <https://doi.org/10.17977/um038v4i32021p270>
- Salman, A. G., Chandra, N., & Norman, N. (2013). Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 1138–1154. <https://journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/view/2581>
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–8. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/14563>
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts. *Jktip: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6979>
- Sulistyowati, P., Fathanah, D., & Setiawan, D.A (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 29–36.