

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DOFA (DONGENG FABEL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI BACA SISWA KELAS II SD

Fikri Fadillah¹, Misbah S²
(¹PGSD Universitas Pelita Bangsa)

¹Fikrifadillah2002@gmail.com, ²[Misbah.smi@pelitabangsa.ac.id](mailto: Misbah.smi@pelitabangsa.ac.id),

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase the interest in reading literacy of grade II students of SDN Cibatu 02 in the development of DoFa (Dongeng Fabel) media. This study uses the RnD research type with the ADDIE development model. The validity test was carried out by validators which resulted in 92% for material expert validation, 70% for language expert validation, and 96% for media expert validation. The three validator scores produced an average of 86% which indicates a very valid category for testing. The results of the teacher's response of 90% prove that the media is very good and practical to use. The results of student responses to the effectiveness of the media were 89.46%, proving that the media is very effective. The results of students' reading literacy interest produced an average percentage of 83.19% which indicates a very effective category. Based on the results of the study, it can be concluded that the Scrapbook DoFa (Dongeng Fabel) media can increase students' reading literacy interest.

Keywords: Scrapbook, Fable Story, Reading Literacy

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat literasi baca siswa kelas II SDN Cibatu 02 dalam pengembangan media DoFa (Dongeng Fabel). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE. Untuk uji validitas dilakukan oleh para validator yang menghasilkan 92% untuk validasi ahli materi, 70% untuk validasi ahli bahasa, dan 96% untuk validasi ahli media. Dengan ketiga skor validator menghasilkan rata-rata 86% yang menunjukkan kategori sangat valid untuk diuji cobakan. Hasil respon guru 90% membuktikan bahwa media sangat baik dan praktis untuk digunakan. Hasil respon siswa terhadap efektivitas media 89,46%, membuktikan bahwa media sangat efektif. Hasil minat literasi baca siswa menghasilkan rata-rata persentase 83,19% yang menunjukkan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Scrapbook DoFa (Dongeng Fabel) dapat meningkatkan minat literasi baca siswa.

Kata Kunci: Scrapbook, Dongeng Fabel, Literasi Baca

A. Pendahuluan

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 4 sampai 5 menyebutkan bahwa pendidikan di selenggarakan

sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan di selenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung

bagi segenap warga masyarakat. Berdasarkan undang-undang tersebut maka pemerintah, mengembangkan budaya membaca dengan mengeluarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) No 23 Tahun 2015 (Permendikbud,2015) tentang penumbuhan budi pekerti luhur kepada peserta didik dengan mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Gerakan Literasi Sekolah ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat literasi baca peserta didik. Mengacu pada metode pembelajaran Kurikulum 2013 yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, kegiatan literasi tidak lagi berfokus pada peserta didik semata. Guru, selain sebagai fasilitator, juga menjadi subjek pembelajaran. Akses yang luas pada sumber informasi, baik di dunia nyata maupun dunia maya dapat menjadikan peserta didik lebih tahu daripada guru. Oleh sebab itu, kegiatan peserta dalam berliterasi semestinya tidak lepas dari kontribusi guru, dan guru sebaiknya berupaya menjadi fasilitator yang berkualitas. Guru dan pemangku kebijakan sekolah merupakan figur teladan literasi di sekolah.

Kemampuan literasi numerasi juga dipakai untuk menerjemahkan data kuantitatif yang berada di sekitar kita (Ratnasari, 2020) Ketiga, literasi sains merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi terkait isu-isu yang bersifat multidimensional, artinya bukan hanya pemahaman mengenai sains saja, melainkan lebih dari itu (Fiangga et al.,2019) Keempat, literasi budaya dan kewargaan

merupakan kemampuan seseorang atau individu untuk bersikap terhadap lingkungan sekitarnya sebagai bagian dari budayanya masing-masing (Dwi arum sari & supriyadi,2021; Yusuf et al.,2020) (Setyaningsih et al., 2019). Kelima, Literasi finansial merupakan kemampuan seseorang dalam memahami konsep serta resiko untuk mengambil sebuah keputusan secara efektif baik itu dari individu maupun kelompok masyarakat (Nurhab, 2018). Keberhasilan siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi baca nya tidak terlepas dari minat siswa sendiri. Selain minat membaca, minat belajar juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, minat merupakan dorongan dari dalam diri anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengubah atau menambah pengetahuan dan pengalaman (Nasution et al., 2020) Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam mencapai kesuksesan di segala bidang seperti studi, kerja, hobi, maupun aktivitas (Chen et al., 2020). Minat bukan hanya sekedar rasa suka akan sesuatu atau aktivitas (Utomo et al., 2018). Minat belajar yang ada pada siswa mempunyai fungsi sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Semakin tinggi minat siswa akan aktivitas akan membuat siswa semakin baik dalam proses belajarnya yang akan berdampak terhadap tercapainya tujuan yang diinginkan (Pambudi, 2018). Meningkatkan minat belajar siswa bisa menggunakan media pembelajaran, minat belajar anak akan lebih tinggi jika menggunakan media yang dirasa lebih menarik dan menyenangkan bagi anak

(Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020). Untuk itu seorang guru atau pengajar sebelum guru memberikan pengajaran kepada muridnya maka guru harus membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu dengan harapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan juga terarah. Guru adalah kondisi yang diposisikan sebagai garda terdepan di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan guru memegang posisi yang sangat strategis dalam upaya menciptakan lulusan yang profesional dan berkualitas sehingga dapat memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang profesional (Misbah, 2023) Scrapbook merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan teknik tempel guna menarik minat siswa dalam belajar (Utaminingsih et al., 2019). Penelitian serupa juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran Scrapbook disajikan dengan berisi materi-materi serta hiasan-hiasan guna menarik perhatian siswa, sehingga merangsang keinginan siswa dalam belajar (Suwandi, 2018). Pada penelitian ini Scrapbook yang dikembangkan adalah Scrapbook Dongeng Fabel yang dikemas menjadi sebuah buku tempel yang unik dan menarik untuk dibaca, sehingga terciptanya kegiatan literasi yang menyenangkan karena dilakukan dengan bermain kreatif yang dimuat dalam media scrapbook tersebut. Kreativitas yang dimuat dalam buku akan mendorong siswa untuk tertarik membacanya, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Scrapbook sangat efektif digunakan

khususnya dalam melatih siswa untuk mampu mengembangkan kreatifitasnya terutama dalam berbahasa seperti membaca dan menulis. Dengan adanya media pembelajaran Scrapbook juga dapat melatih siswa dalam berkomunikasi, bersosialisasi, serta dapat juga digunakan sebagai alat ukur untuk melihat ketertarikan siswa pada dunia literasi baca tulis. Dahulu sering kita dengar dengan istilah Dongeng Sebelum Tidur, yaitu para orang tua yang menyempatkan diri mereka untuk membacakan dongeng sebelum tidur kepada anaknya. Kegiatan seperti ini disamping menyenangkan dan dapat menjadikan anaknya tertidur dengan nyenyak juga terdapat nilai-nilai positif. Karena cerita dongeng biasanya berisikan tentang pesan moral, budi pekerti, nilai-nilai tentang baik dan buruk yang mengarah kepada etika, kemudian benar salah yang mengarah kepada logika, dan juga indah jelek yang mengarah kepada estetika.

Menurut (Heru kurniawan, 2018) Tokoh dalam dongeng bisa berupa manusia, binatang (fabel), tumbuh-tumbuhan, alam sekitar dan tokoh-tokoh hasil imajiner para orang tua. dimana kita ketahui bersama bahwa dongeng sudah dikenal sejak dahulu secara turun temurun dengan menggunakan bahasa lisan sehingga kita sudah tidak asing lagi dengan dongeng Si Kancil. Untuk itu alangkah baiknya jika tersedia media yang mengembangkan buku tentang dongeng fabel tersebut. Dimana berbagai macam tokoh dan karakter terdapat di dalam cerita yang di perankan oleh binatang selayaknya manusia. Media

tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah ke dalam bentuk buku cerita dongeng. Buku cerita dongeng anak tersebut akan di susun menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga peserta didik tertarik dalam membaca buku dan meningkatkan literasi baca peserta didik tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN Cibatu 02 terdapat fakta bahwa proses pembelajaran masih memiliki kendala dan keterbatasan, yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung mereka kurang antusias tidak menyimak materi yang sedang disampaikan oleh guru dan terbatasnya buku bacaan yang ada di sekolah sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca buku.

Dari berbagai penjelasan diatas peneliti berfikir sangat mungkin untuk menghadirkan buku dongeng sebagai media pembelajaran disekolah sebagaimana banyak sekali manfaat yang dapat di peroleh dari membaca cerita dongeng. Sehingga peneliti berfikir sebelum peneliti meninggalkan kampus setidaknya ada keterampilan lain yang dimiliki peneliti agar dapat bermanfaat di kehidupan bermasyarakat setelah lulus dari kampus. Jadi, selain dapat mengetahui pemanfaatan media pembelajaran buku dongeng fabel dalam meningkatkan literasi baca siswa, peneliti juga memiliki keterampilan baru berupa mendesain gambar. Peneliti mampu mengembangkan sebuah produk berupa buku dongeng hasil dari otodidak peneliti berlatih yaitu mencari referensi dari video desain

gambar yang ada di youtube dan referensi aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain gambar.

Kebanyakan sekolah dasar negeri menghadapi tantangan serius terkait kurangnya literasi baca, menciptakan gap dalam pemahaman mereka terhadap dunia literasi. Beberapa faktor mungkin berkontribusi pada kondisi ini, menciptakan lingkungan belajar yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan.

Pertama-tama, keterbatasan akses terhadap sumber daya literasi seperti buku, majalah, dan materi bacaan lainnya menjadi masalah yang patut diperhatikan. Perpustakaan sekolah mungkin tidak memadai atau kurang beragam dalam koleksi bukunya sehingga siswa tidak tertarik untuk datang ke perpustakaan dan meminjam buku.

Kurangnya dukungan dari orang tua juga mungkin menjadi faktor penting. Ketidaktersediaan buku di rumah atau kurangnya waktu yang dihabiskan bersama anak untuk membaca dapat memberikan dampak negatif pada minat dan kemampuan membaca siswa. Peran orang tua sangat penting dalam membentuk kebiasaan membaca sejak dini.

Metode pengajaran yang kurang mendukung perkembangan literasi baca juga dapat menjadi penyebab kurangnya kemampuan membaca siswa. Penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya interaktivitas, atau fokus yang terlalu kuat pada aspek mekanis membaca tanpa membangun pemahaman dapat membuat siswa kehilangan minat

dalam membaca. Seluruh stakeholder harus mengupayakan untuk mengatasi tantangan ini. Program literasi yang lebih beragam dan menarik, peningkatan akses terhadap sumber daya literasi, serta pembentukan kemitraan antara sekolah dan orang tua dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan literasi baca siswa kelas II. Berdasarkan uraian tersebut peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian menggunakan Media Scrapbook Dongeng Fabel agar dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan minat literasi baca siswa kelas II SD. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Do Fa (Dongeng Fabel) Untuk Meningkatkan Minat Literasi Baca Siswa Kelas II SD”**

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan agar dapat menghasilkan produk khusus serta melakukan pengujian terhadap kelayakan atau kevalidan dari produk tersebut (Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad

AA Bakar, 2023). Menurut Sugiyono (Kamaladini et al., 2021) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sedangkan menurut Rayanto & Sugianto (2020), penelitian pengembangan adalah jenis penelitian dengan tujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menghasilkan suatu produk berdasarkan analisis yang ditemukan dari uji lapangan yang kemudian direvisi secara berkala. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibatu 02 yang beralamat di Jalan Hasanudin Jl. Cibatu No. Desa, RT.009/RW.005, Cibatu, Cikarang Selatan., Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17530 pemilihan sekolah ini di dasari atas keinginan peneliti yang ingin meneliti tentang minat literasi baca siswa yang rendah di sekolah ini khususnya kelas II. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas II SDN Cibatu 02 Tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian yang dibutuhkan untuk penelitian ini

diprediksi selama 2 bulan yaitu pada bulan Juli-Agustus 2024.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, dalam penggunaan media pembelajaran guru kurang menarik sehingga berdampak pada minat minat literasi baca siswa salah satunya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menganggap bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membosankan karena kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan analisis tersebut, Maka penulis menetapkan suatu solusi berdasarkan analisis kebutuhan yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang konkret, menarik dan mendukung keaktifan siswa karena siswa sendiri yang langsung dalam penggunaan media. Media yang dikembangkan yaitu media Scrapbook DoFa (Dongeng Fabel) yang diharapkan dapat meningkatkan minat literasi baca

siswa. Dalam mengembangkan media Scrapbook DoFa(Dongeng Fabel) penulis melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi.

1. Analisis Kurikulum

Adapun kurikulum yang digunakan di SDN Cibatu 02 adalah kurikulum 2013. Dalam hal ini kurikulum pembelajaran yang digunakan pada pengembangan media berdasarkan kurikulum yang sekolah gunakan padapengembangan media berdasarkan kurikulum yang sekolah gunakan. Sasaran dalam penelitian ini adalah kelas II dan materi yang dipakai untuk dikembangkan dalam penelitian ini adalah dongeng fabel..

2. Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil analisis kebutuhan dilakukan melalui tahap wawancara dengan wali kelas II SDN Cibatu 02, bahwa siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton atau *text book* yang mengakibatkan minat literasi baca siswa menjadi kurang. Sehingga peneliti membuat media pembelajaran berbasis *Scrapbook* dikhususkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel kelas II, hasil Analisa yang dilakukan di SDN Cibatu 02 adalah:

- 1) Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam penggunaannya

3. Analisis materi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis materi yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan materi. Analisis materi dilakukan dengan cara melihat kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian agar produk yang akan dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, kompetensi yang akan dicapai terdapat pada tabel dibawah ini.

2. Tahap disain (*design*)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, kemudian dilanjutkan ke tahap perencanaan.

1. Pengkajian Materi Materi yang digunakan untuk Menyusun media berbasis *Scrapbook* adalah materi untuk kelas II SD dengan muatan mata pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 kebersamaan dan subtema 1 kebersamaan dirumah.
2. Merangkai produk sesuai dengan karakteristik peserta didik

3. penyusunan desain produk menyesuaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum 2013.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media ahli bahasa dan guru kelas serta 42 siswa kelas II SDN Cibatu 02

No	Validator	Presentaase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	96%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi	92%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Bahasa	70%	Layak
Rata-rata Skor Total		86%	Sangat Layak

Tabel 4.1 Validator Ahli

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Selain melakukan beberapa tahap penelitian,perancangan,pengeban gan media *Scrapbook* yang telah dikembangkan selanjutnya diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Adapun pada tahap ini diuji cobakan secara terbatas kepada subjek uji coba setelah revisi dan media dinilai layak oleh validator. Kemudian *Scrapbook* diuji cobakan kepada siswa sebagai subjek uji coba. Berikut disajikan hasil implementasi media *Scrapbook*.

Jumlah Total Skor	2.326
--------------------------	-------

Jumlah Skor Maksimal	2.600
Presentase	89,46%

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

$$P = \frac{2.326}{2.600} \times 100\%$$

$$P = 89,46 \%$$

Berdasarkan hasil tersebut dengan rata-rata 89,46% dengan kategori sangat efektif. Maka media *Scrapbook* ini mendapat respon positif dari siswa yang sudah disesuaikan dengan karakteristiknya seperti pemilihan gambar dan desain yang menarik bagi siswa. Hal tersebut menyatakan bahwa media *Scrapbook* berhasil meningkatkan minat literasi baca siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* sesuai untuk dilaksanakan ke tahap uji coba lapangan.

Uji coba dilakukan kepada guru dan siswa subjek uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *Scrapbook* dari calon pengguna dalam skala uji coba yang lebih luas. Data dikumpulkan menggunakan angket. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian kualitas media *Scrapbook* yang dikembangkan sebagai saran dan masukan untuk revisi produk akhir. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2024. Responden pada uji coba ini adalah guru kelas II dan siswa kelas II SDN Cibatu 02. Berikut ini disajikan data yang diperoleh pada

pelaksanaan uji coba produk: Responden Peserta Didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel kelas II Sekolah Dasar menggunakan media ADDIE dengan Langkah-langkah, yaitu: 1) tahap analisis (*analysis*), 2) tahap desain (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), 5) tahap evaluasi (*evaluation*).
2. Kevalidan media menunjukkan dengan hasil rata-rata 86% dengan kategori "Sangat Valid". Kelayakan media dilakukan oleh guru, dengan Tingkat kepraktisan guru 90% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Scrapbook* dapat membuat siswa senang dan tertarik pada proses pembelajarannya. Penilaian

- kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh skor sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh skor sebesar 70% yang termasuk dalam kategori “Layak”.
3. Respon guru kelas II SDN Cibatu 02 dengan adanya media pembelajaran berbasis *Scrapbook* menunjukkan perolehan skor sebesar 90%. Hasil respon tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dan hasil respon efektivitas media terhadap siswa menunjukkan perolehan skor sebesar 89,46% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.
 4. Meningkatnya minat literasi baca siswa memperoleh skor 83,19% yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian maka media *Scrapbook* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan minat literasi baca siswa, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia
- Aisyah, S., Maria Goreti Rini Kristiantari, & I Wayan Wiarta. (2022). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 194–199.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.174>
- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). Pengembangan media papan edukatif mata pelajaran ipa materi bagian-bagian tumbuhan KELAS IV MI Roudutul uqul malang. *Journal of Engineering Research*.
- Barokah, A., & Octaviani, O. (2023). Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Pada Siswa Kelas II Sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(01), 10-15.
<https://doi.org/10.37366/jpgsd.v1i01.2455>
- Tamardiyah, N. D. (2017). Minat Kedisiplinan dan Ketekunan Belajar terhadap Motivasi Berprestasi dan Dampaknya pada Hasil Belajar Matematika SMP. *Manajemen Pendidikan*, 12(1), 26.
<https://doi.org/10.23917/jmp.v12i1.2972.F>
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 64.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17378.N>
- Utomo, H. N., Arifin, I., & Timan, A. (2018). Latar Minat & Animo Peserta Didik Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Di Sekolah Menengah Kejuruan 4 Tahun. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 45–51.
<https://doi.org/10.17977/um027v1i12018p45.F>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142.K>
- Yusuf, R., Sanusi, Razali, Maimun, Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan Literasi Budaya dan

- Kewargaan Siswa SMA
Se-Kota Banda Aceh.
Jurnal Pendidikan
Kewarganegaraan
Undiksha, 8(2), 91–99.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/24762.H>
- Sugiyono. (2023) Metode kuantitatif kualitatif dan R&D (kedua).Alfabeta
- Riduwan. (2019). Dasar-dasar Statistika. Bandung : Alfabeta
- Fiangga, S., Amin, siti M., Khabibah, S., Ekawati, R., & Prihartiwi, nina rinda. (2019). Penulisan Soal Literasi Numerasi bagi Guru SD di Kabupaten Ponorogo. Jurnal Anugerah, 1(1), 9–18.
<https://doi.org/10.31629/anugerah.v1i1.1631.L>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman, 4(2), 129–150.
- <http://www.aftanalisis.com.F>
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa. KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 5(1), 108.
<https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.108-118.R>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 271–278.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255.J>
- Lisma, E., Rahmadhani, R., & Siregar, M. A. P. (2019). Pengaruh Kecemasan Terhadap Minat Belajar

- Matematika Siswa. Membaca Anak Usia ENLIGHTEN (Jurnal Dini. Jurnal Obsesi: Bimbingan Dan Jurnal Pendidikan Anak Konseling Islam), 2(2), 733. 85–91. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411.R>
- Muslimin. (2018). Foster a Culture of Literacy Through Increased Reading. *Cakrawala Pendidikan*, 2. <https://media.neliti.com/media/publications/237931-none-74db0b06.pdf.F>
- Misbah, M. (2024). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Budaya Organisasi Terhadap Motivasi Guru. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(02), 42-53. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v4i02.3937>
- Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar terhadap Kesiapan
- Nurdiana, I., & Murjainah. (2018). Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 41 Palembang. *Edutech*, 16(3), 274–287. <https://doi.org/10.17509/e.v16i3.8079.M>
- Nurfadilla, & Rosleny. (2018). Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V SD Gugus III Seyegan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 443–450. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/1173/1071.W>
- Nurhab, M. irpan. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Finansial Mahasiswa.

- Jurnal Akuntansi Dan Perbankan Syariah, 1(2), 255–274.
- OECD. (2019). PISA 2018 Result Combined Executive Summaries. PISA-OECD Publishing.
- Pambudi, B. A. (2018). Hubungan Penggunaan Jaringan Internet, Pelayanan Administratif, Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 2(3), 159–168.
<https://doi.org/10.17977/um025v2i32018p159.F>
- Pangesti, fitraning tyas puji. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 5(9), 566–575.
- Pratiwi, siti habsari. (2021). Upaya Meningkatkan Literasi Membaca Di Masa Pandemi Melalui Kegiatan Seminggu Sebuku. *Fitrah*, 3(1), 27–48.
<https://journal.arraniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/835/556/.N>
- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 182.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8003.F>
- 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.

- <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405.l>
- Sadli, M., & Saadati, baiq arnika. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829.K>
- Saeful, A. R. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatkan Minat Membaca pada Pembelajaran Indonseia SD Kelas Tinggi. Indonesian Journal of Primary Education, 1(1), 30. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7494.D>
- 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(1), 1–8. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/download/1456/3/7147.C>
- Sari, L. P., Patimah, S., & Yusandika, A. D. (2019). Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Fisika. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(2), 270–276. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4367.B>
- Setiawan, andika aldi, & Sudigdo, A. (2019). Penguatan literasi siswa sekolah dasar melalui kunjungan perpustakaan. Prosiding Seminar Nasional PGSD, 2015, 27.

- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333.G>
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, H. (2016). Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era MEA. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.26737/jpbsi.v1i1.70.O>
- Suwandi, S. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Mencerdaskan Dan Tanggung Jawab Menghasilkan Generasi Literat. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 1–17.