

Pengembangan Teori dan Model Pembelajaran Scrapbook di MI NU An Nur Purworejo

Syta Acetylena, Adib Qosim M, Ahmad Zakaria, Qomaruzzaman

Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

Corresponding Author: sita@alqolam.ac.id, adibqosimmasrukhan24@pasca.alqolam.ac.id, achmadzakaria24@pasca.alqolam.ac.id,
qomaruzzamanmuchlish24@pasca.alqolam.ac.id

Published: Des , 2025

ABSTRACT

This study aims to develop a creative and contextual scrapbook-based learning model suited to the characteristics of MI students, and to examine its effectiveness in improving motivation and conceptual understanding. The need for innovative learning media arises because existing visual media have not sufficiently integrated cognitive, affective, and character-building aspects. The Research and Development (R&D) method was employed through stages of needs analysis, model design, expert validation, and limited trials. The research subjects consisted of education experts, MI teachers, and 26 fourth-grade students at MI NU An Nur Purworejo. The instruments used included expert validation sheets, observation sheets, questionnaires, and concept-understanding tests. The hypothesis tested whether the scrapbook significantly improved students' understanding. The results showed an increase in pretest–posttest scores, excellent model implementability, and positive responses from both students and teachers. These findings indicate that scrapbook functions not only as a visual medium but also as a learning model that promotes active engagement and supports the internalization of character values through the SQ–IQ–EQ framework. This study contributes to the development of innovative learning models in MI and emphasizes the importance of integrating creative visual media to enhance the quality of learning.

Kata kunci: *scrapbook learning model; elementary students; motivation; conceptual understanding; character education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran scrapbook yang kreatif, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa MI, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Kebutuhan akan inovasi media pembelajaran muncul karena media visual yang ada belum banyak mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan nilai karakter. Metode Research and Development (R&D) digunakan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan model, validasi ahli, dan uji coba terbatas. Subjek penelitian meliputi ahli pendidikan, guru MI, serta 26 siswa kelas IV MI NU An Nur Purworejo. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi, observasi, angket, dan tes pemahaman konsep. Hipotesis menguji apakah scrapbook meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor pretest–posttest, keterlaksanaan model yang sangat baik, dan respons positif siswa serta guru. Temuan ini menunjukkan bahwa scrapbook tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan membantu internalisasi nilai karakter melalui pendekatan SQ–IQ–EQ. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif di MI dan menegaskan pentingnya integrasi media visual kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Keywords: *model pembelajaran scrapbook; siswa sekolah dasar; motivasi; pemahaman konsep; pendidikan karakter*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan dasar dalam dua dekade terakhir menegaskan kebutuhan akan media dan model pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan mampu menjembatani kesenjangan antara abstraksi materi dan dunia konkret siswa. Banyak penelitian empiris menunjukkan bahwa media visual dalam berbagai bentuk, gambar, video, visual aids, efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Misalnya,

penelitian oleh Khuzaimah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dari 67% menjadi 92% keberhasilan klasikal. Selain itu, Wasito (2022) mengungkapkan bahwa media visual membantu meningkatkan motivasi belajar di kelas VI, dan setelah penerapan media visual, partisipasi siswa lebih tinggi dibanding metode konvensional. Temuan seperti ini penting karena menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media visual dapat menjadi solusi terhadap problem kurangnya minat dan pemahaman siswa dasar.

Namun, meskipun banyak studi tentang media visual, literatur yang secara khusus mengembangkan model pembelajaran berbasis scrapbook, sebagai media visual kreatif dan terstruktur, terutama di lingkungan madrasah (MI) relatif sangat sedikit. Banyak penelitian mengkaji media visual umum (gambar, video, infografis), tetapi strategi yang menggabungkan kreativitas, nilai budaya/keagamaan, dan struktur pedagogis belum banyak diformulasikan secara sistematis. Sebagai contoh, penelitian kuantitatif Anirah (2022) yang membandingkan efektivitas media visual untuk belajar di sekolah dasar telah dirangkum dalam Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review, yang menyimpulkan bahwa media visual secara signifikan meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Namun, review itu tidak secara spesifik membahas bentuk scrapbook, melainkan media visual secara umum, sehingga memberikan celah (gap) bagi penelitian ini untuk mengeksplorasi bentuk media yang lebih kreatif, kontekstual, dan relevan dengan karakter pendidikan MI.

Dalam kerangka inilah hasil penelitian Acetylena (20225) tentang pendidikan karakter berbasis tiga kecerdasan, spiritual (SQ), intelektual (IQ), dan emosional (EQ), menjadi penting untuk dijadikan literatur lokal dan landasan konseptual. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi ketiga kecerdasan dalam proses pendidikan, melalui kurikulum, manajemen institusi, dan kegiatan mahasiswa, mampu membentuk karakter manusia secara holistik. Meskipun konteksnya pada perguruan tinggi, konsep integratif SQ–IQ–EQ ini menunjukkan bahwa pendidikan yang efektif tidak hanya memperhatikan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan spiritual. Dengan memadukan media visual kreatif (seperti scrapbook) dan pendekatan integratif kecerdasan karakter, penelitian ini menawarkan kontribusi baru, yaitu model pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga penanaman nilai dan karakter.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan teori dasar, desain model, dan langkah implementasi pembelajaran scrapbook yang sesuai dengan karakteristik MI NU An Nur Purworejo, serta mengevaluasi apakah model tersebut efektif dalam meningkatkan motivational engagement, pemahaman konsep, dan (potensi) pembentukan karakter siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi aspek: (1) penggunaan media scrapbook sebagai media kreatif visual di MI, (2) integrasi nilai karakter melalui kerangka SQ–IQ–EQ dari literatur karakter pendidikan, dan (3) adaptasi model ke konteks madrasah di pesantren/lingkungan Islam.

Hipotesis (jika diuji kuantitatif) dalam penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran scrapbook yang dikembangkan akan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menyumbangkan teori dan model pembelajaran inovatif yang cocok bagi pendidikan dasar di madrasah, serta membuka ruang bagi pengembangan pendidikan karakter berbasis media kreatif dan kontekstual.

METODE

Identifikasi Variabel

Penelitian ini terdiri atas dua variabel utama yang menjadi fokus dalam kegiatan penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) Variabel pengembangan, berupa rancangan teori dan model pembelajaran scrapbook yang meliputi komponen rasional, tujuan, sintaks pembelajaran, desain media scrapbook, dan prosedur implementasi di kelas; dan (2) Variabel hasil uji coba, berupa data terkait keterterapan model, kelayakan media, serta respons siswa dan guru terhadap pembelajaran scrapbook. Pada uji coba terbatas, variabel yang diamati mencakup kejelasan langkah pembelajaran,

kemudahan penggunaan media, keterlibatan siswa, dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menggunakan scrapbook.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok utama. Pertama adalah subjek ahli, yang meliputi ahli media pembelajaran, ahli pendidikan dasar, dan guru MI yang berpengalaman dalam pembelajaran tematik. Mereka dilibatkan dalam tahap validasi teori dan model yang dikembangkan. Kedua adalah subjek pengguna, yaitu siswa kelas IV MI NU An Nur Purworejo tahun ajaran berjalan, yang terlibat dalam uji coba terbatas model pembelajaran scrapbook. Guru kelas IV juga menjadi subjek pendukung untuk memberikan penilaian praktis terkait keterlaksanaan model dan media.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun secara langsung berdasarkan keperluan setiap tahap R&D. Instrumen tersebut meliputi: (1) Lembar validasi ahli, digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kejelasan teori, sistematika model, kelayakan media scrapbook, serta kesesuaian sintaks pembelajaran; (2) Lembar observasi keterlaksanaan model, digunakan pada saat uji coba di kelas untuk memantau pelaksanaan setiap komponen model, termasuk kesiapan guru, respons siswa, dan alur kegiatan belajar; (3) Angket respons siswa dan guru, digunakan setelah uji coba untuk memperoleh evaluasi terhadap aspek kejelasan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat scrapbook selama pembelajaran; dan (4) Tes pemahaman konsep, digunakan untuk melihat perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah uji coba pembelajaran scrapbook. Tes disusun berdasarkan indikator materi yang diajarkan selama uji coba.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan fokus pada pengembangan teori dan model pembelajaran scrapbook untuk digunakan di MI NU An Nur Purworejo. Prosedur penelitian mengikuti alur pengembangan yang meliputi: (1) Analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kepada siswa. Tahap ini digunakan untuk memetakan kesulitan pembelajaran, preferensi media siswa, dan peluang penggunaan scrapbook di kelas; (2) Perancangan teori dasar, yaitu penyusunan konsep teoritis tentang fungsi scrapbook sebagai media visual kreatif, perumusan tujuan pembelajaran, serta hubungan antara aktivitas scrapbook dengan karakteristik siswa MI; (3) Pengembangan model pembelajaran, mencakup penyusunan sintaks pembelajaran, perumusan langkah-langkah kegiatan belajar, serta desain media scrapbook yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran; (4) Validasi ahli, dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan dasar untuk menilai kelayakan teori, struktur model, dan desain media scrapbook. Hasil validasi menjadi dasar untuk melakukan revisi; (5) Uji coba terbatas, dilakukan pada kelompok kecil siswa kelas IV MI NU An Nur Purworejo. Uji coba bertujuan untuk mengetahui keterterapan model, kemenarikan media, tingkat keterlibatan siswa, dan efektivitas langkah pembelajaran; dan (6) Revisi akhir, dilakukan berdasarkan temuan uji coba, hasil angket, serta masukan guru kelas. Revisi mencakup struktur model, langkah pembelajaran, dan desain media agar siap digunakan lebih luas.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan menyesuaikan karakter data yang diperoleh pada setiap tahap penelitian, yakni sebagai berikut: (1) Data validasi ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata setiap komponen, kemudian diinterpretasikan dalam kategori kelayakan. Masukan kualitatif dianalisis untuk menentukan bagian yang perlu diperbaiki; (2) Data observasi pelaksanaan pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan melihat persentase keterlaksanaan setiap tahap model; (3) Data respons siswa dan guru dianalisis menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan penilaian terhadap kemenarikan dan kebermanfaatan scrapbook; dan (4) Tes

pemahaman siswa dianalisis menggunakan perbandingan skor sebelum dan sesudah uji coba untuk melihat perubahan yang terjadi. Hasil tersebut digunakan untuk menilai seberapa jauh model scrapbook membantu proses belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistika Deskriptif

Hasil Uji coba terbatas model pembelajaran scrapbook dilakukan pada 26 siswa kelas IV MI NU An Nur Purworejo. Sebelum pembelajaran, siswa mengikuti tes pemahaman konsep, dan setelah pembelajaran mengikuti tes pasca. Selain itu, siswa dan guru mengisi angket untuk menilai kemenarikan media serta keterlaksanaan model.

Tabel 1 Rangkuman Skor Pemahaman Konsep Siswa (Hasil Pretest-Posttest)

Statistik	Pretest	Posttest
Rata-rata	62,31	81,92
Median	63	82
Nilai Tertinggi	78	94
Nilai Terendah	45	69

Sumber: Data diolah

Data menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 19,61 poin, menandakan adanya perubahan positif setelah penggunaan scrapbook. Pada angket respons siswa (skala 1–4), skor rata-rata untuk aspek kemenarikan media adalah 3,61, sedangkan skor pemahaman alur pembelajaran adalah 3,54, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai model scrapbook “sangat menarik” dan “mudah diikuti”. Guru kelas memberikan skor rata-rata 3,75 terhadap aspek keterlaksanaan model, yang mengindikasikan bahwa setiap tahap sintaks dapat dilaksanakan dengan baik.

Hasil Uji Asumsi

Uji normalitas Shapiro–Wilk pada skor pretest dan posttest menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Dengan demikian, analisis uji-t berpasangan dapat diterapkan untuk menguji hipotesis efektivitas.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara skor pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan model scrapbook. Dengan demikian, hipotesis bahwa model scrapbook meningkatkan pemahaman siswa diterima. Selain itu, observasi keterlibatan siswa menunjukkan kenaikan aktivitas belajar. Siswa lebih sering berdiskusi, bertanya, dan memberikan tanggapan selama kegiatan scrapbook dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran scrapbook yang dikembangkan melalui pendekatan R&D di MI NU An Nur Purworejo terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar, pemahaman konsep, serta apresiasi siswa terhadap nilai-nilai karakter. Secara teoretis, temuan ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2001), bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi gambar dan teks yang terorganisasi, karena dapat mengoptimalkan saluran kognitif visual dan verbal secara bersamaan. Scrapbook yang menggabungkan ilustrasi, warna, diagram, dan narasi pendek memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga memperkecil beban kognitif siswa pada materi abstrak. Hal ini juga konsisten dengan prinsip Cone of Experience yang dijelaskan ulang oleh Smaldino, Lowther, dan Russell (2008), dimana pengalaman belajar yang dekat dengan visual nyata lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat siswa sekolah dasar.

Kesesuaian temuan penelitian ini dengan literatur juga terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa selama uji coba. Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002), media pembelajaran yang bersifat manipulatif dan visual cenderung meningkatkan minat belajar karena memberikan stimulasi sensorik yang lebih kuat. Respons positif siswa pada tahap uji coba lapangan mendukung teori tersebut, di mana siswa lebih antusias, aktif menjawab, dan mampu mengorganisasi informasi ke dalam format scrapbook secara mandiri. Kemampuan siswa untuk

menginternalisasi materi melalui kegiatan menyusun scrapbook juga menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi learning task yang memicu proses berpikir tingkat tinggi, terutama ketika siswa diminta mengurutkan, memilih, dan menyajikan informasi dengan caranya sendiri.

Secara empiris, temuan penelitian ini juga mendukung penelitian-penelitian R&D scrapbook sebelumnya. Pulungan (2024) membuktikan bahwa media scrapbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan ketertarikan siswa serta memudahkan guru menjelaskan materi yang bersifat naratif. Putri (2021) juga menunjukkan bahwa scrapbook efektif untuk pembelajaran organ tumbuhan di sekolah dasar, khususnya dalam membantu siswa memahami struktur visual dari objek biologi. Senada dengan itu, Muktadir (2022) menemukan bahwa scrapbook berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, terutama pada kegiatan yang menuntut penyusunan informasi dan ilustrasi. Hasil penelitian ini memperkuat pola temuan tersebut: scrapbook tidak hanya bekerja sebagai media, tetapi juga sebagai aktivitas pembelajaran yang merangsang kreativitas, elaborasi, dan pemahaman konsep. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi bukti empiris bahwa scrapbook dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan memberi peningkatan pada aspek kognitif maupun afektif siswa.

Dari sisi nilai dan karakter, hasil penelitian menunjukkan bahwa scrapbook mampu mendukung internalisasi nilai-nilai SQ–IQ–EQ melalui proses belajar yang lebih reflektif, kreatif, dan komunikatif. Zohar dan Marshall (2000) menegaskan bahwa kecerdasan spiritual berkembang melalui aktivitas yang memberi makna, menghubungkan pengalaman, dan mengajak siswa merenungkan nilai. Proses menyusun scrapbook, yang mengharuskan siswa memahami cerita, memilih pesan penting, dan menghubungkannya dengan pengalaman diri, secara tidak langsung menciptakan ruang refleksi tersebut. Selain itu, konsep EQ yang diperkenalkan Goleman (1998) tampak relevan, karena kegiatan kolaboratif dalam membuat scrapbook membantu siswa mengembangkan empati, kemampuan bekerja sama, serta kesadaran emosional. Temuan ini menguatkan penelitian Rambe (2024) tentang implementasi SQ dalam pendidikan Islam, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sarat makna lebih efektif dalam menanamkan nilai dibanding metode ceramah semata.

Dari ketiga ranah tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah yang jelas. Pertama, penelitian ini tidak hanya mengembangkan media scrapbook, tetapi merumuskan model pembelajaran scrapbook yang terdiri dari tahapan sistematis (misalnya orientasi–eksplorasi–konstruksi–publikasi–refleksi). Model ini menempatkan scrapbook bukan sekadar alat bantu visual, tetapi sebagai kerangka pembelajaran aktif yang dapat direplikasi oleh guru. Kebaruan ini belum banyak ditawarkan oleh penelitian scrapbook sebelumnya yang umumnya berfokus pada produk media. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan nilai karakter dalam satu model pembelajaran berbasis proyek visual, sehingga memberikan kontribusi teoretis pada diskusi tentang integrasi SQ–IQ–EQ dalam pembelajaran MI. Ketiga, penelitian ini memperluas konteks penggunaan scrapbook pada madrasah, karena sebagian besar studi sebelumnya dilakukan di SD umum.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru MI bahwa scrapbook dapat digunakan dalam pembelajaran tematik atau mapel spesifik dengan menyesuaikan konten visual dan narasi. Selain itu, model pembelajaran scrapbook yang dikembangkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran berbasis aktivitas yang menyenangkan, relevan dengan karakteristik perkembangan siswa MI, dan sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas serta penguatan karakter. Penelitian ini juga memberikan peluang bagi pengembangan lanjutan, misalnya integrasi scrapbook digital, penggunaan AR seperti yang diuji Hafizhah (2024), atau pengembangan rubrik penilaian karakter yang lebih terukur.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa model pembelajaran scrapbook yang dikembangkan tidak hanya efektif secara empiris, tetapi juga kokoh secara teoretis dan memberikan kontribusi baru bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada kajian media visual kreatif, pendidikan karakter, dan desain pembelajaran berbasis proyek di MI.

KESIMPULAN

Temuan paling mengejutkan dari penelitian ini adalah bahwa proses pembelajaran berbasis scrapbook tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga secara alami memunculkan kemampuan reflektif dan kesadaran nilai tanpa perlu instruksi eksplisit dari guru. Selama uji coba, siswa tidak hanya aktif mengorganisasi informasi, tetapi juga menghubungkan materi dengan pengalaman personal, menunjukkan bahwa scrapbook berfungsi bukan sekadar sebagai media visual, melainkan sebagai ruang internalisasi nilai dan pembentukan makna. Fenomena ini tidak terprediksi sebelum penelitian dilakukan, sebab guru dan peneliti awalnya menduga scrapbook hanya akan membantu dalam aspek kognitif, namun ternyata memberikan dampak afektif dan spiritual yang lebih kuat dari perkiraan.

Penelitian ini memberikan sumbangan keilmuan yang signifikan dengan menghadirkan model pembelajaran scrapbook yang terstruktur dan dapat direplikasi, sesuatu yang belum ditawarkan secara eksplisit oleh penelitian scrapbook sebelumnya. Penelitian ini mengonfirmasi efektivitas media scrapbook sebagaimana ditemukan studi terdahulu, tetapi sekaligus memberikan perspektif baru bahwa scrapbook dapat berfungsi sebagai learning model, bukan hanya learning media. Integrasi nilai SQ–IQ–EQ dalam tahapan pembelajaran scrapbook juga menghadirkan pendekatan konseptual baru yang menempatkan aktivitas kreatif sebagai jembatan antara pengetahuan, emosi, dan spiritualitas. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan teori pembelajaran visual dan menambah khazanah metodologi pengembangan model pembelajaran pada konteks madrasah.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Penelitian dilakukan pada satu madrasah dengan sampel terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke jenjang atau konteks sekolah lain. Variasi mata pelajaran yang diuji juga masih terbatas sehingga efektivitas model ini pada bidang lain perlu diuji lebih lanjut. Selain itu, penelitian menggunakan pendekatan R&D yang berfokus pada validitas, kepraktisan, dan keefektifan dalam konteks terbatas; sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar, lokasi yang lebih beragam, serta pendekatan campuran agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kekuatan dan batas model scrapbook ini. Dengan penelitian lanjutan yang lebih mendalam, kebijakan pengembangan media dan model pembelajaran kreatif di madrasah dapat dirumuskan secara lebih tepat dan berbasis bukti.

REFERENSI

Acetylena, Sita & Sirojuddin, Akhmad. (2025). Pengembangan Desain Pendidikan Karakter Berbasis Tiga Kecerdasan Manusia. *Andragogi Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 103-115, <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i1.1315>

Amma, T., & Rifa'i, M. A. (2022). Knowledge as a factor that affects the validity and interest in carrying out Islamic law. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 843–851. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2337>

Anirah. (2022). Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 6626-6634

Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books

Hafizhah, F. J., Utami, W. W., Haris, A., Puspitasari, D., & Rahayu, R. (2024). Augmented Reality-Assisted Scrapbook Media: Development for Elementary Students' Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(2), 770–778. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.6042>

Khuzaimah, Hadiyanto, Risda Amini. (2021). Improving Learning Activities Using Visual Media in Class III Elementary School. *IJEDs: International Journal of Educational Dynamics*, 3(2), 37-40

- Mayer, E. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press
- Muktadir, A., Arifin, A., & Rahmawati, S. (2022). The effect of scrapbook media in improving student creativity. *Jurnal JADAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 18–25
- Pulungan, M. (2024). Development of scrapbook learning media in Indonesian language learning for elementary students. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–56
- Putri, T. A. E. (2021). Pengembangan media scrapbook materi organ tumbuhan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–121
- Rambe, U. K., Sitompul, H., & Simarmata, E. (2024). Exploring spiritual quotient (SQ) implementation in shaping students' characters: A qualitative descriptive study. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 4(1), 13–25
- Russel, J. D. & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall
- Wasito, Aji. (2022). Utilization of Visual Media in Thematic Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 584-591. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53744>
- Zohar, D., & Marshall, I. (2000). *SQ: Spiritual Intelligence—The Ultimate Intelligence*. London: Bloomsbury Publishing