

DAFTAR PUSTAKA

- Addafi, F., dan Tutut Nurita. (2020). Kelayakan Komik Getaran dan Gelombang untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 8(3), 275-281.
- Agatha, V.R., dan Mohammad, B. (2021). Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnosains pada Materi Pemisahan Campuran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(1), 35-40.
- Apriyansyah, Chandra. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realita. *Jurnal Audi*, 3(1), 13-26.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyani, N. (2014). Penggunaan Media Buku Tempel dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1-10.
- Chatib, Munif. (2012). *Sekolah Anak-anak Juara*. Bandung: Mizan Media Group.
- Corcoran, E. (2005). *A Statistical Model of Student Knowledge for a Corrected Conceptual Gain*. Arkansas: University of Arkansas.
- Dewi, Tiara Kusnia dan Yuliana Rina. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 19-25.
- Djarwanto. (2003). *Statistik Non Parametik*. Bandung: BPFE.
- Faisal Rahman, Irwan, Yusuf Suryana, dan Akhmad Nugraha. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natralis melalui Metode Observation, Investigation, dan Experiment dalam Materi Tumbuhan dan hewan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 5(3), 120-128.
- Fajri, N., dan Siti, M. (2018). Model Media Pembelajaran Sains untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Jurnal Bagimu Negeri*, 2(1), 9-19.
- Fatwa Amalina, A. (2020). Pengembangan Media Scrapbook dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468-478.

- Hardiana, I. (2015). *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hastari, S., Endang, S., dan Lisa, L. (2016). Validasi Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik pada Materi Mutasi Gen. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(1), 7-13.
- Haynes, S. N., Richard, D. C., dan Kubany, E. S. (1995). Content Validity in Psychological Assesment: A Functional Approach to Concepts and Methods. *Psychological Assesment*, 7(1), 238-247.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Educating*, 4(2), 86-97.
- Ichsani Pasaribu, Wirda, dan Rapita Silalahi, Beta. (2022). Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 81-95.
- Khoeriyah, N Mawardi M. (2018). Penerapan Desain Pengembangan Tematik Integratif Alternatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil dan Kebermanaknaan Belajar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(2), 63-74.
- Lazear, D. (2004). *Higher-order thinking (The multiple intelligences way)*. USA: Zephyr Press.
- Lia, R. (2014). *Mahar Scrap Book Kreasi Mahar Unik dengan Tema Menarik Ala Scrapbook*. Surabaya: PT Trubus Agrisarana.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character How Our School can Teach Respect and Responbility*. New York: Bantam Books.
- Lismaya, L. (2018). Improving Stundent's Naturalist Intellegince Through Outdoor Activities on Plant Morphology Learning. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 1(1), 47-52.
- Lucy, B. dan Rizky, A.J. (2012). *Dahsyatnya Brain Smart Teaching (Cara Super Jitu Optimalkan Kecerdasan Otak dan Prestasi Belajar Anak*. Jakarta: Penebar Plus (Penebar Swadaya Grup).
- Maesaroh, S. dan Malika, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 81-86.
- Monita, F.A., dan Ikhsan J. (2020). Development Virtual Reality IPA (VR-IPA) Learning Media for Science Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1), 1-7.

- Murjainah. (2016). Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer di Muka Bumi di Kelas X SMA. Skripsi: Universitas PGRI Palembang.
- Musafiroh, Tadzkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Kecerdabelasan*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJEN DIKTI.
- Muslich, M. (2010). *Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Sleman: Ae-Ruzz Media.
- Nugroho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nusantara, D. Irawan, H. (2012). Perencanaan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1. *Jurnal Sains dan Seni Its*, 1(1), 22-27.
- Pamungkas, A, Bambang Subali, dan Suharto Lunuwih. (2017). Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118-127.
- Prasetyo dan Reza. (2009). *Multiply Your Multiple Intelligence: Melatih 8 Kecerdasan Majemuk Pada Anak dan Dewasa*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rahmawati, Indah, Fina Fakhriyah, dan Sekar Dwi Ardianti. (2021). Korelasi Antara Kecerdasan Naturalis terhadap Sikap Peduli Lingkungan Sekitar SD Negeri Pulorejo 01. *Jurnal Penelitian Indonesia*, 8(1), 15-27.
- Ridha, Nikmatur. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62-70.
- Rohihah, I., dan Pamungkas, A.S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA*, 4(1), 35-49.
- Sari, I., Yuliantini, N., dan 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.
- Setyanti, S. W. (2012). Membangun Kerja Sama Tim (Kelompok). *JURNAL STIE SEMARANG*, 4(3), 59-65.
- Sintayani, Yuliyanti. (2011). *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Sleman Yogyakarta: Kritzer Publisher.
- Siregar, N., Suherman, Rubhan Masykur, dan Sari Ningtias, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11-19.

- Siregar, S. (2015). *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sukmanasa, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dgital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD Untirta*, 3(2), 171-185.
- Tedjasendjaja, G. (2017). Visualisasi Karakter Hanoman Sebagai Tokoh dalam Komik Digital. *Rupa-rupa*, 3(1), 61-75.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utaminingsih, Sri, Ferina Agustini, dan Moh Aniq. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sibtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 64-70.
- Wahyuni, A., dan L. Lia. (2020). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Kearifan Lokal Palembang di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 37-45.
- Wardani, S. (2018). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokkan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124-130.
- Widayati Sri, Utami Widiyati. (2008). *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna Publisher.
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Bebasis Mutiple Intelligence* . Jakarta: PT Dian Rakyat.