

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Andra Tersiana. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Anak Hebat Indonesia.
- Anis, M. Z. A. 2016. *Sejarah, Kesadaran Sejarah dan Pupusnya Identitas Nasional*. Yogyakarta. Ombak.
- Aries, E. F., & Haryono, A. D. 2012. *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Media Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2020. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azhar, Susanto. 2018. *Sistem Informasi Akuntansi. Cetakan pertama*. Bandung: Lingga Jaya.
- Aziz, M.A. 1955. *Japan's Colonialism and Indonesia*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Daryanto. 2018. *Manajemen Laboratorium Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Presss Group.
- Gandana, G., 2019. *Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Gunawan, Asnil Aidah Ritonga. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamid, A. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pailkem: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hariyono. 2014. *Dinamika Revolusi Nasional: Kisah Gerakan Oposisi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Hardiana. I., 2015. *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar ScrapBook*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Imran, A. 2012. *Di Bawan Pendudukan Jepang, dalam Zed, M. & Paeni, M. (Eds). Indonesia dalam Arus Sejarah 6: Perang dan Revolusi*. Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve & Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kurasawa, A. 2016. *Masyarakat & Perang: Sejarah dengan Foto yang Tak Terceritakan*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Lestari, Ika, dkk. 2019. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Jakarta: Erzatama Karya Abadi
- Masganti Sit, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Medan: Perdana Publishing
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Mudhofir dan Rusydiyah 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* Jakarta: Rajawali Pers.
- Munandar, U. 2016. *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2018. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pranoto, S.W. 2000. *Revolusi Agustus: Nasionalisme Terpasung dan Diplomasi Internasional*. Yogyakarta: Laper Pustaka Utama.
- Purba, R.A. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto, M. Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ricklefs, M.C. 2008. *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008*. Jakarta: Serambi.
- Rustamana, Agus. 2017. *Model Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan Induktif Berbasis Masalah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sadiman, A.M. 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. 2017. *Paradigma Baru Mengajar (1st ed)*. Jakarta: Kencana.

- Sitepu, A. S. M. B. 2019. *Pengembangan kreativitas siswa*. Jakarta: Guepedia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R dan Riyana, C. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, Muhammad. 2017. *Model Pembelajaran Discovery Learning*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz media.
- Yusuf, Syamsu, dan Nurihsan, A. 2015. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Jurnal

- Aisyah, Fadilah. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* Vol. 1, No. 2 Maret 2023.
- Amanullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menjunjung Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8. No. 1 Januari 2020, Hal. 37-44. DOI: <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Aulisia, Y. L., & Gunansyah, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 7(1), 2549-2558.
- Damayanti, M. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 5(3), 803-812.

- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638.
- Indriajati, R., & Ngazizah, N. (2018). Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas dan Pemahaman Siswa SD Muhammadiyah Purworejo. Array. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 111-117.
- Khairani, M. & Febrinal, D., (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2).
- Marisyah, Ab. Firman, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3).
- Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual di Kelas V Sekolah Dasar. *ABDAU: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 238-253.
- Mu'min, S.A, Kamelia, dan H. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assessted Individualization (TAI) pada Siswa Kelas V MI As-Syafiyah Kendari. *Jurnal Al-Ta'dib*, 10(2), 55–72.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.2, 439.
- Putu, R. I., G, M. R. K., & Nym, N. G. (2022). Scrapbook sebagai media pembelajaran tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas v sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1393–1402.
- Ratih Fitroh Yuliantari, Agus suprijono. (2014). Evaluasi Hasil Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp) Pada Mata Pelajaran Ips Kompetensi Dasar Sejarah (Studi Kasus: SMP Kartika Nasional Plus Surabaya Kelas VIII Semester 1). *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah* Volume 2, No. 1, Maret 2014.

- Saimona, Y., Feniareny, F., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 196–207.
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model 89 Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94-104.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan. Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. - Dalam *Jurnal Sekolah (JS)*, Vol 2, No 2, hlm 130

Skripsi/Tesis

- Amaliyah Putri, Restu. (2022). *Penerapan Media Scrapbook Berbasis Photoshop Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kelas X IPA 1 SMA PGRI 2 Kota Jambi*. Skripsi. FKIP Universitas Jambi.
- Chandra Nursyafa'ah, Octavia. (2024). *Penerapan Games Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase XI 2 SMAN 3 Kota Jambi*. Skripsi FKIP Universitas Jambi.
- Muharianti Ulfa, Limbong. (2022). *Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas V MIS Simpang Kanan Aceh Singkil*. Other thesis, UIN Ar-Raniry
- Nur Safitri, Anggy Dwi. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 5 Purbalingga*. Skripsi FTIK UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Zativa, Oriza. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Klasifikasi Kingdom Animalia Untuk Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Pakong Pamekasan*. Skripsi. FTIK UIN KH. Ahmad Siddiq Jember.

Internet

- Ensiklopedia Sastra Indonesia. (2016). *Djawa Baroe (1943-1945)*. <http://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/DjawaBaroe> (diakses pada 25 September 2024 pukul 13.45).