

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

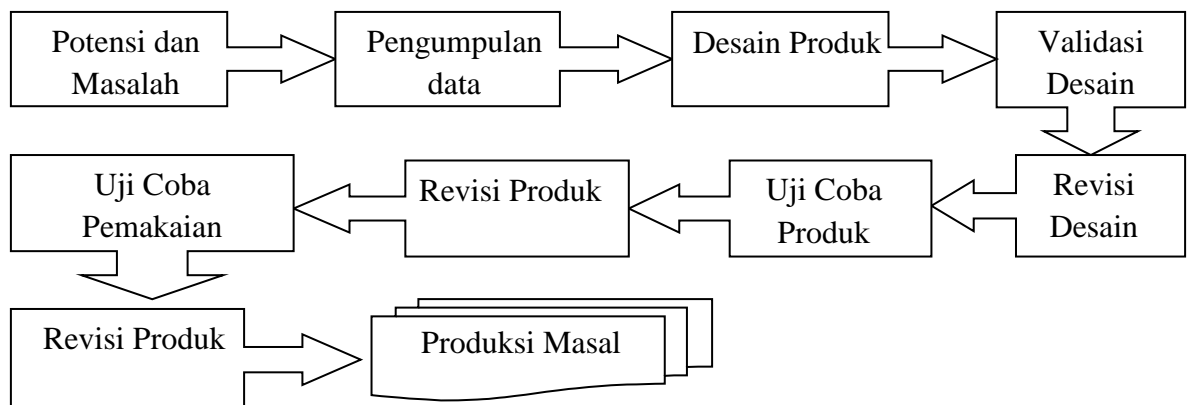
2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah suatu desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu (Mohammadi et al., 2017). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016). Secara sederhana “Penelitian dan Pengembangan” didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mencaritemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, sampai dihasilkannya suatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

Terdapat beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Setyosati, 2010). Borg and Gall (1989) menggunakan nama Research and Development atau R&D yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan yang terdapat sepuluh tahapan penelitian yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi missal. Richey dan Kellin, menggunakan design and Development Research yang diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan. Thiaragajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Dissemination*, Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, implementation, evaluation*) dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan (Yuberti, 2014).

Dalam penelitian ini penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media *lapbook*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model dari Borg and Gall dengan langkah penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall

Pemilihan peneliti menggunakan model Borg and Gall karena model ini memiliki validasi tinggi yang telah diuji oleh beberapa ahli. Tujuan model ini sendiri yaitu untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun model ini terdapat kekurangannya, yakni membutuhkan proses yang relatif panjang karena memiliki langkah penelitian yang kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar (Hanafi, 2017).

2.1.2 Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, lazim adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar bagi para pendidik agar memudahkan siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Namun pada awalnya, istilah media pembelajaran tidak terlalu dikenal. Awalnya guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Hingga akhirnya zaman semakin berkembang, sumber pelajaran kemudian bertambah dengan adanya buku.

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, media memiliki peran dan fungsi yang secara langsung maupun tidak langsung dapat berpengaruh terhadap motivasi, minat, dan semangat siswa dalam belajar serta mampu memberikan gambaran terhadap materi yang bersifat abstrak sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa. (Luh & Ekayani, 2021).

Menurut *National Education Association* (NEA) yang terdapat dalam buku karya Hamid et al. (2020) mengartikan media adalah perangkat yang dapat

dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca, dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Nurdyansyah (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat menumbuhkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca dengan berbagai bentuk medianya yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Kustandi, C., & Darmawan (2020) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diperlukan untuk membantu meningkatkan fokus dan keaktifan siswa dalam belajar sehingga dengan adanya kefokus dan keaktifan siswa diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar, serta mampu belajar dengan mandiri sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Belajar mandiri di sini bukan berarti harus belajar sendiri, melainkan kemampuan dan kemauan siswa sendiri untuk belajar berdasarkan inisiatif atau kemauannya sendiri. Materi pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu membuat pembelajaran tersampaikan lebih jelas serta mampu menggambarkan suatu objek yang sulit dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga sangat penting bagi kegiatan proses pembelajaran karena dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat.

Menurut Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Netriwati (2013) media terbagi menjadi tiga, yaitu: yang pertama media auditif, media yang penyampaian pesan atau informasinya hanya dapat berupa suara saja. Yang termasuk media auditif antara lain seperti radio, dan kaset *tape*. Media ini tidak disarankan bagi orang yang memiliki keterbatasan dalam pendengaran. Yang kedua media visual, berupa media yang penyajian pesan atau informasinya hanya dapat diterima indera penglihatan. Media ini terbagi menjadi dua, yaitu media visual diam dan media visual gerak. Jenis dari media visual diam seperti: gambar, foto, grafik,

diagram, sketsa, poster, lukisan, dan cetakan. Sedangkan yang merupakan media visual seperti film bisu. Dan yang ketiga media audio visual, berupa media yang penyampaian pesan atau informasinya dapat dilihat dan didengar sekaligus. Contohnya yaitu video, film.

Sedangkan Leshin, Pollock, & Reigeluth dalam buku Media Pembelajaran yang ditulis oleh Hamid et al. (2020) mengelompokkan media menjadi lima jenis, antara lain:

- 1) Media berbasis makhluk hidup baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Seperti guru, instruktur, tutor, kegiatan bermain peran, observasi hewan atau tumbuhan.
- 2) Media berbasis cetak, seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, bulletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster dan sebagainya.
- 3) Media berbasis visual, seperti bagan, grafik, peta, transparansi, slide, dan lainnya.
- 4) Media berbasis audio-visual, meliputi video, film, program slide-tape, televisi, YouTube.
- 5) Media berbasis komputer, seperti pembelajaran dengan bantuan komputer, *web-based learning*, aplikasi pendukung pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa secara garis besar, media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Sedangkan media *lapbook* yang peneliti kembangkan termasuk ke dalam jenis media berbasis cetak visual karena pembuatannya melalui proses cetak dan dapat dilihat secara visual saja.

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media tidak hanya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun juga sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Menurut Tafonao (2018) mengatakan bahwa media memiliki fungsi dalam pembelajaran, yang dapat memperjelas penyajian

pesan dan informasi yang dapat memperlancar proses dan hasil belajar. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Untuk memudahkan dalam merepresentasikan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil dapat dibantu dengan menampilkan objek tersebut menggunakan gambar, foto, slide, mikroskop, dan lain lain. Ataupun dapat menampilkan kejadian-kejadian yang telah terjadi di masa lalu dapat ditampilkan dengan bantuan foto, video, dan film.

Sudjana dan Riva'I dalam (Kustandi, C., & Darmawan, 2020) mengemukakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar, karena pembelajaran lebih menarik perhatian siswa. Materi pembelajaran lebih jelas tersampaikan sehingga lebih mudah dipahami siswa serta memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Siswa mampu lebih banyak melakukan kegiatan tidak hanya mendengarkan guru melainkan dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Marlina et al. (2021) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: lebih menarik, lebih interaktif, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat lebih fleksibel dapat diberikan dimanapun dan kapanpun, sikap siswa dapat ditingkatkan dan berubah kearah yang lebih positif.

Dari uraian dan beberapa pendapat ahli tersebut, manfaat penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penyajian pesan dan informasi dapat lebih jelas sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, yang dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara mengurangi penggunaan sistem pembelajaran yang lebih dominan bersifat verbal adalah dengan cara penggunaan media pembelajaran. Media merupakan salah satu perantara untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan media harus dipertimbangkan dengan tepat oleh seorang guru (Marlina et al., 2021). Untuk menentukan cara pemilihan media pembelajaran, ada beberapa tahap yang harus diketahui yaitu mengetahui apa saja faktor dan kriteria dalam pemilihan media. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan ketika memilih media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Dana atau Material

Dikarenakan dana yang cukup mahal atau sekolah tidak menyediakan fasilitas yang baik kebanyakan guru tidak memanfaatkan penggunaan media untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, guru harus pandai memilih media yang digunakan supaya tidak menggunakan dana yang berlebihan atau mahal, guru bisa memanfaatkan barang-barang bekas dalam setiap pembuatan media pembelajaran.

2. Materi pelajaran

Setiap perbedaan materi pelajaran, maka media yang digunakan pun juga berbeda. Guru harus pandai memanfaatkan penggunaan media dengan baik, supaya satu media bisa digunakan beberapa materi.

3. Siswa

Pemahaman setiap siswa dengan siswa yang lain tentu memiliki perbedaan masing-masing, ada yang gemar membaca, bernyanyi, menulis, atau mendengarkan. Dari beberapa perbedaan tersebut guru harus mampu membuat media yang dapat menarik perhatian siswa yang memiliki karakter berbeda-beda supaya tertuju pada media yang telah dibuat.

4. Jenis-jenis media

Pilihlah dengan tepat jenis media yang hendak digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Jenis-jenis media diantaranya ada media audio, media visual, media audio visual.

Kriteria pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, kondisi yang ada dengan mempertimbangkan karakteristik media yang bersangkutan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tentunya memerlukan persiapan yang matang, mulai dari penggunaan metode yang ingin digunakan, strategi yang cocok untuk diterapkan hingga media apa yang cocok untuk digunakan sesuai dengan materi ajarnya. Kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran SD MI oleh Marlina et al. (2021) yakni:

1. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran;
2. Kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran;
3. Kemudahan dalam memperoleh media;
4. Keterampilan dalam menggunakannya;
5. Ketersediaan waktu untuk menggunakannya;
6. Sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

2.1.5 Media *Lapbook*

Lapbook pada umumnya terbuat dari salah satu jenis map, yaitu *file-folder*, yang kemudian dilipat secara vertikal atau horizontal menjadi dua sehingga apabila map tersebut dibuka seperti jendela. Sedangkan dalam Squidoo (*Homeschooling & Life Experience Education*) *lapbook* merupakan buku mini yang berisi tentang rincian apa yang dipelajari ataupun berisi mengenai topik lain. Namun dengan seiring perkembangan zaman, *lapbook* dapat dibuat dengan kertas yang lebih tebal dan ukuran lebih besar.

Adapun pemilihan media *lapbook* dalam penelitian pengembangan ini dikarenakan peneliti ingin memberi alternatif variasi media yang dapat dijadikan sebagai dorongan bagi siswa dalam meningkatkan ketertarikan saat pembelajaran berlangsung, selain itu media *lapbook* dapat membantu menyederhanakan materi ke dalam poin-poin penting yang diharapkan dapat mudah dipahami oleh siswa,

serta dapat memaparkan materi dalam bentuk yang lebih konkrit dan lebih menarik bagi siswa.

Pada pengembangan media *lapbook* ini dibuat dengan menyesuaikan pada pendekatan tematik yang didalamnya terdapat kegiatan pembelajaran seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Dalam kegiatan mengamati, siswa disajikan sebuah media objek secara nyata. Pada kegiatan menanya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah diamati, dilihat, atau dibaca. Dalam kegiatan mencoba, siswa memperagakan sendiri bagaimana penggunaan dari media *lapbook* itu sendiri. Kemudian dalam kegiatan menalar, siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam media pembelajaran. Sedangkan dalam kegiatan mengkomunikasikan, siswa diberikan kesempatan untuk dapat mengkomunikasikan apa yang telah ia pelajari baik dengan cara tertulis maupun lisan. Sehingga diharapkan proses pembelajaran tidak terlalu berorientasi pada guru dan mewujudkan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Lapbook ini bisa diisi dengan berbagai hasil karya terkait dengan produk seni seperti gambar, kerajinan tangan, dan sebagainya (Kadarwati, A., & Rulviana (2020). Sedangkan untuk media *lapbook* yang dikembangkan oleh peneliti diisi dengan sebuah replika jam, baik jam berbentuk digital atau jam analog serta diisi oleh materi-materi mengenai satuan waktu beserta soal-soal. Media *lapbook* ini terdiri dari *cover* depan, bagian isi terdiri dari materi beserta soal latihan, dan *cover* belakang, seperti tampak pada gambar berikut.



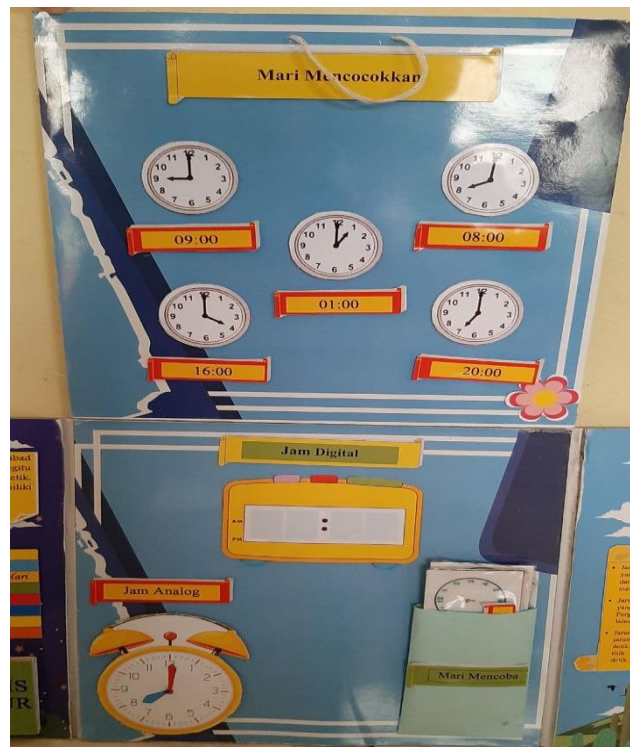
Gambar 2.2 Tampak Depan Media Lapbook



Gambar 2.3 Tampak belakang media lapbook



Gambar 2.4 Tampak bagian isi lapbook



Gambar 2.5 Tampak bagian isi lapbook

Pada Gambar 2.1 terdapat *cover lapbook* yang terdiri dari judul media dengan *background* yang menarik. Pada Gambar 2.2 terdapat *cover* bagian belakang *lapbook* yang terdiri dari nama penulis, nama pembimbing, logo instansi penulis, dan logo kampus merdeka. Sedangkan pada Gambar 2.3 dan 2.4 berisi materi satuan waktu, latihan soal, jam digital dan jam analog yang dapat di ganti-ganti.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media *Lapbook*

Menurut Susilana dan Riyana dalam Rahmawati et al. (2017) media *lapbook* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu:

- 1) Dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan gambar.
- 2) Dapat dilengkapi dengan dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Pembuatannya mudah, mudah dibawa kemana-mana.
- 4) Dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Sedangkan menurut Wahyuliani et al. (2016) kekurangan media *lapbook* adalah jika ukuran *lapbook*nya tidak terlalu besar maka, hanya bisa digunakan per individu atau kelompok kecil.

2.1.7 Materi Satuan Waktu

Materi satuan waktu pada kelas III terdapat di semester genap dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan sebagai berikut.

Tabel 2.1 KD, Indikator, dan Tujuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 mengidentifikasi satuan waktu 3.7.2 menyatakan satuan waktu dalam jam	Siswa mampu membaca lama waktu dengan satuan jam.

Dalam kehidupan sehari-hari sering mendengar dan menggunakan istilah detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun. Istilah tersebut dalam pembelajaran matematika disebut sebagai satuan pengukuran waktu. Menurut Lestari (2015) waktu adalah seluruh rangkaian suatu proses, perbuatan atau keadaan kapan itu terjadi dan berapa lama proses itu terjadi. Satuan waktu yang digunakan di seluruh dunia yaitu:

1 abad	= 100 tahun
1 dasawarsa	= 10 tahun
1 windu	= 8 tahun
1 tahun	= 12 bulan
1 bulan	= 4 minggu
1 minggu	= 7 hari
1 hari	= 24 jam
1 jam	= 60 menit
1 menit	= 60 detik

Untuk mengetahui lama suatu kejadian berlangsung dapat diukur dengan sebuah alat ukur, yaitu jam atau arloji. Jenis jam pun terdapat banyak macam jenisnya, ada jam dinding, jam tangan, jam meja, dan jam saku. Jam yang

didalamnya terdapat tiga buah jarum disebut jam analog. Sedangkan jam yang penunjuk waktunya berupa menggunakan angka disebut jam digital.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran *lapbook* ataupun mengenai materi satuan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Apatar Pada Materi Satuan Waktu Mata Pelajaran Matematika Kelas V* oleh Wijanarko & Budiharti (2018). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika khususnya materi satuan waktu, penyajian materi yang kurang menarik dan kurang efektif, kurangnya variasi pengadaan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan media APATAR SATU pada materi satuan waktu, APATAR SATU merupakan singkatan dari Alat Peraga Putar Satuan Waktu. Berdasarkan hasil uji ahli, media ini layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi satuan waktu.
- 2) Penelitian yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar* oleh Bahtiar (2019) dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut yaitu untuk penggunaan media untuk mempermudah materi mengenai perhitungan waktu. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media papan waktu. Media papan waktu adalah media pembelajaran matematika yang berbentuk lingkaran seperti jam yang terbuat dari triplek yang dipasang dua jarum jam berupa stik eskrim, kemudian setiap angka nya dilapisi kain berwarna-warni supaya mempermudah siswa dalam menghitung waktu setiap detik dan menitnya. Berdasarkan hasil uji, media ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran perhitungan waktu bagi siswa kelas tiga sekolah dasar.
- 3) Penelitian yang berjudul *Penerapan Media JIDSAM BERGAMBER Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Satuan Waktu Kelas III MI* oleh

Firdausi (2021). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai kurangnya pemahaman siswa terhadap matematika yang mereka kerjakan hal ini disebabkan karena guru lebih mendominasi pembelajaran serta cara penyampaian guru yang kurang dipahami siswa dan juga kurangnya penggunaan media atau alat peraga pembelajaran. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa penerapan media jidsam bergambar dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Jamaludin et al. (2020) yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Lapbook* yang membahas mengenai permasalahan kesulitan siswa dalam memahami dan menghafal sebuah mata pelajaran khususnya mata pelajaran yang terlalu banyak isi materi. Selain itu permasalahan yang dihadapi adalah tidak adanya penggunaan media yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat mengatasi kebosanan siswa ketika belajar berlangsung dan tidak ada hal yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa karena proses pembelajaran yang terlalu monoton. Media *lapbook* dalam penelitian ini terdapat gambar-gambar beserta penjelasan mengenai gunung dan materi kenampakan alam serta dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang dimaksudkan untuk melatih dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *lapbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatnya hasil belajar siswa.
- 5) Penelitian mengenai permasalahan yang sama juga dilakukan oleh Napitupulu (2021) dengan judul *Pengaruh Media Lapbook pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang belum optimal, hal tersebut terjadi karena penyampaian materi yang masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak dapat menerima materi dengan optimal. Hasil penelitian yang telah

dilakukan tersebut menunjukkan hasil bahwa media *lapbook* memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa sebesar 10,31.

- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2021) yang berjudul *Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook terhadap Keaktifan Belajar Siswa* didapatkan kesimpulan bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar siswa menggunakan model *project-based learning* berbantuan *lapbook* lebih tinggi dari sebelumnya, hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *project based learning* berbantuan *lapbook* dalam pembelajaran tematik terhadap keaktifan belajar siswa di kelas.
- 7) Penelitian Antosa (2020) tentang *Scientific Approach Resilience In Elementary School Through Development Of Lapbook Learning Media* dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran tematik *scientific approach*. Media *lapbook* dalam penelitian ini bahannya terbuat dari kertas duplek atas dasar temuan peneliti yang didapat dalam proses devine. Setelah melalui proses validasi hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *lapbook* dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran tematik *scientific approach*.
- 8) Penelitian Peycheva, Y., & Lazarova (2018) yang berjudul *The Lapbook as a Didactic Tool to Implement Integrated Training in Natural Science and Technology and Entrepreneurship at Primary School Level* permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai guru yang terlalu umum untuk memberikan tugas yang monoton, guru merasa perlu memberikan tugas-tugas hiburan yang bersifat memancing minat, motivasi, dan aktivitas kognitif siswa di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitian ini media *lapbook* dibuat oleh siswa itu sendiri dengan menggunakan bahan kertas karton dengan ukuran A3 atau A4 dengan elemen tambahan berupa amplop, bunga, bukaan jendela, saku, lingkaran berputar, dan lainnya sesuai kreatifitas siswa. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa *lapbook* merupakan *didactic* modern yang secara teknis dan bermakna menciptakan emosi positif bagi siswa dan memungkinkan aktivitas kognitif.

- 9) Penelitian Halimah et al. (2020) yang berjudul *Fostering Students' Creativity Through Lapbooking: A Case Study in an Indonesian Primary School Context* permasalahan yang diangkat mengenai cara mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dengan membuat *lapbook* berisikan materi dengan tema yang sudah ditentukan. Hasil dari penelitian tersebut, menyimpulkan bahwa membuat *lapbook* dalam pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan kreativitas siswa.