

Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Menggunakan Media Scrapbook Pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Negeri 37 Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025

Helni Tri Agustiningrum¹, Siti Ulfyani², Ika Septiana³, Sri Mahmudah⁴

¹Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dr. Cipto No. 24, Karangtempel, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50125

² Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dr. Cipto No. 24, Karangtempel, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50125

³Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dr. Cipto No. 24, Karangtempel, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50125

⁴Bahasa Indonesia, Sekolah Menengah Pertama 37 Semarang, Jl. Sompok Lama No.43, Peterongan, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50242

Email: ¹helniarum@gmail.com

Email: ²sitiulfyani@upgris.ac.id

Email: ³ikaseptiana@upgris.ac.id

Email: ⁴mahmudahspdsri5@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran teks tanggapan melalui penggunaan media scrapbook di kelas VII SMP Negeri 37 Semarang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII E. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media scrapbook dapat meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa media scrapbook meningkatkan keaktifan peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik pada Siklus 1 meningkat dari 59,4 (pre-test) menjadi 66,2, dengan peningkatan persentase 11,46%. Nilai rata-rata peserta didik naik lagi menjadi 78,2 pada Siklus 2, dengan peningkatan persentase 18,15%. Berdasarkan kriteria keaktifan, siswa yang awalnya berada pada kategori *Perlu Bimbingan* mulai mengalami peningkatan hingga masuk kategori *Cukup* pada Siklus 2. Keseluruhan keaktifan peserta didik meningkat sebesar 21,85%, membuktikan bahwa media scrapbook efektif dalam membantu siswa memahami dan mengembangkan teks tanggapan secara lebih aktif dan kreatif.

Kata kunci: keaktifan peserta didik, media scrapbook, teks tanggapan

ABSTRACT

This study aims to improve students' engagement in learning response texts through the use of scrapbook media in Class VII of SMP Negeri 37 Semarang. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were students of class VII E. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and tests.

The results showed that the use of scrapbook media significantly increased students' learning engagement. The average score improved from 59.4 in the pre-test to 66.2 in Cycle I (an increase of 11.46%), and further increased to 78.2 in Cycle II (an increase of 18.15%). The level of student engagement also improved, shifting from the "Needs Guidance" category to "Moderately Active." Overall, student engagement increased by 21.85%,

indicating that scrapbook media is effective in encouraging active and creative student participation in understanding and developing response texts.

Keywords: *student engagement, response text, scrapbook media, classroom action research*

1. PENDAHULUAN

Sesuai dengan Permendikbud No. 37 Tahun 2018, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa secara baik dan benar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan dan tidak menarik oleh peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, terutama dalam materi yang memerlukan respons kritis seperti teks tanggapan.

Teks tanggapan merupakan salah satu materi yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam mengemukakan pendapat, memberikan apresiasi atau kritik terhadap suatu hal secara logis dan bertanggung jawab. Sayangnya, berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII SMP Negeri 37 Semarang, pembelajaran teks tanggapan belum mencapai hasil yang optimal. Banyak peserta didik yang tampak pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pemilihan strategi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif adalah media scrapbook. Scrapbook merupakan media visual yang menarik dan memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan ide dan pendapat mereka secara kreatif melalui kombinasi tulisan dan gambar. Dengan menggunakan scrapbook, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami materi, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, terjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Menggunakan Media Scrapbook pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Negeri 37 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya keaktifan peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik agar dapat memperbaiki proses belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pemikiran (Afandi, M. 2014) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan berbagai tindakan di dalam kelas sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas VII E SMP Negeri 37 Semarang dengan jumlah peserta didik 32.

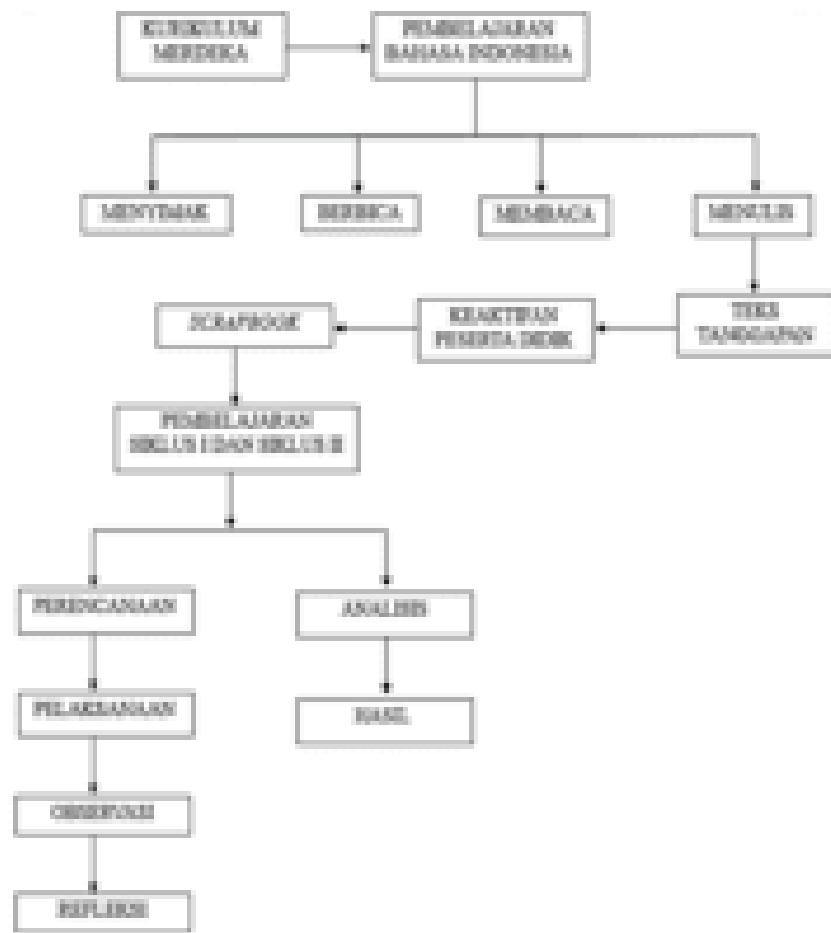
Penelitian ini adalah lanjutan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eni Suciati pada tahun 2023, yang berjudul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Permainan Menempel Rupiah", yang membahas bahwa media pembelajaran meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik di kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Rembang adalah subjek penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar meningkat. Keaktifan kondisi pra siklus meningkat sebesar 55,41% dalam kelompok kurang aktif menjadi 67,19 % dalam kelompok aktif, dan presentase hasil belajar meningkat sebesar 68% menjadi 74%. Ketuntasan peserta didik pada siklus kedua meningkat sebesar 66% dan memenuhi ketentuan indikator keberhasilan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan menempel rupiah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nurayu Fitriana (2023) yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Presentasi Classpoint dan Game Edukasi (Quizizz dan Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia”. Penelitian ini membahas mengenai meningkatkan keaktifan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran. Objek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas X-3 SMA Islam Cikal Harapan 1. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan presentase 67,14% menjadi 81,43%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi classpoint dan game edukasi quizizz dan Kahoot dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran kimia.

Suatu kerangka berpikir diperlukan untuk mendukung kejelasan arah dan landasan teori dalam penelitian ini. Kerangka berpikir ini akan menjelaskan hubungan logis antara variabel tindakan, teori yang melandasi, dan hasil yang diharapkan. Kerangka berpikir ini juga akan menjelaskan bagaimana peneliti merancang tindakan dan menganalisis bagaimana hal itu berdampak pada peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran teks tanggapan menggunakan media scrapbook.

Suatu kerangka berpikir diperlukan untuk mendukung kejelasan arah dan landasan teori dalam penelitian ini. Kerangka berpikir ini akan menjelaskan hubungan logis antara variabel tindakan, teori yang melandasi, dan hasil yang diharapkan. Kerangka berpikir ini juga akan menjelaskan bagaimana peneliti merancang tindakan dan menganalisis bagaimana hal itu berdampak pada peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran teks tanggapan menggunakan media scrapbook.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMP Negeri 37 Semarang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII E yang berjumlah 32 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel indikator keaktifan peserta didik dan lembar kerja peserta didik berbentuk scrapbook. Kedua Instrumen penilaian tersebut digunakan sebagai tolak ukur dalam mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan keaktifan siswa dari siklus ke siklus.

Tabel 2. Pedoman Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Maksimal
1	Keaktifan dalam Pembelajaran	- Aktif bertanya dan menjawab saat diskusi	10
		- Terlibat dalam kerja kelompok	10
		- Mengemukakan pendapat dengan percaya diri	10

2	Kreativitas dalam Media Scrapbook	- Desain menarik dan rapi	10
		- Penggunaan gambar/ilustrasi pendukung sesuai isi teks	10
		- Keunikan dalam penyajian teks tanggapan	10
3	Kemampuan Menulis Teks Tanggapan	- Struktur teks lengkap (tesis, argumen, penegasan ulang)	10
		- Penggunaan bahasa baku dan kalimat efektif	10
		- Ketepatan dalam menyampaikan isi tanggapan	10

Sebelum melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik, diperlukan acuan yang jelas berupa kriteria penilaian. Kriteria ini disusun berdasarkan indikator-indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam peningkatan keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menyusun teks tanggapan melalui media scrapbook. Dengan adanya kriteria ini, proses penilaian menjadi lebih objektif, terarah, dan mencerminkan capaian kompetensi secara menyeluruh.

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Sangat aktif, kreatif, dan kompeten
80 – 89	Baik	Aktif dan memenuhi semua kriteria
70 – 79	Cukup	Cukup aktif namun ada kekurangan
< 70	Perlu Bimbingan	Kurang aktif dan banyak kesalahan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus di kelas VII SMP Negeri 37 Semarang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks tanggapan, melalui penggunaan media scrapbook. Siklus 1 menggunakan scrapbook manual, sementara siklus 2 menggunakan media digital dengan bantuan aplikasi Canva.

Hasil peneliti tuliskan melalui deskripsi perkembangan hasil belajar peserta didik meliputi 1) nilai pre-test, 2) siklus I, 3) siklus II, dengan rincian sebagai berikut.

- 1) Nilai Pre-test
 - a) Pada tahap pre-test, rata-rata nilai peserta didik masih rendah.

- b) Banyak peserta didik belum memahami struktur teks tanggapan dan belum mampu menyampaikan pendapat secara sistematis.
 - c) Mayoritas nilai berada di bawah KKTP (75), menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Siklus II
- a) Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media scrapbook, nilai peserta didik mengalami peningkatan
 - b) Peserta didik mulai aktif dalam diskusi kelompok dan mulai tertarik menyusun teks dalam bentuk scrapbook
 - c) Namun ketuntasan belajar masih belum maksimal. Masih ada sejumlah peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP meskipun sudah mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Berikut ini peneliti menuliskan lebih rinci pada pembahasan berikut.

Hasil Siklus I:

- 1) Perencanaan

Pada tahap ini, guru menyiapkan rancangan pembelajaran, media scrapbook manual, LKPd, dan instrumen penilaian
- 2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi dua pertemuan. Guru memberikan contoh scrapbook, menjelaskan materi teks tanggapan, serta membimbing peserta didik membuat scrapbook secara berkelompok.
- 3) Observasi dan Evaluasi
 - a) Beberapa peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan dengan media scrapbook.
 - b) Aktivitas kelompok masih didominasi oleh peserta didik tertentu, sedangkan yang lain cenderung pasif.
 - c) Peserta didik belum terbiasa mengekspresikan ide atau tanggapan secara lisan maupun tulisan.
 - d) Interaksi antar peserta didik masih terbatas, dan banyak yang bergantung pada guru dalam menyusun teks tanggapan.
 - e) Rata-rata nilai peserta didik: 66,28
 - f) Jumlah peserta didik tuntas (≥ 75): 5 orang (15,62%)
- 4) Refleksi

Pembelajaran dengan media scrapbook mulai memberi dampak, tetapi masih membutuhkan pendampingan dan penguatan strategi. Perlu perbaikan dari sisi bimbingan kelompok, pembagian tugas yang jelas, serta stimulus untuk membangun kepercayaan diri peserta didik.

Hasil Siklus II:

- 1) Perencanaan

Pada tahap ini, guru menyiapkan rancangan pembelajaran, media scrapbook dengan pertolongan aplikasi Canva, LKPD, dan instrumen penilaian
- 2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi dua pertemuan. Guru memberikan contoh scrapbook di Canva, menjelaskan cara membuat scrapbook dengan gawai masing-masing, serta membimbing peserta didik membuat scrapbook secara berkelompok.
- 3) Observasi dan Evaluasi
 - a) Semua kelompok aktif berdiskusi dan bekerja sama menyusun isi dan desain scrapbook.
 - b) Sebagian besar peserta didik aktif mengemukakan pendapat, baik secara lisan maupun tulisan.
 - c) Peserta didik terlihat percaya diri saat presentasi hasil karya di depan kelas.
 - d) Terjadi peningkatan interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru secara alami dan positif.

- e) Rata-rata nilai peserta didik: 78,75
 f) Jumlah peserta didik tuntas (≥ 75): 32 orang (100%)
- 4) Refleksi
 Tindakan perbaikan berhasil secara optimal. Media scrapbook tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi antar peserta didik.

Tabel 3.1 Distribusi Nilai dan Kaktifan Peserta Didik Pra Siklus

Rentang Nilai	Kategori Keaktifan	Frekuensi Pra Siklus	Persentase Pra Siklus (%)
90 – 100	Sangat Baik	0	0%
80 – 89	Baik	0	0%
70 – 79	Cukup	10	31,25%
< 70	Perlu Bimbingan	22	68,75%

Tabel 3.2 Kaktifan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Frekuensi Siklus 1	Persentase Siklus 1 (%)	Frekuensi Siklus 2	Persentase Siklus 2 (%)
0	0%	0	0%
0	0%	6	18,75%
43,75%	19	59,38 %	43,75%
56,25 %	7	21,88 %	56,25%

Gambar 3. Grafik Batang Kekatifan Peserta Didik



4. KESIMPULAN

Penggunaan media scrapbook dalam pembelajaran teks tanggapan terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VII E SMP Negeri 37 Semarang. Peningkatan keaktifan yang signifikan dari 43,75% pada siklus I menjadi 59,38% pada siklus II menunjukkan bahwa scrapbook sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Peningkatan terbesar terjadi pada Siklus 2, menunjukkan bahwa semakin lama peserta didik terlibat dalam metode ini, semakin besar dampaknya terhadap pemahaman dan partisipasi mereka. Hasil-hasil scrapbook manual dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. Hasil Scrapbook Manual



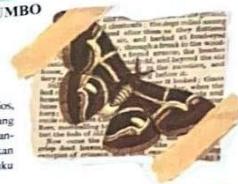
2. Memiliki Makna Besar untuk Keluarga

STRUKTUR TEKS TANGGAPAN SINOPSIS FILM JUMBO

Sebagai film anak dan keluarga, *Jumbo* memiliki sebuah visi dan makna khusus bagi seluruh keluarga di Indonesia.

1. Konteks (Evaluasi Awal)

Artikel memperkenalkan *Jumbo* sebagai film animasi Indonesia produksi Visinema Studios, yang disutradari oleh Ryan Adriandy. Film ini mengisahkan Don, seorang anak laki-laki yang sering merasa rendah diri karena tubuhnya yang besar dan kerap diremehkan oleh teman-temannya. Don berupaya membuktikan kemampuannya dengan mengikuti sebuah pertunjukan bakat, yang mana ia berencana menampilkan sandiwara panggung yang terinspirasi dari buku cerita peninggalan orang tuanya.



2. Deskripsi (Argumentasi)

Artikel menjelaskan bahwa film ini mengangkat tema perundungan anak dan arti persahabatan, serta pentingnya dukungan keluarga. Don, yang merasa rendah diri karena tubuhnya yang besar dan sering diremehkan, berusaha membuktikan kemampuannya dengan mengikuti pertunjukan bakat. Namun, seorang perundungan mencuri buku cerita peninggalan orang tuanya, membuat Don putus asa. Di tengah keputusasaan, Don bertemu dengan Meri, seorang peri kecil misterius, yang meminta bantuannya untuk menemukan orang tuanya. Pertemuan ini mengawali petualangan penuh makna dan kejutan, mengubah pandangan Don terhadap dirinya sendiri dan mempererat persahabatan yang baru terbentuk.



3. Penilaian (Penegasan Ulang)

Artikel menekankan bahwa *Jumbo* memiliki makna besar untuk keluarga. Sebagai film anak dan keluarga, *Jumbo* memiliki visi dan makna khusus bagi seluruh keluarga di Indonesia. Mengingat soal kasus perundungan yang diterima oleh anak-anak, film ini diharapkan dapat menjadi pengingat bagi orang tua bahwa anak-anak berhak merasa aman dan mendapatkan persahabatan, doa, serta kasih sayang di sekitar mereka. Kemudian dalam film ini juga orang tua dapat belajar untuk menyikapi perundungan yang dialami anak-anak.



Mengingat soal kasus perundungan yang diterima oleh anak-anak, film ini diharapkan dapat menjadi pengingat bagi orang tua bahwa anak-anak berhak merasa aman dan mendapatkan persahabatan, doa, serta kasih sayang di sekitar mereka.

Kemudian dalam film ini juga orang tua dapat belajar untuk menyikapi perundungan yang dialami anak-anak.

Berikut adalah beberapa karakter yang pengisi suaranya telah diumumkan untuk film *Jumbo*:

- Bunga Citra Lestari (BCL) mengisi suara karakter Ibu Don.
- Ariel Noah mengisi suara karakter ayah Don.
- Prince Poetray mengisi suara karakter Don.
- Quinn Salman mengisi suara karakter Meri.
- Ratu Riantiarno mengisi suara karakter nenek Don.
- Yusuf Özkan mengisi suara karakter Numan.
- Graciella Abigail mengisi suara karakter Mac.
- M. Adhiyat mengisi suara karakter Atta



Film animasi ini diproduksi oleh Visinema Studios dan dijadwalkan tayang pada Lebaran 2025. Nah, itu dia informasi mengenai sinopsis dan fakta film *Jumbo* yang bisa kamu ketahui. Sisihkan uang THR dan ajak keluarga Moms menyaksikan film ini di bioskop, ya!

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan taufik, rahmat serta hidayah-Nya sehingga proses penulisan artikel yang disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Seminar Pendidikan Profesi Guru yang ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Peneliti sadar bahwa apa yang telah dieroleh tidak semata-mata hasil dari jerih payah sendiri, tetapi hasil dari keterlibatan semua pihak. Oleh sebab itu, peneliti ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar Bahasa Indonesia, Siti Ulfiyani, S.Pd., M.Pd.
2. Dosen Pembimbing Lapangan, Dr. Ika Septiana, M.Pd.
3. Kepala Sekolah SMP Negeri 37 Semarang, Catonggo Sulistyono, S.Kom.
4. Guru Pamong PPL SMP Negeri 37 Semarang, Sri Mahmudah, S.Pd.
5. Peserta Didik kelas VII E SMP Negeri 37 Semarang
6. Orangtua tercinta, Alm. Bapak Tarsono, M.Pd. dan Ibu Aryati, S.Pd.
7. Teman-teman PPG Gelombang 2 Tahun 2024 Bahasa Indonesia Kelas B

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Finoza, L. (2009). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Emas.
- Kemendikbud. (2018). *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs Berbasis Teks*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2015). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rohani, A. (2004). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosyada, D. (2008). *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Saddhono, K., & Slamet, S. Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suyanto, M. (2006). *Media Scrapbook: Media Pembelajaran Alternatif untuk Siswa Sekolah*. Yogyakarta: Andi.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yunus, A. S. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom Diknas.
- Canva. (2024). *Desain Kreatif untuk Pendidikan*. Diakses dari <https://www.canva.com>