

Pengaruh Media Pembelajaran *Scrapbook* terhadap Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas III di SDN 01 Manisrejo

Penulis 1 ✉, Rizky Yugiarti (Universitas PGRI Madiun)

Penulis 2, Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

Penulis 3, Ir. M. Soeprijadi Djoko Laksana, M.Pd.

✉ Rizky_1802101081@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *This study aims to describe students' understanding of the material of flat shapes using scrapbook learning media in class III SDN 01 Manisrejo. This research was conducted at SDN 01 Manisrejo with 24 students in class III-A and 24 students in class III-B. The type of research used in this study is quantitative research using the Quasi Experiment method with the design used is Non-Equivalent Control Group Design, this is because the researchers involved two classes in sampling. In this design, the researcher applied a pretest and posttest to the two groups, both the control class and the experimental class. The instrument used is a multiple choice test. The results showed that the control group obtained an average pretest score of 69,17 and posttest 69,37 while the experimental group obtained an average pretest score of 62,92 and 75 posttest. From these data, there are differences in the average scores before and after learning using scrapbook media. Furthermore, the data was tested by normality test which obtained results of $0.075 > 0.05$ so that it can be concluded that the data is normally distributed. The results of the homogeneous test are $0.128 > 0.05$. Hypothesis test shows sig(2.tailed) 0.041. The conclusion of this study is that the scrapbook learning media used has an effect on the understanding of the third grade students' flat shape material at SDN 01 Manisrejo.*

Keywords: *Learning Media, Scrapbook, Understanding, Build Flat*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman peserta didik mengenai materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* di kelas III SDN 01 Manisrejo. Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Manisrejo dengan subjek penelitian peserta didik kelas III-A berjumlah 24 dan kelas III-B berjumlah 24 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, hal ini dikarenakan peneliti melibatkan dua kelas dalam pengambilan sampelnya. Pada design ini peneliti menerapkan *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok tersebut baik yang dijadikan kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* 69,17 dan *posttest* 69,37 sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor *pretest* 62,92 dan *posttest* 75. Dari data tersebut terdapat perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Selanjutnya data diuji dengan uji normalitas yang memperoleh hasil $0,075 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji homogen sebesar $0,128 > 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan sig(2.tailed) 0,041. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* yang digunakan berpengaruh terhadap pemahaman materi bangun datar peserta didik kelas III di SDN 01 Manisrejo.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Scrapbook, Pemahaman, Bangun Datar*



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang menjadi dasar untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Dalam penguasaan matematika baik itu konsep-konsepnya diperkenalkan dipelajari atau dipahami sejak dini, karena matematika sangat penting bagi peserta didik. Menurut Japa (2012) hakikat dari pembelajaran matematika merupakan suatu rancangan proses yang bertujuan menciptakan suasana lingkungan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar matematika. Peserta didik belajar matematika sejak memasuki sekolah dasar sudah diajarkan konsep-konsep matematika agar membekali mereka kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis. Matematika di kelas rendah memiliki pemahaman yang kurang, dilihat dari para peserta didik yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Dilihat dari observasi saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas III SDN 01 Manisrejo ditemukan permasalahan yang menunjukkan pada muatan matematika peserta didik masih ada beberapa yang belum paham mengenai bagaimana cara menghitungnya. Ada pula peserta didik yang memang dalam menghitung sesuatu rumus masih galat dalam penjumlahannya, serta minimnya bersemangat peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari uraian materi dari peserta didik kelas III yang masih kurang.

Depdiknas dalam Azura (2020) yang dikutip oleh (Harahap et al., 2022) menyatakan, pemahaman konsep merupakan salah satu kemahiran atau penguasaan matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajarannya. Dinyatakan paham mengenai pemahaman konsep ialah dapat menjelaskan mengenai pemaparan materi dan penguasaan mengenai hal-hal secara tepat dalam pemecahan masalah. Khususnya kelas tiga pada bangun datar di tema 7, dimana materi tersebut dalam pemahamannya masih kurang serta masih terdapat sebagian kesusahan dalam menghitung rumusnya.

Membangun pemahaman konsep mengenai bangun datar baik dari luas dan keliling tidak mudah untuk peserta didik Sekolah Dasar khususnya kelas III. Pada kelas III anak berada pada tahap berpikir konkret yang masih membutuhkan media nyata. Hal ini diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran yang nyata dan bukan hanya sekedar ceramah. Tujuannya agar mempermudah peserta didik menguasai materi dengan baik. Winkel (dalam Sudaryono, 2012) pemahaman adalah kemampuan untuk menafsirkan atau memahami sesuatu setelah mempelajari atau menghafalnya. Hal ini mencakup kemampuan dalam menangkap makna dari apa yang dipelajari, dimulai dengan menguraikan inti dari yang telah dibaca beserta rumu-rumus (Fitriyanti et al., 2016).

Bangun datar merupakan cabang geometri matematika dengan bentuk dua dimensi. Materi ini kelihatan sederhana yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari, akan tetap untuk peserta didik ini menjadi masalah dikarenakan sulitnya memahami materi tersebut khususnya dalam menghitung. Dari observasi yang dilakukan peneliti di SDN 01 Manisrejo, peneliti menemukan permasalahan terkait hal tersebut. Beberapa peserta didik kelas III masih kesulitan menghitung dengan rumus yang tepat dan berdasarkan nilai ulangan yang didapatkan kurang dari KKM. Dan didukung dengan teori yang dikemukakan oleh (Badjeber & Suciati, 2021) peserta didik baik laki-laki maupun perempuan sama-sama melakukan kesalahan dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual khususnya pada materi bangun datar baik cara menghitungnya maupun nama-nama dari bangun datar tersebut.

Pelajaran matematika di sekolah dasar seringkali memiliki tujuan pembelajaran yang tidak sesuai dengan yang diinginkan sehingga peserta didik tidak tertarik untuk belajar matematika dan masih beranggapan matematika itu sulit. Dalam hal ini peserta didik dalam mempelajari matematika dengan baik, dapat mengikuti pembelajaran yang didalamnya peserta didik tersebut ikut aktif atau terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dikelas. Untuk menarik minat belajar peserta didik khususnya dalam materi matematika guru memerlukan model dan media pembelajaran yang sesuai. Media digunakan sebagai konteks yang digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika yang sesuai dengan pendidikan matematika realistik. Media yang dapat digunakan salah

satunya adalah media pembelajaran *scrapbook*.

Scrapbook merupakan gambar yang ditempelkan di atas kertas dengan kreativitas. Menurut (Susanti, 2018) *scrapbook* merupakan teknik yang menggabungkan cerita ke dalam buku, yang terdapat beberapa gambar dan tulisan di setiap lembarnya. Seiring berkembangnya waktu, isi dari *scrapbook* dapat dikreasikan berupa hiasan pernak-pernak foto, desain gambar, gambar yang dilipat dengan teknik tertentu sesuai dengan kreasi si pembuat. Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan seni berbentuk buku yang berisi foto dan materi yang dikreasikan dalam bentuk buku. Dan *scrapbook* juga bisa dijadikan suatu media pembelajaran sesuai dengan isi kreasi yang dibuat dan bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *scrapbook* dapat diisi dengan materi bangun datar yang merupakan inti dari muatan matematika yang merupakan bagian dari tema 7 (Perkembangan Teknologi). Mulai dari inti materi tiap pembelajaran pada subtema 4, dapat diisikan dengan contoh-contoh gambar yang mempermudah peserta didik. Gambarnya bisa kongkret maupun contoh biasa, bertujuan untuk mempermudah dalam mengingat rumus dan materi yang berada di *scrapbook*. *Scrapbook* ini berbentuk datar, dapat dibuka dan diputar isinya sesuai materi yang tertulis.

Di SDN 01 Manisrejo, peserta didik kelas III beberapa masih belum bisa menghitung keliling bangun datar dengan benar, belum bisa membedakan mana bangun datar berdasarkan sisi nya, dan untuk soal cerita juga beberapa masih bingung dalam mengerjakannya. Hal ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang monoton dan media yang kurang bervariasi. Akibatnya peserta didik yang aktif dan dapat menguasai materinya hanya anak-anak itu-itu saja, yang lainnya hanya mengikuti. Hal ini diperkuat dalam pengamatan pada saat pembelajaran dikelas, yang mana peserta didik akan lebih aktif apabila dalam pembelajaran disertai dengan media pembelajaran yang menarik. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* terdapat pengaruh yakni peserta didik jadi lebih memahami materi yang diajarkan terutama materi bangun datar pada tema 7 subtema 4.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SDN 01 Manisrejo. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas III yakni kelas III-A dan III-B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling jenuh*, dengan cara mengambil keseluruhan jumlah peserta didik di kelas III SDN 01 Manisrejo. Dari kedua kelas tersebut yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas III-B dan kelas kontrol adalah kelas III-A, karena hasil *pretest* yang dilakukan dari kedua kelas terlihat perbandingan rata-rata nilai yang mana nilai kelas A lebih besar daripada kelas B. Hasil tersebut yang menjadikan kelas B dijadikan kelas eksperimen.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group*, karena dalam penelitian ini melibatkan 2 kelas. Pada desain ini menerapkan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kedua kelas tersebut. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada saat pembelajaran berlangsung, sedangkan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *scrapbook*. Variabel yang ada pada penelitian ini ada yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah pemahaman materi, sedangkan variabel bebasnya adalah media pembelajaran *scrapbook*. Adapun bentuk rancangan desain *non-equivalent control group design* ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Rancangan Penelitian Quasi eksperimen Non-Equivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
Kontrol	O_1	-	O_2
Eksperimen	O_3	X	O_4

Keterangan :

- X : Treatment yang diberikan
- O_1 : Rerata *pretest* kelompok kontrol
- O_3 : Rerata *pretest* kelompok eksperimen
- O_2 : Rerata *post-test* kelompok kontrol
- O_4 : Rerata *post-test* kelompok eksperimen

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ada 3 yaitu tes, dokumentasi, dan observasi. Pertama, tes dilakukan secara objektif dengan soal pilihan ganda. Kedua, dokumentasi yang dimaksudkan merupakan wujud dari aktivitas yang sedang dilakukan peserta didik berbentuk gambar baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Ketiga, observasi yang dilakukan berupa observasi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilihat dari situasi dan kondisi subjek penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Sebelum instrumen diujikan, peneliti terlebih dahulu melakukan tes uji coba untuk mengetahui kualitas soal. Sebelum melakukan tes uji coba, hal yang perlu dilakukan adalah menyusun soal tes. Adapun langkah-langkah dalam membuat soal uji, yaitu: membuat kisi-kisi soal uji, menyusun soal uji, mengadakan uji coba, serta menganalisis hasil uji coba.

Berdasarkan analisis hasil uji coba, dilakukannya beberapa tes untuk mengetahui kualitas soal. Pertama, peneliti melakukan uji validitas. (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data tersebut valid atau tidaknya. Dikatakan valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan dan dapat diujikan sesuai apa yang seharusnya diukur.

Menurut Arikunto, (2010b) menyatakan bahwa reliabilitas setelah data dinyatakan valid dipercaya sebagai suatu pengukuran yang tetap. Dengan demikian instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan datanya menjadi syarat mutlak dalam penelitian. Ketiga, setelah data valid dan reliabel tiap butir soal diuji taraf kesukarannya. Menurut Arikunto, (2010a) menyatakan taraf kesukaran merupakan keahlian tiap butir soal baik tinggi maupun rendah. Taraf kesukaran dikatakan tinggi apabila terdapat banyak peserta didik yang mampu menjawab tes dengan benar, dan apabila hanya sedikit peserta didik yang mampu menjawab benar maka taraf kesukaran tes tersebut dikatakan rendah. Uji daya beda menurut (Arikunto, 2010a) perbedaan antara subjek yang memiliki kemampuan baik tinggi maupun rendahnya suatu instrumen soal tes. Fungsi tes pada dasarnya bertujuan untuk menemukan peserta didik diantara nya memiliki kemampuan dalam memahami suatu materi yang telah dipelajari, sehingga dapat dianalisis adanya perbedaan antara masing-masing peserta didik.

Analisis data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap pemahaman materi bangun datar dengan tahapan : perhitungan skor *pretest* dan *posttest*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan metode yang diambil peneliti dalam perhitungannya menggunakan *SPSS Versi 23.0 for Windows*.

HASIL PENELITIAN

Sebelum peneliti melaksanakan tes terhadap responden yang akan diteliti, peneliti melakukan uji coba tes terlebih dahulu kepada responden lain yakni kelas III di SDN Banjarejo. Dari hasil tes yang dilakukan peserta didik kelas III di SDN Banjarejo yang mana dari 35 butir soal yang diberikan ada 20 butir soal valid dan 15 butir soal tidak valid. Setelah

diketahui 20 butir soal valid, dilanjut dengan menguji reliabilitas untuk mengetahui apakah butir soal yang diberikan bersifat reliabel.

Berikutnya, peneliti melaksanakan uji taraf kesukaran pada 20 butir soal dan dihasilkan 2 butir soal dengan kriteria sukar, 4 butir soal dengan kriteria sedang, serta 14 butir soal dengan kriteria mudah. sehabis dikenal uji taraf kesukaran, peneliti melaksanakan uji daya beda dan diperoleh dari 20 butir soal terdapat 7 butir soal dengan kriteria baik, 8 butir soal dengan kriteria lumayan, serta 5 butir soal dengan kriteria kurang baik. Berdasarkan hal tersebut 20 butir soal dapat diujikan ke responden penelitian.

Pada penelitian ini, kelas eksperimen (III-B) memperoleh perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook* sedangkan kelas kontrol (III-A) tidak memperoleh perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook*. Selama pembelajaran berlangsung, respon yang dihasilkan peserta didik kelas eksperimen sangat baik yang ditunjukkan dari antusias dan keaktifan peserta didik dalam bertanya dan semangat belajar juga meningkat. Berbeda dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook*, peserta didik cenderung kurang aktif serta bersemangat dalam proses pembelajaran materi bangun datar.

Dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik menunjukkan perbedaan, dan perbedaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Deskripsi	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	85	85	80	95
Nilai Terendah	50	55	30	60
Nilai Rata-rata	69,17	69,38	62,92	75

Berdasarkan tabel tersebut dilihat perbedaan dari hasil *pretest* kelas eksperimen (62,92) dan kelas kontrol (69,17). Sedangkan dari hasil *posttest* kelas eksperimen (75) dan kelas kontrol (69,38). Nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, karena dalam pembelajarannya kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Selanjutnya data tersebut diuji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan *SPSS 23.0 for Windows* untuk mengetahui hasil uji pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap pemahaman materi bangun datar. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil uji hipotesis

Uji	Jenis Uji	Hasil		Kesimpulan
Normalitas	<i>Saphiro Wilks</i>	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Data normal karena hasil > 0,05. H_1 diterima
		Sig. <i>pretest</i> = 0,335 Sig. <i>posttest</i> = 0,248	Sig. <i>pretest</i> = 0,105 Sig. <i>posttest</i> = 0,075	
Homogenitas	<i>Lavene Statistic</i>	Sig. <i>pretest</i> = 0,198		Data homogen karena hasil > 0,05. H_1 diterima
		Sig. <i>posttest</i> = 0,128		
Hipotesis	<i>Independent Samples Test</i>	Sig. (2-tailed) <i>pretest</i> = 0,048		H_1 diterima karena hasil < 0,05
		Sig. (2-tailed) <i>posttest</i> = 0,041		

Berdasarkan tabel tersebut uji normalitas dari kedua kelas berdistribusi normal, karena nilai dari normalitas kedua kelas menunjukkan hasil > 0,05. Setelah diketahui data berdistribusi normal dilanjut dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut homogen. Uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen, karena hasil data > 0,05. Setelah data diketahui normal dan homogen, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis (uji-t) dan menghasilkan data *pretest* Sig. (2-tailed) 0,48 <

0,05 dan *posttest* Sig. (2-tailed) $0,41 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap pemahaman materi bangun datar. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap pemahaman materi bangun datar kelas III di SDN 01 Manisrejo. Data yang diperoleh yaitu berupa hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian, data tersebut diolah dengan menggunakan *SPSS Versi 23.0 for Windows*. Peneliti melakukan validasi uji coba tes soal kelas III di SDN Banjarejo dengan izin wali kelas. Setelah diuji terdapat 20 butir soal valid dan 15 butir soal tidak valid dari 35 butir soal yang diberikan, sehingga soal yang digunakan sebanyak 20 butir soal yang valid. Dari 20 butir soal tersebut diujikan ke subjek yang akan diteliti oleh peneliti yaitu kelas III di SDN 01 Manisrejo.

Berdasarkan data penelitian yang didapat, rata-rata nilai *pretest* untuk kelas III-A dan III-B berbeda. Kelas A dijadikan kelas kontrol karena hasil rata-rata nilai *pretest*-nya lebih bagus dibandingkan dengan kelas B (kelas eksperimen). Dari sini juga terlihat hasil *posttest*-nya, kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* nilai nya lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* ini terbukti berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran bangun datar. Dengan diterapkannya media pembelajaran *scrapbook* ini, peserta mendapat materi yang mudah dipahami dan dapat memecahkan permasalahan yang ada pada soal yang diberikan oleh guru.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran *scrapbook*, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Peserta didik akan lebih tertarik dan tidak bosan dalam memahami materi khususnya pembelajaran matematika bangun datar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Damayanti, 2017) mengenai penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat menarik perhatian peserta didik dengan memadukan berbagai potongan gambar yang dikemas dalam bentuk buku dan diisi dengan materi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Hardiana (2015) dalam (Payuk, 2019) *scrapbook* merupakan sekumpulan dari memorabilia, foto, cerita narasi dan lain sebagainya yang disusun dengan kreatif dalam bentuk buku, untuk dijadikan media pembelajaran materi bangun datar. Dan *scrapbook* memiliki manfaat yaitu berinovasi dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran baru, meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan melalui media *scrapbook* dan memotivasi peserta didik. Hal ini sependapat (Susanti, 2018) tentang manfaat *scrapbook* diantaranya: "(1) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (2) alternatif dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar, (3) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik".

Materi yang akan diisi dalam media pembelajaran *scrapbook* diisi dengan materi bangun datar yang menarik dalam pembelajaran di kelas bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep atau materi tersebut. Susanto (2015) dalam (Wijayanti, 2019) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan kemampuan dalam menerangkan kembali atau mengimplementasikan sesuatu. Dan dikatakan sudah memahami materi jika peserta didik mampu menjelaskan kembali dan mampu memecahkan masalah sesuai dengan materi yang dipelajari. Konsep pemahaman ada beberapa indikator yakni dari Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 dalam (Zulkarnain & Amalia Sari, 2016) indikator pemahaman konsep matematika diantaranya: menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifatnya, dapat memberikan contoh dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Bangun datar merupakan cabang geometri matematika dengan bentuk dua dimensi.

Pada media *scrapbook* materi yang diisi dengan bangun datar diantara mulai dari bentuk-bentuk bangun datar yang secara inovatif dikreasikan dengan menggunakan benda konkret, mendeskripsikan sifat-sifat bangun datar dan simetri lipat, dan menjelaskan rumus mencari keliling bangun datar dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan bangun datar. Dari pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran *scrapbook* respon yang diberikan peserta didik yang dirangkum dalam lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung ada aspek pembelajaran, kepraktisan, dan respon peserta didik.

Berdasarkan aspek pembelajaran, peneliti melakukan observasi dari peserta didik memperhatikan pembelajaran selama proses pembelajaran yang mana dengan hasil peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan tenang selama pembelajaran, ada yang memperhatikan dan ada juga yang masih asik dengan temannya, antusias dalam pembelajaran dari mulai media pembelajaran dikeluarkan, dan dalam mencatat materi peserta didik tidak mencatat sendiri kalau belum diminta untuk mencatat. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Sari dkk., 2020) yang mana media *scrapbook* dapat menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu yang mana dalam mengkondisikan kelas masih terkendala karena antusias peserta didik yang lebih. Antusias ini dilihat dari bagaimana peserta didik berebutan ingin melihat media *scrapbook*.

Aspek kepraktisan menjelaskan tentang media pembelajaran *scrapbook* yang digunakan praktis digunakan selama pembelajaran berlangsung, hasil yang diperoleh peneliti selama observasi menjelaskan peserta didik lebih antusias karena pembelajaran menggunakan media tidak hanya menggunakan media papan tulis saja, karena ukuran media yang tidak terlalu besar jadi peserta didik hanya terfokus mendengarkan penjelasan dan tidak hanya itu peneliti juga meminta beberapa peserta didik untuk maju kedepan membacakan isi media dan diperbolehkan memainkan media *scrapbook*. Materi pembelajaran yang dimasukkan dalam media pembelajaran *scrapbook* sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran juga materi yang disampaikan mudah dipahami peserta didik. Hal ini sesuai dengan kelebihan media *scrapbook* yang dikemukakan oleh (Damayanti, 2017) yaitu media *scrapbook* memiliki penampilan menarik, isi materi pada *scrapbook* menjelaskan detail dari materi, dan desain yang dibuat disesuaikan dengan materi dan kreasi peneliti.

Respons peserta didik lebih aktif dalam hal bertanya sesuai dengan materi yang diajarkan, mampu memahami dan menjawab soal yang diberikan baik soal biasa maupun soal cerita, hasilnya masih ada peserta didik yang malu-malu untuk bertanya dan untuk pemahaman soal yang diberikan masih ada juga peserta didik yang masih keliru dan terjebak dalam menyelesaikan soal cerita selebihnya peserta didik sudah bisa memahami dan menyelesaikan soal dengan benar. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* yang diisi dengan materi bangun datar sudah mampu membuat peserta didik termotivasi dan dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan tentang *scrapbook* digunakan dalam media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Julianto, 2017) dengan judul "Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Proses Daur Air di Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media *scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang dilihat dari nilai-nilai *pretest* dan *posttest*, yang mana pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dari hasil tersebut terlihat bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *scrapbook* bisa dilihat dari penyajian yang menarik agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar materi bangun datar. Hal ini terbukti dengan observasi yang dilakukan peneliti, yakni peserta didik antusias dan lebih memperhatikan pembelajaran dan mudah memahami materi bangun datar. Pembelajaran yang diajarkan juga jadi lebih menyenangkan dan hal ini bisa dilihat perbandingannya antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Andini et al., 2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar”. Hasil akhir dari penelitian (Andini et al., 2019) ialah media pembelajaran tangram yang digunakan berpengaruh terhadap materi luas dan keliling bangun datar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti terhadap materi yang diteliti tetapi didukung dengan media yang berbeda. Dari hasil observasi peneliti selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran jadi lebih

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran scrapbook mempengaruhi pemahaman materi sesuai dengan tingkat materi yang direnungkan. Dampak dari media perolehan scrapbook ini harus terlihat dari nilai tipikal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen nilai rata-ratanya adalah 75, sedangkan kelas kontrol adalah 69,38. Perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan yang didapat oleh kelas eksperimen dengan media pembelajaran scrapbook, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

Berdasarkan analisis data yang dihasilkan peneliti, diperoleh hasil uji statistik pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap pemahaman materi bangun datar yang menyatakan bahwa nilai sig.(2-tailed) $0,41 < 0,05$ yang menyatakan H_1 diterima. Dari hasil analisis data ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh pemahaman materi kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mana dilihat dari hasil tes uji yang dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap pemahaman materi bangun datar di kelas III SDN 01 Manisrejo. Peneliti melakukan analisis data menggunakan aplikasi *SPSS Versi 23.0 for Windows* untuk menghitung uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Setelah data diketahui normal dan homogen, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis (uji-t) dan menghasilkan data *pretest* Sig. (2-tailed) $0,48 < 0,05$ dan *posttest* Sig. (2-tailed) $0,41 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap pemahaman materi bangun datar. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Andini, N., Aminah, M., & Handayani, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar. *Widyagogik*.
2. Arikunto, S. (2010a). *Manajemen Penelitian*. PT. RINEKA CIPTA.
3. Arikunto, S. (2010b). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (2010th ed.). PT. RINEKA CIPTA.
4. Badjeber, R., & Suciati, I. (2021). Penggunaan Metode Permainan “Bingo Matematika” Pada Materi Bangun Datar. *Aksioma*, *10*(1), 1–11. <https://doi.org/10.22487/aksioma.v10i1.830>
5. Damayanti, M. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 803–812.
6. Fitriyanti, I. R., Lukito, A., & Siswono, T. Y. E. (2016). Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *2*(3), 304–310.

7. Harahap, M., Mujib, A., & Syahri Nasution, A. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *Jurnal Penelitian AfoSJ-LAS*, 2(1), 209–217.
8. Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
9. Payuk, R. (2019). Pengembangan Media Scrapbook sebagai Media Pembelajaran Picture and Picture pada Materi Plantae untuk Kelas X SMA. *Skripsi*, 3, 1–9.
10. Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
11. Susanti, A. L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa. *Skripsi*, 1(1).
12. Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sd N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2986>