

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN
DATAR SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM MOJOKERTO**

SKRIPSI

**ISNA NURUL AZIZAH
D97219086**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH**

JULI 2023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Isna Nurul Azizah

NIM : D97219086

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya susun dan tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Mojokerto, 19 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Isna Nurul Azizah

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Isna Nurul Azizah

NIM : D97219086

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
SCRAPBOOK TERHADAPA HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS
IV MI BUSTANUL ULUM MOJOKERTO.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

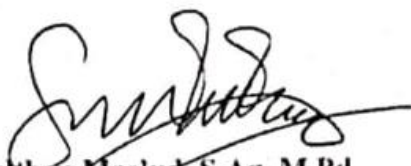
Surabaya, 19 Juni 2023

Pembimbing I



Uswatun Chasanah, M.Pd.I
NIP. 198211132015032003

Pembimbing II



Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd
NIP. 19730910200011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Isna Nurul Azizah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Surabaya, 05 juli 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M. Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. H. Munawir, M.Ag
NIP. 196508011992031005

Penguji II

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002

Penguji III

Uswatun Chasanah, M.Pd.I
NIP. 198211132015032003

Penguji IV

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd
NIP. 19730910200011017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp 031-8431972 Fax 031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Isna Nurul Azizah
NIM : D97219086
Fakultas/Jurusan : FTK / PGM1
E-mail address : Isnanurul1212@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Hasil
Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa kelas IV
Di MI Bustanul Ulum Mojokerto

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023

Penulis

(Isna Nurul Azizah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Isna Nurul Azizah, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Uswatun Chasanah, M.Pd.I.** Pembimbing II : **Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd**

Kata Kunci : Media *Scrapbook*, Hasil Belajar Matematika, Bangun Datar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika materi bangun datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga) pada siswa kelas IV MI Bustanul ulum Mojokerto. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media dalam menyampaikan materi sehingga siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dikelas terutama pada pembelajaran matematika. Dengan demikian perlu adanya perbaikan pembelajaran yang dapat merubah hasil belajar matematika materi bangun datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga) menjadi lebih baik. Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Tujuan pada penelitian ini, yaitu: 1) Untuk mengetahui hasil belajar Matematika pada materi pokok Bangun Datar sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran *scrapbook* siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto. 2) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar Matematika materi Bangun Datar pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis metode penelitian yakni *eksperimen* dengan desain *one group pre-test-post-test desain*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto yang dimana menggunakan kelas IV sebagai kelas Eksperimen tanpa kelas kontrol. Instrument yang digunakan yaitu berupa tes berbentuk pilihan ganda. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) tiga kali, dilakukan tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 48,15 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 78,19. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh yaitu Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau sig. < 0,05 sehingga media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga) siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR ISI

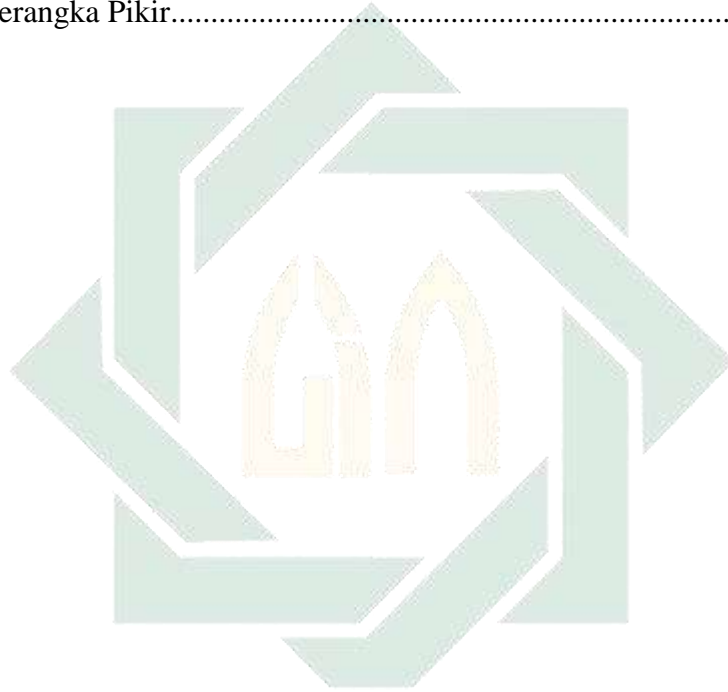
HALAMAN MOTTO	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
A. Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	11
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	11
2. Kelebihan dan Kekurangan Media pembelajaran <i>Scrapbook</i>	13
3. Langkah-langkah membuat media pembelajaran <i>scrapbook</i>	15
4. Impelentasi Penggunaan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	16
B. Hasil Belajar	20
1. Pengertian Hasil belajar	20
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar	21
3. Ciri-ciri Hasil Belajar	22
4. Indikator Hasil Belajar	23
C. Matematika Materi Bangun Datar	27
1. Pengertian Bangun datar	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar	23
Tabel 2. 2 Rumus Keliling dan luas Persegi	28
Tabel 2. 3 Rumus Keliling dan Luas Persegi panjang	29
Tabel 2. 4 Rumus Keliling dan Luas Segitiga	30
Tabel 3. 2 Distribusi Populasi Penelitia.....	37
Tabel 3. 3 Distribusi Sampel Penelitian.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Intrumen Soal Tes	40
Tabel 3. 5 Klasifikasi Interpretasi koefisien korelasi validtas.....	43
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Butir Soal	44
Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas	46
Tabel 3. 8 Tabel hasil uji Reliabilitas	46
Tabel 3. 9 Indeks Tingkat kesukaran	47
Tabel 3. 10 Hasil Tingkat Kesukaran.....	47
Tabel 3. 11 Uji Daya Pembeda	49
Tabel 3. 12 Hasil Daya Beda.....	50
Tabel 3. 13 Interval Hasil Belajar Matematika	52
Tabel 4. 1 Hasil Pre-test dan Post-test.....	56
Tabel 4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	56
Tabel 4. 3 Distribusi Skor Hasil Belajar Pre-test	58
Tabel 4. 4 Distribusi Skor Post-test	59
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	61
Tabel 4. 6 Hasil Uji Paired Simple T-test	62

DAFTAR GAMBAR

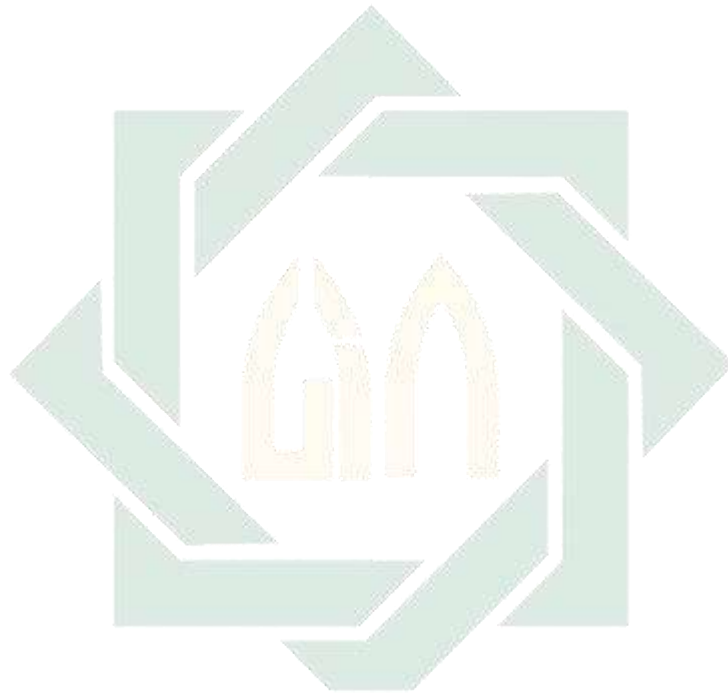
Gambar 2. 1 Persegi	28
Gambar 2. 2 Persegi Panjang	28
Gambar 2. 3 Segitiga.....	29
Gambar 2. 4 Kerangka Pikir.....	33



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

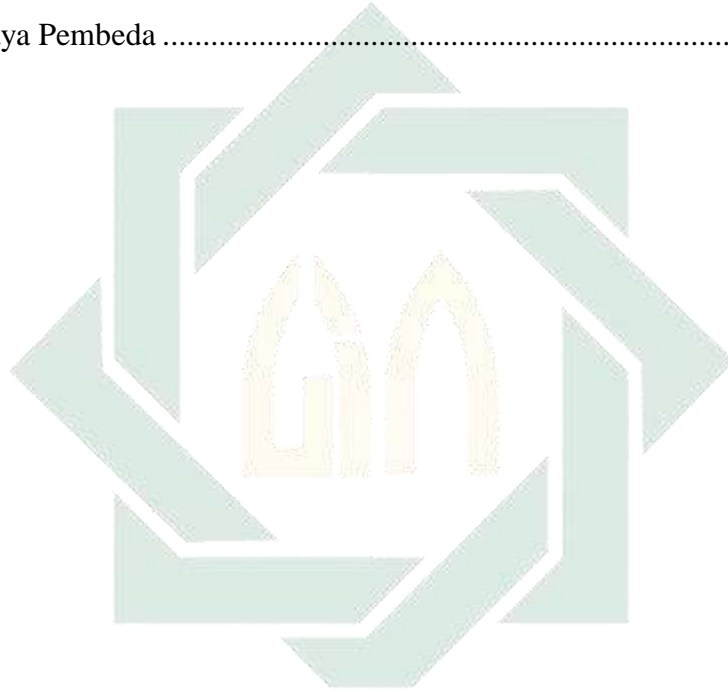
Diagram 4. 1 Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test.....	57
Diagram 4. 2 Skor Hasil Belajar Pre-test.....	58
Diagram 4. 3 Skor Hasil Belajar Post-test	59



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Validitas	43
Rumus 3. 2 Reliabilitas	45
Rumus 3. 3 Kesukaran Soal	47
Rumus 3. 4 Daya Pembeda	49



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin uji coba instrumen	76
Lampiran 2 Surat balasan uji coba instrumen	77
Lampiran 3 Surat izin penelitian	78
Lampiran 4 Surat balasan penelitian	79
Lampiran 5 Lembar validasi tes dosen ahli.....	80
Lampiran 6 Lembar validasi RPP dosen ahli.....	83
Lampiran 7 Lembar validasi media dosen ahli	85
Lampiran 8 Lembar validasi tes guru ahli.....	87
Lampiran 9 Lembar validasi RPP guru ahli.....	90
Lampiran 10 RPP	92
Lampiran 11 Soal Pre-test post-test	98
Lampiran 12 Instrumen kisi-kisi soal.....	100
Lampiran 13 Kunci jawaban soal uji coba.....	100
Lampiran 14 lembar soal tes uji coba	101
Lampiran 15 Daftar hasil uji coba.....	104
Lampiran 16 Hasil uji coba soal tes	105
Lampiran 17 Uji Validasi.....	106
Lampiran 18 Uji reliabiloitas	110
Lampiran 19 Uji Kesukaran soal.....	110
Lampiran 20 Uji daya beda.....	111
Lampiran 21 Data skor hasil pre-test post-test.....	111
Lampiran 22 Hasil tes siswa	112
Lampiran 23 Hasil analisis deskriptif	113
Lampiran 24 Uji normalitas	113
Lampiran 25 Uji paired t-test	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik sekaligus sumber belajar di suatu lingkungan belajar, serta terjadinya proses perolehan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. dengan adanya proses pembelajaran akan membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.¹ Seiring berkembangnya zaman siswa diminta untuk menguasai beraneka ragam bidang ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu pengetahuan yang dipelajari siswa yaitu ilmu matematika.

Matematika merupakan salah satu kunci ilmu dasar yang dapat menentukan penguasaan teknologi yang dimiliki suatu bangsa.² Matematika tidak sekedar hanya menghitung, melainkan melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam berfikir serta memecahkan permasalahan.³ Bagi siswa matematika berguna dalam kehidupan sehari-hari, yaitu digunakan dalam mengembangkan pola pikir dan membantu dalam pembelajaran lainnya. Tujuan mata pelajaran matematika dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat sekolah dasar menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk

¹ Suardi Moh, *Belajar Dan Pembelajaran* (yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 7.

² Hardianto Hardianto and M Rusli Baharuddin, "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 1 (April 30, 2019): 27–33.

³ Anis Afifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (*Scrapbook* Bangun Datar) Untuk Kelas IV SD," *Jurnal PGSD* 10, no. 03 (2022): 558–567.

memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat. Kedua, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. Ketiga, dapat memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Keempat, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Masalah yang dihadapi saat ini dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya daya serap siswa terutama dalam mata pelajaran matematika, disebabkan karena menganggap matematika sebagai ilmu yang sulit untuk dipelajari.⁴ Pembelajaran matematika dapat menimbulkan kecemasan sehingga siswa dapat mengalami kesulitan belajar, kesulitan dalam mengaplikasikan konsep matematika yang telah diajarkan hal tersebut dibuktikan kemampuan pemahaman matematis siswa masih rendah sehingga dapat menyebabkan prestasi siswa menurun.⁵

⁴ Hardianto and Baharuddin, "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar."

⁵ Afifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (*Scrapbook* Bangun Datar) Untuk Kelas IV SD."

Dalam mata pelajaran matematika, terdapat materi yaitu bangun datar. Bangun datar merupakan salah satu materi geometri yang memiliki dua dimensi dan permukaan datar. Konsep bangun datar penting dipelajari siswa sekolah dasar dikarenakan banyak sekali benda-benda disekeliling yang berbentuk bangun datar.⁶ Materi bangun datar tentunya sudah diajarkan mulai dari kelas satu, semakin naik jenjang tentunya materi yang diajarkan juga semakin sulit. Konsep bangun datar sulit dipahami siswa jika tidak diberikan contoh bentuk bangun datar, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan relevan.⁷ Guru berperan penting untuk kreatif dalam mengembangkan pembelajaran dan penerapan penggunaan media, model, strategi yang menyenangkan serta mengkaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat mudah dipahami siswa.⁸

Berdasarkan observasi di MI Bustanul Ulum Mojokerto, peneliti mengetahui siswa memiliki berbagai macam karakteristik, ada yang aktif, ada yang pendiam, ada yang memiliki rasa ingin tahu, ada yang mudah bosan, ada yang suka jahil, ada yang sulit berkonsentrasi, dan lainnya. Siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran di kelas. Disamping itu guru dalam proses pembelajaran matematika juga belum menggunakan media pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, diperlukan

⁶ Dwi Pidi Pranata, Aren Frima, and Asep Sukenda Egok, "Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar," *Journal Research & Learning in Elementary Education* 05, no. 04 (2021): 2284–2301.

⁷ Ni Luh Putu Dina Arini and Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 05, no. 01 (2021): 51–59.

⁸ Shindy Lestari, "Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 05, no. 01 (2021): 141–155.

adanya inovasi atau perubahan dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu guru, untuk mencapai hasil belajar yang baik, guru memerlukan media pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.⁹

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.¹⁰ Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa adalah *Scrapbook* dikarenakan penggunaan warna, ilustrasi, dan tipografi disesuaikan dengan kesukaan siswa sehingga siswa merasa lebih imajinatif dalam membaca dan belajar, *scrapbook* merupakan media *handmade* yang dibuat dari kertas, dapat berupa album yang berisi tempelan-tempelan foto ataupun gambar serta catatan mengenai materi yang akan diajarkan, kemudian dihias menjadi karya yang kreatif.¹¹ Adapun salah satu kelebihan dari media *scrapbook* yaitu menarik karena menggunakan hiasan berupa gambar, foto, desain yang digunakan disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan, serta catatan penting tidak terlalu panjang.

⁹ Indah Puspita Sari, Nani Yulianti, and Pebrian Tarmizi, "Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 03 (2020): 336–344.

¹⁰ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

¹¹ Arif Rahman Hakim, Hajarul Aswad, and Nurrahmah, "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Fisika* 04, no. 01 (2021): 35–38.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapat siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dapat diuji melalui tes, dengan begitu dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar.¹² Hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal seperti kepercayaan diri, motivasi, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, untuk faktor eksternal yaitu seperti faktor yang berkaitan dengan kondisi saat proses belajar.

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat memperkuat hasil yang telah dilakukan oleh Rizky Yugiarti dkk, pada jurnal penelitian tahun 2022 di SDN 01 Manisrejo kota Madiun. Hasil penelitiannya menyebutkan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap pemahaman materi bangun datar siswa kelas III di SDN 01 Manisrejo, hal ini dapat dibuktikan bahwa kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor *pre-test* 69,17 dan *post-test* 69,37 sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor *pre-test* 62,92 dan *post-test* 75. Dari data tersebut terdapat perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *scrapbook*.¹³

¹² Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa* (PENERBIT NEM, 2022), 9-10.

¹³ Rizky Yugiarti, Heny Kusuma Widyaningrum, and M. Soeprijadi Djoko Laksana, "Pengaruh Media Pembelajaran *Scrapbook* Terhadap Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN 01 Manisrejo," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 3* (2022): 1490–1498.

Penelitian dilakukan Dessy Linda Kumala Sari pada jurnal penelitian tahun 2018 di SDN Lidah Kulon IV Surabaya. hasil penelitian menyebutkan bahwa dengan adanya media *scrapbook* siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terdapat didalam *scrapbook*, dan terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini dibuktikan dari perhitungan uji hipotesis (uji beda *t-test*) menggunakan SPSS 22 diketahui nilai sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berasumsi bahwa beberapa siswa kesulitan memahami materi dikarenakan kurangnya pemanfaatan media yang menarik, dari penelitian terdahulu diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* mendapat respon sangat baik oleh siswa, siswa menjadi aktif bertanya dan menjawab, rasa ingin tahu siswa dan daya tarik siswa menjadi lebih besar, perhatian siswa juga lebih meningkat, dikarenakan media *scrapbook* terlihat menarik dari segi warna, desain seperti amplop, ada kertas lipat, bingkai foto, serta tema *scrapbook* yang disesuaikan dengan materi.¹⁵ oleh karena itu peneliti memilih solusi yang sama yaitu menggunakan media *scrapbook*, faktor pembeda dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terdapat pada variabel independen, untuk

¹⁴ Dessy Linda Kumala Sari, "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 05 (2018): 693–702.

¹⁵ Indah Puspita Sari, Nani Yuliantini, and Pebrian Tarmizi, "Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 3 (2020): 336–344.

penelitian ini ialah hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV di MI Bustanul Ulum Mojokerto. dengan adanya persoalan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV di MI Bustanul Ulum Mojokerto”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif.

B. Identifikasi Masalah

Dengan adanya pemikiran diatas, maka peneliti akan memberikan penjelasan tentang masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah, serta penugasan, sehingga siswa mudah bosan.
- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun datar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV MI Bustanul Ulum.
- c. Masih rendahnya hasil belajar matematika kelas IV MI Bustanul Ulum.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa hanya dalam ranah kognitif.
- b. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *scrapbook* sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

E. Tujuan Penelitian

Dengan melihat dan memperhatikan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

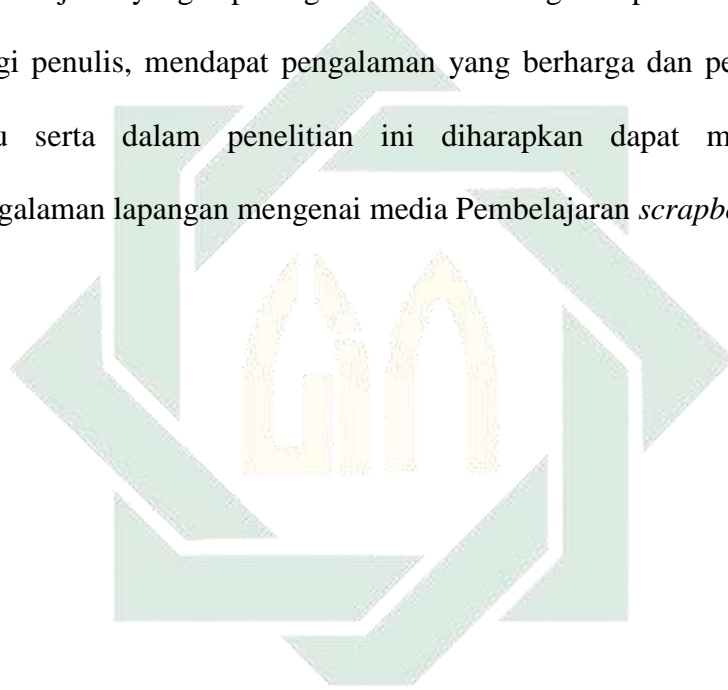
1. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika pada materi pokok Bangun Datar sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran *scrapbook* siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar Matematika materi Bangun Datar pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini tentunya memiliki beberapa manfaat dari segi teoriti dan praktis yaitu segai berikut:

1. Teoritis, manfaat teoritis dari peneltian ini adalah menambah ilmu pengetahuan dalam pengemabangan dunia pendidikan melalui media pembelajaran *scrapbook* sebagai pemahaman bagi guru matematika mengenai media pembelajaran tersebut, sebagai dorongan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Praktis
 - a. Bagi siswa, agar lebih percaya diri dan tidak ragu untuk mengeluarkan potensi yang ada dalam diri yang berguna bagi kehidupan sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

- b. Bagi guru, sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, Memberikan informasi bagi sekolah terkait media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi penulis, mendapat pengalaman yang berharga dan pengetahuan baru serta dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan mengenai media Pembelajaran *scrapbook*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Scrapbook*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Scrapbook*

Kata “Media” itu berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah memiliki arti perantara, atau pengantar. *Nasional Education Assosiation (NEA)* mendefinisikan media itu sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, ataupun dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat fotografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁶ Media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk peralatan komunikasi fisik berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran dan harus ada, diciptakan, dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.¹⁷

Media berperan penting dalam pembelajaran dikarenakan dapat meningkatkan antusias siswa menjadi tertarik dan memberikan perhatian

¹⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), 6.

¹⁷ Agus Suprianto, Farid Ahmadi, and Tri Suminar, “The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Student’s Autonomous and Learning Outcomes,” *Journal of Primary Education* 8, no. 1 (2019): 84–91.

pada pelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan mengandung maksud-maksud pengajaran.¹⁸ Dari penjelasan diatas, untuk lebih singkatnya media pembelajaran ialah benda yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran dalam kegiatan belajar.

Scrapbook yaitu seni kegiatan menempel gambar atau foto di media kertas dan menghiasnya hingga menjadi karya yang kreatif yang bisa menjadikan buku seperti album yang didalamnya terdapat foto, gambar dan catatan penting yang berhubungan dengan gambar yang ditempel dan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. *Scrapbook* ialah media dua dimensi yang berbentuk seperti buku dengan bertemakan tertentu, didalamnya itu terdiri dari foto, gambar, cerita, catatan, yang dirangkai menjadi sebuah karya yang kreatif. *Scrapbook* juga dapat digunakan untuk permainan edukatif yaitu permainan yang melatih kemampuan fisik, dan merangsang kemampuan berfikir.¹⁹ *Scrapbook* adalah media yang penuh dengan gambar, dikatakan juga sebagai album dengan gambar dan cerita yang dihias secara kreatif terkait dengan pembelajaran. Menurut damayanti “album berbentuk buku ini memiliki ciri khas yaitu tema sesuai dengan tujuan pembelajaran, item yang fokus

¹⁸ Windu Antaka Adi, Stefanus C. Relmasita, and Agustina Triyas Hardini, “Pengembang Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 1 (May 26, 2020): 81.

¹⁹ Eka Nurvita Azyura and Mulyani, “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku Kelas IV,” *Jurnal PGSD* 6, no. 8 (2018): 1417–1426.

pada materi pembelajaran dan dekorasi yang cukup.²⁰ *Scrapbook* merupakan suatu jenis karya seni berupa hasil kliping gambar, foto, atau kreatifitas dalam menempel hiasan pada sebuah media kertas sehingga dapat menghasilkan tampilan yang menarik. Ketika suatu materi pembelajaran dituangkan dan disampaikan dalam bentuk media *scrapbook*, maka memungkinkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam mempelajarinya.²¹ Pendapat lain juga menjelaskan pengertian dari *scrapbook* yaitu buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto cerita, catatan kemudian dirangkai dan disusun secara menarik dalam sebuah album atau *hand-made book* (buku buatan tangan).²²

2. Kelebihan dan Kekurangan Media pembelajaran *Scrapbook*

Media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Secara umum kelebihan dari media *scrapbook* yaitu sebagai berikut:

- a. Menarik, media *scrapbook* memiliki tampilan yang menarik karena *scrapbook* dibuat dari berbagai macam gambar sesuai tema yang dipadukan kemudian disusun sedemikian rupa dengan memperhatikan keindahan dan juga dihias dengan kreatif.

²⁰ Wusqo et al., "The Effectiveness of Digital Science *Scrapbook* on Students' Science Visual Literacy," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 10, no. 1 (2021): 121–126.

²¹ Destin Suslana and Siti Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi Dan Dinamikanya," *Unnes Physics Education Journal* 8, no. 3 (2019).

²² Sari, "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya."

- b. Mudah untuk dibuat, media *scrapbook* terbuat dari bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar, mudah diperoleh, dan cara pembuatannya tidak sulit, tetapi membutuhkan ketelatenan.
- c. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok bahasan, *scrapbook* dapat menunjukkan suatu obyek yang terlihat nyata melalui gambar dan foto. Sehingga mudah untuk diingat.
- d. Mudah dibawa dan disimpan, pada umumnya *scrapbook* memiliki ukuran yang sama dengan buku, sehingga dapat memudahkan *scrapbook* untuk disimpan dan dibawa, tetapi *scrapbook* sendiri memiliki bentuk yang bervariasi.
- e. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, dengan adanya *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau obyek yang sulit dikaitkan secara langsung²³

Selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan, adapun kekurangan *scrapbook* yaitu sebagai berikut:

- a. Waktu yang digunakan relatif lama dalam membuat *scrapbook*, dibutuhkan waktu lama tergantung dari kerumitan penyusunannya, semakin rumit penyusunan media *scrapbook*, semakin lama juga waktu yang dibutuhkan.
- b. Gambar yang kompleks juga kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang berlebihan diduga akan

²³ Hakim, Aswad, and Nurrahmah, "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa."

berdampak juga pada kurangnya fokus perhatian pada pokok bahasan materi, sehingga proses kegiatan belajar berlangsung kurang efektif.²⁴

Dari beberapa kekurangan yang telah disebutkan diatas, maka ada beberapa solusi yaitu dengan mendesain dan menyusun *scrapbook* tidak terlalu rumit tetapi masih terlihat menarik, kemudian gambar yang digunakan juga seperlunya yang sesuai dengan pokok bahasan atau materinya tanpa menggunakan hiasan yang berlebihan.

3. Langkah-langkah membuat media pembelajaran *scrapbook*

Adapun langkah-langkah membuat media *scrapbook* yaitu sebagai berikut:

- a. Memilih materi yang akan disajikan dalam media *scrapbook*.
- b. Membuat desain awal *scrapbook*. Dengan menentukan tema dan materi yang akan digunakan, dan juga menyiapkan desain isi perlembarannya.
- c. Menyiapkan kertas karton, alat tulis dan bahan lainnya.
- d. Tentukan ukuran atau bentuk *scrapbook* yang akan dibuat, lalu digunting sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan
- e. Menentukan tampilan sampul dan isinya dengan menghias aksesoris *scrapbook* yang menyangkut dengan materi pembelajaran matematika.
- f. Memadukan variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar memudahkan siswa dalam memahami materi.

²⁴ Inda Wulan Dian Syafitri, 'Efektifitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan', Fakultas Agama Islam (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2018), 18.

Hasil belajar matematika dapat dipengaruhi dari faktor siswa yaitu berpikir kritis, dibuktikan bahwa menurut teori Chaffe menyatakan berpikir kritis ialah proses berpikir untuk memperjelas pemahaman seseorang terhadap sesuatu sehingga menghasilkan keputusan yang cerdas.²⁸

Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, budi pekerti, dan sikap. Anak yang berhasil dalam belajar ialah anak yang mampu mencapai tujuan dari pembelajaran, sehingga disetiap proses belajarnya terdapat sebuah perubahan yang baik. Adanya perubahan hasil belajar siswa dapat diketahui setelah melaksanakan proses pembelajaran.²⁹ Adanya hasil belajar berfungsi sebagai pemberi motivasi bagi siswa sedangkan bagi pendidik yaitu untuk mengetahui kemajuan siswanya, serta sebagai informasi bagi badan bimbingan dan penyuluhan.³⁰

Dapat disimpulkan hasil belajar ialah suatu hal yang telah diperoleh setelah melakukan proses belajar yang dapat diukur melalui evaluasi.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu dari faktor internal dan eksternal, untuk penjelasannya yaitu sebagai berikut:

²⁸ Heri Mulyanto, Gunarhadi, and Mintasih Indriayu, "The Effect of Problem Based Learning Model on Student Mathematics Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking Skills," *Internasional Journal of Educational Research Review* 3, no. 2 (2018): 37–45.

²⁹ Abdulah et al., *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Siswa* (ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 203.

³⁰ Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Siswa Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar* (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), 36.

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari diri siswa seperti faktor jasmani, psikologi, kepercayaan diri, motivasi, kematangan untuk belajar, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, serta kemampuan penginderaan seperti mendengar dan melihat.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah dan faktor masyarakat, faktor yang berkaitan dengan kondisi saat proses belajar yang meliputi pendidik, instrument pembelajaran, dan fasilitas pembelajaran.

Kedua faktor diatas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan terpenuhinya kedua faktor dengan baik maka dapat menentukan keberhasilan belajar siswa.

3. Ciri-ciri Hasil Belajar

Belajar dapat dikatakan berhasil apabila dikuti ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

- a. Daya serap terhadap materi yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
- b. Perilaku yang terdapat dalam Tujuan Pengajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok
- c. Terjadinya proses pemahaman materi secara berurutan mengantarkan materi tahap berikutnya.³¹

³¹ Karisma Novitasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al Hayatul Islamiyah Malang" (Univeristas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019), 27.

menamai, mengulang, memasang, mencatat, menyatakan, mempelajari, menghafal, meniru, menelusuri, dan menulis

b. C2 (Pemahaman)

Pada jenjang ini pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari, seperti kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan kata-kata sendiri dan memberikan contoh baik prinsip maupun konsep. Untuk kata kerja operasional pada jenjang ini yaitu memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, mendiskusikan, mencontohkan, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, mengubah, mengemukakan, menjabarkan, dan merangkum.

c. C3 (Penerapan)

Pada jenjang ini aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, pada tahap ini siswa dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi yang baru yang belum pernah diberikan sebelumnya. Untuk kata kerja operasional pada jenjang ini yaitu, menerapkan, mengurutkan, menentukan, menghitung, memodifikasi, menggali,, menila, menyelidiki, mengoperasikan, mengemukakan, melaksanakan, mengaitkan, menyusun, memecahkan, dan melakukan.

d. C4 (Analisis)

Pada jenjang ini analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas, pada jenjang ini

peserta didik diminta untuk dapat menguraikan informasi kedalam beberapa bagian, menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dari fakta dan menemukan hubungan sebab akibat. Untuk kata kerja operasional pada jenjang ini adalah menganalisis, menegaskan, mendeteksi, memecahkan, mendiagramkan, mengkorelasikan, menguji, menjelajah, memilih, mengukur memaksimalkan, mengedit, mengaitkan, melatih dan mentransfer.

e. C5 (Sintesis)

Pada jenjang ini sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik, pada jenjang ini siswa dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagi ilmu dan pengetahuan. Untuk kata kerja operasional yang dipakai dalam jenjang ini ialah mengatur, mengumpulkan, menganimasi, mengkategorikan, menyusun, membangun, mengarang, meningkatkan, memperjelas, menciptakan, mengkreasikan, merancang, memadukan, merangkum, dan merumuskan

f. C6 (Evaluasi)

Pada jenjang ini evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu, berdasarkan kriteria yang jelas, pada jenjang ini seseorang diajarkan untuk mendapat pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik. Untuk kata kerja operasional yang dapat

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahas Yunani yaitu *hupo* yang memiliki arti sementara dan *thesis* yang memiliki arti pernyataan atau teori. Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang kebenarannya masih lemah, karena itulah perlu untuk diuji kebenarannya, hipotesis juga diartikan sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Jadi hipotesis berarti dugaan sementara yang masih harus diuji kebenarannya dalam pelaksanaan penelitian.⁴³ Dalam penelitian terdapat dua macam hipotesis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif, *hipotesis nol* (H_0) dalam penelitian diartikan tidak adanya hubungan antara suatu variabel dengan variabel lain. *Hipotesis alternative* (H_a) dalam penelitian diartikan adanya perbedaan antara data populasi dengan data sampel, jadi variabel bebas mempunyai efek pada variabel terikat dalam populasi. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 : tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto.

H_a : ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV MI Bustanul ulum Mojokerto.

⁴³ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish Grub penerbit CV Budi Utama, 2019), 130.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian atau Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *eksperimen*, metode penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda.⁴⁴

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ekperimental Design* tipe *one grup pre-test-post-test design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa menggunakan kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dalam penelitian ini dimana *pre-test* dilaksanakan sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post-test* diberikan setelah diberi perlakuan. *Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada satu kelompok yang sama, dengan demikian hasilnya dapat diketahui setelah memberikan perlakuan. Berikut ini desain *Pre-test* dan *post-test*.⁴⁵

⁴⁴ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: cipta media nusantara, 2021), 6.

⁴⁵ Han Purwatiningsih, Sri Lestari, and Melik Budiarti, "Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (2020): 313–320.

evaluasi sesuai dengan tujuan pengukurannya, uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner, suatu kuisioner tersebut dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut.⁵¹

Validasi tes dapat dilihat dimana kita menemukan hubungan konsistensi tes dan tujuannya. Tujuan dari pembelajaran di penelitian ini adalah siswa harus mampu mendapatkan hasil belajar yang baik pada materi bangun datar. Selain itu dilakukan uji validasi isi dengan pendapat ahli. Dalam hal ini adalah dosen dan guru mata pelajaran Matematika. Para ahli dimintai pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun, kemudian para ahli akan memberikan keputusan instrumen dapat digunakan tanpa revisi, revisi kecil, revisi besar, atau soal tidak dapat digunakan. Dalam penelitian ini penilaian ahli dilakukan oleh dosen matematika Ibu Nina Indriani, M.Pd dan guru mata pelajaran matematika Bapak Mukh Arobi, S.Ag

Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk. Validitas yang bertujuan untuk menilai individu-individu pada kemampuan dan karakteristik psikologi tertentu. Validitas tes ini diuji dengan menggunakan korelasi *point biserial*. Untuk mengetahui tingkat signifikansi 0,05 digunakan dengan kriteria sebagai berikut:

⁵¹ Andrew fernando Pakpahan and Dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah* (Yayasan Kita Menulis, 2021), 105.

ini untuk membuktikan distribusi normalnya dengan menggunakan analisis *shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau berjumlah <50 . Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka penelitian berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$ maka penelitian berdistribusi tidak normal

Setelah melakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro – Wilk* dan dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Dalam penelitian ini uji homogenitas tidak dilakukan dikarenakan data berasal dari kelompok yang sama. maka selanjutnya melakukan pengujian terhadap kesamaan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan pengajian terhadap suatu pertanyaan dengan menggunakan metode statistik sehingga hasil pengujian tersebut mampu dinyatakan signifikan secara statistik. Uji hipotesis dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan hasil

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 di kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto, dengan sampel penelitian yang berjumlah 26 siswa. Pada penelitian ini materi yang digunakan yaitu keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain penelitian ini yaitu *one group pre test - post test design*.

Terdapat tes awal (*Pre-test*) yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar matematika sebelum diterapkannya penggunaan media *scrapbook*, setelah diberikan *pre-test*, selanjutnya dilakukan *treatment* menggunakan media *scrapbook*. Setelah pemberian *treatment* selanjutnya dilakukan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikannya *treatment*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes berupa pilihan ganda yang berjumlah 14 butir soal, tes tersebut telah diperiksa oleh dosen ahli matematika dan guru mata pelajaran matematika.

1. Analisis Deskriptif Pengolahan Data Hasil Belajar

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata, standart deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum. Dalam penelitian ini didapatkan data dari hasil belajar yaitu data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, berikut tabel hasil dari *pre-test – post-tes* siswa:

Tabel 4. 1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	S	50	86
2	F	36	64
3	AOP	28	78
4	IMS	36	78
5	R	28	64
6	RM	64	100
7	ANA	71	100
8	MZA	28	64
9	AAP	71	86
10	A	57	86
11	R	28	50
12	AW	86	100
13	AFH	14	50
14	NMR	64	86
15	R	43	78
16	R	43	86
17	MCA	50	71
18	RAZPR	71	100
19	AFW	43	71
20	A	50	78
21	T	14	64
22	NA	71	93
23	Z	64	86
24	LA	86	100
25	AP	28	71
26	E	28	43

Selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan, kemudian diperiksa dan dilakukan analisis oleh peneliti. Perhitungan Nilai *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan menggunakan aplikasi analisis statistik, berikut tabel hasil perhitungan statistik deskriptif:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	26	14	86	48,15	20,918
<i>Post-test</i>	26	43	100	78,19	16,434
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* dari variabel X dan variabel Y sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan nilai siswa pada saat sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan sesudah mendapatkan perlakuan (*treatment*)

2. Analisis Inferensial Data Hasil Belajar

Analisis inferensial merupakan tahapan yang dilakukan untuk menguji hipotesis, yang pertama yaitu melakukan uji normalitas, setelah diketahui data yang diuji berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis, perhitungan menggunakan aplikasi analisis statistik, uji homogenitas tidak dilakukan sebab data berasal dari kelompok yang sama, untuk hasil analisis lebih lengkapnya yaitu sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas diperoleh dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan perhitungan menggunakan aplikasi analisis statistic, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak. Adapun pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu Jika nilai signifikansi (*sig.*) $> 0,05$ maka penelitian berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (*sig.*) $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

scrapbook. Media pembelajaran *scrapbook* telah disesuaikan dengan materi bangun datar yaitu keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV. Kemudian siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pemberian *post-test* sebanyak satu kali dengan soalnya yang sama seperti saat pemberian *pre-test* yaitu sebanyak 14 butir soal yang berbentuk pilihan ganda. Instrument tes ini sudah divalidasi oleh dosen ahli dan guru mata pelajaran matematika serta sudah diuji validitas, reliabilitas yang dihitung menggunakan aplikasi analisis statistik.

Setelah data hasil *pre-test* dan *post-test* terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis statistic deskriptif dengan menggunakan aplikasi analisis statistik. Berdasarkan hasil data *pre-test*, rata-rata skor *pre-test* yang diperoleh yaitu 48,15, analisis nilai minimum yaitu 14, dan analisis nilaimaksimum yaitu 86. Sedangkan hasil dari data *post-test* menunjukkan hasil yang berbeda dibandingkan data *pre-test*, rata-rata skor *post-tes* yaitu 78,19, nilai minimum yaitu 43 dan nilai maksimumnya 100.

Hasil belajar siswa mengalami perubahan yang dibuktikan dengan nilai data statistik bahwa nilai *post-test* lebih baik dari pada nilai *pre-test*. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus taufik, Mei Fita, dan Iin Purnamasari yang menjelaskan dalam penerapan media pembelajaran *scrapbook* siswa mampu memahami materi lebih mudah, dikarenakan siswa berperan aktif dalam pengerjaan

proyek selama proses pembelajaran sehingga pelajaran menjadi lebih bermakna.⁵⁶ Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada materi keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto mengalami perubahan menjadi lebih baik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *scrapbook*.

2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar Matematika materi Bangun Datar pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto ?

Data *pre-test* dan *post-test* penggunaan media pembelajaran *scrapbook* yang dihitung menggunakan aplikasi analisis statistik. Berdasarkan uji normalitas pada data *pre-test* hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik *Shapiro Wilk* menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,175 yang artinya data berdistribusi normal dikarenakan nilai $\text{sig.} > 0,05$. Kemudian untuk data *post-test* hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik *Shapiro Wilk* menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,098 yang artinya data berdistribusi normal dikarenakan nilai $\text{sig.} > 0,05$. Yang artinya uji normalitas terpenuhi. Pada penelitian ini tidak dilakukan uji homogenitas karena data *pre-test* dan *post-test* berasal dari satu kelompok yang sama.

⁵⁶ Bagus Taufik Nurrahman, Mei Fita Asri Untari, and Iin Purnamasari, "Keefektifan Media Pembelajaran Srapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Tema 5 Ekosistem Di SD Negeri 1 Getas," *Pena Edukasia* 1, no. 1 (2022): 53–57.

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak antara hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran *scrapbook*, analisis data dengan menggunakan teknik *paired sample t-test*, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi analisis statistik. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga) siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto, hal tersebut dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau sig. $< 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dan skor *post-test* setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*,

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Dessy Linda Kumala Sari dengan judul Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini dibuktikan dari perhitungan uji hipotesis (uji beda *t-test*) menggunakan SPSS 22 diketahui nilai sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.⁵⁷ selanjutnya penelitian oleh Indah Permata Sari dkk, dalam judul “Pengaruh

⁵⁷ Sari, “Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya.”

penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu” hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* yang dibuktikan dari hasil uji-t nilai $t_{hitung} 4,51 > t_{tabel} 2,02$ yang artinya H_a diterima.⁵⁸

Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar tentang keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁵⁸ Sari, Yulianti, and Tarmizi, “Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.”

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian di kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto tahun pelajaran 2022/2023 mengenai pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Mojokerto sebelum menggunakan media pembelajaran *scrapbook* adalah sebesar 48,15 dan setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* adalah sebesar 78,19
2. Terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yang berupa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran matematika kelas IV materi bangun datar (keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga), yang dibuktikan sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar matematika dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi siswa, dimana siswa dituntut untuk bisa mencari dan menyelesaikan petunjuk-petunjuk yang terdapat di *scrapbook*. Sehingga siswa bisa belajar sambil menghias sesuai kreasi masing-masing. melalui penggunaan media

pembelajaran *scrapbook* dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya pada mata pelajaran matematika.

C. Keterbatasan penelitian

Berdasarkan pengalaman saat melakukan penelitian ada beberapa keterbatasan yang dialami peneliti yaitu:

1. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya fokus pada hasil belajar kognitif
2. Keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* yang cukup menyita waktu, dikarenakan membutuhkan ketelatenan

D. Saran

Berikut ini saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Bagi Pembaca, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang baru mengenai media pembelajaran *scrapbook* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa
2. Bagi Guru, melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat mempertimbangkan atau menggunakan media pembelajaran *scrapbook* saat proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan
3. Bagi siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran, diharapkan siswa dapat berdiskusi atau bekerjasama dengan tim jika diberi tugas kelompok
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan lingkup yang lebih luas, serta perlu melakukan penelitian selanjutnya kepada subjek lain yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Suntoko, Tedi Purbangkara, and Ade Abikusna. *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Adi, Windu Antaka, Stefanus C. Relmasita, and Agustina Triyas Hardini. "Pengembang Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 1 (May 26, 2020): 81.
- Afifah, Anis. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (Scrapbook Bangun Datar) Untuk Kelas IV SD." *Jurnal PGSD* 10, no. 03 (2022): 558–567.
- Amirullah. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Malang: Media Nusa Creative, 2015.
- Arini, Ni Luh Putu Dina, and Gusti Ngurah Sastra Agustika. "Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar." *jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 05, no. 01 (2021): 51–59.
- Azyura, Eka Nurvita, and Mulyani. "Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV." *Jurnal PGSD* 6, no. 8 (2018): 1417–1426.
- Duli, Nikolaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish Grup penerbit CV Budi Utama, 2019.
- Endra, Febri. *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (August 18, 2020): 321–334.
- Fauzia, Wulan. *Perkembangan Kognitif Anak Usian Dini*. Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Hakim, Arif Rahman, Hajarul Aswad, and Nurrahmah. "Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Fisika* 04, no. 01 (2021): 35–38.
- Handayani, Putri. *Cara Asyik Belajar Bangun Datar Di SD*. Guepedia, 2021.
- Hardianto, Hardianto, and M Rusli Baharuddin. "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 1 (April 30, 2019): 27–33.

- Kurniati, Sri. *Metode Pembelajaran LBS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit Nem, 2022.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Di Sekoalh Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lestari, Shindy. "Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 05, no. 01 (2021): 141–155.
- Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.
- Mirdanda, Arsyi. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.
- Moh, Suardi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Mulyanto, Heri, Gunarhadi, and Mintasih Indriayu. "The Effect of Problem Based Learning Model on Student Mathematics Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking Skills." *Internasional Journal of Educational Research Review* 3, no. 2 (2018): 37–45.
- Novitasari, Karisma. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al Hayatul Islamiyah Malang." Univeristas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Nurrahman, Bagus Taufik, Mei Fita Asri Untari, and Iin Purnamasari. "Keefktifan Media Pembelajaran Srapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Tema 5 Ekosistem Di SD Negeri 1 Getas." *Pena Edukasia* 1, no. 1 (2022): 53–57.
- P, I Made Indra, and Ika Cahyaningrum. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grub penerbit CV Budi Utama), 2019.
- Pakpahan, Andrew fernando, and Dkk. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Pranata, Dwi Pidi, Aren Frima, and Asep Sukenda Egok. "Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar." *journal Research & LearninginElementary Education* 05, no. 04 (2021): 2284–2301.
- Purwatiningsih, Han, Sri Lestari, and Melik Budiarti. "Efektivitas Penggunaan

- Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (2020): 313–320.
- Rambe, Juli Asima, Erika, and Nancy Angelia Purba. “Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu.” *Research & Learning in Elementary Education* 6, no. 5 (2022): 7822–7830.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: cipta media nusantara, 2021.
- Roflin, Eddy, Iche Andriyani Liberty, and Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Rosyid, Moh Zaiful, Mustajab, and Aminol Rosid Abdullah. *Prestasi Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Santoso, Singgih. *Statistik Multivariat Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Sari, Dessy Linda Kumala. “Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 05 (2018): 693–702.
- Sari, Indah Puspita, Nani Yulianti, and Pebrian Tarmizi. “Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 03 (2020): 336–344.
- Sari, Indah Puspita, Nani Yuliantini, and Pebrian Tarmizi. “Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 3 (2020): 336–344.
- Shofi, Badrus, and Raudlatul Jannah. “Pengaruh Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Miftahul Ulum Al-Islamy Modung Bangkalan.” *Subulana* 4, no. 1 (2020).
- Son, Aloisius Loka. “Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis : Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal.” *Gema Wiralodra* 10, no. 1 (2019): 41–52.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2016.
- Suprianto, Agus, Farid Ahmadi, and Tri Suminar. “The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Student’s Autonomous and Learning Outcomes.” *Journal of Primary Education* 8, no. 1 (2019): 84–91.
- Susliana, Destin, and Siti Wahyuni. “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi Dan Dinamiknya.” *Unnes Physics Education Journal* 8, no. 3 (2019).

- Syafitri, Inda Wulan Dian. “Efektifitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan.” *Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan*, 2018.
- Triastuti, Kristiana. *Buku Pendamping Siswa Cerdas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Wibiantoro, Ridwan, dkk. *Perencanaan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal Di SD*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara, 2021.
- Wusqo, M Khusniati, Pamelasari, A Laksono, and Wuandari. “The Effectiveness of Digital Science Scrapbook on Students’ Science Visual Literacy.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 10, no. 1 (2021): 121–126.
- Yugiarti, Rizky, Heny Kusuma Widyaningrum, and M. Soeprijadi Djoko Laksana. “Pengaruh Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN 01 Manisrejo.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 3* (2022): 1490–1498.
- Zamzam, Fakhry. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup penerbit CV Budi Utama), 2018.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A