

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRUND* (*SCRAPBOOK* BANGUN DATAR) UNTUK KELAS IV SD

**Anis Afifah**

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
E-mail : anis.18015@mhs.unesa.ac.id

**Ika Rahmawati**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya



### Abstrak

Matematika seringkali diklaim menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit, terlebih lagi pada materi geometri. Hal ini disebabkan kurang adanya media pembelajaran yang dimiliki pendidik maupun satuan pendidik. Dengan adanya masalah tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrund* (*SrcapBook* Bangun Datar). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Scrund* dan mengukur tingkat kelayakan produk media *Scrund*. Berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan media ini dapat digunakan peserta didik kelas IV SD dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development* (R & D) model Borg n Gall yang memiliki 10 tahapan namun oleh peneliti disederhanakan menjadi 7 tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk akhir. Uji coba media dilakukan dengan 20 peserta didik kelas IV di SDN Krembangan Sidoarjo. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapat hasil kevalidan materi sebesar 93,75% dan validasi media sebesar 93,51,6%. Tingkat kepraktisan media diperoleh melalui hasil respon peserta didik terhadap media sebesar 96,81%. Sehingga dapat disimpulkan media *Scrund* (*SrcapBook* Bangun Datar) layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, *Scrund*, Bangun Datar, Sekolah Dasar.

### Abstract

*Mathematics is a branch of science that is studied by students at every level. however, mathematics is often claimed to be one of the most difficult subjects, especially in geometry. This is due to the lack of learning media owned by educators and teaching units. With this problem, researchers conducted research on the development of Scrund learning media (SrcapBook Bangun Datar). The purpose of this study was to determine the process of developing Srcund learning media and to measure the feasibility level of Scrund media products. From the results of the validity and practicality of this media, it can be used by fourth grade elementary school students in learning. This study uses the Research and Development (R & D) methodology of the Borg n Gall model which has 10 stages but the researchers simplified it into 7 stages of potential and problems, data collection, product design, design validation, design improvement, product testing and final product revision. . The media trial was conducted with 20 fourth grade students at SDN Krembangan, Sidoarjo. Based on the research conducted, the results obtained material validity of 93.75% and media validation of 93.51.6%. The level of practicality of the media obtained through the results of student responses to the media was 96.81%. So it can be concluded that the Scund media (SrcapBook Bangun Datar) is feasible to use.*

**Keywords:** Development, Media, *Scrund*, Plane, Elementary School.

### PENDAHULUAN

Secara awam, Pendidikan di Indonesia memiliki peran vital dalam pembangunan bangsa demi kelangsungan hidup negara. Pendidikan ialah untuk secara sadar serta sistematis membangun suasana belajar serta proses pembelajaran, supaya peserta didik bisa secara aktif menyebarkan potensi dirinya, mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, moralitas yang luhur, serta keterampilan yang diharapkan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara.. (UU No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan juga merupakan sarana dalam pengembangan Sumber Daya Manusia dalam klaim sebagai bangsa yang unggul, hal ini sinkron dengan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 perihal sistem pendidikan nasional yang menyatakan tujuan pendidikan nasional artinya membangun potensi peserta didik menjadi insan yang bertaqwa serta beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia berbudi luhur, sehat jasmani rohani, berilmu, kreatif, cakap dalam segala hal, demokratis serta bertanggungjawab

Seiring dengan berkembangnya teknologi, peserta didik dituntut untuk menguasai aneka macam bidang.

Ilmu pengetahuan sebagai salah satu bidang yang selalu mengalami perubahan pada setiap waktu. Matematika ialah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh peserta didik di setiap jenjang. Matematika tidak hanya belajar menghitung, tetapi pula melatih peserta didik buat mengembangkan kemampuan berpikir serta memecahkan problem. Besarnya kiprah matematika pada kehidupan sehari-hari, bahkan masa depan bangsa, menjadi pengajar di Sekolah Dasar yang mengajarkan dasar-dasar matematika diharapkan dapat termotivasi untuk berinovasi serta berusaha mempertinggi hasil akhir peserta didik pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika sering menimbulkan kecemasan yang dapat menimbulkan peserta didik mengalami kesulitan belajar dan mengaplikasikan konsep matematika yang diajarkan (Gleason, 2019). Kemampuan pemahaman matematis pada peserta didik dirasakan masih rendah, hal ini sinkron dengan penelitian yang dilakukan oleh Ruspiani (Sulistyaningsih, 2012). menyampaikan bahwa kemampuan pemahaman matematis peserta didik masih rendah, sehingga dapat berdampak pada kualitas belajar peserta didik, sebagai akibatnya prestasi peserta didik semakin rendah. Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar terdapat materi bangun datar. Pada pembelajaran bangun datar itu sendiri masih terdapat kesulitan penyampaian materi pembelajarannya, karena pemahaman konsep materi bangun datar harus diberikan dengan cara yang tepat. Hal ini sependapat dengan Antonius (2015) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep terhadap peserta didik pada pembelajaran geometri di sekolah dasar termasuk suatu hal yang pengajarannya harus dilakukan dengan benar. Matematika seringkali diklaim menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit, terlebih lagi pada materi geometri. (Happy, 2019)

Proses pembelajaran yang terus-menerus serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti buku sebagai sumber pembelajaran serta power point yang hanya berisi goresan pena yang panjang sebagai media dalam belajar tentunya menghasilkan peserta didik menjadi bosan serta tak berkonsentrasi dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang paham dengan materi yang diajarkan sebagai akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik, terlebih saat materi yang disampaikan pengajar adalah materi pembelajaran yang sifatnya poly serta kurang menarik. (Rispa Payuk, 2019). Untuk meningkatkan pemahaman materi, peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Purba, yakni Media pembelajaran berperan sebagai pendamping yang membuahkan peroses pembelajaran menjadi interaktif (Ramean A Purba, 2020). Media merupakan alat perantara yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima, yang berarti memudahkan tenaga pendidik untuk menyapaikan materi pada peserta didik. (Wulandari, 2018)

Berdasarkan wawancara yang di lakukan oleh peneliti kepada Ibu Erma Sari Hasibuan, S.Pd pada hari jum'at, 3 September 2021. Beliau menuturkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat menumbuhkan minat serta semangat peserta didik dalam belajar, membuat proses belajar sangat menyenangkan. Pada mata pelajaran *matematika* khususnya keliling dan luas bangun datar telah menggunakan media power point dan media gambar, namun media yang digunakan masih seadanya dalam penyusunan dan pembuatan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan lebih sering dengan bacaan metode dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, didapatkan masalah yaitu saat berlangsungnya pembelajaran pendidik kurang interaktif dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh pendidik maupun satuan pendidikan. Berdasarkan konflik yang telah diuraikanakan berdampak pada peminatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran matematika. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik tentunya dapat mempertinggi minat peserta didik pada belajar adalah media gambar yang dikemas dalam *scrapbook*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yulita latif Kusumawanti, Iin Purnamasari, serta Intan Rahmawati dengan akibat keefektifan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian pula dilakukan oleh Lili Rahmawati, Kartini, serta Agustinus Toding Bua dengan akibat bahwa penggunaan media Scrapbook bisa mempertinggi ketertarikan peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Penggunaan media *Scrapbook* yang akan dilakukan pada penelitian ini menjadi salah satu cara untuk mengoptimalisasikan proses pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar serta meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

*Scrapbook* berasal dari bahasa Inggris *scrap*, yang berarti memo atau potongan, serta *book* berarti buku. *Scrapbook* ialah karya kreatif serta inovatif dalam aneka macam bentuk, seperti *photo* album yang berisi aneka macam *photo* serta dihias sedemikian rupa sebagai akibatnya dapat meninggalkan kesan visual yang *special*. (Murcia & Sanchez, 2013). *Scrapbook* merupakan *product* media berupa tempelan gambar atau hiasan yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan disuatu situs sprachforum, pada tahun 2013 “Das wort

Scrabooking Kommt wom englischen,, Scrap”, welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werden diede Schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammenlt.” Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu dari istilah *Scrapbooking* berasal bahasa Inggris yang berarti rabat-rabat serta serpihan kertas yang dikumpulkan serta ditempelkan untuk menceritakan sesuatu. Scrapbook yang biasa dipergunakan pada kehidupan sehari-hari serta dipergunakan untuk anugerah atau kado ulang tahun sebelum dikembangkan menjadi media pembelajaran

Media “*Scrund*” merupakan pengembangan media *Scrapbook* yang berisikan materi perihial keliling serta luas bangun datar. Kelebihan media *Scrapbook* ialah bisa membentuk hasil belajar peserta didik semakin meningkat serta membuat peserta didik senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media *Scrapbook* belum ada yang berisi perihial materi matematika oleh sebab itu peneliti membentuk Media “*Scrund*”. Media *Scrund* bukanlah seperti media *Scrapbook* yang lain, yang membedakan ialah isi materi yang terdapat didalamnya. Sampul dari media “*Scrund*” akan dibentuk menyerupai jas dengan tujuan supaya peserta didik ingin mengetahui yang terdapat di dalam *Scrapbook*. Di dalam *Scrund* terdapat rumus-rumus serta model soal yang dirancang dengan unik, sebagai akibatnya peserta didik tidak akan merasa bosan dalam membaca serta bermain *product* media pembelajaran “*Scrund*”. Dengan adanya media “*Scrund*” Maka materi menjadi lebih praktis dan dapat dipahami oleh peserta didik saat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan media “*Scrapbook*” guna mendukung proses pembelajaran matematika kelas IV di sekolah dasar pada materi bangun datar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka dirumuskan judul yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar) untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar) pada kelas IV serta mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa *Scrund* (*Scarpbook* Bangun Datar) yaitu meliputi kevalidan media yang terdiri dari penilaian ahli media, ahli materi, dan lembar angket diberikan pada peserta didik. Selain itu penelitian ini juga memiliki dua manfaat, yaitu (1) Manfaat teoritis, yakni akibat penelitian diharapkan dapat menambah wawasan keilmuwan dalam pengembangan *product* media pembelajaran berupa *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar). (2) Manfaat praktis, yang terbagi menjadi tiga sasaran yaitu: (a) Peserta Didik, yaitu : dapat menyampaikan *experience* eksklusif bagi peserta didik; meningkatkan pemahaman peserta didik

mengenai materi bangun datar serta menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran *matematika*. (b) Bagi Guru, yaitu: Membangun *communication* pembelajaran yang efektif antara peserta didik dan pendidik serta menyampaikan sebuah pilihan bahan pembelajaran pada pendidid dalam mengembangkan suatu bahan ajar. (c) Bagi Peneliti, yaitu: untuk dapat menambah *experience*, menambah wawasan, serta pengetahuan *specifically* pengembangan *product* media pembelajaran berupa *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar) diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan acuan pada pembelajaran.

Dalam pembuatan media pembelajaran “*Scrund*” ini diharapkan dapat menghasilkan suatu *product* media yang sesuai dengan spesifikasi-spesifikasi sebagai berikut: (1) Media *Scrund* dibuat dengan menggunakan kertas folio A3 berwarna hitam, (2) Cover media *Scrund* memiliki *designd* seperti jas (3) Media *Scrund* memiliki panjang 29cm dan lebar 21 cm, (4) Jenis huruf yang digunakan pada media *scrund* adalah modifikasi yaitu Comic Sans MS dengan ukuran yang berbeda serta gambar yang digunakan terkait dengan materi.

Penelitian pengembangan media pembelajaran “*Scrund*” memiliki dua asumsi penbelitian yaitu: (1) Media pembelajaran *Scrund* (*Scarpbook* Bangun Datar) digunakan pada kelas IV dengan materi keliling dan luas bangun datar. (2) Peserta didik memahami materi keliling dan luas bangun datar.

Agar tidak melebihi batasan yang akan diteliti, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut: (1) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Scrund* (*Scrapbook* bangun datar). Media ini hanya berisikan materi keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. (2) Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Krembangan, Sidoarjo.

## METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau biasa dianggap *Research and Development* (R&D). Metode penelitian serta pengembangan artinya metode penelitian yang dipergunakan untuk membentuk *product* eksklusif dan untuk menyelidiki keefektifan *product* tersebut. (Haidir, 2019). R&D ialah proses atau langkah pengembangan *product* baru atau menyempurnakan *product* yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. (Sukmadinata, 2009). Oleh sebab itu, penelitian R&D adalah penelitian untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

Pada *research methods* merupakan upaya peneliti dalam menganalisis kebutuhan, menguji keefektifan dan kelayakan media pembelajaran agar dapat digunakan oleh kalangan masyarakat. setelah itu, peneliti mencoba



mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar materi bangun datar.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D menggunakan model Borg and Gall. Berikut 10 langkah *procedure* riset dan pengembangan (R&D) Borg and Gall, langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) *Potential and problems* (Potensi dan masalah), (2) Pengumpulan data, (3) *Design product*, (4) Validasi *design*, (5) Revisi *design*, (6) Uji coba *product*, (7) Revisi *product*, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi *product*, (10) *Product* final. (Setiawan, 2018).

Pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tujuh tahap saja yaitu revisi *product* yang sudah dimodifikasi oleh Cunningham dalam Borg and Gall (2003). Selain itu dalam penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan peneliti yaitu hanya mampu melakukan penelitian R&D dalam skala kecil saja sesuai yang dikemukakan Borg and Gall bahwa permasalahan R&D salah satunya adalah peneliti hanya dapat melakukan dalam jumlah yang terbatas namun hal tersebut dirasa sudah memenuhi inti dari penelitian pengembangan. *Product* akhir dari pengembangan serta penelitian ini merupakan media seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Bagan 1. Modifikasi Model Borg and Gall

Tahap *Potential and problems*, *Potential* adalah segala sesuatu yang menambah nilai ketika digunakan sedangkan *Problems* adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan dan apa yang sedang terjadi. (Rendana, 2018) *Problems* dapat diselesaikan melalui *research and development*, sehingga dapat ditemukan suatu model, model atau sistem pengobatan yang komprehensif, yang efektif jika dilakukan melalui penelitian dan pengembangan. Kegiatan awal yang dilakukan adalah wawancara dengan guru di SD Negeri Krembangan Sidoarjo memahami bahwa media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat merangsang semangat belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada mata pelajaran matematika khususnya keliling dan luas bangun datar telah

menggunakan media powerpoint dan media gambar, namun karena keterbatasan waktu dalam mempersiapkan dan memproduksi media pembelajaran, media yang digunakan hanya sedang, dan metode ceramah lebih sering digunakan untuk proses pembelajaran.

Tahap Pengumpulan Data. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara non-formal. *Problem* yang dihadapi menurut hasil wawancara, ditemukan bahwa media pembelajaran adalah salah satu hal yang perlu dalam dunia Pendidikan. Maka peneliti berencana mengembangkan suatu media pembelajaran *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar) untuk matematika di awal. Sumber referensi pengembangan media pembelajaran berasal dari sumber *information* yaitu buku, majalah dan internet.

Tahap *Design Product*, *Product* R & D Menghasilkan berbagai *product* media pembelajaran. Hasil akhir dari kegiatan R&D adalah dengan menciptakan *design product* baru dengan *specification* yang lengkap yaitu *product* media pembelajaran berupa *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar).

Tahap Validasi *Design*, pembuktian *design* proses *activity* untuk menilai apakah *design product* memenuhi kebutuhan *problem* yang akan ditangani. *verification product* dilakukan oleh ahli berpengalaman untuk mengevaluasi *product* baru yang telah didesain. Setiap pakar diharuskan untuk mengevaluasi *design* untuk mengidentifikasi kelemahan lebih lanjut dan kekuatannya.

Tahap Revisi *Design*, pada tahap ini peneliti memperoleh masukan oleh ahli media yang kemudian akan dilakukan revisi oleh peneliti untuk memperbaiki *product* media pembelajaran yang sudah dibuat. Review ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid atau layak.

Tahap Uji coba *Product*, Setelah verifikasi langkah selanjutnya ialah pengujian *product*. Uji coba *product* dilakukan pada penelitian ini. Pengujian *product* dimaksudkan untuk mengetahui viabilitas media *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar). Pengujian *product* dilakukan di kelas IV SD Negeri Krembangan Sidoarjo. Penentuan subjek dan lokasi penelitian tersebut dipilih karena permasalahan peneliti terdapat pada lokasi tersebut serta dekat dengan domisili tempat tinggal peneliti sehingga dapat lebih mudah akses untuk mengetahui atau meneliti permasalahan yang sedang dikaji.

Tahap Revisi *Product* dan Hasil Akhir, Setelah menuntaskan percobaan, peneliti menganalisis data sesuai dengan teknologi analisis data yang ditentukan. Langkah selanjutnya ialah memodifikasi *design product* berdasarkan kelemahan yang diterima. setelah itu dimodifikasi menjadi *product* akhir yang bisa dipergunakan.

Penelitian pengembangan ini dapat tergambar pada peta konsep berikut:



Bagan 2. Prosedur Penelitian

Pada penelitian pengembangan media “*Scrund*” ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh pada hasil deskriptif *procedure* penelitian pengembangan media “*Scrund*” sendiri meliputi tujuh tahap. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari masukan, saran dan revisi baik dari dosen pembimbing, dosen penguji maupun validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dan ditekankan pada perhitungan dan pengolahan data pada rumus serta pada hasil akhir presentase yang diperoleh dari lembar validasi dan angket peserta didik mengenai pengukuran tingkat kelayakan *product* media.

Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: *Questionnaire* berfungsi sebagai pedoman bagi verifikator untuk menilai kelayakan media *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar). *Questionnaire* yang digunakan diisi oleh ahli media dan peserta didik kelas IV.

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan terdiri dari lembar validasi media yang terdiri dari 13 pertanyaan, lembar validasi materi yang terdiri dari 9 pertanyaan dan lembar angket peserta didik yang terdiri dari 10 pertanyaan. Lembar validasi media dan materi yang termuat dalam “*Scrund*” untuk diberikan penilaian sesuai dengan pendapat validator. Lembar validasi ini digunakan peneliti untuk mengetahui kelayakan *product*

untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Sedangkan lembar angket yang diberikan pada peserta didik digunakan ketika uji coba lapangan dan berguna untuk mengetahui tingkat kelayakan media pada pembelajaran dan tingkat pemahaman materi yang terdapat pada media.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Saran evaluator dan semua tanggapan ada di form komentar. Pada tahap pengujian media, *Questionnaire* evaluasi terbuka digunakan untuk mengumpulkan data guna memberi kritik dan saran. Hasil tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui kevalidan media *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar). Data angket adalah data kualitatif, dikuantifikasi menggunakan skala Likert dan standar empat tingkat, kemudian menghitung rata-rata persentase skor item pada setiap jawaban pertanyaan dalam angket.

Untuk penentuan hasil persentase skor penilaian dengan rumus dibawah ini:



Keterangan :

$\rho$  = Angka persentase

F = frekuensi

N = Nilai maksimal

Hasil skor evaluasi dengan setelah dihitung dengan menggunakan skala likert kemudian dicari rata-rata dari sejumlah subjek sampel uji yang diubah menjadi pernyataan evaluasi untuk menentukan kualitas dan tingkat kegunaan *product* yang dihasilkan berdasarkan pendapat (Rendana, 2018).

Tabel 1. Kriteria Penilaian (Rendana, 2018)

Skor	Kriteria
	Tidak Layak
	Kurang Layak
	Cukup Layak
	Layak
	Sangat Layak

Berdasarkan teknik analisis data di atas diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran “*Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar)” dapat dinyatakan layak jika hasil perolehan *score* validasi serta hasil angket peserta didik memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

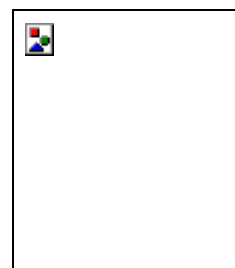
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan berupa produk media pembelajaran “*Scrund*” yang dikemas seperti *Scrapbook* untuk materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan *product* media dan mengukur tingkat kelayakan *product* media terhadap pembelajaran. Proses penelitian pengembangan dilakukan melalui tahap-tahap Borg & Gall yang sudah dimodifikasi oleh Cunnigham sebagai berikut:

**Tahap analisis**, Kegiatan analisis pertama yang dilakukan adalah *potential analysis* kebutuhan dan masalah yang terjadi pada peserta didik terhadap pembelajaran. *Potential*. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media berupa *Scrund* (*ScrapBook* Bangun datar). *Problem* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik menggunakan media seadanya sehingga peserta didik kesulitan dalam menerima materi pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran tersebut berupa *Scrund* sebagai upaya dalam menunjang pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

**Tahap pengumpulan data**, Tahap ini dilakukan sebagai upaya mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Ada dua tahapan yang dilalui oleh peneliti. Pertama yaitu wawancara secara non-formal kepada pendidik SDN Krembangan yaitu Ibu Erma Sari Hasibuan, S.Pd. Selanjutnya yaitu tahap mengumpulkan sumber referensi sebagai upaya dalam mendukung pengembangan media pembelajaran berupa *Scrund*. Sumber referensi sebagai acuan diambil dari beberapa sumber seperti internet, jurnal, buku.

**Tahap Design Product**, Kegiatan selanjutnya adalah merancang *design* media pembelajaran “*Scrund*” pada setiap halamannya. Tujuannya dari perancangan *design* adalah untuk mempermudah peneliti dalam pembuatan *product* media. Perancangan *design* media meliputi tampilan media, ukuran media, penentuan bahan media, komposisi warna dalam media serta penempatan komponen-komponen media. Selanjutnya berdasarkan materi yang didapat dari pengumpulan data, peneliti mulai *mendesign* media *Scrund* dengan ukuran 29 cm × 21 cm dengan menggunakan kertas manila berwarna hitam ukuran A3. Proses *mendesign* dengan melipat kertas manila menyerupai bentuk jas sebagai cover serta melipat kertas manila menjadi dua bagian yang akan dipergunakan sebagai *background*. Selanjutnya adalah menempelkan kertas manila yang sudah dilipat menjadi dua bagian. Setelah semua kertas manila tertempel, tahap selanjutnya adalah dengan menempelkan gambar-gambar ke *background scrund*. Selanjutnya adalah menyatukan isi *Scrund* dengan cover yang sudah dibentuk menyerupai jas. Media ini *didesign* sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Cover Depan Media



Gambar 2. Tampilan isi Media hal 1-2



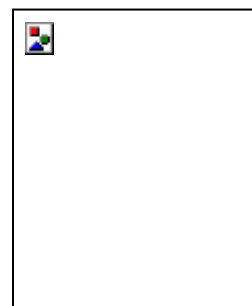
Gambar 3. Tampilan isi Media hal 3-4



Gambar 4. Tampilan Media hal 5-6



Gambar 5. Tampilan Media hal 7-10



Gambar 6. Tampilan Cover Belakang Media



**Tahap Validasi.** Setelah pembuatan *product* media pembelajaran "*Scrund*" selesai tahap selanjutnya adalah validasi. Proses validasi ini didasarkan pada instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti. Validasi *product* ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu Ibu Ninik Pudjiati S.Pd, M.Pd, Bapak Efendi Malik S.Pd, M.Pd, serta Ibu Erma Sari Hasibuan, S.Pd. Validasi ini dilakukan sebagai bahan kevalidan media pembelajaran sebelum benar – benar diuji cobakan kepada peserta didik. Adapun hasil validasi dari validator materi dan validator media yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Penilaian Validasi

No	Aspek Penilaian	Jumlah per aspek	Skor max	Persentase	Kategori
1.	Media	86	108	79,62%	Layak
2.	Materi	37	48	77,08%	Layak
	Jumlah	123	156		
	Rata-rata			78,35%	Layak

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrund* layak digunakan dengan revisi dengan persentase 78,35%.

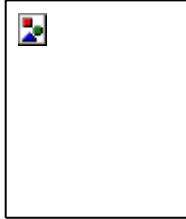
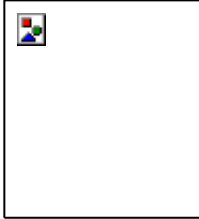


**Tahap Revisi.** Setelah tahap validasi selanjutnya yaitu revisi *design*. Revisi dilakukan dengan merujuk pada masukan dari validator ahli media. Hasil validasi tersebut digunakan oleh peneliti untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut tabel masukan yang diterima oleh peneliti:

Tabel 3. Masukan Validator

No.	Validator	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Ninik Pudjiati S.Pd, M.Pd  (Kepala Sekolah SD Al-Kharimah, Surabaya)	Pewarnaan background lebih banyak agar lebih menarik serta materi pada segitiga ditambahkan ciri-cirinya agar siswa dapat membedakan	Sudah diperbaiki
2.	Efendi Malik S.Pd, M.Pd (Guru kelas IV SDN SimoMulyo VII, Surabaya)	Materi segitiga lebih dikembangkan serta penambahan permainan pada bagian depan.	Sudah diperbaiki
3.	Erma Sari Hasibuan, S.Pd  (Guru kelas IV SDN Krembangan, Sidoarjo)	Pada halaman depan alangkah baiknya diberi kata pengantar serta pengembangan materi segitiga.	Sudah diperbaiki

Sesuai dengan hasil tersebut, peneliti segera melakukan revisi media *Scrund* untuk memperbaiki kesalahan serta menambahkan kekurangan pada media pembelajaran tersebut.

Tabel 4. Perbaikan *Product*

Sebelum Diperbaiki	Setelah Diperbaiki
	
	

Adapun data hasil revisi oleh validator, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Penilaian Revisi *Product*

No	Aspek Penilaian	Jumlah per aspek	Skor max	Persentase	kategori
1.	Media	101	108	93,51%	Sangat layak
2.	Materi	45	48	93,75%	Sangat layak
	Jumlah	146	156		
	Rata-rata			93,58%	Sangat layak

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa media "*Scrund*" sangat layak digunakan dengan persentase 93,58%.

**Tahap Uji Coba,** tahap uji coba dilakukan untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan peneliti pada 20 anak di Kelas IV SDN Krembangan Sidoarjo. Pelaksanaan uji coba ini terdapat beberapa langkah kegiatan, yaitu sebagai berikut: (1) peneliti mengecek pemahaman peserta didik mengenai materi bangun datar dengan cara tanya jawab. (2) Peneliti menyampaikan penjelasan mengenai media pembelajaran yang akan digunakan untuk belajar bangun datar pada hari ini. (3) Peneliti menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari ini serta tujuan pembuatan *product* media "*Scrund*". (4) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain *product* media "*Scrund*". (5) Peneliti mulai menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran "*Scrund*". (6) Peneliti mengadakan Quiz yang terdapat pada halaman terakhir media pembelajaran

guna untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran hari ini

Hasil angket yang diberikan pada peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan *product* media pembelajaran “*Scrund*”. Lembar instrument pertanyaan terdiri dari dua aspek yaitu : aspek daya tarik media dan aspek daya serap media. Hasil respon disajikan dalam bentuk *table* di bawah ini:

Tabel 6. Skor Angket Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Jumlah per aspek	Skor max	Persentase	kategori
1.	Daya Tarik Media	387	400	96,75%	Sangat layak
2.	Daya Serap Media	310	320	96,87%	Sangat layak
	Jumlah	697	720		
	Rata-rata			96,81%	Sangat layak

Berdasarkan *table* tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *product* media pembelajaran “*Scrund*” sangat layak digunakan dengan persentase 96,81%.

**Tahap Hasil Akhir Product**, Media pembelajaran *ScrapBook* telah dikembangkan menjadi *product* baru yaitu berupa “*Scrund*” dan melewati uji kevalidan oleh tiga ahli media yang ditunjuk oleh peneliti serta uji coba pada peserta didik sehingga media *Scund* (*Scrapbook* bangun datar) ini siap untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

### Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah *product* media pembelajaran, yaitu media pembelajaran *Scrund* untuk materi bangun datar kelas IV. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran “*Scrund*” ini telah mendapatkan hasil akhir yang baik yaitu valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran *matematika* yang memuat materi bangun datar.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, bahwa *product* media pembelajaran *Scrapbook* dapat membantu dan menjadi sarana oleh peserta didik dalam mengingat dan memahami materi bangun datar. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Veronica, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadi sebuah alat untuk mengikatkan pikiran peserta didik dari sebuah pesan atau materi yang disampaikan oleh pendidik dan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik. Penentuan konsep *Scrapbook* dalam media pembelajaran “*Scrund*” juga dapat meningkatkan

keaktifan dan minat belajar peserta didik karena cara penggunaan media yang dirasa cukup unik dan asing baginya. Penggunaan media *Scrapbook* dapat menjadi pilihan pendidik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran (Azizah et al., 2020).

Materi bangun datar yang dipilih disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada Permendikbud Tahun 2016 Tentang Pemetaan KI-KD. Sedangkan pada indikator dan tujuan yang digunakan ialah hasil modifikasi dari peneliti serta saran dari guru, namun tetap sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemudian pada *design* medianya sendiri, tampilan media secara keseluruhan dikemas seperti *scrapbook* pada umumnya. Pemberikan esensi permainan buka *design* tiga disemensi pada setiap lembarnya. Sependapat dengan Sulistyorini (2010) yang menyatakan bahwa adanya peserta didik secara tidak langsung lebih mudah memahami dan mengembangkan gagasannya dengan gambar yang ada di dalam media pembelajaran. Selain itu, Lesto (2021) juga berpendapat bahwa penentuan media yang tepat, baik dan sesuai dengan kondisi anak (peserta didik) harus dilakukan sebelum membuat media pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan warna yang ramai digunakan pada media “*Scrund*” agar peserta didik akan nyaman dalam mengaplikasikan media pembelajaran tersebut. Dalam hal pemilihan warna yang tepat pada media juga penting agar media lebih menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut didukung oleh pendapat Purnama (2010) yang menjelaskan bahwa membangkitkan dan menstimulus perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik dapat dilakukan dengan cara memilih warna yang baik dan tepat dalam mendesign sebuah *product* media pembelajaran.

Proses pembuatan *product* media disesuaikan dengan rencana atau *design* yang telah dibuat oleh peneliti serta peneliti membuat satu media *Scrund* yang berisi 10 halaman dengan *game* membuka gambar tiga dimensi yang setiap lembarnya berbeda. Selanjutnya adalah proses validasi media. Validasi ini melibatkan tiga orang validator. Hasil validasi media menunjukkan hasil skor 123 dari 156 skor maksimal, sehingga memperoleh persentase 78,35% dengan keterangan layak dengan revisi.

Setelah diberikan saran oleh validator. Peneliti mencoba untuk memperbaiki media *Scrund* sesuai dengan yang disarankan oleh ketiga validator. Dengan memperoleh hasil skor 146 dari 156 skor maksimal, sehingga memperoleh persentase 93,58% dengan keterangan layak tanpa revisi.

Pelaksanaan uji coba dilakukan secara langsung pada 20 peserta didik kelas IV di SD Negeri Krembangan. Meskipun waktu penelitian mundur 2 minggu dari rencana atas kebijakan pihak sekolah, namun proses penelitian



pengembangan *product* media pembelajaran "*Scrund*" tetap berjalan dengan lancar serta sesuai dengan rencana penelitian. Pada kegiatan uji coba yang dilakukan, peserta didik diminta untuk memperhatikan cara bermain media "*Scrund*" serta penjelasan materi dan *quiz* yang terdapat dalam *product* media pembelajaran "*Scrund*". Setelah melakukan kegiatan uji coba terhadap media, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti yang hasilnya nanti akan digunakan untuk mengukur kelayakan *product* media dalam pembelajaran *mathematics*.

Seperti pendapat Munadi (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi suatu alat untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan materi tertentu kepada anak didik dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang kondusif, efektif dan efisien, bermakna serta menyenangkan. Ketika peneliti mulai memperkenalkan *product* media pembelajaran "*Scrund*" yang akan diuji cobakan, peserta didik sangat antusias dan bersemangat untuk memperhatikan penjelasan peneliti. Peserta didik juga sangat aktif dalam melakukan tanya jawab yang dilakukan bersama peneliti, bahkan peserta didik. Pada saat proses uji coba *product* media pembelajaran "*Scrund*" berlangsung, peserta didik mengaplikasikan dengan semangat. Selain itu, pengisian angket penelitian oleh peserta didik berlangsung dengan tenang dan tertib. Sehingga, pembelajaran dengan media "*Scrund*" menjadi pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Kriteria dalam menentukan hasil angket peserta didik, didasarkan pada dua kategori, yaitu berdasarkan daya tarik media serta daya serap media. Hasil pengolahan data berdasarkan daya tarik media menunjukkan hasil skor 387 dari 400 skor maksimal sehingga diperoleh persentase 96,75% dengan keterangan sangat layak digunakan. Sedangkan untuk kategori daya serap media, memperoleh skor 310 dari 320 skor maksimal sehingga diperoleh persentase 96,87% dengan keterangan sangat layak digunakan. Sehingga *product* media "*Scrund*" memperoleh persentase 96,81% dengan kategori sangat layak digunakan.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "*Scrund*" sangat layak digunakan dalam pembelajaran *matematika* materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian dengan *product* media pembelajaran *Scrund* yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan jenis Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Chunningham meliputi tujuh tahapan, antara lain: (1) *Analysis* kebutuhan, yakni *analysis* terhadap potensi

kebutuhan dan *problem* yang terjadi pada peserta didik terhadap pembelajaran. (2) *Analysis* Data, yakni dengan mengumpulkan sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa *Scrund*. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajarannya didapat dari sumber *information* yaitu *books*, *journals*, dan internet (3) *Design* Media, yakni merancang dan *design product* yang akan dikembangkan secara sistematis dari *analysis* penelitian sebelumnya. (4) Validasi Media, yakni verifikasi *design* proses *activity* untuk menilai apakah *design product* memenuhi kebutuhan persoalan yang akan ditangani. (5) Revisi, yakni memperbaiki *design* yang sudah diperbaiki sesuai dengan hasil validasi. (6) Uji Coba, yakni menerapkan atau menguji cobakan *product* yang sudah direvisi pada peserta didik kelas IV SDN Krembangan. (7) Hasil Akhir, yakni *product* final dari media pembelajaran berupa *Scrund* pada peserta didik Sekolah Dasar kelas IV mata pelajaran *Mathematics* yang telah dikembangkan dan telah di uji kelayakan serta pemakaian.

Berdasarkan proses validasi, hasil validasi media dan penyajian materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrund* layak digunakan dengan revisi dengan persentase rata-rata 78,35%. Kemudian hasil validasi setelah revisi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrund* sangat layak digunakan tanpa revisi dengan persentase rata-rata 93,35%. Kemudian hasil angket yang diberikan pada peserta didik saat uji coba memperoleh hasil 96,81%. Dengan demikian, hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrund* sangat menarik dan sangat mudah dipahami dalam pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *product* media pembelajaran *Scrund* yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada pembaca sebagai proses perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran *Scrund* diantaranya: (1) Media pembelajaran *Scrund* perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui efektivitas dan pengaruhnya terhadap hasil prestasi belajar pada peserta didik kelas IV sekolah dasar; (2) Materi yang terdapat pada media pembelajaran *Scrund* bersifat terbatas, sehingga dalam penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran materi bangun datar dapat dikembangkan dengan materi yang lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antonius. (2015). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar Dan Menyajikan Dengan Menarik*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Azizah, N., Putri, D. P., Guru, P., Dasar, S., Gunung, S.,

- & Cirebon, J. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Development of Scrapbook Media on Form and Function*. 7(November), 99–110. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564>. Diajukan
- Hamdani. (2011). *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Haidir, S. dan. (2019). *Penelitian Pendidikan* (I. S. Azhar (ed.); 1st ed.). [https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian\\_Pendidikan\\_Metode\\_Pendekatan/2fq1DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Jenis+jenis+penelitian&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Pendidikan_Metode_Pendekatan/2fq1DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Jenis+jenis+penelitian&printsec=frontcover)
- Happy. (2019). *Materi Tersulit dalam Matematika Sekolah Dasar*.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas reabilitas* (N. A. Aziz (ed.)). [https://books.google.co.id/books?id=0dAeEAAAQBAJ&lpg=PA8&ots=4AxN2maCsc&dq=instrumen penelitian adalah&lr&pg=PA2#v=onepage&q=instrumen penelitian adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=0dAeEAAAQBAJ&lpg=PA8&ots=4AxN2maCsc&dq=instrumen+penelitian+adalah&lr&pg=PA2#v=onepage&q=instrumen+penelitian+adalah&f=false)
- Hobri, Susanto, Mohammad Syaifuddin, D. E. M., & Hosnan, Anggraeny Endah Cahyanti, dan K. A. S. (2018). *Senang Belajar Matematika*.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. VII, 91–96.
- Lesto. (2021). *Penyesuaian Media Pembelajaran Terhadap Materi Ajar*.
- Munadi. (2017). *Peran Media Pembelajaran Bagi Siswa SD*.
- Murcia, J. C., & Sanchez, K. E. (2013). *Scrapbook. Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Payuk, R. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Siswa*.
- Purnama. (2010). *Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik Untuk Siswa*.
- Ramean A Purba, Andri Vebriana, E. B. (2020). *Teknologi Pendidikan* (T. Limbong (ed.)). [https://books.google.co.id/books?id=QrgDEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=QrgDEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Rawa, N. R., & Mastika Yasa, P. A. E. (2019). *Kecemasan Matematika Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *Journal of Education Technology*, 2(2), 36. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16180>
- Rendana, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*. 1–114.
- Setiawan, A. A. & J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_penelitian\\_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Teknik+Pengumpulan+data&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Teknik+Pengumpulan+data&printsec=frontcover)
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Penelitian Pengembangan*. 23.
- Sulistyaningsih. (2012). *Tingkat Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Matematika*. 75.
- Sulistyorini, D. (2010). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Sawojajar V Kota Malang*. *J-Teqip*, 1(1), 13.
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Wardani, S. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar*. 124–130.
- Wulandari. (2018). *Media Pembelajaran di SD*.