

**PENGEMBANGAN SCRAPBOOK BERBASIS PERMAINAN EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI BILANGAN KELAS 1
SDN 1 TUNJUNGAN**

Siti Try Zulmaningsih¹, Joko Sulianto², Arfilia Wijayanti³
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
zzulma301@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics is a lesson that needs to be given assistance. So learning media is needed, which is a teacher's tool in teaching (pictures, models, objects or other tools) that can provide concrete experiences, motivation to learn, and improve the memory of Pakpahan students (2022). The use of educational game-based scrapbook media is one solution to make students able to understand the subject matter well. The background that drives this research is that there are still students who have not been able to understand the concept, especially in number material because the teacher's delivery is still monotonous and has not used interesting learning media, because in mathematics lessons a concrete example is needed which can make it easier for students to understand the problems in the lesson mathematics. At the time of learning the teacher is only guided by the teacher's book. This research aims to. (1) to find out the availability and to find out the process of developing Mathematics learning scrapbook media for class I SDN 1 Tunjungan. (2) to find out the feasibility of scrapbook media on class 1 number material at SDN 1 Tunjungan Blora City (3) to find out the results of the Scrapbook media field trial on class 1 number material at SDN 1 Tunjungan Blora City. This type of research is research and development (Research and Development) using 7 steps according to Borg and Gall, namely: (1) Initial information gathering, (2) Planning, (3) Development of initial product forms, (4) Initial field trials, (5) Revision of trial results, (6) Field trials, and (7) Revision of field trial results. Data analysis techniques using descriptive qualitative and quantitative descriptive data analysis techniques. The results of the initial field trials that were carried out with class I teachers at SD Negeri 1 Tunjungan obtained 0.925, SD Negeri 2 Semampir obtained 0.975, and SD Negeri 1 Semampir obtained 0.950. In conclusion, the development of educational game-based scrapbook media is included in the "Very Good" category and meets the feasible criteria. Based on the results of the field test research obtained Tcount (11,831) with the SPSS calculation and Ttable = 2.089 with a significant level of 5% or 0.05 with the provisions Tcount > Ttable. So it can be concluded that there are differences in learning outcomes using educational game-based scrapbook media, it can be said that educational game-based scrapbook media is one of the choices of learning media that can be used as teacher media to accompany student books when giving material to students.

Keywords: Mathematics, Scrapbook, Understanding Concepts

ABSTRAK

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang perlu diberikan pendampingan. Maka diperlukan media pembelajaran, yang merupakan alat bantu guru dalam mengajar (gambar, model, benda atau alat lainnya) yang dapat memberikan

pengalaman konkret, motivasi belajar, dan meningkatkan daya ingat siswa Pakpahan (2022). Penggunaan media *scrapbook* berbasis permainan edukasi merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih ada siswa yang belum mampu memahami konsep khususnya pada materi bilangan dikarenakan penyampaian guru yang masih bersifat monoton dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, dikarenakan dalam pelajaran matematika diperlukan contoh konkret yang dapat memudahkan siswa dalam memahami permasalahan dalam pelajaran matematika.. Penelitian ini bertujuan untuk. (1) untuk mengetahui ketersediaan dan mengetahui proses pengembangan media *scrapbook* pembelajaran Matematika kelas I SDN 1 Tunjungan. (2) untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* pada materi bilangan kelas 1 SDN 1 Tunjungan Kota Blora (3) untuk mengetahui hasil uji coba lapangan media *Scrapbook* pada materi bilangan Kelas 1 SDN 1 Tunjungan Kota Blora. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan 7 langkah menurut Borg and Gall yaitu: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Revisi hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan, dan (7) Revisi hasil uji coba lapangan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan dengan guru kelas I di SDN 1 Tunjungan, SDN 2 Semampir, dan SDN 1 Semampir memperoleh validitas 0,950. Kesimpulannya pengembangan media *scrapbook* berbasis permainan edukasi termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memenuhi kriteria layak. Berdasarkan hasil penelitian uji lapangan diperoleh T_{hitung} (11.831) dengan perhitungan SPSS dan $T_{tabel} = 2,089$ dengan taraf signifikan 5 % atau 0,05 dengan ketentuan $T_{hitung} > T_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *scrapbook* berbasis permainan edukasi. dapat disampaikan bahwa media *scrapbook* berbasis permainan edukasi menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media guru untuk pendamping buku siswa saat memberikan materi kepada siswa.

Kata Kunci : Matematika, Scrapbook, Pemahaman Konsep.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang perlu diperkenalkan sejak Sekolah Dasar (SD). Menurut Romadhoni matematika merupakan ilmu tentang bilangan dan berhubungan erat dengan hitung menghitung melalui cara berfikir untuk membuktikan apakah suatu pernyataan benar atau salah dengan menggunakan logika. Maka pembelajaran matematika perlu

menggunakan tindakan saat menyampaikan materi dikarenakan tidak semua siswa paham melalui mendengar dan mengamati. terciptanya siswa yang pasif bias dikarenakan guru yang terlalu mendominasi selama kegiatan pembelajaran dan siswa hanya sebagai pendengar pasif. Jerome Bruner dalam teorinya menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajarannya

diarahkan pada konsep–konsep dan struktur–struktur yang terbuat dalam pokok bahasan yang diajarkan, disamping hubungan yang terkait antara konsep-konsep dan struktur–struktur. Dengan mengenal konsep dan struktur dalam bahan yang sedang dibicarakan, anak akan memahami materi yang harus dikuasainya itu (Dahar, 1966: 104). Pendapat lain bahwa pembelajaran yang diarahkan secara diri adalah suatu kemajuan dalam pengetahuan, kemampuan, atau pengembangan individu di mana individu-individu memilih dan menentukan gol-gol mereka sendiri dalam pembelajaran, dan mencoba untuk menggunakan Metode yang mendukung aktivitas mereka (Gibbons,2002; Loyens DKK., 2008).

Upaya pengembangan potensi kependidikan, pemerintah merancang sebuah tatanan pembelajaran seperti yang dijelaskan Dalam Kepmendikbudristek. No. 56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka menjadikan anak lebih berorientasi pada sebuah pola pembelajaran yang berbasis projek, dimana anak dituntut

untuk aktif, kreatif, dan inovatif. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik juga dituntut untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar.

Menurut Bambang Sujipto (dalam Khotijah, 2018 : 2) Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang akan disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Pengembangan media ini digunakan untuk memecahkan masalah yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran matematika khususnya materi bilangan, media ini dikembangkan untuk membantu proses belajar dan dapat meningkatkan pemahaman konsep materi bilangan kelas 1. Pengembangan media ini didasari oleh adanya data yang menunjukkan masih adanya siswa yang mengalami keterlambatan dalam pelajaran matematika dan masih kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, dimana dalam pembelajaran matematika materi bilangan guru hanya menggunakan buku paket dan bantuan media berupa kartu angka sederhana.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut peneliti

mencarikan solusi dengan mengembangkan media inovatif. Munculnya permasalahan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Scrapbook.

Scrapbook adalah media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas (Sprachforum dalam Heryaneu, Amir dan Pepen 2015: 4). Scrapbook digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, dimana buku ini fokus pada materi bilangan. Buku ini dilengkapi dengan berbagai permainan yang pastinya akan menarik perhatian dan menimbulkan pola pembelajaran yang berbeda. Dari beberapa media inovatif terdapat salah satu yang menangani permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran Scrapbook. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu bagaimana proses pembuatan media scrapbook berbasis permainan edukasi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi bilangan kelas 1 bagaimana kevalidan media scrapbook berbasis permainan edukasi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi bilangan kelas 1 untuk mendampingi proses

pembelajaran. Manfaat praktis bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu pendidik dalam mewujudkan pembelajaran matematika yang inovatif, kreatif, menyenangkan dan dapat menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan materi bilangan. Manfaat praktis bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri dan memahami konsep matematika khususnya pada materi bilangan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata (2016) "Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan"

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti dalam Pengembangan media *scrapbook* berbasis permainan edukasi yaitu harus melalui alur berfikir yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Prof.

Dr. Sugiyono, 2016:35) yang meliputi: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk bentuk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk akhir, (8) Uji lapangan, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi. Dari 10 tahap penelitian Borg & Gall tersebut peneliti hanya melakukan 7 tahap penelitian saja. Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian.
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen

evaluasi yang digunakan serta validasi terhadap media yang dihasilkan.

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan awal dilaksanakan dengan diadakan pemberian media kepada siswa dan guru untuk dapat mengamati media tersebut, kemudian dilakukan pengedaran angket hasil tanggapan media oleh guru dan siswa.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan.
6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Pengujian lapangan dilaksanakan dengan melakukan pembelajaran secara langsung di kelas menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan. Pada uji coba lapangan dilakukan pemberian soal *pre-test* (sebelum menggunakan media) dan soal *post-test* (setelah menggunakan media) untuk mengetahui keefektifan media terhadap hasil belajar siswa.

7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen di SDN 1 Tunjungan memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran untuk Matematika materi bilangan. Sehingga peneliti berencana membuat Scrapbook berbasis permainan. Karena, guru terbatas dalam membuat media pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pemetaan materi pembelajaran dengan analisis Capaian Pembelajaran dan Alur dan Tujuan Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema. Produk yang dikembangkan merupakan produk media pembelajaran cetak yang ditujukan untuk guru kelas 1 Sekolah Dasar pada pelajaran matematika yang memuat materi bilangan.

Hasil pengembangan berupa media scrapbook berbasis permainan edukasi yang telah dicetak dan dikemas, selanjutnya diserahkan

kepada validator ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

Hasil penilaian ahli media dari keseluruhan aspek diperoleh hasil validitas 0,960 sedangkan hasil penilaian ahli materi diperoleh hasil validitas 0,916 dari hasil validitas yang diperoleh maka media dikategorikan sangat layak.

Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan di kelas 1 SDN 1 Tunjungan, SDN 2 Semampir dan SDN 1 Semampir pada uji coba lapangan awal ini peneliti memberikan media untuk diamati oleh guru. Hasil penilaian guru yang diberikan oleh tiga sekolah dasar dari keseluruhan aspek diperoleh hasil validitas 0,95 dari hasil validitas yang diperoleh maka media dikategorikan sangat layak.

Uji Coba Lapangan

1. Analisis dan Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN 1 Tunjungan pada tanggal 3 April 2023 di kelas 1 yang melibatkan 20 peserta didik. Pada uji coba lapangan ini digunakan untuk mengetahui apakah dengan media scrapbook berbasis permainan edukasi dapat meningkatkan

pemahaman konsep materi bilangan pada siswa kelas 1. Uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan pemberian soal pre-tes dan pos-tes kepada siswa SDN 1 Tunjungan.

2. Analisis Data Hasil Penelitian dan Pengujian Hipotesis

Setelah data terkumpul diperlukannya adanya analisis data. Sebelum menganalisis data maka peneliti menggunakan uji instrumen yang terdiri dari dua uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji validitas berbantuan SPSS

Uji validitas dari hasil SPSS dapat dilihat pada probabilitas korelasi [sig. (2 – tailed)], kemudian nilai [sig. (2 – tailed)] dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$.

1. jika nilai probabilitas korelasi [sig.(2 – tailed)] > taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka item soal dikatakan tidak valid.
2. tetapi jika nilai probabilitas korelasi [sig.(2 tailed)] < taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka item soal dikatakan valid.

c. Uji reliabilitas berbantuan SPSS

Kriteria reliabilitas instrument dapat dibagi menjadi 5 kelas yaitu:

1. Jika alpha Split-half 0,81 – 1,00 berarti sangat reliable.
2. Jika alpha Split-half 0,61 – 0,80 berarti reliable

3. Jika alpha Split-half 0,41 – 0,60 berarti cukup reliable
4. Jika alpha Split-half 0,21 – 0,40 berarti agak reliable.
5. Jika alpha Split-half 0,00 – 0,20 berarti kurang reliable.

Karena nilai Split-half Alpha sebesar 0,915 dan 0,907 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian soal pre- test dan pos-test tersebut sangat reliabel.

b. Uji normalitas berbantuan SPSS

Untuk nilai pre-test dan pos-test kelas 1 SDN 1 Tunjungan , dilihat dari hasil SPSS diperoleh nilai probabilitas asymp sig. (2-tailed) yaitu 0,099:

H0 Data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

H1 Data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal.

1. Jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak, yang berarti data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima, yang berarti data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Karena hasil SPSS diperoleh sig. (2-tailed) 0,099 > 0,05 maka H0 diterima, sehingga dapat

disimpulkan bahwa data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis berbantuan SPSS
Uji hipotesis yang digunakan dalam perhitungan nilai pre-test dan post-test ini adalah uji Independent Samples T-test. Hasil dari perhitungan SPSS diperoleh nilai sig. 0,000. Kriteria uji t ini:

1. Jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media scrapbook berbasis permainan edukasi
 2. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media scrapbook berbasis permainan edukasi
- Karena nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media scrapbook berbasis permainan edukasi. Sehingga media scrapbook layak dan efektif digunakan untuk memahaman konsep materi bilangan kelas 1 Sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Media Scrapbook Berbasis Permainan Edukasi ini dikembangkan

melalui tujuh langkah pengembangan untuk mendapatkan produk media yang layak dan valid sebagai referensi dan pendamping buku guru dan siswa. Kelayakan produk dapat menggunakan cara melakukan validasi media dan materi pembelajaran kepada ahli media dan materi. Penilaian media scrapbook berbasis permainan edukasi dari ahli materi memperoleh hasil validitas 0,916. Dimana skor tersebut tertera antara interval $V > 0,8$ dengan kategori "sangat layak".

Sedangkan hasil validasi ahli media pembelajaran dari ahli media memperoleh validitas 0,960. Dimana skor tersebut tertera antara interval $V > 0,8$ dengan kategori "Sangat layak". Sehingga media scrapbook berbasis permainan edukasi memenuhi kriteria valid dan layak digunakan guru dalam pembelajaran. Selain itu juga dilakukan Uji coba lapangan, berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya data di analisis menggunakan uji t-test. Berdasarkan perhitungan t-test hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara thitung dan ttabel. thitung yang diperoleh dari yaitu 11.831 sedangkan

ttabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,086. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media scrapbook berbasis permainan edukasi dengan pemahaman konsep matematika pada materi bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto, S. S. (Ed.). (2023). *PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Lakeisha.
- Bashooir, K., & Supahar, S. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*, 22(2), 219-230.
- Dewi, R. S., Suyitno, S., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Tumblr Light bagi Pemahaman Konsep Hubungan Antargaris. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 183-189.
- Dr.Sukiman.M.Pd (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*, Sleman Yogyakarta : Pedagogia
- EDUCATION, P. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK BERBASIS KONTEKS BUDAYA BANTEN PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR*.
- Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). *Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD*. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 131-140.
- Harahap, F. (2016). *PENGARUH DISCOVERY LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA*. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 1-9.
- Hartati, A., Fajriyah, F., & Wijaya, K. (2021). Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(1), 1-15.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271-278.
- Mustikasari, G., Wijayanti, A., & Agustini, F. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 150-160.
- Rahmawati, I. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRUND (SCRAPBOOK BANGUN DATAR) UNTUK KELAS IV SD*.
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama
- Sapriyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR*

- MENGAJAR. Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 – 477
- Saraswati, D., & Wijayanti, A. (2018). The Developing Of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme Berbagi Pekerjaan In Fourth Grade Of Primary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 12-18.
- SETYAWATI, R. D. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV MI MAFTAHUL ULUM KARANGSONO 01 BLITAR (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata N.S. (2016) METODE PENELITIAN PENDIDIKAN, Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sulianto, J. (2014). Pengembangan Media Rak Bilangan Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Penjumlahan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Wijayanti, A., & Sukamto, S. (2017). Development of heat transfer learning media based on android application inventor (AI) to Instill student self directed learning. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 205-211.
- Yugiarti, R., Widyaningrum, H. K., & Laksana, I. M. S. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Scrapbook terhadap Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas III di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1490-1498.
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyanto, H. (2019, November). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi li* (Vol. 1, No. 1, Pp. 7-14)