

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
E-SCRAPBOOK MATERI BANGUN RUANG DAN STATISTIKA
KELAS V SD/MI**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun oleh:

Khoirunisa Ayuningtyas

NIM.: 17104080046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirunisa Ayuningtyas

NIM : 17104080046

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 13 Juli 2022



menyatakan

Khoirunisa Ayuningtyas

NIM. 17104080046

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Khoirunisa Ayuningtyas
NIM : 17104080046
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Semester : X (Sepuluh)

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak menuntut kepada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian berjilbab pada ijazah Strata Satu saya), apabila suatu saat nanti ada instansi yang menolak ijazah tersebut karena pemakaian jilbab.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Juli 2022



menyatakan,

Khoirunisa Ayuningtyas
NIM. 17104080046

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing skripsi Saudara:

Nama : Khoirunisa Ayuningtyas

NIM : 17104080046

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Scrapbook*
Materi Bangun Ruang dan Statistika Kelas V SD/MI

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diajukan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juli 2022

Pembimbing

Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si.

NIP. 19820724 201101 2 011

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2161/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS E-SCRAPBOOK MATERI BANGUN RUANG DAN STATISTIKA KELAS V SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KHOIRUNISA AYUNINGTYAS
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080046
Telah diujikan pada : Rabu, 10 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kema Sidang
Firi Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 628cf1ae59f1



Penguji I
Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6286438e94b



Penguji II
Anita Ekantini, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 628f635ca2ba



Yogyakarta, 10 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sei Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 630001f068501

HALAMAN MOTTO

“a great book should leave you with many experiences, and slightly exhausted at the end. You live several lives while reading” –William Styron¹

(Buku hebat memberimu banyak pengalaman, dan sedikit rasa lelah di akhir. Kamu menjalani beberapa kehidupan saat membaca) –William Styron.

“a good teacher can inspire hope, ignite the imagination, and instill a love learning” – Brad Henry²

(Guru yang hebat memberi harapan, menyalakan imajinasi, dan menanamkan cinta belajar) – Brad Henry



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ William Styron, diakses melalui google 15 Agustus 2022 pukul 23.16 WIB, <https://www.goodreads.com/quotes/5863-a-great-book-should-leave-you-with-many-experiences-and>.

² Brad Henry, diakses melalui google 16 Agustus 2022 pukul 00.12 WIB, <https://www.brainyquotes.com/authors/brad-henry-quotes>.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan karya ini untuk:

Almamater

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Khoirunisa Ayuningtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Scrapbook* Materi Bangun Ruang dan Statistika Kelas V SD/MI”, *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2022.

Adanya pandemi *Covid-19* mengakibatkan kegiatan belajar dilaksanakan dari rumah masing-masing. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respon dari pendidik dan peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan ini menggunakan model pengembangan level 1 (meneliti tanpa menguji) menurut Sugiyono. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* untuk melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respon pendidik, dan menggunakan skala *Guttman* untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan kepada 22 peserta didik kelas V SD/MI. Data yang diperoleh yakni merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pengumpulan data kemudian di jumlahkan dan dipersentasekan berdasar kategori kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* memiliki karakteristik berbasis media digital pada ponsel yang di desain menggunakan *Canva* dan dimodifikasi menggunakan *Flip PFD Professional*, produk ini divalidsai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata 85,1% termasuk kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase skor mencapai 93,4% termasuk kategori positif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Scrapbook* Materi Bangun Ruang dan Statistika Kelas V SD/MI telah memenuhi standar dan layak dijadikan salah satu media pembelajaran matematika.

Kata kunci: Pengembangan, E-Scrapbook, Bangun Ruang dan Statistika

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الحمد لله رب العلمين وبه نستعين على امور الدنيا والدين. اشهد ان لا اله الا الله واشهد ان محمدا رسول الله . اللهم صل وسلم على محمد وعلى اله وصحبه اجمعين. اما بعد

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia, sehingga skripsi ini dapat disusun dan terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, serta pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini guna memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar strata satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tentunya selama penyusunan skripsi ini tidak dapat dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai pemberi kebijakan.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Maemonah, M.Ag., dan Fitri Yuliahwati, S.Pd.Si., M.Pd.Si, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Fitri Yuliahwati, S.Pd.Si., M.Pd.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan ikhlas memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Lulluk Maulu'ah, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat selama menjalani perkuliahan.

6. Anita Ekantini, M.Pd., Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd., dan Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., selaku dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang telah memberikan masukan dan arahan kepada peneliti dalam mengembangkan produk.
7. Seluruh dosen dan staff tata usaha prodi PGMI yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.
8. Kedua orang tua tercinta, Rahmadi Prasetya dan Sunarti serta adik Muhamad Ridho Fadhilah Amin dan Mutiara Fadhillah Rahmah yang telah memberikan do'a, dukungan moral dan finansial selama ini.
9. Drs. Bambang Sugeng Prayitna, dan Ngatini, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Asemcilik dan SDN Malangan 03 yang telah memberikan izin peneliti melakukan uji coba media di instansi yang dipimpin.
10. Teman-teman angkatan di PGMI 2017 UIN Sunan Kalijaga yang telah mewarnai hari-hari selama studi.
11. Teman-teman seperjuangan (Shinta, Nadia, Bunga, Husna, Nuy, Junay) yang selalu berusaha membantu, mau direpotkan, dan ikhlas mendengarkan apapun selama penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang membantu dari awal sampai akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dengan sangat, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan masukan atau kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Serta peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Aamiin ya Robbal 'Alamin.

Yogyakarta, 13 Juli 2022
Peneliti



Khoirunisa Ayuningtyas
NIM. 17104080046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	5
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	6
F. Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Belajar	9
2. Media Pembelajaran	10
3. Modul	11
4. <i>E-scrapbook</i> atau Scrapbook Digital	12
5. <i>Flip PDF Professional</i>	16
6. Kriteria Pengembangan Media Pembelajaran	17
7. Pembelajaran Matematika SD/MI	20
8. Materi Bangun Ruang Kelas V SD/MI	22

9.	Materi Statistika Kelas V SD/MI.....	26
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	36
C.	Keterbaruan (<i>Novelty</i>)	38
D.	Kerangka Pikir.....	39
E.	Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN		42
A.	Model Pengembangan	42
B.	Prosedur Pengembangan	42
C.	Uji Coba Produk.....	45
1.	Desain Uji Coba.....	45
2.	Subjek Uji Coba.....	45
3.	Jenis Data.....	46
4.	Instrumen Pengumpulan Data.....	46
5.	Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		52
A.	Data Uji Coba.....	52
1.	Potensi dan Masalah	52
2.	Studi Literatur	52
3.	Pengumpulan Informasi.....	53
4.	Desain Produk.....	54
5.	Validasi Desain	56
6.	Desain Teruji.....	63
B.	Analisis Data	63
C.	Revisi Produk	65
D.	Kajian Produk Akhir	68
BAB V PENUTUP		70
A.	Kesimpulan.....	70
B.	Keterbatasan Penelitian	70
C.	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN-LAMPIRAN		75

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	: Kompetensi Dasar Matematika Kelas V SD/MI	21
Tabel II. 2	: Satuan Volume	23
Tabel II. 3	: Contoh Mengurutkan Data dalam Tabel	28
Tabel II. 4	: Menghitung Frekuensi	29
Tabel II. 5	: Contoh Data untuk Diagram Batang	29
Tabel II. 6	: Contoh Data untuk Diagram Garis	31
Tabel II. 7	: Contoh Data untuk Diagram Lingkaran	32
Tabel III. 1	: Kriteria Penilaian	47
Tabel III. 2	: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	48
Tabel III. 3	: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	48
Tabel III. 4	: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	48
Tabel III. 5	: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pendidik	49
Tabel III. 6	: Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....	49
Tabel III. 7	: Kriteria Penskoran	50
Tabel III. 8	: Klasifikasi Kriteria Penilaian.....	50
Tabel III. 9	: Ketentuan Pemberian Skor Peserta Didik	51
Tabel III. 10	: Kriteria Validitas	51
Tabel IV. 1	: KD dan Indikator	54
Tabel IV. 2	: Validasi Ahli Media.....	56
Tabel IV. 3	: Masukan dan Saran dari Ahli Media	57
Tabel IV. 4	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel IV. 5	: Masukan dan Saran dari Ahli Materi.....	58
Tabel IV. 6	: Hasil Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel IV. 7	: Masukan dan Saran dari Ahli Bahasa.....	59
Tabel IV. 8	: Hasil Respon Pendidik.....	60
Tabel IV. 10	: Hasil Persentase Positif-Negatif Respon Peserta Didik	62
Tabel IV. 11	: Revisi Desain	65
Tabel IV. 12	: Tabel Hasil Revisi	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1	: Contoh Scrapbook	15
Gambar II. 2	: Peta Konsep Materi Bangun Ruang.....	22
Gambar II. 3	: Kubus satuan.....	24
Gambar II. 4	: Balok dengan kubus satuan	25
Gambar II. 5	: Jaring-jaring Kubus	25
Gambar II. 6	: Jaring-jaring Balok	26
Gambar II. 7	: Peta Konsep Materi Statistika.....	26
Gambar II. 8	: Diagram Batang	30
Gambar II. 9	: Diagram Gambar	31
Gambar II. 10	: Diagram Garis.....	31
Gambar II. 11	: Diagram Lingkaran.....	33
Gambar II. 12	: Menafsirkan Diagram Batang.....	33
Gambar II. 13	: Menafsirkan Diagram Gambar	34
Gambar II. 14	: Menafsirkan Diagram Garis	35
Gambar II. 15	: Menafsirkan Diagram Lingkaran.....	35
Gambar II. 16	: Kerangka Pikir	41
Gambar III. 1	: Langkah-Langkah Penelitian R&D	45
Gambar IV. 1	: Judul dan keterangan belum ada.....	66
Gambar IV. 2	: Pemberian Judul dan Keterangan	66
Gambar IV. 3	: Materi belum runtut	66
Gambar IV. 4	: Materi setelah diurutkan	66
Gambar IV. 5	: Berisi lagu tentang pangkat tiga	67
Gambar IV. 6	: Tidak ada instruksi.....	67
Gambar IV. 7	: Instruksi sebelum dan sesudah buka link	67
Gambar IV. 8	: Ilustrasi kurang realistis dan terkesan mengada-ada	67
Gambar IV. 9	: Ilustrasi dibuat serealistis mungkin	67
Gambar IV. 10	: Ditambahkan perintah seperti “Mari menghitung !”	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Penunjukkan DPS	75
Lampiran II	: Berita Acara Seminar Proposal	76
Lampiran III	: Surat Permohonan Izin Penelitian 1	77
Lampiran IV	: Surat Permohonan Izin Penelitian II	78
Lampiran V	: Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian I.....	79
Lampiran VI	: Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian II	80
Lampiran VII	: Surat Keterangan Validasi Instrumen	81
Lampiran VIII	: Validasi Ahli Media	82
Lampiran IX	: Validasi Ahli Materi.....	85
Lampiran X	: Validasi Ahli Bahasa.....	87
Lampiran XI	: Penilaian Pendidik 1	89
Lampiran XII	: Penilaian Pendidik 2.....	91
Lampiran XIII	: Angket Respon Peserta Didik	93
Lampiran XIV	: Daftar Peserta Didik.....	95
Lampiran XV	: Tampilan Produk yang dikembangkan.....	96
Lampiran XVI	: Link Produk.....	101
Lampiran XVII	: Dokumentasi	102
Lampiran XVIII	: Sertifikat PBAK	103
Lampiran XIX	: Sertifikat SOSPEM	104
Lampiran XX	: Sertifikat User Education	105
Lampiran XXI	: PPLMicroteaching.....	106
Lampiran XXII	: PKL	107
Lampiran XXIII	: PLP-KKN	108
Lampiran XXIV	: Sertifikat ICT	109
Lampiran XXV	: Sertifikat PKTQ	110
Lampiran XXVI	: Sertifikat TOEC	111
Lampiran XXVII	: Training Laboratorium Multimedia	112
Lampiran XXVIII	: Daftar Riwayat Hidup	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan profesional guru merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Beberapa kompetensi guru yang dimaksud meliputi kepribadian, sosial, pedagogik, dan profesional yang didapatkan saat melakukan pendidikan profesi.³ Pendidik juga berperan sangat penting dalam menyampaikan dan mentransfer materi atau konsep materi pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang tercantum dalam kompetensi profesional guru, dapat dikategorikan menjadi: a) memahami standar kompetensi dasar, b) memilih dan mengembangkan materi, c) menguasai materi, struktur, dan konsep pola pikir keilmuan, d) menguasai metode pengembangan ilmu, e) kreatif dan inovatif, f) mengembangkan kurikulum dan silabus, g) peningkatan kualitas pembelajaran, h) memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.⁴

Salah satu kompetensi guru yakni mampu menyesuaikan media pembelajaran. Media pembelajaran yakni alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Segala sesuatu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, dari sekian banyak jenis media pembelajaran, salah satunya dapat menyajikan materi dalam bentuk digital. Media dapat menjadi upaya untuk membangun minat peserta didik dalam belajar dengan melalui inovasi media pembelajaran yang dijadikan alternatif dalam membentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁵

³ Henra Saputra Tanjung and Siti Aminah Nababan, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh," *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9 No.2 9 no.2 (2018), hlm. 56–70.

⁴ Muh. Ilyas Ismail, "Kinerja Dan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Vol.13 No.1*, n.d., hlm. 44–63.

⁵ Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, and Kuswandi Dedi, "Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD," *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol.1 No.2*, 2017, hlm. 129–36.

Penggunaan media dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai ketika memasuki usia sekolah dasar daya pikir anak berkembang menjadi berpikir secara rasional dan konkret. Menurut Piaget, pada kesempatan ini dinamakan masa operasi konkret, yakni berakhirnya masa berpikir imajinatif dan mulai berpikir secara konkret/ sesuai kenyataan.⁶

Media pembelajaran berperan sangat penting, karena ketika media yang digunakan salah atau tidak sesuai dengan materi pembelajaran, maka proses dan tujuan dalam pencapaian pembelajaran akan mengalami kendala. Misalnya, dalam mengukur panjang. Maka harus disiapkan beberapa alat pembelajaran seperti meteran, penggaris, dll., dijelaskan juga alat mana yang digunakan untuk mengukur pensil, keliling rumah, dsb. Jika media pembelajaran hanya disiapkan hanya satu, contohnya penggaris, ketika dihadapkan dengan soal keliling rumah masing-masing. Tujuan pembelajarannya tidak akan tercapai dengan baik karena anak menggunakan penggaris untuk mengukurnya.⁷

Media pembelajaran dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran mandiri dan aktif pada peserta didik. Media pembelajaran menjadi jembatan yang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran, dimana selain adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dibutuhkan media tambahan sebagai perantara suatu sumber terpercaya yang sudah terancang, sehingga dapat terbangun pembelajaran yang menarik dan kondusif.⁸

Beberapa mata pelajaran memang membutuhkan usaha lebih dalam menanamkan pemahaman kepada peserta didik salah satunya matematika. Menurut Wood, kesulitan belajar ketika pembelajaran matematika yang dialami peserta didik diantaranya, kesulitan dalam membedakan angka, simbol, dan bangun ruang, kelemahan anak dalam berpikir abstrak, kurangnya kemampuan

⁶ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2017), hlm. 179.

⁷ "Wawancara Dengan Nabila Kurratul A, Guru Matematika Kelas V MI Jam'iyatul Khair Tangerang Selatan, melalui Media Sosial Pada 10 Maret 2021," n.d.

⁸ Arina Restian and Alfian Izar, "Pengembangan Scrapbook Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Subtema Hewan Di Sekitar Pada Kelas 2 SD," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 4 No.1, 2020, hlm. 30.

metakognisi (identifikasi dan menggunakan algoritma).⁹ Kehilangan motivasi belajar pada peserta didik tentu membuatnya tidak semangat dan tidak tertarik dengan mata pelajaran ini. Ketertarikan peserta didik terhadap materi akan meningkat dan materi akan lebih diingat apabila pembelajaran tidak hanya terpaku pada teks pada buku utama, diperlukan metode atau media lain yang dapat memancing rasa ingin tahu.

Terlebih di tahun 2020-2021 menjadi tahun yang cukup sibuk mengingat seluruh penjuru dunia dihadapkan dengan wabah virus yang sangat cepat menular, dikenal dengan Covid-19 atau *Corona Virus*. Diterbikannya panduan pembelajaran jarak jauh oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.¹⁰ Sehingga banyak mengurangi aktivitas di luar rumah untuk menghindari kerumunan yang dapat menularkan virus tersebut. Tanpa adanya wabah Covid-19 pun sudah seharusnya pendidik mengikuti perkembangan teknologi di zaman yang hampir serba digital seperti saat ini. Bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi menggunakan media *online* seperti, penggunaan video pembelajaran, permainan edukasi berbasis *online*, kuis, dsb.

Dari hasil wawancara peneliti yang dilakukan pada tanggal 5 Maret 2021 kepada Ibu Supinah, S.Pd., selaku Wali Kelas V di SD Negeri Asemcilik, Paten, Tuksono, Sentolo, Kulonprogo, secara *online* didapatkan permasalahan dimana beberapa tahun terakhir menemukan kesulitan yang sama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Ibu Supinah, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang, dibuktikan ketika evaluasi pembelajaran masih banyak yang keliru. Sulitnya peserta didik memahami materi bangun ruang yang diantaranya jaring-jaring kubus atau balok, mencari volume, dsb.¹¹

⁹ Ummu Fauzi Saja'ah, "Analisis Kesulitan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah," *Jurnal Pendidikan Dasar: Eduhumaniora Vol.10, No.2*, n.d., hlm. 99.

¹⁰ Kemendikbud, "Panduan Pembelajaran Jarak Jauh : Bagi Guru Selama Sekolah Tutup Dan Pandemi Covid-19 dengan Semangat Merdeka Belajar" (Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 2020).

¹¹ "Wawancara dengan Supinah, Guru Kelas V MI SD Negeri Asemcilik, melalui Sosial Media, 5 Maret 2021," n.d.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh Ibu Nabila selaku guru mata pelajaran matematika kelas V di MI Jam'iyatul Khoir, Tangerang Selatan. Ketika pembelajaran dilakukan secara *online* atau dari rumah, pembelajaran menggunakan media sangat terbatas. Sedangkan pada materi bangun ruang akan banyak bentuk bangun ruang yang harus peserta didik ketahui. Pemahaman dasar yang tidak kuat menyebabkan peserta didik sulit memahami volume, luas permukaan, bahkan jaring-jaring kubus/balok. Misal mereka tidak hafal perkalian, tidak memahami konsep luas bangun datar. Itu yang membuat peserta didik merasa pusing dan sulit dalam mempelajari bangun ruang yang dianggap terlalu banyak rumus yang harus dihafal.¹²

Dari hasil kedua wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa materi bangun ruang ini membutuhkan media visual yang dapat menggambarkan secara langsung bentuk-bentuk bangun ruangnya. Baik pembelajaran secara tatap muka di kelas maupun melalui media internet atau secara *online* diperlukan media pembelajaran berbasis visual. Media visual sendiri dapat membangkitkan minat belajar pada peserta didik karena dapat menjaid penghubung materi yang dipelajari dengan keadaan aslinya pada dunia nyata.¹³ Selain untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, penggunaan media visual juga dapat menarik minat belajar peserta didik, terlebih jika media yang digunakan interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, penggunaan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* ini dirasa cukup sesuai dengan materi bangun ruang. Mengingat konsep dari *scrapbook* sendiri merupakan buku yang berisi tempelan-tempelan kertas, bentuk *scrapbook* secara digital atau *e-scrapbook* nantinya tempelan-tempelan kertas berupa gambar dua dimensi pada layar ponsel. Daya tarik visual dan interaktif dapat memancing semangat belajar peserta didik.

¹² “Wawancara Dengan Nabila Kurratul A, Guru Matematika Kelas V MI Jam'iyatul Khair Tangerang Selatan, Melalui Media Sosial Pada 10 Maret 2021.”

¹³ Yulita Pujilestari dan Adni Susila, “Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,” *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* vo.9 no.2, hlm. 40-47.

Media ini yang nantinya dapat dimodifikasi dengan keterbaruan teknologi saat ini dengan menambahkan animasi jaring-jaring bangun ruang dengan menggunakan *software Blender* dan mengadaptasi beberapa permainan edukasi *online*. Peserta didik akan lebih terfokuskan, termotivasi, merasa ingintahu pada suatu materi ketika berhadapan dengan media secara visual, seperti penggunaan media bergambar atau foto.¹⁴ Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian skripsi dengan judul: “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *E-SCRAPBOOK* MATERI BANGUN RUANG DAN STATISTIKA KELAS V SD/MI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI.

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini diadakan dengan tujuan berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI, dengan detail produk sebagai berikut:

¹⁴ *Ibid*, hal 31

1. Media digital pada ponsel yang memuat mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI.
2. Produk ini di desain menggunakan *Canva* dan dimodifikasi menggunakan *Flip PDF Professional*, serta penambahan animasi yang dibuat dengan *Blender*.
3. Produk ini menyajikan media berbasis visual dimana terdapat materi yang dikemas dalam tulisan, gambar, foto, soal-soal, dan tombol yang nantinya dihubungkan dengan permainan *online*.
4. Memuat bagian-bagian yang dapat menarik secara visual.
5. Materi disampaikan dan dikemas dengan ringkas, padat, dan jelas.
6. Isi buku terdiri dari:
 - a. Halaman Sampul
 - b. Kata Pengantar
 - c. Kompetensi Dasar & Indikator
 - d. Petunjuk penggunaan
 - e. Materi Pokok
 - f. Daftar Pustaka

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Adapun beberapa asumsi dan batasan dari pengembangan produk pada penelitian ini diantaranya:

1. Asumsi

Beberapa asumsi penelitian dan pengembangan produk ini ialah:

 - a. Penelitian pengembangan ini berupa produk media digital interaktif berbasis *e-scrapbook* yang ditujukan kepada peserta didik kelas V SD/MI.
 - b. Materi yang dimuat dalam produk ini yakni mata pelajaran matematika materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI.
 - c. Pengujian hasil pengembangan produk ini sebatas uji validasi dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, serta penilaian dari guru kelas V, dan respon peserta didik kelas V SD/MI.

2. Batasan Pengembangan

Batasan penelitian dan pengembangan produk *e-scrapbook* ialah:

- a. Pengembangan media dan pengujian ini tidak termasuk kealam prestasi peserta didik maupun tindak lanjut dalam penggunaan media tersebut.
- b. Pengembangan media terdiri dari enam tahap sesuai dengan pengembangan level 1 menurut Sugiyono.
- c. Penelitian dilakukan di SD Negeri Asemcilik, Kulonprogo dan SD Negeri Malangan 03, Sukoharjo.

F. Definisi Istilah

1. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang diterapkan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.¹⁵
2. Belajar ialah adanya sebuah perubahan atau memperkuat kelakuan melalui pengalaman. Belajar termasuk sebuah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses yang menghasilkan adanya perubahan tingkah laku seseorang.¹⁶
3. Media pembelajaran ialah sebuah sarana atau alat yang dipergunakan selama kegiatan pembelajaran guna memberikan pemahaman yang sama dari pendidik kepada peserta didik dengan efisien.¹⁷
4. Modul merupakan bahan ajar yang disusun menggunakan bahasa yang sesuai tingkat pengetahuan peserta didik sehingga dapat melakukan pembelajaran mandiri.¹⁸
5. *E-scrapbook* atau *scrapbook* digital, merupakan modifikasi secara digital seni menghias kertas dengan menempel foto, atau potongan kertas sisa. Tidak hanya berisi foto, tetapi juga tulisan, video dan beberapa link kuis *online*.¹⁹

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 396.

¹⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 36.

¹⁷ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.3 No.2*, 2018, 33–41.

¹⁸ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 379.

¹⁹ Esti Susiloningsih and Dkk, "Pengaruh Media E-Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar Vol.2 No.1*, n.d., 21–22.est

6. *Flip PDF Professional* merupakan sebuah *software* yang mampu membuat buku digital interaktif dengan penambahan berbagai media visual maupun audio.²⁰
7. Pembelajaran matematika SD/MI merupakan ilmu tentang bilangan, konsep dan struktur pembelajaran berjenjang dimulai dari konsep yang sederhana menjadi lebih kompleks.²¹
8. Materi bangun ruang kelas V SD/MI, berisi tentang pengertian bangun ruang, rumus mencari volume bangun ruang, hingga mencari jaring-jaring bangun ruang.²²
9. Materi statistika kelas V SD/MI, berisi tentang cara mengumpulkan data, mengolah data, dan menyajikan data.²³


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²⁰ “Flip PDF Professional,” diakses pada 23 Juli 2021, n.d., <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pro/>.

²¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2016), hlm. 1.

²² Kemendikbud, *Permendikbud RI No.37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 100-101.

²³ *Ibid.*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, pada penelitian dan pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-scrapbook* materi bangun ruang dan statistika kelas V SD/MI berbasis media digital pada ponsel. Media di desain menggunakan *Canva* dan dimodifikasi menggunakan *Flip PDF Profesional*. Produk ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta penilaian dari pendidik dan respon peserta didik.
2. Media yang dikembangkan ini memperoleh persentase Hasil dari validasi ahli media ialah 77% yang jika dikategorikan menjadi layak. Validasi ahli materi hasilnya media ini 84% yang dikategorikan sangat layak. Hasil validasi dari ahli bahasa adalah 94,3% yang dikategorikan sangat layak. Dari hasil uji coba praktisi pendidikan memperoleh persentase 92 % yang dikategorikan sangat baik dan memperoleh respon positif sebanyak 93,4% dari peserta didik. Berdasar hasil validasi dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pada penelitian dan pengembangan media ini diantaranya:

1. Keterbatasan waktu, pengembangan produk membutuhkan rancangan dengan tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi guna menciptakan produk yang layak dijadikan media pembelajaran.
2. Pengembangan media ini juga dimaksudkan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri, namun tanpa menutup kemungkinan selama penggunaan media membutuhkan pendampingan.

C. Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan di atas diantaranya:

1. Pengembangan produk dilakukan berdasarkan keterbaruan kurikulum yang digunakan.
2. Diharapkan dapat dilakukan pengembangan produk sampai ke tahap penyebaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, Jessifa Laili. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang." Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Chaeruman, Uwes Anis. *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015.
- Damayanti, Maita, and Ulhaq Zuhdi. "Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar." *JPGSD Vol.05 No.3*, 2017, 805.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Edisi Ke-2 Revisi)*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Dewi, Tiara Kusnia, and Rina Yuliana. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar." *Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 9 No. 1*, n.d., 19–25.
- Dhoruri, Atmini. *Matematika 5 Untuk SD/MI Kelas V*. Bogor: PT. Quadra Inti Solusi, 2018.
- "Flip PDF Professional." diakses pada 23 Juli 2021, n.d. <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pro/>.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Hardiana, Iva. *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2015.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Rosda Karya, 2016.
- Himmah, Elok Fa'iqotul. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip PDF Professional Pada Materi Suhu Dan Kalor." UIN Raden Intan, 2019.
- Ismail, Muh. Ilyas. "Kinerja Dan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Vol.13 No.1*, n.d., 44–63.
- Kemendikbud. "Panduan Pembelajaran Jarak Jauh : Bagi Guru Selama Sekolah Tutup Dan Pandemi Covid-19 Dengan Semangat Merdeka Belajar." Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 2020.
- . *Permendikbud RI No.37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas*

Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.

Khairunnisa, Riska. "Pengembangan Media Visual Scrapbook Pada Tema Kayanya Negeriku Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020.

Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol.1 No.4*, n.d., 412–20.

Nunu, Mahnun. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam, Vol.37 No.1*, n.d., 27–33.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

———. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2014.

———. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana, 2016.

Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.3 No.2*, 2018, 33–41.

Priatna, I Komang, I Made Putrama, and Dewa Gede Hendra Divayana. "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Baser Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kleas X Desain Komunikasi Visual Di SMK Negeri 1 Sukasada." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika 6 No.1*, n.d., 70–78.

Purnomosidi, and dkk. *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kemendikbud, 2018.

Rahmawanti, Novi, Mohan Taufiq Mashuri, and Nurjanah. "Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyanga." *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Vol.4 No.1*, 2019, 95.

Restian, Arina, and Alfian Izar. "Pengembangan Scrapbook Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Subtema Hewan Di Sekitar Pada Kelas 2 SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) 4 No.1*, 2020, 30.

Saja'ah, Ummu Fauzi. "Analisis Kesulitan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah." *Jurnal Pendidikan Dasar: Eduhumaniora Vol.10, No.2*, n.d., 99.

- Sari, Liawati Permata. "Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya." UIN Raden Intan, 2017.
- Setyorini, Setyorini, Siti Patonah, and Ngurah Ayu Nyoman Murniati. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik." *Jurnal Penelitian Fisika 7 No.2*, 2017, 156–60.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukardi. "Masalah Kebaruan Dalam Penelitian Teknologi Industri Pertanian." *Jurnal Teknologi Industri Pertanian 19, No.2*, n.d., 115.
- Sulistyowati, Endang. *Agar Siswa Anda Jadi Juara Matematika*. Yogyakarta: PGMI UIN Sunan Kalijaga, 2014.
- Suparno. *Seri Pengayaan Pembelajaran Matematika: Statistika*. Jakarta Barat: PT. Sunda Kelapa Pustaka, 2019.
- Susiloningsih, Esti, and Dkk. "Pengaruh Media E-Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar Vol.2 No.1*, n.d., 21–22.
- Tanjung, Henra Saputra, and Siti Aminah Nababan. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh." *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 9 No.2 9 no.2* (2018): 56–70.
- Wahyuni, Hermin Tri, Punaji Setyosari, and Kuswandi Dedi. "Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD." *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol.1 No.2*, 2017, 129–36.
- Yusuf LN, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2017.
- Wawancara :
- Supinah, Wali Kelas V SD Asemcilik Kulonprogo, melalui media sosial tanggal 5 Maret 2021.
- Kurratul A, Nabila, Guru Matematika Kelas V MI Jam'iyatul Khair Tangerang Selatan, melalui media sosial tanggal 10 Maret 2021.

