

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dan tantangan seiring dengan perkembangan waktu. Meskipun terdapat upaya yang signifikan dalam meningkatkan akses pendidikan bagi masyarakat, masih terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi kualitasnya. Kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai, disparitas antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta masalah dalam sistem kurikulum merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan.<sup>1</sup> Berdasarkan hal tersebut, perlu kebijakan yang terintegrasi dan berfokus pada pemerataan serta peningkatan kualitas. Hal ini menjadi penting untuk memastikan bahwa setiap individu, tanpa memandang lokasi atau kondisi sosial, dapat memperoleh pendidikan yang berkualitas.

Data PISA 2022 menunjukkan bahwa 82% peserta didik Indonesia kurang memiliki keterampilan matematika dasar, 75% kurang dalam keterampilan membaca, dan 66% kesulitan untuk memahami konsep sains serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menekankan perlunya peningkatan signifikan dalam sistem pendidikan Indonesia untuk meningkatkan kualitasnya.<sup>2</sup> Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan perlu fokus pada perbaikan kurikulum, metode pengajaran, serta

---

<sup>1</sup> Junita Nadila, "Strategy For Improving Facilities And Infrastructure In Improving The Quality Of Education", Al-Khair Jurnal, (Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2021), 66

<sup>2</sup> Organisation for Economic Cooperation and Development, PISA Data, 2022

pendekatan yang lebih terarah dalam matematika, membaca, dan *sains*. Hal ini bisa melibatkan metode belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta adanya peningkatan kompetensi dan pelatihan bagi para guru menjadi sangat penting untuk memberikan pembelajaran yang bermakna dan efektif.

Seorang guru perlu memiliki banyak ide baru dan kreatifitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, termasuk dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Pendidikan yang bermutu dapat mendorong guru untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas. Hal ini mengharuskan guru untuk terus mengembangkan metode dan media pembelajaran, serta memahami kebutuhan peserta didik dengan baik. Peran guru sangat penting dalam memotivasi peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, seperti kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah.

Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang jelas, tepat, dan efektif.<sup>3</sup> Media dapat membantu menyajikan materi secara menarik dan memikat para peserta didik sehingga membuat pembelajarannya lebih dinamis dan relevan dengan dunia modern. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat mengklarifikasi makna pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.<sup>4</sup> Dengan memilih pembelajaran yang

---

<sup>3</sup> Hamzah Pagara dkk, *Media Pembelajaran* (gedung perpustakaan Lt 1 kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.

<sup>4</sup> Hamzah Pagara dkk, *Media Pembelajaran* (gedung perpustakaan Lt 1 kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.

efektif, proses pembelajaran lebih efisien karena memfasilitasi pemahaman konsep dengan cara visual dan jelas, sehingga dapat mencapai pemahaman yang lebih baik.

Menurut fakta di beberapa sekolah, media pembelajaran masih minim digunakan, karena keterbatasan anggaran dan infrastruktur yang dimiliki sekolah.<sup>5</sup> Tidak sedikit sekolah-sekolah di pedesaan dengan keterbatasan sumber daya masih menggunakan metode tradisional seperti buku, papan tulis, dan lingkungan kelas konvensional. Sebaliknya, sekolah yang dilengkapi dengan infrastruktur teknologi memadai lebih aktif dalam menggunakan berbagai media pembelajaran modern. Namun, banyak sekolah yang tidak memiliki akses yang sama terhadap teknologi seperti internet, komputer, atau perangkat lainnya. Situasi ini dapat menghalangi perkembangan interaksi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Untuk mengatasi ketidakterediaan media teknologi di sekolah-sekolah pedesaan yang belum memadai, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran berbasis tiga dimensi sebagai solusi alternatif.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh tingkatan pendidikan yaitu matematika. Dalam penguasaan ilmu di bidang pengetahuan dan teknologi, matematika memiliki peran penting. Matematika merupakan disiplin ilmu yang memerlukan pemikiran terstruktur dan logis untuk menyelesaikan

---

<sup>5</sup> Ahmad Nur Huda, “Penerapan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”, <https://s2dikdas.fipp.uny.ac.id/berita/penerapan-media-pembelajaran-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-di-sekolah-dasar.html>, diakses tanggal 09 Oktober 2023

masalah perhitungan dengan akurat.<sup>6</sup> Selain itu, matematika berperan penting dalam mengembangkan pola pikir peserta didik dengan mendorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang, seringkali menjadi tantangan di sekolah dasar karena keterbatasan dalam pemahaman peserta didik terhadap konsep spasial dan visualisasi bentuk tiga dimensi. Teori pembelajaran matematika menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep bangun ruang. Menurut teori Bruner tentang pembelajaran kognitif, pengalaman konkret dalam belajar matematika melalui penggunaan media visual akan mempermudah peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi konsep abstrak.<sup>7</sup> Selain itu, penggunaan media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan pola, hubungan, atau proses matematika yang kompleks, sehingga abstraksi konsep menjadi lebih mudah dicerna dan dipahami. Hal ini sejalan dengan tahapan pembelajaran Bruner yang mencakup representasi konkret, visual, dan simbolik.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Priyanto, yang menyatakan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang karena keterbatasan media pembelajaran yang mendukung pemahaman

---

<sup>6</sup> Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-RuzzMedia, 2009)

<sup>7</sup> Bruner, J. "*Toward a Theory of Instruction*". (Cambridge: Harvard University Press, 1966)

visual mereka.<sup>8</sup> Media pembelajaran tradisional yang hanya berbasis teks atau gambar statis sering kali kurang mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga materi menjadi sulit dipahami secara konkret dan cenderung abstrak. Selain itu, 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.<sup>9</sup> Materi tentang bangun ruang kerap kali sulit dipahami oleh peserta didik, bukan hanya karena faktor eksternal seperti minimnya media pendukung, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal dari peserta didik itu sendiri.

Salah satu faktor internal adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran materi bangun ruang. Ketika peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran, maka cenderung tidak dapat memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang terkait dengan bangun ruang. Selain itu, kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami juga menjadi hambatan, karena materi bangun ruang seringkali melibatkan konsep-konsep kompleks yang memerlukan kemampuan berpikir abstrak dan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bangun ruang, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terkait

---

<sup>8</sup> A. Priyanto, "Tantangan Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar dan Implikasinya". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, (Universitas Tanjung Pontianak, 2020), 5(1), 45-55.

<sup>9</sup> Anis Afifah dan Ika Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (Scrapbook Bangun Datar) Untuk Kelas IVSD*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya) 559.

dengan bangun ruang.

Bersumber pada kompetensi dasar dalam Permendikbud Nomor. 37 Tahun 2018, pada materi bangun ruang, peserta didik diharapkan dapat menentukan dan menemukan luas permukaan, volume, serta menghitung luas permukaan dan volume gabungan dari beberapa bangun ruang.<sup>10</sup> Namun kenyataannya, hasil wawancara di MI Negeri 2 Mojokerto beberapa guru menjelaskan tantangan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Para guru tersebut memiliki dedikasi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi mereka mengungkapkan berbagai kendala yang dihadapi, khususnya dalam pengajaran matematika. Salah satu isu utama yang muncul adalah keterbatasan media pembelajaran yang terjangkau. Wali kelas VI, Bapak Kholidil Izam menjelaskan bahwa media visual dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti pecahan, pengukuran, dan geometri sangat diperlukan.<sup>11</sup> Namun, harga media pembelajaran yang inovatif, seperti alat peraga digital atau model manipulatif fisik, sering kali terlalu mahal untuk dibeli menggunakan anggaran sekolah yang terbatas.

Selain itu, wali kelas IV B Ibu Siti Masfiah, menyatakan bahwa meskipun ada pelatihan untuk membuat alat peraga sederhana, keterbatasan waktu dan kurangnya bahan yang tersedia membuat inovasi semacam itu sulit dilakukan secara konsisten. Para guru juga harus membagi waktu antara mengajar, menilai tugas, dan kegiatan administrasi. Permasalahan ini

---

<sup>10</sup> Fernando Cahya Putro Dan Danang Setyadi, *Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun ruang*, (Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana, 2022) 132

<sup>11</sup> Data wawancara dengan guru wali kelas VI-G di MI Negeri 2 Mojokerto tanggal 26 November 2024

berdampak pada peserta didik, terutama yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang konkret untuk memahami materi matematika dengan lebih baik. Namun, tanpa adanya media yang memadai, peserta didik seringkali tertinggal dibandingkan peserta didik yang lebih mudah memahami materi melalui penjelasan verbal saja. Apabila hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam membayangkan konsepnya. Akan tetapi, jika menggunakan alat peraga yang lebih interaktif, memerlukan biaya yang sangat tinggi. Oleh karena itu, para guru hanya bisa mengandalkan kreativitas sendiri dengan bahan seadanya.<sup>12</sup> Para guru ini berharap adanya solusi yang dapat mengatasi kendala biaya media pembelajaran, misalnya dengan menyediakan bahan baku murah untuk alat peraga sederhana, atau subsidi pemerintah untuk pengadaan alat peraga berkualitas. Selain itu, kolaborasi antara guru di berbagai sekolah juga dianggap dapat menjadi langkah efektif untuk berbagi alat peraga dan strategi pengajaran kreatif.

Problematika diatas juga didukung hasil observasi di beberapa sekolah dasar seperti MI Miftahul Ulum, SD Negeri Pandan, serta MI Darussalam, ditemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi salah satu kendala utama dalam mengajar. Para Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang tersedia di sekolah sering kali tidak memadai, dan sebagian besar media yang ada hanya berbasis teks atau gambar. Guru juga menyebutkan bahwa media digital seperti aplikasi atau simulasi tiga dimensi

---

<sup>12</sup> Data wawancara dengan guru wali kelas IV-B di MI Negeri 2 Mojokerto tanggal 25 November 2024

sulit diterapkan karena keterbatasan akses terhadap perangkat digital atau internet. Khususnya pada materi bangun ruang sering diajarkan dengan metode yang cenderung monoton dan kurang melibatkan interaksi peserta didik secara langsung. Selain itu, materi hanya disampaikan melalui penjelasan verbal yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami bentuk tiga dimensi dari bangun ruang yang dipelajari.<sup>13</sup> Berdasarkan uraian di atas, didapatkan masalah yaitu saat berlangsungnya pembelajaran guru kurang interaktif dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh guru maupun satuan pendidikan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan berdampak pada peminatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya matematika. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

Adanya keterbatasan penelitian yang spesifik dalam pengembangan media visual non-digital seperti *scrapbook*, yang dapat diakses dan diterapkan di berbagai kondisi sekolah. Beberapa penelitian telah mengeksplorasi media visual berbasis teknologi tinggi seperti aplikasi atau animasi 3D, yang seringkali memerlukan perangkat khusus atau koneksi internet dalam pembelajaran matematika. Namun penelitian oleh Setiawan menunjukkan bahwa alat pembantu pembelajaran berbasis teknologi tinggi tidak terlalu efektif di sekolah dasar, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki

---

<sup>13</sup> Data wawancara dengan guru wali kelas IV di MI Miftahul Ulum tanggal 25 November 2024

akses perangkat digital memadai.<sup>14</sup> Dalam hal ini, penelitian yang mengkaji efektifitas penggunaan *scrapbook* sebagai media untuk meningkatkan pemahaman geometri peserta didik sekolah dasar pada materi bangun ruang masih sangat terbatas, meskipun media ini memiliki potensi besar dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Penelitian yang secara spesifik mengembangkan dan menguji efektivitas media *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman geometri materi bangun ruang peserta didik terutama di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Mengingat materi bangun ruang membutuhkan pendekatan yang konkret agar peserta didik dapat mudah memahami konsep yang diajarkan, diperlukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*. Penelitian ini tidak hanya relevan untuk mengisi kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, tetapi juga dapat menjadi alternatif solusi bagi sekolah yang menghadapi keterbatasan dalam penggunaan teknologi.

Salah satu media pembelajaran non digital yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar adalah media gambar yang dikemas dalam bentuk *scrapbook*. Penggunaan media *scrapbook* yang akan dilakukan pada penelitian ini menjadi salah satu cara yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar serta meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar, khususnya pada pelajaran matematika

---

<sup>14</sup> R. Setiawan, *Efektifitas Media Pembelajaran Non-Digital Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Penggunaan Media Interaktif Sederhana*, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2020, 22(3), 98-110

materi bangun ruang.<sup>15</sup>

*Scrapbook* merupakan produk media tampilan gambar atau hiasan yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan di suatu situs spracforum, pada tahun 2013 “*Das wort Scrapbooking Kommt wom englischen, Scrap*”, *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In scrapbook werden diede Schnipsel and papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt and gesammenlt*”.<sup>16</sup> *Scrapbook* dibuat untuk menampilkan materi dan gambar dalam visualisasi tiga dimensi yang menakjubkan, yang dapat memicu imajinasi peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, *scrapbook* yang akan dikembangkan ini dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik secara menyenangkan dan tidak membosankan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar tanpa merasa jenuh atau bosan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *scrapbook* sangat penting dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman abstrak seperti materi bangun ruang. Dengan menghadirkan media yang sederhana namun efektif, penelitian ini berupaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh Guru dan peserta didik

---

<sup>15</sup> Anis Afifah dan Ika Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (Scrapbook Bangun Datar) Untuk Kelas IVSD*, (Surabaya: UnVersitas Negrei Surabaya) 559.

<sup>16</sup> Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen, *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*, Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni (UPI, 2015)

dalam memahami konsep bangun ruang. Selain itu, media *scrapbook* ini dapat dijadikan sebagai alternatif solusi bagi sekolah-sekolah yang belum memiliki akses ke teknologi tinggi.

Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi di lapangan dengan mengajukan proposal skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Bangun Ruang Kelas IV di MI Negeri 2 Mojokerto". Melalui penelitian ini, diharapkan konsep pembelajaran menjadi lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun ruang kelas IV?
2. Bagaimana respons peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun ruang kelas IV?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun ruang kelas IV?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun ruang kelas IV.

2. Mengetahui respons peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun ruang kelas IV.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *scrapbook* pada materi bangun ruang kelas IV.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah *scrapbook* sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV MI, dengan fokus pada materi bangun ruang. *Scrapbook* ini dirancang dengan mempertimbangkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan materi pokok yang relevan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi tersebut.

Rancangan *scrapbook* untuk peserta didik kelas IV MI akan mencakup berbagai aspek penting, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Akan ada indikator pencapaian pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media ini. *Scrapbook* juga akan memuat teori-teori yang relevan dengan bangun ruang untuk memberikan landasan konseptual yang kuat kepada peserta didik.

Penyusunan *scrapbook* ini akan mengacu pada daftar pustaka yang relevan dari proses penelitian dan pengembangan. Hal ini bertujuan untuk membuat *scrapbook* ini menjadi alat yang lengkap dan informatif dalam membantu peserta didik memahami dan menguasai materi bangun ruang dengan cara yang menarik dan efektif. Spesifikasi produk meliputi:

## 1. Sampul atau Cover Buku

Dalam pembuatan sampul buku, penting untuk memperhatikan aspek visual, terutama ketika menargetkan anak-anak sebagai pembacanya. Untuk mengakomodasi karakteristik sesuai usia peserta didik kelas IV, dipilih komposisi warna yang harmonis dan cerah. Selain itu, menggabungkan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan materi bangun ruang untuk meningkatkan daya tarik visual sampul buku. Elemen-elemen visual yang cocok dalam menggambarkan materi bangun ruang bisa digunakan untuk menambah daya tarik peserta didik.

## 2. Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Halaman yang memuat capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) ini menjadi landasan penting bagi guru dan peserta didik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran menggunakan *scrapbook*. CP sebagai tujuan utama pembelajaran dijelaskan secara jelas, sedangkan TP menjelaskan secara rinci konsep atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai CP tersebut. Selanjutnya, alur tujuan pembelajaran diuraikan untuk membantu guru dan peserta didik mengukur pencapaian CP dan TP, yang terdiri dari perilaku konkret yang dapat diamati atau diukur selama pembelajaran. Tujuan pembelajaran merinci hasil yang diharapkan dari penggunaan *scrapbook* ini, menjadi pedoman untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran peserta didik.

### 3. Uraian Materi

Uraian Materi memberikan penjelasan penting tentang konsep dasar bangun ruang, mencakup berbagai macam-macam bentuk bangun ruang, sifat-sifat bangun ruang serta rumus luas dan volume untuk masing-masing bentuk tersebut, yang mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### 4. Komponen Isi Materi Bangun Ruang

- a. Subtema 1: Konsep Bangun Ruang
- b. Subtema 2: Sifat-Sifat Bangun Ruang
- c. Subtema 3: Jaring-Jaring Bangun Ruang
- d. Subtema 4: Rumus Luas Dan Volume Bangun Ruang

### 5. Evaluasi Pembelajaran

Pada media pembelajaran scrapbook ini dirancang sebagai alat untuk menguji pemahaman peserta didik dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan komunikatif dalam belajar.

### 6. Daftar Pustaka

Mencakup sumber-sumber belajar yang digunakan sebagai referensi dalam penyusunan *scrapbook* ini.

## **E. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberika manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak.

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi signifikan terhadap perkembangan dan kemajuan bidang pendidikan. Selain itu, temuan-temuan dari penelitian ini memiliki potensi untuk memajukan pengetahuan yang lebih luas, terutama berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran seperti *scrapbook*.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *scrapbook* untuk materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika, yang diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi lembaga pendidikan, guru, peserta didik, dan peneliti lainnya.

### a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil pengembangan ini memiliki manfaat yang sangat penting bagi lembaga pendidikan sebagai berikut:

- 1) Referensi dalam menyusun media yang lebih inovatif.
- 2) Tambahan perangkat media pembelajaran untuk kelas IV di lembaga pendidikan, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran di tingkatan pendidikan.
- 3) Lembaga dapat mengadopsi informasi atau temuan hasil penelitian sebagai dasar untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik.

4) Dapat meningkatkan daya tarik lembaga bagi calon peserta didik dan orang tua peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung peran guru dalam penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran yang efektif pada kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan bagi peserta didik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan interaktif. Apabila peserta didik terlibat dalam manipulasi elemen-elemen *scrapbook* dalam buku, hal ini mampu memicu semangat peserta didik dan motivasi peserta didik dalam belajar. Pengalaman yang lebih visual dan fisik dapat membantu peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan *scrapbook* memiliki manfaat yang luas bagi peneliti lain dalam berbagai bidang. Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil

yang dicapai dalam pengembangan media *scrapbook* seperti desain visual aktif dan pendekatan yang efektif, dapat menjadi landasan untuk pengembangan media serupa dalam konteks pendidikan. Selain itu, peneliti lain dapat memanfaatkan pengalaman dan pelajaran yang diperoleh dari pengembangan media *scrapbook* untuk mengembangkan pendekatan dan teknologi baru dalam disiplin ilmu.

