

Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media *Scrapbook* pada Peserta Didik Kelas 2C di SD N Kemas 1 Kota Surakarta

Amelia Puspitasari, Lissa Ani Farida

Universitas Sebelas Maret
meliapuspitasr@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The students' learning outcomes in the 2C class at SD N Kemas 1 in Surakarta City are not optimal due to the lack of variety in the learning media used by the teachers. Teachers must provide a learning process that can improve student outcomes through various learning media. This research aimed to enhance the students' learning outcomes in the 2C class at SD N Kemas 1 in Surakarta City. The study utilized Classroom Action Research (CAR) and the subjects of this research were students in class 2C which consists of 23 students. This research was conducted in several cycles, each consisting of planning, implementing actions, observing, and reflecting. Data were collected through observation and tests and analyzed using quantitative description. This study showed that using Scrapbook learning media in the mathematics learning process can improve students' learning outcomes in class 2C at SD N Kemas 1 in Surakarta City

Keywords: Learning Improvement, Instructional Media, Scrapbook

Abstrak

Hasil belajar peserta didik kelas 2C di SD N Kemas 1 Kota Surakarta masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keragaman media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru hendaknya memberikan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2C di SD N Kemas 1 Kota Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 2C SD N Kemas 1 Kota Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pengambilan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* pada proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Scrapbook*



PENDAHULUAN

Interaksi yang terjadi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar lainnya menciptakan atmosfer yang kondusif untuk proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, tujuan utamanya adalah mendukung peserta didik dalam memperoleh belajar yang efektif, membangun sikap, pengetahuan, serta kemampuan yang positif, dan mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran meliputi penyediaan bahan ajar, interaksi antara guru dengan peserta didik, serta evaluasi melalui ujian atau penugasan yang bertujuan mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Kreativitas yang dimiliki oleh guru dan motivasi yang ditunjukkan peserta didik dianggap sebagai elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas. Selain buku teks, sumber daya pengajaran yang bermanfaat dapat dimanfaatkan untuk mempercepat proses pembelajaran dengan menyediakan konten kepada peserta didik dengan cara yang menarik, bermanfaat, dan mudah dipahami. Pencapaian hasil belajar yang efisien merupakan buah dari proses yang dijalani. Pengembangan proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui perancangan yang terstruktur. Guru, dalam memenuhi kebutuhan para peserta didik, disarankan untuk memilih media pembelajaran yang dirancang dengan baik. Di ranah pendidikan, peranan media pembelajaran dalam proses pendidikan terbukti fundamental. Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai instrumen yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan karena media memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Menurut Antero (2019), Sufri Mashuri menyatakan secara tidak langsung bahwa media memiliki fungsi krusial dalam menyampaikan pesan dan informasi yang mampu membangkitkan keinginan belajar di kalangan peserta didik. Media pembelajaran, selanjutnya, digambarkan sebagai alat yang esensial bagi guru untuk menyebarkan pengetahuan serta pesan edukatif. Dalam konteks ini, disarankan agar guru memanfaatkan beragam sumber pengajaran yang relevan (Aisyah Nurhikmah dkk., 2023).

Penyampaian materi matematika didefinisikan sebagai proses yang menumbuhkan pengetahuan mengenai fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan yang disesuaikan dengan kapasitas peserta didik. Guru bertindak sebagai penyedia materi, dan setiap peserta didik memiliki kemungkinan untuk memperluas pemahaman mereka terkait fakta, konsep, prinsip, keterampilan, serta pemecahan masalah (Ali, Sopamena dkk, 2018). Hasil observasi yang dilaksanakan pada 19 Agustus 2024 di kelas 2C SD Negeri Kemas 1 Kota Surakarta menunjukkan bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam materi "Posisi Bilangan" dalam pelajaran matematika. Pengalaman ini terlihat dari hasil belajar yang rendah dalam kelas tersebut. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya daya tarik dan kejelasan materi yang disampaikan, yang tidak menggambarkan konsep di luar angka secara efektif kepada peserta didik. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan. Dengan demikian, untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, solusi melalui kegiatan perbaikan perlu diimplementasikan. Proses pembelajaran bisa diperkaya dengan memanfaatkan beragam media pembelajaran yang akan memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran beragam dimanfaatkan oleh pendidik, salah satunya adalah *Scrapbook*. Berdasarkan analisis yang dijabarkan oleh Sari (2020) dan yang tercantum dalam karya Liawati (2017), dikenal bahwa *Scrapbook* adalah media yang terdiri dari gambar yang dilekatkan pada kertas. Diinterpretasikan sebagai seni yang menggabungkan gambar-gambar untuk menceritakan cerita tertentu melalui kertas, bertujuan untuk menghasilkan suatu karya kreatif. Lanjutannya, menurut uraian Hardiana (2015) yang termuat dalam tulisan Saputra (2020), istilah *Scrapbook* bermula dari kata scrap dalam bahasa Inggris, yang berarti sisa. Secara definisi, *Scrapbook*

merupakan seni kreatif yang melibatkan pelekatan materi sisa pada bahan dasar, yaitu kertas. Berdasarkan uraian di atas, *Scrapbook* diinterpretasikan sebagai seni dua dimensi, serupa buku yang memiliki tema beragam. Karya seni ini dikonstruksi secara manual melalui teknik melipat dan merekatkan, menghasilkan kreasi yang kreatif. Tujuan penggunaan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tentang nilai tempat yang disampaikan.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi kombinasi Problem Based Learning (PBL) serta *Scrapbook* belum diberlakukan di kelas 2C, meskipun kedua metode tersebut sangat terkait erat dalam penyajian konten. Interaksi antara PBL dan *Scrapbook* sebagai metode dan alat pembelajaran mendukung pemahaman materi nilai tempat pada pelajaran matematika, yang kemudian berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Konsultasi yang diadakan dengan guru pamong mengungkapkan situasi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, demi mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, peneliti menentukan penggunaan model Problem Based Learning bersama *Scrapbook* sebagai strategi pengajaran yang efektif.

Peningkatan prestasi belajar peserta didik yang rendah telah diupayakan melalui penggunaan media pembelajaran *Scrapbook*. Dalam konteks tersebut, pemilihan Media Pembelajaran *Scrapbook* sebagai materi ajar telah diputuskan oleh peneliti untuk mengintegrasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk memajukan hasil belajar pada peserta didik kelas 2C dalam mata pelajaran Matematika, khususnya materi tentang Nilai Tempat. Dengan demikian, judul yang dipilih untuk penelitian ini adalah "Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media *Scrapbook* Pada Peserta Didik Kelas 2C DI SD N Kemasan 1 Kota Surakarta".

METODE

Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Kajian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak intervensi yang diterapkan dalam ruang kelas terhadap topik yang sedang dijelajahi. Model siklus yang dirancang oleh Kemmis dan Taggart digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini secara kolaboratif. Dalam model yang dirumuskan oleh Kemmis dan Taggart, terdapat empat komponen utama yang saling terkait, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang masing-masing dijalankan satu putaran per siklus (Saraswati, 2021). Penelitian ini dijalankan melalui dua siklus, dengan melibatkan 23 peserta didik dari kelas 2C di SD N Kemasan 1, Kota Surakarta selama tahun ajaran 2024/2025.

Metode observasi dan pengujian diimplementasikan untuk memonitor aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dan menilai hasil belajar mereka. Peneliti memilih menggunakan lembar observasi dan evaluasi sebagai instrumen pendukungnya. Analisis data yang telah dikumpulkan akan dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan deskriptif, dengan tujuan mengidentifikasi pencapaian hasil belajar peserta didik melalui penerapan media *Scrapbook*.

Keberhasilan penelitian ini akan diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan target 75% dari mereka yang berada di kelas 2C mencapai atau melebihi nilai ambang batas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), yang ditetapkan pada skor minimal 75. Rincian lebih lanjut mengenai indikator keberhasilan untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Belajar

Indikator Keberhasilan	Deskripsi	Target Hasil Belajar
Hasil Belajar	Penilaian Hasil Belajar	Minimal 75% dari 23 peserta didik kelas 2C mencapai nilai ≥ 75

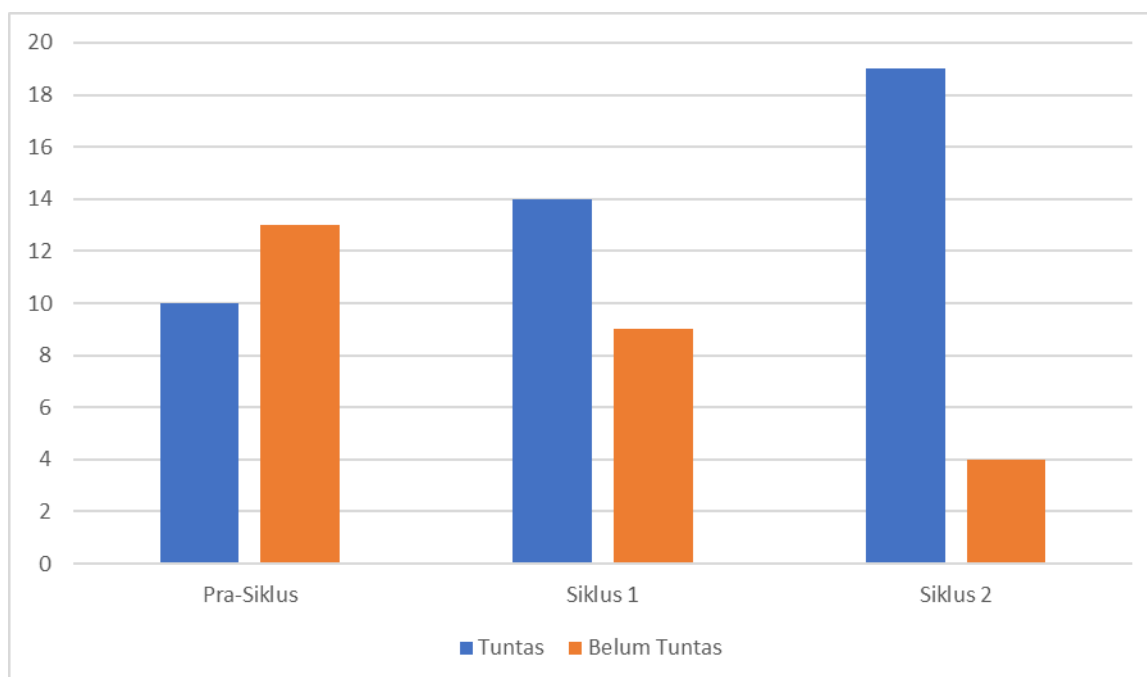
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemeriksaan hasil belajar peserta didik diadakan pada penghujung setiap siklus dengan menggunakan lembar evaluasi yang diserahkan oleh peneliti setelah sesi pembelajaran berakhir. Peneliti memulai dengan menyusun lima pertanyaan pilihan ganda pada pra-siklus, meningkatkan jumlahnya menjadi sepuluh pada Siklus I, dan selanjutnya menambah lima pertanyaan esai pada sepuluh pertanyaan pilihan ganda di Siklus II. Berdasarkan pengamatan dan analisis, Tabel 2 memaparkan data yang telah dikumpulkan. Dari data tersebut, terungkap bahwa selama prasiklus, beberapa peserta didik tampak kesulitan dalam mengerti materi yang diajarkan. Juga, tercatat adanya kebosanan dan penurunan ketertarikan terhadap materi di antara beberapa peserta didik. Terutama jelas pada peserta didik yang sering bermain secara individual, mengacaukan teman sekelas, merasa ragu ketika dihadapkan dengan pertanyaan dari guru, dan menunjukkan ketidakantusiasan selama kegiatan belajar mengajar. Di siklus akhir, peneliti menyimpulkan bahwa proses pengajaran belum efektif dan tidak berhasil mencapai sasaran pembelajaran secara penuh. Selain itu, analisis terhadap lembar evaluasi mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada di bawah standar, hanya mencapai 43%, lebih rendah daripada hasil pada siklus sebelumnya. Berikut ini adalah perincian dari tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran selama siklus penelitian yang diinisiasi oleh peneliti.

Tabel 2. Presentase Keberhasilan Pembelajaran

Tahapan Siklus	Jumlah Peserta Didik yang Belum Tuntas	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	15	10	43%
Siklus I	10	14	61%
Siklus II	4	19	83%

Penemuan berbagai masalah telah memotivasi peneliti untuk mengangkat hasil belajar para peserta didik di kelas 2C mengenai materi "Nilai Tempat Bilangan". Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melaksanakan beberapa siklus pengajaran menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* yang diimplementasikan selama siklus I dan siklus II. Hasil belajar peserta didik tercatat dan dapat dilihat dalam grafik yang disajikan berikut ini.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari pengamatan dan evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I, teridentifikasi bahwa implementasi media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada subjek Matematika, khususnya pada materi tentang nilai tempat, telah berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar para peserta didik jika dibandingkan dengan situasi sebelumnya (pra-siklus). Terungkap bahwa proporsi keberhasilan pada siklus ini mencapai 61%, di mana dari 23 peserta didik, hanya 13 di antaranya yang berhasil mencapai skor di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sementara 10 lainnya belum mencapai skor yang memenuhi Kriteria tersebut. Meskipun demikian, penggunaan media tersebut belum berhasil mencapai target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa tindakan yang diambil dalam siklus I masih memerlukan penyempurnaan untuk siklus berikutnya, mengingat hasil yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Dalam konteks ini, peneliti berencana menyempurnakan dan kembali mengimplementasikan media pembelajaran *Scrapbook* pada siklus II.

Selanjutnya, evaluasi tes di siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Terlihat dari pencapaian ketuntasan yang mencapai 83%, dimana 19 dari peserta didik berhasil melewati Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, sementara hanya 4 peserta didik yang masih di bawah kriteria tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa intervensi pada siklus II telah berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Observasi lebih lanjut juga mengindikasikan bahwa penerapan *Scrapbook* pada materi nilai tempat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran berupa *Scrapbook* telah memfasilitasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang disajikan pendidik dengan lebih mudah. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran juga meningkat, terutama selama praktik penilaian tempat, di mana mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menentukan nilai tempat dengan menggunakan *Scrapbook* yang disediakan oleh guru. Hal ini, pada gilirannya, meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik.

Dari uraian yang telah disampaikan, kesimpulan yang muncul adalah bahwa penerapan media *Scrapbook* telah terbukti efektif dalam memperbaiki hasil belajar

peserta didik untuk materi nilai tempat dalam pelajaran Matematika. Kemudahan yang ditawarkan oleh media *Scrapbook* dalam memahami materi sangat bermanfaat bagi peserta didik, memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai nilai tempat, baik unit maupun puluhan, serta mempraktikkannya secara langsung dalam menentukan nilai tempat bilangan secara akurat. Hal ini sesuai dengan pendapat Duludu (2017) bahwa media *Scrapbook* merupakan media visual yang memiliki banyak kelebihan, diantaranya; dapat digunakan berulang-ulang, menanamkan konsep yang benar dan mudah dipahami, serta meningkatkan rasa keingintahuan dan daya tarik yang tinggi bagi peserta didik. Selanjutnya, dinyatakan bahwa penggunaan media visual berkontribusi dalam mempercepat proses pemahaman dan menguatkan memori peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Arsyad, 2014).

Menurut Damayanti (2017: 805), media *Scrapbook* memiliki banyak kelebihan diantaranya; (1) menarik, di mana dalam *Scrapbook* berisikan berbagai catatan penting, angka, contoh soal yang dikemas secara kreatif sehingga tampilannya akan terlihat lebih menarik; (2) konkret, di mana dengan media *Scrapbook* peneliti dapat menunjukkan sebuah objek yang realistik berupa gambar atau tulisan sehingga lebih mudah diingat serta dapat digunakan praktik secara langsung; (3) dapat mengatasi keterbatasan waktu, di mana dalam hal ini media *Scrapbook* dapat digunakan praktik secara langsung sehingga waktu yang digunakan lebih efisien; (4) bahan yang digunakan dalam membuat *Scrapbook* mudah didapatkan; (5) dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan, di mana *Scrapbook* dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pembuatnya. Sehingga, berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media *Scrapbook* memiliki kelebihan yakni dalam bentuk catatan penting, susunan angka, contoh soal yang dikemas dengan menarik sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat untuk belajar.

SIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dijalankan selama dua siklus pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *Scrapbook* telah berhasil memajukan hasil belajar murid-murid kelas 2C di SD N Kemasan 1, Kota Surakarta. Kemajuan ini tampak melalui beberapa indikator: pertama, terjadi kenaikan hasil belajar murid pada siklus I yang tercatat sebesar 18%; kedua, pada siklus II, hasil belajar meningkat lagi sebesar 22%; ketiga, telah tercapainya persentase minimal hasil belajar peserta didik, yakni sebesar 75%. Lebih lanjut, teramati bahwa persentase murid yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran terus mengalami penurunan di setiap siklus, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memungkinkan guru serta peserta didik mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* untuk materi "Nilai Tempat Bilangan" dalam pelajaran Matematika telah terbukti mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik selama proses belajar mengajar. Antusiasme yang tinggi serta keingintahuan peserta didik menjadi pendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, terlibat langsung dalam praktik menetapkan nilai tempat bilangan melalui media *Scrapbook*. Dengan demikian, sarana ini terbukti efektif dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Adapun peningkatan hasil belajar ini memerlukan perencanaan serta rancangan yang lebih terstruktur dan matang, sehingga pelaksanaannya bisa dijalankan secara akurat dan manfaatnya optimal bagi baik guru maupun peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press. Duludu, U. A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish.
- Damayanti, M. Dan Zuhdi, U (2017). *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. (5)03.803-812.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Saputra, R.E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Saraswati, S. (2021). Tahapan PTK. In A. H. Prasetyo (Ed.), *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis* (pp. 50–60). Penerbit Adab.
- Sari, D. F. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya.
- Sopamena, Patma. 2018. "Proses Berpikir Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Piaget pada Materi Program Linear di Kelas XI SMA Negeri 11 Ambon". Disajikan dalam *Prosiding SEMNAS Matematika & Pendidikan Matematika IAIN Ambon*, Ambon, 9 Februari 2018.