

## KEVALIDAN PENGEMBANGAN MEDIA EMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK

Linda Mulyani<sup>1</sup>, Rosmiyati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Solok

Email : [lindamulya271097@gmail.com](mailto:lindamulya271097@gmail.com)<sup>1</sup>, [rosmiyati.rosmiyati123@gmail.com](mailto:rosmiyati.rosmiyati123@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstract

*This research is motivated because students' understanding of the material is still weak and uses learning media that are still lacking. The purpose of this research is to develop Scrapbook on valid circle material. This research is a development research (Design Research) using 3 stages of Plomp Models. The subjects of this study were 4 validators, and for practicality it was carried out by one educator and 26 students of class VIII A of SMP Negeri 4 Solok City. The data collected was analyzed descriptively. The results of validation by material experts obtained an average of 93.42% with a very valid category, the results of validation by linguists obtained an average of 90% with a very valid category and the results of validation by media experts obtained an average of 89.09% with very categories valid. The validity of the Scrapbook generated from both the content / material, presentation and language aspects reaches very valid criteria up to the criteria of 90.84%. The conclusion of this research is to produce a valid Scrapbook for class VIII of SMP Negeri 4 Kota Solok circle material.*

*Keywords: Scrapbook Development, Circles*

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karna pemahaman Peserta didik terhadap materi masih lemah dan menggunakan media pembelajaran yang masih kurang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Scrapbook* pada materi lingkaran yang valid. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Design Research*) dengan menggunakan 3 tahapan dari *Plomp Models*. Subjek penelitian ini adalah 4 orang validator, dan untuk praktikalitas dilakukan oleh satu orang pendidik dan 26 siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Kota Solok. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata 93,42 % dengan kategori sangat valid, hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 90 % dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata 89,09 % dengan kategori sangat valid. Validitas *Scrapbook* yang dihasilkan baik dari aspek isi/materi, penyajian maupun bahasa mencapai kriteria sangat valid menyampai kriteria 90,84 %. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah menghasilkan *Scrapbook* untuk materi lingkaran kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Solok yang valid.

Kata Kunci : Pengembangan *Scrapbook*, Lingkaran

## PENDAHULUAN

Matematika adalah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Matematika diajarkan mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas sampai keperguruan tinggi. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang

termasuk ke dalam daftar Ujian Nasional (UN) dan memiliki hubungan yang sangat erat dengan mata pelajaran lain. Mengingat matematika sangat penting, semua usaha telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan agar menjadi lebih baik lagi, dengan menyempurnakan kurikulum yang telah ada, menyediakan fasilitas, meningkatkan kualitas tenaga pengajar serta meningkatkan sarana dan prasarana.

Mutu pendidikan saat ini dapat ditingkatkan, salah satunya dengan menyediakan media belajar atau sumber belajar yang baik untuk Peserta didik. Media merupakan salah satu perantara atau alat penyampaian materi belajar. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar Peserta didik, yaitu : memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu berbentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif Peserta didik; mengatasi masalah dengan sifat yang unik pada Peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap Peserta didik, maka masalah ini dapat diatasi dengan media.

Media merupakan alat bantu untuk memudahkan Pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik yang kesulitan untuk memahami sebuah materi pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan diperlukannya Pendidik yang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Kemampuan Pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tingkat berpikir Peserta didik dan materi yang ada. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk menyalurkan pesan dimana untuk memfokuskan perhatian, minat dan pikiran Peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu ES, sebagai Pendidik kelas VIIIA dan VIIB mengungkapkan bahwa terdapat kendala dan kesulitan dalam menyampaikan materi seperti materi lingkaran. Peserta didik kesulitan menyebutkan pengertian lingkaran secara tepat, mengilustrasikan gambar dengan tepat, dan Peserta didik juga masih bingung mengoperasikan soal-soal lingkaran. Pendidik dalam menyampaikan materi lingkaran masih sebatas memahami konsep dengan menggunakan metode ceramah dan memberikan contoh-contoh dengan menggambarannya di papan tulis dan memanfaatkan buku paket .

Berdasarkan hasil persentase penyebaran Angket Tes Gaya Belajar (Modalitas) yang Peneliti lakukan pada tanggal 2 Desember 2019, Peserta didik lebih cenderung belajar menggunakan media yang bersifat Visual. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil persentase penyebaran Angket Tes Gaya Belajar (Modalitas).**

No	Kelas	Banyak Peserta Didik	Visual	%	Auditorial	%	Kinesetik	%
1	VIIIA	26	18	69	8	30	2	8
2	VIIIB	28	18	64	5	18	5	18
3	VIIIC	28	19	68	8	29	1	4
4	VIIID	29	17	59	5	17	7	24
5	VIIIE	30	9	30	16	53	5	17
<b>Jml</b>		<b>141</b>	<b>81</b>	<b>78</b>	<b>42</b>	<b>37</b>	<b>20</b>	<b>14</b>

Berdasarkan Tabel 1. Terlihat bahwa 78% Peserta didik lebih cenderung kepada visual. *Scrapbook* merupakan salah satu media visual yang dilengkapi dengan gambar yang mudah dipahami oleh Peserta didik. Sadar akan kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi lingkaran, maka Peneliti tertarik membuat media *Scrapbook* yang diharapkan dapat membantu Pendidik dalam proses pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika akan sangat membantu Peserta didik dalam meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran matematika menjadi suatu yang nyata. Dengan ini, sebagai landasan filosofi media pembelajaran yakni fasilitasi kemampuan berpikir konkrit pada Peserta didik.

Solusi yang dapat diterapkan menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran lingkaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sesuai dengan keadaan Peserta didik. Prinsip penggunaan media yaitu harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, harus sesuai dengan karakteristik Peserta didik, harus berdasarkan dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan menarik akan tercipta pembelajaran yang kondusif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk dapat membantu meningkatkan keaktifan yang sesuai dengan karakteristik dan prinsip penggunaan media adalah media *Scrapbook*. *Scrapbook* merupakan kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong dengan menggunakan bahan atau barang sisa untuk menghiasnya sehingga

menjadi karya yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Informasi yang dimaksud adalah materi pelajaran, yakni lingkaran .

Kelebihan penggunaan Media *Scrapbook* yakni: *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran hidup dan aktivitas Peneliti; sifat kongrit dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas; *Scrapbook* dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; *Scrapbook* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita; bahan-bahan pembuatan *Scrapbook* mudah didapat, dan tanpa menggunakan peralatan khusus.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook* yang dihadirkan dalam bentuk dua dimensi yang menarik. Sehingga menurut Peneliti penggunaan *Scrapbook* tingkat SMP dapat mengubah persepsi Peserta didik terhadap pelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka Peneliti tertatik untuk melakukan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 4 Kota Solok”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Plomp* menurut Sugiyono (2010:407). Model pengembangan ini memiliki tiga tahap yaitu, (*Preliminary Research*) analisis kebutuhan, (*Design and Develop Prototype*) perancangan dan pengembangan, (*Evaluation*) evaluasi. Pada tahap *Preliminary Research* terdiri analisis kebutuhan yaitu wawancara dengan pendidik dan peserta didik, analisis kurikulum, analisis konsep, analisis peserta didik. Tahap *Design and Develop Prototype* yaitu menentukan metode dan merancang *Scrapbook* yang akan di validasi oleh 4 orang validator, yaitu Adevi Murni Adel S.Si., M.Pd (Dosen Matematika UMMY Solok), Emsiswati, S.Pd (Guru Matematika SMPN 4 Kota Solok) sebagai validator ahli materi, Rita Oktavinora, S.Pd., M.Pd (Dosen Matematika UMMY Solok) sebagai validator ahli media, Elan Halid M., Pd (Dosen Bahasa Indonesia UMMY Solok) sebagai validator ahli bahasa. Selanjutnya setelah di validasi oleh 4 orang validator kemudian *Scrapbook* di kembangkan untuk menentukan tujuan akhir. Penentuan nilai validitas dimodifikasi dari Arikunto (2012:89).

**Tabel 2. Tingkat kevalidan**

No	Interval	Kriteria
1	$80\% < I \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$60\% < I \leq 80\%$	Valid
3	$40\% < I \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$20\% < I \leq 40\%$	Kurang Valid
5	$0\% < I \leq 20\%$	Tidak Valid

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji validitas menggunakan instrumen penilaian lembar penilaian validitas diperoleh hasil pada Tabel 3 sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Validasi Buku Saku Matematika oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validitas (%)	Kategori
1	Syarat Didaktik	91,25%	Sangat Valid
2	Syarat Konstruksi	95%	Sangat Valid
3	Aspek Teknik	94%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>93,42%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validitas (%)	Kategori
1	Tampilan Cover	80%	Valid
2	Tampilan Gambar	80%	Valid
3	Tampilan Isi	93,33%	Sangat Valid
4	Manfaat Media	100%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>89,03%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Aspek Bahasa	90%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Skor Persentase</b>		<b>90%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil uji validitas diatas terlihat bahwa validasi ahli materi diperoleh rata-rata 94,42%, ahli media 89,03% dan ahli bahasa 90% dan sudah dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa *Scrapbook* yang dihasilkan dalam penelitian ini sudah valid dan sudah dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* yang dikembangkan pada materi Lingkaran kelas VIII SMPN 4 Kota Solok melalui uji validasi dengan instrument lembar penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sudah dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran disekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adel, Adevi Murni dan Yenni Kurniawati. 2017. *Kevalidan Mengembangkan Modul Kalkulus 2 Berbasis Inquiri di FKIP UMMY Solok. Jurnal Theorems* Vol.2 No.2 Juli 2017 ISSN 2502-2466.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arikunto, Suhaesimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Sinar Grafika Ofset.
- Bungsu, Syahria Rj. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Menuju Pendidik Profesional*. Sumbar: Yayasan LKP Press Sumatra Barat.
- Depdiknas. (2008). *Paduan Pengembangan Bahan Ajar*, (Online), ([http://www.docs/2879709/5\\_Paduan-Pengembangan-Bahan-Ajar.html](http://www.docs/2879709/5_Paduan-Pengembangan-Bahan-Ajar.html) diakses 17 juli 2017).
- Djamarah, Syaifudin, Bahri Dan Zain, Aswar.2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang: PT Rineka Cipta.
- Hamzah, Ali dan Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Hardiana, Iva.2010. *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: Granmedia
- Ibnu, Badar, Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Manalu, Michael Aimin dan dkk.2017.Pengembangan Media *Scrapbook* Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA N 1 Indralaya Utara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.3 No.1, Januari, hal 35-48.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Purnomo, Eko dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta:PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Purwitama, Arnelita, Novselina. 2017. *Pengembangan Scrapbook Pada Materi Lingkaran Peserta didik SMP K tahun Kelas VII*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.01 no.01 tahun 2017.
- Ratna, Lia.2014. *Mahar Scrapbook*. Surabaya: Tiara aksa.
- Siregar, Eveline. Dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*.Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad.2011.*Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung
- Thiagarajan, Sivasailam., Semmerl, Dorothy S., and Semmel, Melvyn I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana: Indiana University
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zuhrowati, Mahya. 2018. Pengembangan *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Pemanasan Global. Skripsi Tidak Diterbitkan. Universitas Lampung: Lampung