

KEPRAKTIKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK

¹Linda Mulyani, Rosmiyati²

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Solok

Email : lindamulya271097@gmail.com¹, rosmiyati.rosmiyati123@gmail.com²

Abstract

This research is development research (Design Research) using 3 stages of Plomp Models. The purpose of this research is limited only to seeing the practicality of developing Scrapbook media on the VIII grade circle material. The instruments used in this study were the teacher response questionnaire and the student response questionnaire. The valid scrapbook media was tested to see its practicality. The trial was conducted in 3 meetings. At the end of the trial, educators and students filled out a response questionnaire. The results of the analysis show that practicality by educators has an average value of 88.89% with very practical criteria and practicality by students has an average value of 87% with very practical criteria. The conclusion in this study is that Scrapbook media has been produced on the material for class VIII SMP Negeri 4 Solok City which is very practical.

Keywords: Practicality, Scrapbook Media, Circle

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Design Research*) dengan menggunakan 3 tahapan dari *Plomp Models*. Tujuan penelitian ini adalah dibatasi hanya untuk melihat praktikalitas pengembangan media *Scrapbook* pada materi lingkaran kelas VIII. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Media *scrapbook* yang sudah valid diujicobakan untuk melihat kepraktisannya. Ujicoba dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Di akhir uji coba pendidik dan peserta didik mengisi angket respon. Hasil analisis menunjukkan bahwa untuk praktikalitas oleh Pendidik memiliki nilai rata-rata 88,89% dengan kriteria sangat praktis dan praktikalitas oleh Peserta didik memiliki nilai rata-rata 87% dengan kriteria sangat praktis. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah telah dihasilkan media *Scrapbook* pada materi lingkaran kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Solok yang sangat praktis.

Kata Kunci : Praktikalitas, Media *Scrapbook*, Lingkaran

PENDAHULUAN

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.

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.

Materi lingkaran merupakan salah satu materi yang wajib dikuasai oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Solok. Namun, kenyataan yang ditemui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika materi lingkaran masih rendah. Sadar akan kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi lingkaran, maka peneliti melakukan penelitian yaitu dengan mengembangkan media *Scrapbook* pada materi lingkaran yang diharapkan dapat membantu Pendidik dalam proses pembelajaran

Produk media *scrapbook* dirancang dan kemudian divalidasi. Setelah produk yang dikembangkan valid maka setelah itu dilakukan ujicoba kepada subjek penelitian untuk melihat praktikalitas produk (Pratiwi, 2020). Telah dihasilkan media *scrapbook* yang valid pada materi lingkaran kelas VIII yang valid (Mulyani dan Rosmiyati, 2020), oleh karena itu akan dilaksanakan ujicoba untuk melihat kepraktisan dari media *scrapbook* pada materi lingkaran. Tujuan dari penelitian adalah untuk melihat kepraktisan dari media *Scrapbook* pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 4 Kota Solok.

METODE

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 di validasi oleh 4 orang validator, yaitu Adevi Murni Adel S.Si., M.Pd (Dosen Matematika UMMY Solok), Emsiswati, S.Pd (Pendidik 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. Hasil validasi menunjukkan 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.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sandjaja dan Albertus (2011:151) “Angket adalah cara pengumpulan data dengan mempergunakan pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden”. Menurut Sugiyono (2010:199) “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Aspek efektivitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik”.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket respon pendidik, dan angket respon peserta didik. Kedua angket ini diberikan kepada pendidik dan peserta didik di akhir ujicoba. Angket respon pendidik diberikan kepada pendidik untuk menilai kepraktisan penggunaan *Scrapbook* dalam proses pembelajaran. Kriteria yang dinilai adalah mengenai kemudahan dalam penggunaan *Scrapbook* dan manfaat dari penggunaan *Scrapbook* tersebut. Angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik untuk menilai kepraktisan penggunaan *Scrapbook* dalam proses pembelajaran. Angket tersebut berisikan tentang pernyataan-pernyataan yang kemudian akan diisi oleh peserta didik. Pernyataan tersebut berisikan tentang kemudahan dalam penggunaan *Scrapbook*, bahasa, serta tampilan penyajian *Scrapbook*, dan aspek kondisi *Scrapbook*.

Penentuan nilai praktikalitas dimodifikasi dari Arikunto (2012:89) sebagai berikut.

Tabel 1. Interval Persentase Kepraktisan *Scrapbook* Matematika

No	Interval (I)	Kriteria
1	$80\% < I \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$60\% < I \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < I \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$20\% < I \leq 40\%$	Tidak praktis
5	$0\% \leq I \leq 20\%$	Sangat Tidak praktis

Sumber: Dimodifikasi dari Arikunto (2012: 89)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, media *Scrapbook* di uji cobakan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik peserta didik VIII A SMP Negeri 4 Kota Solok sebanyak 26 peserta didik. Kegiatan uji coba produk dilakukan pada subjek yang telah dipilih yaitu peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 4 Kota Solok. Uji coba media *Scrapbook* pada materi lingkaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, seperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Uji Coba *Scrapbook* Matematika untuk Materi Lingkaran

Pertemuan ke	Tanggal	Materi
1	6 Februari 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi unsur-unsur lingkaran yang berupa garis dan ciri-cirinya. • Memahami hubungan antar unsur pada lingkaran • Mengidentifikasi luas juring dan panjang busur.
2	21 Februari 2020	<ul style="list-style-type: none"> • menentukan hubungan sudut pusat dengan sudut keliling. • Memahami konsep garis singgung lingkaran. • Memahami cara melukis garis singgung lingkaran. • Memahami cara melukis garis singgung persekutuan antara dua lingkaran.
3	22 Februari 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan garis singgung lingkaran.

Praktikalitas *Scrapbook* matematika untuk materi lingkaran dilakukan setelah pertemuan ketiga selesai. Praktikalitas ini dilakukan untuk melihat kepraktisan *Scrapbook* matematika untuk materi lingkaran yang telah dirancang. Pratikalitas dilakukan dengan memberikan angket kepada Pendidik dan Peserta didik. Angket tersebut diberikan pada tanggal 22 Februari 2020. Rekapitulasi hasil analisis angket respon pendidik dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Praktikalitas Media *Scrapbook* oleh Pendidik

No	Variabel	No.Butir Pertanyaan	Skor	% Angket	Kategori
1	Kualitas isi	1	5	98	Sangat Praktis
		2	4		
		3	5		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
		7	5		
		8	5		
		9	5		
		10	5		
Total			49		
2	Kualitas Pembelajaran	11	5	85	Sangat Praktis
		12	4		
		13	4		
		14	4		
Total			17		
3	Kualitas Bahasa	15	5	92	Sangat Praktis
		16	5		
		17	4		
		18	4		
		19	5		
Total			23		
4	Kualitas Penyajian	20	5	85	Sangat Praktis
		21	4		
		22	4		
		23	4		
Total			17		
5	Kualitas Kegrafikan	24	5	93.33	Sangat Praktis
		25	4		
		26	5		

No	Variabel	No.Butir Pertanyaan	Skor	% Angket	Kategori
		27	4		
		28	5		
		29	5		
		30	4		
		31	5		
		32	5		
		33	5		
		34	5		
		35	5		
		36	5		
		37	4		
		38	4		
Total			70		
6	Kualitas Pembelajaran Intruksional	39	4	80	Sangat Praktis
		40	4		
		41	4		
		42	4		
		43	4		
Total			20		
Skor Keseluruhan			196	88.89	Sangat Praktis

Hasil analisis angket respon Pendidik menunjukkan bahwa *Scrapbook* matematika untuk materi lingkaran dinilai praktis dengan persentase 88,89%. Hasil analisis angket respon Peserta didik menunjukkan bahwa *Scrapbook* matematika untuk materi lingkaran dinilai praktis dengan persentase 87%. Berdasarkan analisis angket respon Pendidik dan respon Peserta didik dapat diartikan bahwa *Scrapbook* matematika untuk materi lingkaran yang dirancang sudah sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* pada materi lingkaran kelas VIII yang dikembangkan sudah sangat praktis,

dengan nilai kepraktisan oleh Pendidik 88,89% dengan kategori sangat praktis dan nilai kepraktisan oleh Peserta didik 87% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Sinar Grafika Offset.

Pratiwi, Reno Warni. "PRAKTIKALITAS MODUL STATISTIK MATEMATIKA I BERBASIS KONSTRUKTIVISME PADA MATERI PEUBAH ACAK DI UMMY SOLOK." *THEOREMS (THE jOuRnal of mathEMatics)* 5, no. 2 (2020): 177-183.

Mulyani, Linda, and Rosmiyati Rosmiyati. "KEVALIDAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK." *THEOREMS (THE jOuRnal of mathEMatics)* 6, no. 2 (2021): 82-87.

Sandjaja, Albertus Heriyanto. 2011. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung