

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
PADA MATERI JAJARGENJANG DI SMP 6 SITUBONDO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Matematika



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Ikrimah Sakinah Qothrun Nada Shobah

NIM : 202101070003

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
PADA MATERI JAJARGENJANG DI SMP 6 SITUBONDO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Matematika



Oleh:

Ikrimah Sakinah Qothrun Nada Shobah

NIM : 202101070003



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

J E M B E R

Disetujui Pembimbing

Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd.

NIR 198804012023211026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI JAJARGENJANG DI SMP 6 SITUBONDO

SKRIPSI

Telah diuji dan disusun kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Matematika

Hari : Selasa

Tanggal : 3 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Dr. Indah Wahyuni, M.Pd

NIP. 198003062011012009

Sekretaris

Mohammad Mukhlis, M.Pd

NIP. 199101032023211024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Anggota:

1. Dr. Suwarno, M.Pd.
2. Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Abdul Muhsin, S.Ag., M.Si

NIP. 19690730424200003105

MOTTO

أَمَّنْ هُوَ قُنِيتْ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۙ ٩

Artinya :“Apakah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”

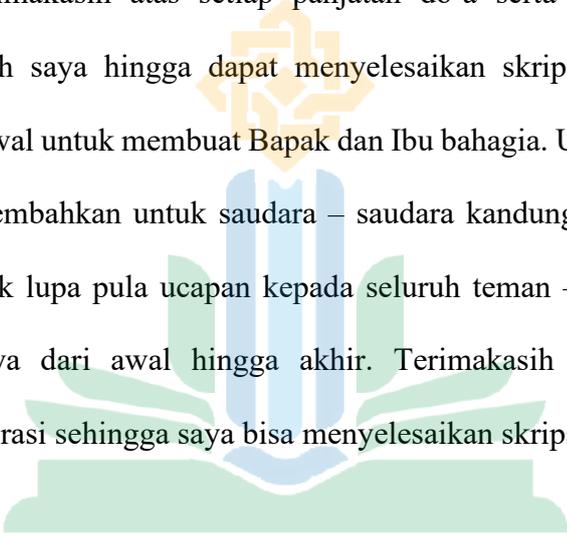
(Surah Az-Zumar ayat 9)*



* “Az-Zumar Ayat 9,” <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/39?from=9&to=75>.

Persembahan

Karya ilmiah ini saya persembahkan kepada orang tua saya Bapak Asyari Mahfud dan Ibu Luluk Riadatus Soleha sebagai tanda bukti dan rasa terimakasih yang tak terhingga karena telah memberikan cinta dan kasih sayang begitu tulus, tiada mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Terimakasih atas setiap panjatan do'a serta ridho yang selalu mengiringi langkah saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bahagia. Ucapan terima kasih ini juga saya persembahkan untuk saudara – saudara kandung saya Bintang dan juga Jihan. Dan tak lupa pula ucapan kepada seluruh teman – teman yang telah menyemangati saya dari awal hingga akhir. Terimakasih telah memberikan semangat dan inspirasi sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam yang tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang terang benerang seperti sekarang ini. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Tadris Matematika pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Skrapbook pada Materi Bangun Datar Segi Empat di SMP Kelas VIII”.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M. CPEM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag M. Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
3. Dr. Hartono, M.Pd. selaku kepala Jurusan Pendidikan Sains yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

4. Dr. indah Wahyuni, M.Pd. selaku koordinator Program Studi Tadris Matematika yang telah menerima judul skripsi ini.
5. Fikri Apriyono, S.Pd. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Minastutik, S.Pd. selaku kepala Sekolah SMP 6 Situbondo yang telah menerima dan Memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ainur Rodia Anas, S.Pd. selaku waka Kurikulum SMP 6 Situbondo yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian
8. Herlina, S.Pd. selaku Guru mata pelajaran Matematika yang telah banyak membantu peneliti.

Tiada kata yang diucapkan selain doa dan ucapan alhamdulillah juga terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membantu penelitian selanjutnya dengan lebih baik.

Jember, 7 November 2024

Penulis

Abstrak

Ikrimah Sakinah Qothrun Nada Shobah 2024 : *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Jajargenjang di SMP 6 Situbondo*

Kata kunci : Media Pembelajaran Scrapbook, dan Jajargenjang

Pendidikan matematika merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan simbol, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, metode pembelajaran tradisional sering kali kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti geometri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Scrapbook yang valid, efektif dan praktis serta menilai pengaruhnya terhadap pemahaman siswa pada materi jajargenjang di SMP 6 Situbondo.

Pendekatan penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan analisis melibatkan identifikasi kebutuhan melalui angket, wawancara, dan analisis kurikulum. Pada tahap desain, media Scrapbook dirancang dengan konten yang relevan dan visual yang menarik. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk menggunakan aplikasi PowerPoint dan Flipbook, yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil (4 siswa) dan uji coba lapangan (15 siswa) untuk mengukur keefektifan media. Pada tahap evaluasi, media direvisi berdasarkan hasil uji coba dan masukan validator.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Scrapbook sangat valid dengan rata-rata persentase validasi 90%. Media ini Sangat Praktis dimana perolehan angket kebutuhan 83 % juga hasil dari uji coba pertama dan uji coba lapangan sudah memenuhi kriteria Kepraktisan. Media ini juga dinyatakan Sangat Efektif dimana hasil dari angket evaluasi 86% dinyatakan Sangat Efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep jajargenjang, menarik minat belajar, dan memotivasi siswa melalui pendekatan kreatif. Scrapbook juga mempermudah siswa memahami materi geometri yang abstrak serta mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat SMP.

Daftar isi

Halaman sampul	i
Lembar persetujuan pembimbing.....	ii
Lembar pengesahan.....	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata pengantar.....	vi
Abstrak.....	viii
Daftar isi.....	ix
Daftar tabel.....	xi
Daftar gambar	xii
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan penelitian dan pengembangan.....	6
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	7
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan	7
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan	9
G. Definisi istilah atau definisi oprasional.....	11
Bab II Kajian Pustaka	12
A. Penelitian terdahulu.....	12
B. Kajian teori.....	16
Bab III Matode penelitian dan pengembangan.....	24
A. Model penelitian dan pengembangan.....	24
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	28
C. Uji coba produk.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data	35
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	38
A. Proses Pengembangan Scrapbook.....	38
B. Kelayakan Media Scrapbook	64

C. Efektifitas Media Pembelajaran Scrapbook.....	78
Bab V kajian dan saran	93
A. Kajian	93
B. Saran.....	96
Daftar Pustaka.....	99



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Daftar tabel

1.1 Penelitian Terdahulu	15
2.1 Skor Penilaian Angket	35
2.2 Kriteria Validasi	37
3.1 Elemen, CP dan TP	40
3.2 Angket Kebutuhan	42
3.3 Data Hasil Angket Kebutuhan	44
3.4 Data SPSS Angket Kebutuhan.....	44
4.1 Software	47
4.2 Scrapbook.....	48
5.1 Validasi Materi.....	58
5.2 Validasi Media	61
5.3 Validasi Guru Matematika.....	63
6.1 Rekapitulasi Skor	64
6.2 Data Hasil Uji Coba Pertama.....	65
6.3 Data Hasil Uji Coba Lapangan	66
7.1 Angket Evaluasi	68
7.2 Hasil Angket Evaluasi.....	69
8.1 Revisi Produk Scrapbook 1	75
8.2 Revisi Produk Scrapbook 2.....	76

Daftar Gambar

1.1 Jajargenjang.....	21
2.1 kerangka berfikir Model ADDIE	25
2.2 Prosedur Penelitian.....	27



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan matematika dipelajari di seluruh jenjang pendidikan. Hal ini memiliki tujuan untuk memberikan siswa kemampuan berkomunikasi menggunakan angka dan simbol serta kemampuan berpikir tajam yang akan membantu mereka dalam memperjelas dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Permasalahan umum dalam pembelajaran matematika adalah hasil belajar siswa yang masih rendah. Siswa pada tingkat SMP kelas VIII sedang memasuki fase pemahaman konsep bangun datar segi empat. Konsep ini dapat dianggap abstrak dan memerlukan pemahaman visual yang baik.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”.¹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan akan pembelajaran sangatlah penting, saat ini beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengonseptualisasikan dan memahami sifat-sifat jajargenjang. Metode pembelajaran konvensional mungkin belum optimal dalam mengatasi

¹ Kementerian Agama, “Al - Qur’an,” <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=31&to=31>.

kesulitan siswa dalam memahami materi jajargenjang. Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pada kenyataannya di sekolah menunjukkan siswa sama sekali kurang antusias dalam pembelajaran matematika, kurang kreatif, dan bahan lebih banyak yang tidak tertarik. Buruknya hasil belajar siswa merupakan permasalahan penting yang memerlukan perhatian serius. Peran guru disini sebagai moderator dan motivator sangat penting. Guru perlu menyusun strategi yang tepat untuk membantu siswa belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan bermanfaat bagi orang karena berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Namun masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari.² Soal matematika sulit dipelajari, dipahami, dan dipecahkan oleh siswa serta memerlukan upaya untuk meningkatkan kinerja belajarnya agar mencapai potensi maksimalnya. Keberhasilan belajar dapat diartikan sebagai hasil keberhasilan belajar setelah seorang siswa mengikuti, menyelesaikan, dan menyelesaikan suatu tugas belajar. Melalui hasil belajar, Anda dapat mengetahui prestasi siswa dalam suatu mata pelajaran³. Pembelajaran matematika di tingkat SMP kelas

² Muhammad Daut Siagian, "Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Konstruktivisme," *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* VII, no. 2 (2017): 61–73.

³ Rifati Dina Imaroh, Rahma Dhiyaul, Sudarti, dan Handayanti, "PENGARUH PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA," *E-Journal Ups* 4, no. Januari 2020 (2020): 1–11.

VIII memiliki posisi sentral dalam pembentukan dasar pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Dalam tahap ini, siswa mulai diperkenalkan dengan materi – materi yang melibatkan pemahaman konsep geometri, termasuk materi bangun datar segi empat. Materi ini memainkan peran penting dalam mengembangkan pemahaman spasial siswa serta memberikan landasan untuk materi-materi yang lebih tinggi di tingkat selanjutnya. Perangkat pembelajaran atau yang disebut juga media sangat penting karena memungkinkan siswa yang meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi melalui aktivitas yang dikandungnya. Selain itu, guru dapat dengan mudah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan Matematika realistik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan kehidupan sehari – hari sebagai titik awal pembelajaran⁴.

Pada konsep geometri, terutama jajargenjang, membutuhkan pemahaman visual yang kuat. Scrapbook dapat menjadi sarana visual yang efektif untuk membantu siswa mengonseptualisasikan dan memahami sifat-sifat dari jajargenjang tersebut. Penggunaan media pembelajaran inovatif memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran inovatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah melalui visualisasi

⁴ Siti Mufidah and Ariyadi Wijaya, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Kelas Vii Development of Realistic Mathematics Learning Set of Social Arithmetic To Improve Higher Order ” (2017): 11–18.

dan pengalaman langsung. Pada konteks pembelajaran matematika di SMP kelas VIII, ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sekaligus membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Meskipun materi Jajargenjang menjadi bagian integral dari kurikulum matematika di SMP kelas VIII, beberapa tantangan dalam pembelajarannya masih muncul. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan ini dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya pengembangan scrapbook, dalam pembelajaran materi jajargenjang di SMP kelas VIII.

Scrapbook sebagai media pembelajaran menawarkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Proses pembuatan scrapbook melibatkan kegiatan kreatif dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh. Scrapbook adalah bentuk media yang berasal dari album foto, yang dibuat dengan menggunakan bahan – bahan daur ulang dan kemudian dihias untuk menambah daya tarik estesisnya⁵. Dewi mengindikasikan bahwa scrapbook memberikan sejumlah keuntungan, antara lain: merangsang kreativitas peserta didik, menjadi saluran untuk menyalurkan hobi, mendokumentasikan momen, serta berfungsi sebagai sarana rekreasi dan

⁵ Euis Anita and Fakultas Ilmu Pendidikan, “PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS VII SMP AL-AMIN PAMIJAHAN BOGOR MATERI TATA” 4, no. 2 (2022): 52–59.

penanggulangan stress.⁶ Dan dalam rangka memperbarui pendekatan pembelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran scrapbook dapat menjadi solusi inovatif yang menyegarkan. Hal ini penting untuk menjaga minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika.

Dengan memahami konteks pembelajaran matematika, kebutuhan siswa, dan tantangan yang dihadapi dalam memahami materi geometri, diharapkan penggunaan media pembelajaran inovatif dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika tersebut.

Dalam era digital ini, pengembangan media pembelajaran scrapbook juga dapat dioptimalkan dengan memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi siswa. Akan tetapi belum tentu semua siswa memiliki teknologi yang memadai jadi alangkah baiknya jika menggunakan bahan – bahan seadanya yang sekiranya siswa dapat memahami inti dari pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kemajuan teknologi saat ini, mencari media sebagai alat pembelajaran tidak lagi menjadi tantangan yang sulit. Meskipun demikian, kenyataannya guru perlu memiliki keterampilan untuk membuat media pembelajaran sendiri apabila media yang sesuai tidak tersedia.⁷ Ketersediaan teknologi ini membuka peluang bagi guru untuk dapat mengadaptasi media pembelajaran dengan materi pembelajaran yang sedang

⁶ Siti Zaenah and Yudi Darma, “PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERMUATAN PROBLEM POSING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH,” no. September (2019): 7–14.

⁷ Qurban Hajar, “MEDIA SCRAPBOOK” 6 (2023): 2492–2497.

diajarkan, mengingat tidak semua media cocok digunakan dalam setiap proses pembelajaran.⁸

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti menganggap sangat penting untuk dilakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Jajargenjang di SMP 6 Situbondo”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo?
3. Bagaimana efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo?

C. Tujuan penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada materi jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru.
2. Untuk menilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran Scrapbook pada materi jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo melalui uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.
3. Untuk mengukur efektifitas pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada materi jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo dalam

⁸ Ibid.

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar jajargenjang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. scrapbook ini merupakan media online dengan gambar dan warna yang menarik.
2. scrapbook ini mempermudah siswa dalam memahami materi karena disertai dengan adanya foto asli yang disampaikan dengan bahasa yang ringan dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Muatan materi dalam scrapbook ini berasal dari informasi dari buku, jurnal serta referensi lain yang relevan dan sumber dapat dipertanggungjawabkan.
4. Scrapbook ini disusun secara sistematis diawali dengan cover, halaman utama, kata pengantar, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, daftar isi, pendahuluan, isi, daftar Pustaka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian. Karna dapat mengembangkan keterampilan metodologi penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

Bagi Siswa

1. Dapat mempermudah dalam memahami jajarangenjang.
2. Kreativitas dan daya tarik visual scrapbook dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
3. Penggunaan scrapbook dapat membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan konteks dunia nyata, memperjelas relevansi dan aplikasi materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi Guru

1. Media pembelajaran scrapbook dapat meningkatkan efektivitas pengajaran guru dengan memberikan alat yang lebih menarik dan interaktif dalam penyampaian materi.
2. Melalui penggunaan scrapbook, guru dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang cara siswa belajar dan memahami konsep matematika, memungkinkan penyesuaian metode pengajaran sesuai kebutuhan.

3. Guru dapat segera mendapatkan umpan balik langsung dari siswa tentang efektivitas scrapbook sebagai alat pembelajaran, membantu mereka melakukan perbaikan atau penyesuaian sesuai kebutuhan.

Bagi Sekolah

1. Implementasi media pembelajaran inovatif seperti scrapbook dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, memberikan variasi dalam metode pengajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa.
2. Inovasi dalam pendekatan pembelajaran dapat meningkatkan reputasi sekolah, menunjukkan komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada siswa
3. Sekolah yang menggunakan metode pembelajaran inovatif seperti scrapbook dapat menjadi lebih menarik bagi siswa dan orang tua, meningkatkan daya tarik sekolah di mata masyarakat.
4. Dan jika media pembelajaran scrapbook terbukti efektif, ini dapat menyumbang pada peningkatan prestasi siswa di bidang matematika, yang pada gilirannya dapat meningkatkan citra sekolah.

F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi :

1. Kekuatan model:

Siswa perlu memahami konsep flat design sebelum menggunakan scrapbook sebagai alat pembelajaran.

2. Akses terhadap teknologi:

Siswa dan guru diharapkan memiliki akses terhadap teknologi yang diperlukan untuk menggunakan scrapbook, terutama jika dibuat dalam format digital atau online.

3. Persyaratan siswa:

Penggunaan aktivitas visual dan kreatif scrapbook diyakini akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

4. Keterlibatan Guru:

Diharapkan guru dapat dengan mudah mengatur penggunaan scrapbook dalam proses belajar mengajar dan mengintegrasikan konsep tersebut ke dalam kurikulum yang ada saat ini.

5. Materi jajargenjang :

Alasan mengapa materi tersebut di ambil(Keunikan dan Kompleksitas Sifat-Sifatnya, Penting dalam Pemahaman Konsep Geometri, Relevansi dalam Kehidupan Sehari – hari , Mendukung Pembelajaran Interaktif, dan Kesesuaian dengan Kurikulum)

Keterbatasan :

1. Materi:

Materi yang digunakan hanya jajargenjang dan Tidak bervariasi.

2. Batas waktu:

Pengembangan dan penggunaan scrapbook memerlukan banyak waktu untuk desain, produksi, dan implementasi dalam pembelajaran, yang dapat menjadi masalah jika waktu terbatas.

3. Sumber Daya:

Keterbatasan sumber daya, seperti bahan untuk memproduksi scrapbook fisik atau peralatan teknis untuk scrapbook digital, mempengaruhi efektivitas implementasi.

4. Pemeriksaan:

Membaca scrapbook mungkin lebih efektif untuk kelompok siswa yang kecil dan mungkin kurang efektif jika digunakan dalam skala yang lebih besar.

5. Mengajar Siswa:

Tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengalaman yang memadai dalam menggunakan atau mengembangkan media portabel, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut.

6. Kurangnya evaluasi:

Mungkin terdapat keterbatasan dalam mengukur secara akurat efektivitas penggunaan scrapbook di platform pembelajaran lain, terutama dalam konteks pembelajaran matematika dan penilaian kuantitatif.

G. Definisi istilah atau Definisi Operasional

1. Penelitian Pengembangan

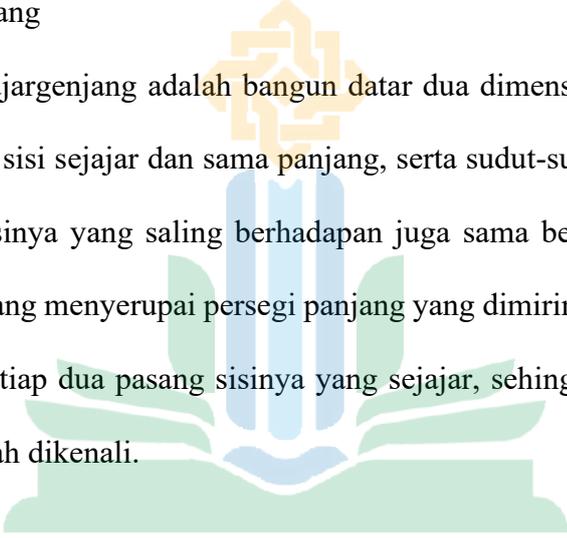
Merupakan sebuah metode yang tujuannya menghasilkan suatu produk yang baru dan dapat dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Media Pembelajaran Scrapbook

Scrapbook sebagai media pembelajaran adalah metode di mana peserta didik membuat buku kreatif yang menggabungkan berbagai elemen seperti tulisan, gambar, dan bahan-bahan visual lainnya untuk mengungkapkan pemahaman dan ide-ide mereka tentang sebuah topik tertentu.

3. Jajargenjang

Jajargenjang adalah bangun datar dua dimensi yang mempunyai sepasang sisi sejajar dan sama panjang, serta sudut-sudut yang terbentuk antara sisinya yang saling berhadapan juga sama besar. Sederhananya, jajargenjang menyerupai persegi panjang yang dimiringkan. Ciri khasnya adalah setiap dua pasang sisinya yang sejajar, sehingga bentuknya unik dan mudah dikenali.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Pada bab II ini menerangkan tentang kerangka Pustaka yang dimana digunakan untuk memecahkan masalah dalam mengembangkan sebuah scrapbook.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Raina Sari, Supern dan Ulin Nuha (2023). Dengan judul “Development of Scrapbook Media to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Student in Science Learning”. Hasil dari penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran IPA pada materi zat aditif dan zat adiktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP mencapai validitas rata-rata sebesar 86%. Media scrapbook yang dikembangkan meliputi kategori baik isi dan materi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Dengan demikian, media scrapbook layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran IPA di SMP. Kepraktisan produk mencapai rata-rata kegunaan sebesar 98%. Artinya, produk yang dikembangkan memiliki kriteria mudah karena memenuhi keterlaksanaan dalam proses pembelajaran IPA
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Zaenah, Yudi Darma, dan Hodiyanto (2019). Dengan judul “Pengembangan Media *SCRAPBOOK* Bermuatan *PROBLEM POSING* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Materi Bilangan Bulat”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa Tingkat kevalidan media scrapbook bermuatan problem

posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi bilangan bulat pada siswa kelas VII MTs AL-IRSYAD Pontianak sebesar 82,27 % dengan kategori sangat valid; (2) Tingkat kepraktisan media scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi bilangan bulat pada siswa kelas VII MTs AL-IRSYAD Pontianak sebesar 83,02 % dengan kategori sangat praktis; dan (3) Tingkat keefektifan media scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi bilangan bulat pada siswa kelas VII MTs AL-IRSYAD Pontianak sebesar 81,25 % dengan kategori sangat efektif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Norma Azizah, Dian Permata Putri, dan Setiyani(2020). Dengan judul “ Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut media yang dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan dengan hasil dan validasi oleh ahli materi dan ahli media dan instrument penilaian praktis dinilai oleh 5 guru. Dengan nilai rata-rata kelayakan 75% dan 97% dan nilai kepraktisan sebesar 83,8 dengan persentase nilai 83,8%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Mulyani, dan Rosmiyati (2020). Dengan judul “Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 4 Kota Solok”. Berdasarkan hasil penelitian 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.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Mulyani, dan Rosmiyati (2020). Dengan judul “Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 4 Kota Solok”. Berdasarkan hasil penelitian 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.

Tabel 1.1

Penelitian terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Winda Raina Sari, Supeno dan Ulin Nuha (2023)	Development of Scrapbook Media to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Students In Scince Learning	Media Scrapbook	Materi dan Critical Thinking Skills / berfikir kritis
2.	Siti Zaenah , Yudi Darma , dan Hodiyanto (2019)	Pengembangan Media <i>SCRAPBOOK</i> Bermuatan <i>PROBLEM POSING</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Materi Bilangan Bulat	Media Scrapbook dan metode sama – sama (R & D)	Materi, dan kemampuan pemecahan masalah matematis
3.	Norma Azizah, Dian	Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk	Media scrapbook	Materi

	Permata Putri, dan Setiyani	Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan		
4.	Linda Mulyani, dan Rosmiyati (2022)	KEPRAKTISAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK	Media Scrapbook	Kepraktisan pengembangan, model (pengembangan Plomp) dan materi
5.	Linda Mulyani, dan Rosmiyati (2021)	KEVALIDAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK	Media Scrapbook	Kevalidan pengembangan, model (pengembangan Plomp) dan materi

B. Kajian teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu pengajaran dan pembelajaran, termasuk bahan-bahan cetak, visual, audio, atau digital. Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, sumber, atau metode yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat beragam dan mencakup berbagai format, baik yang bersifat tradisional maupun digital. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan interaktif. Menurut buku Media

Pembelajaran menerapkan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan mengalami kebosanan saat belajar.⁹

Oleh karena itu banyak guru yang menyadari bahwa penggunaan media dapat sangat bermanfaat. Media memberikan siswa pengalaman belajar yang baru, tetapi tidak semua guru tahu cara mengintegrasikannya dengan efektif. Oleh karena itu, terkadang penggunaan media justru menghambat proses belajar daripada mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menimbulkan masalah. Penggunaan media harus benar-benar mendukung kegiatan pembelajaran.¹⁰

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, diharapkan mampu mempermudah dan memvariasikan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, perlu memberikan perhatian dan pertimbangan khusus terhadap kualitas media pembelajaran. Adanya kebutuhan akan kualitas media yang unggul mendorong berbagai pihak untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran¹¹.

Penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran memiliki dampak sebagai berikut:¹²

⁹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Tian Hadiansyah, Eveline Siregar, and Retno Widyaningrum, "Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 64, no. 1 (2018): 21–40.

¹² Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

1. Standarisasi penyampaian materi pembelajaran;
2. Membuat proses belajar menjadi lebih menarik;
3. Meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran;
4. Mempercepat durasi waktu belajar;
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar;
6. Memungkinkan pelaksanaan pembelajaran kapan saja dibutuhkan;
7. Mendorong sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari; dan
8. Mengubah peran pendidik menjadi lebih proaktif.

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan elemen yang dapat meningkatkan pengalaman berarti dalam proses belajar. Secara keseluruhan, media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran.¹³ A Arsyad mengatakan proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien dengan adanya media pendukung yang sesuai. Ketersediaan media serta pendekatan pendidikan yang dinamis, kondusif, dan berorientasi pada dialog sangat esensial untuk mengoptimalkan potensi peserta didik. Dengan bantuan media dan fasilitas yang mendukung, potensi siswa dapat lebih maksimal dan terstimulasi selama proses interaksi berlangsung.¹⁴

Manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran meliputi:¹⁵

¹³ Ibid.

¹⁴ Arsyad A, "Media Pembelajaran" (2011): 23–35.

¹⁵ Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

- a. Media pembelajaran mempermudah pengajar dalam menyampaikan pesan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.
 - b. Media pembelajaran dapat memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, serta hambatan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran.
 - d. Media pembelajaran dapat meredakan perbedaan penerimaan siswa terhadap materi, karena rangsangan yang diberikan oleh media akan mengoptimalkan penggunaan indera siswa dalam proses belajar.
 - e. Media pembelajaran mendorong siswa untuk memiliki kebiasaan belajar mandiri. Saat ini, dengan banyaknya media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, siswa dapat lebih mudah mengatur waktu belajarnya, baik saat menunggu atau sebelum melakukan aktivitas lain.
2. Media pembelajaran Scrapbook

Scrapbook merupakan sebuah potongan foto atau gambar yang kemudian di tempel dan membentuk sebuah buku. Menurut Murjainah scrapbook itu berasal dari kata “*scrap*” yang berarti barang sisa, tidak hanya terbatas pada kegiatan menempelkan barang-barang sisa, melainkan juga telah berkembang menjadi suatu bentuk seni menempel pada lembar kertas kosong.¹⁶ Pada awalnya, scrapbook didefinisikan sebagai seni menempel foto

¹⁶ Nursidрати, Muhammad Salahuddin, and Lala Intan Komalasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Matriks Pada Materi Perkalian Matriks,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2011 (2023): 223–228.

di media kertas dan menghiasnya untuk menciptakan karya yang kreatif.¹⁷ Scrapbook adalah suatu bentuk seni yang melibatkan proses menempelkan berbagai bahan atau arang sisa pada lembar kertas kosong untuk membuat karya seni yang memiliki fungsi menyampaikan informasi.¹⁸

Scrapbook juga merupakan evolusi dari *story path*. *Story path* adalah media yang dapat digunakan dalam kegiatan menulis dengan menampilkan adegan demi adegan.¹⁹

Pada sebuah tesis Lannie Menyatakan bahwa “*Scrapbook makes photograph of the important of your life, writen story that record your memories and creating unique handmade*” yang artinya "scrapbook memuat foto – foto penting dalam hidup Anda, cerita tertulis yang mencatat kenangan Anda, dan menciptakan karya handmade yang unik". Scrapbook adalah album yang berisi serangkaian foto di dalamnya.²⁰

Manfaat dari pemanfaatan media Scrapbook mencakup:

1. Scrapbook mencerminkan keunikan dari pemikiran dan aktivitas Penelitiannya,
2. Menunjukkan pokok permasalahan dengan sifat konkret dan realistik,
3. Mengatasi batasan ruang dan waktu,
4. Mengatasi keterbatasan pengamatan,

¹⁷ Hajar, “MEDIA SCRAPBOOK.”

¹⁸ Linda Mulyani, “Kevalidan Pengembangan Media Embelajaran Scrapbook Pada Materi Lingkaran Kelas Viii Smpn 4 Kota Solok” 6, no. 2 (2021): 91–97.

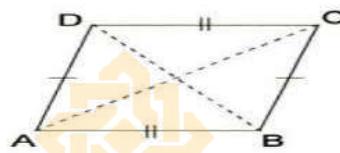
¹⁹ Dr. Ali Mustadi, “PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA DAN BERCERITA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS II,” 2016.

²⁰ Ibid.

5. Bahan – bahan pembuatannya mudah didapat, dan
6. Tidak memerlukan peralatan khusus.²¹

3. Jajargenjang

Jajaran genjang adalah segi empat yang memiliki dua pasang garis sejajar.



Gambar 1.1

Jajargenjang merupakan salah satu bangun datar segi empat

Sifat-sifat jajaran genjang adalah sebagai berikut:²²

- a. Memiliki empat sisi dengan sisi yang berhadapan memiliki panjang yang sama, yaitu $AB = DC$ dan $AD = BC$.
- b. Memiliki dua pasang sisi yang sejajar, yaitu AB sejajar dengan CD dan AD sejajar dengan BC .
- c. Memiliki dua diagonal yang berpotongan di titik O dengan panjang yang tidak sama. Titik O berada pada titik tengah jajargenjang. Diagonal tersebut membagi titik tengah dengan panjang yang sama, yaitu $AO = OC$ dan $OB = OD$.
- d. Memiliki empat sudut dengan sudut yang berhadapan memiliki ukuran yang sama, yaitu $\angle A = \angle C$ dan $\angle B = \angle D$.

²¹ Mulyani, "Kevalidan Pengembangan Media Embelajaran Scrapbook Pada Materi Lingkaran Kelas Viii Smpn 4 Kota Solok."

²² Ponidi and Masayuki Nugroho, *Modul 8 Segi Empat Dan Segitiga, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2020.

- e. Jumlah dua sudut yang berdekatan adalah 180° ,
yaitu $\angle A + \angle B = \angle B + \angle C = \angle C + \angle D = 180^\circ$.
- f. Tidak memiliki sumbu simetri.
- g. Memiliki dua sumbu simetri putar.

Catatan : Simetri lipat pada bangun datar adalah jumlah lipatan yang dapat membagi bangun datar sehingga setengah bagian dari bangun datar tersebut dapat menutupi bagian lainnya. Garis yang dapat membagi bangun datar menjadi dua bagian yang kongruen disebut sumbu simetri. Tidak semua bangun datar memiliki garis sumbu simetri.

Pada buku kurikulum merdeka terdapat Teorema : syarat untuk jajargenjang yang berbunyi. Jika sifat-sifat berikut berlaku pada suatu segi empat, maka segi empat tersebut merupakan jajaran genjang:²³

1. Memiliki dua pasang sisi yang sejajar (definisi).
2. Dua pasang sisi berlawanan memiliki panjang yang sama.
3. Dua pasang sudut berlawanan memiliki ukuran yang sama.
4. Dua diagonalnya berpotongan di titik tengahnya.
5. Sepasang sisi berhadapan adalah sejajar dan memiliki panjang yang sama.

Contoh soal²⁴ : Jika $AB = BC$ pada $\square ABCD$, maka Dewi menyatakan bahwa segi empat yang terbentuk adalah belah ketupat seperti berikut:

²³ Kemendikbudristek, *Buku Panduan Guru Matematika Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*, 2021, <https://buku.kemdikbud.go.id>.

²⁴ Ibid.

Sisi-sisi yang berhadapan pada jajargenjang sama panjang, sehingga $AB = DC$ dan $AD = BC$. Jika saya tambahkan syarat $AB = BC$, maka sisi-sisi yang berdekatan akan sama panjang. Akibatnya, semua sisi sama panjang. Dengan demikian, ABCD adalah belah ketupat.

Jawaban : Dari teorema sifat jajargenjang, maka $\angle A = \angle C$, $\angle B = \angle D$. Jika syarat $\angle A = 90^\circ$ ditambahkan, maka $\angle A = \angle C = 90^\circ$. Pada saat ini, karena jumlah sudut dalam dari segi empat adalah 360° , maka $\angle B + \angle D + 180^\circ$ dan $\angle B = \angle D = 90^\circ$. Jadi, keempat sudutnya sama. Oleh karena itu, ABCD menjadi persegi panjang.

Contoh soal²⁵ : Tulislah 4 definisi dari jajargenjang

Jawaban :

1. Memiliki dua pasang sisi yang sejajar (definisi).
2. Dua pasang sisi berlawanan memiliki panjang yang sama.
3. Dua pasang sudut berlawanan memiliki ukuran yang sama.
4. Dua diagonalnya berpotongan di titik tengahnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁵ Ibid.

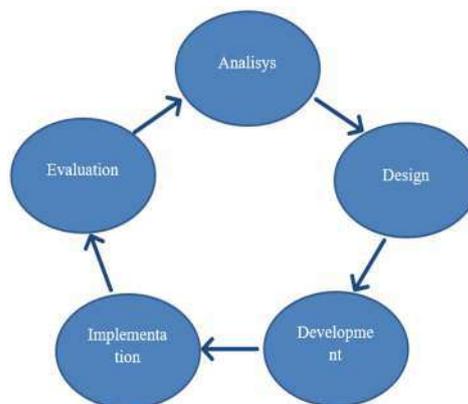
BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbook dan menguji coba keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap jaring-jaring bangun ruang segi empat. Untuk subjek penelitian yang pertama Siswa kelas VIII di SMP sebagai responden dan selanjutnya yakni Guru matematika sebagai pembimbing. Proses penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini melibatkan penerapan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut.

1. *Analisis* (analisis),
2. *Design* (perancangan),
3. *Development* (pengembangan),
4. *Implementation* (Implementasi), dan
5. *Evaluation* (evaluasi)



Gambar 2.1

Dan berikut merupakan kerangka berfikir model penerapan ADDIE:

1. Analisis

Melakukan analisis di sekolah SMP dengan cara memberikan sebuah angket pada siswa dan juga guru.

2. Design

Membuat perancangan media pembelajaran. Yang dimana mengelola bahan – bahan untuk acuan pembuatan scrapbook. Untuk membuat scrapbook alangkah baiknya membuat tampilan yang menarik dan juga berwarna untuk menarik minat siswa.

3. Development

Mengembangkan media pembelajaran scrapbook untuk itu membutuhkan validasi ahli dan guru agar Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook ini dapat terlaksana

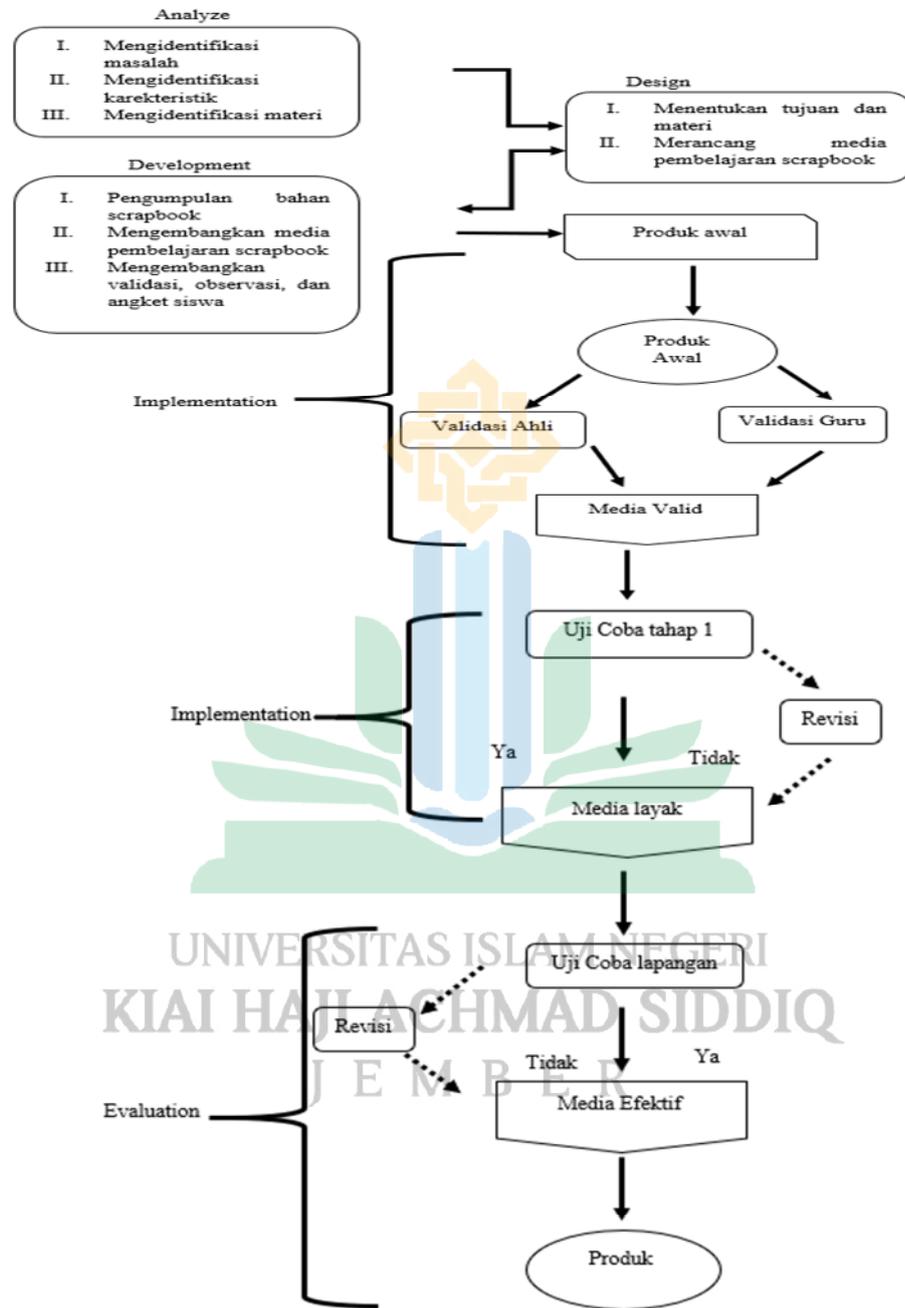
4. Implementation

Pada tahap ini scrapbook yang sudah dikembangkan akan di uji coba pada siswa. Pada saat tahapan ini berlangsung diharuskan menyampaikan panduan – panduan saat mengimplementasikannya.

5. Evaluation

Ini merupakan tahap terakhir dari model design pembelajaran ADDIE. Yakni evaluasi yang dimana untuk menilai pada tahap sebelumnya yakni implementasi apakah valid atau tidak.





Gambar 2.2
Prosedur penelitian

B. Prosedur penelitian dan Pengembangan

Proses penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini melibatkan penerapan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut.

1. *Analisis* (Analisis),

Analisis adalah Mengkaji kebutuhan dalam proses belajar untuk mengidentifikasi masalah dan solusi yang sesuai serta menilai kompetensi siswa. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 36 Ayat 2, kurikulum di semua jenjang dan jenis pendidikan dirancang dengan prinsip diferensiasi yang sesuai dengan karakteristik sekolah, potensi lokal, dan siswa. Oleh karena itu, setiap sekolah dalam pelaksanaan pembelajarannya harus menyesuaikan dengan karakteristik dan potensi siswa. Ini berarti kurikulum yang diterapkan harus cocok dengan kondisi sekolah, karakteristik siswa, dan kondisi daerah.²⁶

Pada fase analisis, dilakukan evaluasi terhadap kurikulum, materi, dan kondisi peserta didik. Evaluasi kurikulum dilaksanakan untuk menentukan kompetensi mana yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar.²⁷ Untuk itu menggunakan kurikulum merdeka. Maka pembuatan pengembangan media

²⁶ Dheada Shakila, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar," *Universitas Jambi* (2020): 22, <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15741>.

²⁷ YUNITA FIRDANI, "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII" (UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq, 2021).

pembelajaran scrapbook ini memiliki daya Tarik tersendiri untuk memotivasi siswa.

Untuk itu maka dilakukanlah analisis untuk kebutuhan siswa yang caranya dengan wawancara pada guru mata pelajaran matematika dan menyebarkan angket untuk mengetahui permasalahan dan sehingga peneliti dapat mengembangkan scrapbook tersebut.

Setelah menganalisis kebutuhan selanjutnya menganalisis proses pembelajaran di sekolah sama halnya dengan menganalisis kebutuhan yakni wawancara dan menyebarkan angket. Menganalisis ini ditujukan untuk mengetahui metode dan media yang guru gunakan misalnya guru menggunakan metode ceramah dan mediana ialah sebuah buku paket.

2. Design (perancangan),

Setelah melakukan analisis sebaiknya melakukan perancangan media pembelajaran scrapbook. Yang dimana mengelola bahan – bahan untuk acuan pembuatan scrapbook. Pada tahap ini masih berupa sebuah kerangka sebelum melakukan pengembangan pada scrapbook.

Untuk membuat scrapbook alangkah baiknya membuat tampilan yang menarik dan juga berwarna untuk menarik minat siswa. Pada tahap ini dapat menggunakan aplikasi canva atau juga dapat menggunakan aplikasi lainnya di *play store* disana terdapat banyak sekali fitur yang dimana membuat scrapbook lebih indah dan dapat disukai oleh siswa.

Yang pertama kali dilakukan adalah mencari dan memilih rujukan materi bangun datar segi empat ini. Buku tersebut merupakan buku kelas VIII SMP yang biasanya di pakai oleh sekolah – sekolah dengan kurikulum merdeka.

Selanjutnya membuat design cover pada scrapbook dapat menggunakan word, canva atau pun aplikasi scrapbook lain di play store akan tetapi disini peneliti menggunakan Power Point (PPT). Untuk media ini di uplout pada flipbook dan untuk mengaksesnya dapat menggunakan link atau qode QR.

3. Development (pengembangan),

Pada tahap ini pengembangan dari scrapbook di uji untuk kesiapan penelitian. Yang dimana mengumpulkan bahan – bahan untuk pembuatan scrapbook dari segi materi dan sebagainya yang dapat membantu untuk mengembangkan scrapbook tersebut. Untuk menghasilkan media yang dapat membuat para siswa menjadi bersemangat dan senang akan pelajaran ini.

Jika scrapbook telah dibuat maka membutuhkan validasi dari para ahli serta respon guru. Pastinya akan melalui saran dan juga revisi dari para ahli. Jika validasi ahli serta respon guru baik maka bagikan pada para siswa untuk melihat respon mereka.

4. Implementation (Implementasi),

Setelah proses pengembangan saatnya mengimplementasikan scrapbook untuk dikembangkan pada uji coba pertama terlebih dahulu dikarenakan untuk melihat respon tersebut. Pada saat tahapan ini berlangsung diharuskan menyampaikan panduan – panduan saat mengimplementasikannya.

Tujuannya agar siswa paham pada materi yang diberikan dan membimbing dan mencapai tujuan pembelajaran.

5. Evaluation (evaluasi).

Hasil Mengevaluasi hasil uji coba lapangan dan membandingkannya dengan hasil uji coba pertama untuk menentukan keberhasilan scrapbook. Dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan ini, diharapkan scrapbook dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun datar segi empat. Pada tahap evaluasi, efektivitas secara keseluruhan akan dievaluasi untuk menentukan kelanjutan dalam pengembangan tersebut. Revisi yang dilakukan setelah uji coba pertama dan lapangan akan memastikan efektifitas, kualitas dan relevansi.

C. Uji coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan media pembelajaran “scrapbook” pada materi jajargenjang kelas VIII di SMP 6 Situbondo bertujuan untuk mengetahui keefektifan media tersebut sebelum digunakan secara lebih luas. Proses uji coba biasanya meliputi beberapa tahap yang penting untuk memastikan media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Berikut tahapan yang bisa dilakukan:

1. Tahap Persiapan Uji Coba

Menyiapkan Media Pembelajaran Scrapbook : Pastikan media “scrapbook” sudah selesai dan siap digunakan oleh siswa. Dalam hal ini, media tersebut harus mengandung materi yang sesuai dengan kurikulum kelas VII, khususnya tentang bangun datar segi empat (jajargenjang).

Membuat Instrumen Penilaian: Instrumen penilaian berupa angket respon siswa, lembar evaluasi, dan lembar penilaian efektivitas “scrapbook” harus disiapkan. Angket ini akan digunakan untuk mengukur respons siswa SMP 6 Situbondo terhadap media serta efektivitasnya dalam membantu mereka memahami materi.

2. Pelaksanaan Uji Coba Produk

Subjek Uji Coba: Subjek yang dilibatkan adalah siswa kelas VIII SMP. Mereka akan menggunakan “scrapbook” sebagai media belajar pada materi bangun datar segi empat.

Penggunaan “Scrapbook” dalam Pembelajaran: Siswa SMP 6 Situbondo akan menggunakan “scrapbook” selama proses belajar mengajar, baik secara individu maupun kelompok, dengan bimbingan guru. Pastikan siswa memahami bagaimana menggunakan media “scrapbook” untuk belajar tentang bangun datar segi empat.

Pengamatan dan Evaluasi Proses Pembelajaran: Selama pembelajaran berlangsung, lakukan pengamatan mengenai bagaimana siswa menggunakan media tersebut, apakah mereka terbantu dalam memahami materi, serta adakah kendala yang muncul.

3. Pengumpulan Data

Angket Kebutuhan Siswa : Sebelum Pembelajaran Terlaksana , siswa akan diminta mengisi angket untuk menilai seberapa siap siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan Media “Scrapbook” dengan Materi Bangun Datar Segi Empat (Jajargenjang).

Angket Evaluasi: Siswa mengisi Angket evaluasi untuk menilai efektivitas media dari sudut pandang mereka dan bagaimana media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

4. Analisis dan Kesimpulan

Analisis Data: Data yang diperoleh dari angket, lembar evaluasi, dan hasil tes siswa dianalisis untuk mengetahui seberapa efektif media “scrapbook” dalam membantu siswa memahami materi bangun datar segi empat.

Kesimpulan: Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan apakah media “scrapbook” sudah efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, atau apakah masih perlu perbaikan sebelum diimplementasikan secara lebih luas.

5. Perbaikan (Jika Diperlukan)

Jika dari hasil uji coba ditemukan kelemahan atau masalah pada “scrapbook”, seperti materi yang kurang jelas atau desain yang membingungkan, lakukan perbaikan sebelum produk siap digunakan secara luas.

Dalam proses uji coba ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep Jajargenjang.

D. Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

a. Instrument Pengumpulan Data

Angket

Kuesioner atau Angket adalah metode pengumpulan data yang efektif apabila peneliti memiliki pengetahuan yang jelas mengenai variabel yang akan diukur dan memahami harapan dari responden.²⁸

Angket merupakan alat atau teknik pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi atau tanggapan terkait dengan suatu masalah atau topik penelitian.

Tabel 2.1
Skor Penilaian untuk Angket

Skor penilaian	Kategori
1	Kurang
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

Kriteria penulisan angket ini mencakup beberapa faktor, seperti: konten dan tujuan pertanyaan, penggunaan bahasa yang sederhana, pertanyaan yang dapat dijawab dengan opsi negatif atau positif, menghindari pertanyaan

²⁸ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.

ganda, tidak menanyakan hal-hal yang sudah terlupakan, pertanyaan yang netral, kejelasan pertanyaan, dan urutan pertanyaan. yakni :

1. konten dan tujuan pertanyaan,
2. Bahasa,
3. Jenis dan bentuk pertanyaan,
4. Pertanyaan yang menggabungkan 2 atau lebih isu atau topik pertanyaan, dan
5. Tidak menanyakan jawaban dengan berfikir berat.²⁹

b. Teknik Analisis Data

1. Validitas

Tujuan dari validasi adalah untuk menilai kecocokan scrapbook yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam konteks umum. Dalam penelitian, validitas isi dapat dikonfirmasi melalui evaluasi dari para ahli terhadap relevansi setiap item instrumen.

Evaluasi tersebut kemudian digunakan untuk menghitung kesepakatan ahli dengan menggunakan *Indeks Aiken* atau *Indeks Gregory*.³⁰ Validitas konstruk dapat diperkuat melalui analisis faktor, baik yang bersifat eksploratori maupun konfirmatori. Sementara validitas kriteria dapat diperiksa dengan melihat korelasi antara skor responden terhadap instrumen dengan skor yang dianggap sebagai standar kriteria.³¹

²⁹ Ibid., 143.

³⁰ Heri Retnawati, "Membuktikan Validitas Instrumen Penelitian," *Evaluation Education* Vol. 13, no. 8 (2017): hlm. 9.

³¹ Ibid.

$$\text{Tingkat Kevaliditas} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\%$$

Tabel 2.2
Kriteria Validasi³²

Nilai persentase	Kriteria validasi
81 % – 100 %	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40 %	Kurang Valid
0% – 20%	Tidak Valid

2. Kepraktisan

Data yang digunakan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui pernyataan guru dan siswa yang terkumpul dalam lembar angket yang disebar oleh peneliti. Pengujian dilakukan dengan menganalisis data menggunakan skala Likert, dengan perhitungan sebagai berikut: skor 4 menunjukkan penilaian “sangat setuju”, skor 3 menunjukkan penilaian “setuju”, skor 2 menunjukkan penilaian “tidak setuju” dan skor 1 menunjukkan penilaian “sangat tidak setuju”. Dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

P = Nilai

f = Perolehan Nilai

N = Skor Maksimum

³² Adityawarmah Hidayat and Indra Irawan, “Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2017): 51–63.

Tabel 2.4
Kepraktisan³³

Persentase	Kriteria
90 – 100	Sangat Praktis
80 – 89	Praktis
65 – 79	Cukup Praktis
55 – 64	Kurang Praktis
0 – 54	Tidak Praktis

3. Efektivitas

Keefektifan merujuk pada sejauh mana suatu tindakan, metode, atau strategi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, keefektifan dapat diukur berdasarkan sejauh mana suatu media, metode, atau program dapat menghasilkan hasil yang diinginkan, seperti peningkatan pemahaman siswa, pencapaian kompetensi, atau perubahan perilaku yang diharapkan.

$$Efektivitas = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Tabel 2.3
Efektifitas³⁴

Persentase	Kriteria
90 – 100	Sangat Efektif
80 – 89	Efektif
65 – 79	Cukup Efektif
55 – 64	Kurang Efektif
0 – 54	Tidak Efektif

³³ Ibid.

³⁴ Julsyam Fitra and Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan jawaban atau pemecahan masalah atas rumusan masalah atau pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran, terutama dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran scrapbook online ini dirancang untuk memudahkan akses serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi yang disajikan, sehingga diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

1. Analisis

Analisis merupakan tahap awal dalam proses penelitian, di mana peneliti melakukan kajian mendalam terhadap kurikulum yang digunakan serta melakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa. Tahapan ini melibatkan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan struktur kurikulum yang berlaku, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang diharapkan. Selain itu, analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk memahami kesulitan yang dihadapi oleh siswa, serta untuk mengidentifikasi fasilitas dan sumber daya yang diperlukan guna mendukung proses pembelajaran secara optimal.

A. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memahami secara mendalam kurikulum yang diterapkan di SMP 6 Situbondo, khususnya dalam pembelajaran jajargenjang. Materi ini dipilih karena dianggap relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan mendukung penggunaan media interaktif seperti Scrapbook. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan pembelajaran, tujuan pendidikan, dan kompetensi yang diharapkan. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kurikulum yang berlaku memengaruhi kualitas pembelajaran, baik dari segi metode, materi ajar, maupun hasil belajar siswa. Berdasarkan ibu guru matematika ibu Herlina S.Pd. dan waka kurikulum ibu Ainul Rodia Anas S.Pd. bahwa kurikulum yang berlaku di SMP 6 Situbondo adalah Kurikulum Merdeka dengan Capaian pembelajaran dan Elemen yang telah dianjurkan Pemerintah juga tujuan dari pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti.

Tabel 3.1
Elemen , CP dan TP

Elemen	Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran
Segi Empat	Pada akhir fase D, peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual peserta didik dengan menggunakan konsep-konsep dan keterampilan matematika yang dipelajari pada fase ini. Mereka mampu mengoperasikan secara efisien bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan sifat-sifat jajargenjang dalam objek sehari-hari, seperti membingkai foto atau ubin lantai. 2. Peserta didik mampu menemukan dan membuktikan syarat-syarat

	<p>bulat, bilangan rasional dan irasional, bilangan desimal, bilangan berpangkat bulat dan akar, bilangan dalam notasi ilmiah; melakukan pemfaktoran bilangan prima, menggunakan faktor skala, proporsi dan laju perubahan. Mereka dapat menyajikan dan menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel dan sistem persamaan linier dengan dua variabel dengan beberapa cara, memahami dan menyajikan relasi dan fungsi. Mereka dapat menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang (prisma, tabung, bola, limas dan kerucut) untuk menyelesaikan masalah yang terkait, menjelaskan pengaruh perubahan secara proporsional dari bangun datar dan bangun ruang terhadap ukuran panjang, luas, dan/atau volume. Mereka dapat membuat jaring-jaring bangun ruang (prisma, tabung, limas dan kerucut) dan membuat bangun ruang tersebut dari jaring-jaringnya. Mereka dapat menggunakan sifat-sifat hubungan sudut terkait dengan garis transversal, sifat kongruen dan kesebangunan pada segitiga dan segiempat. Mereka dapat menunjukkan kebenaran teorema Pythagoras dan menggunakannya. Mereka</p>	<p>yang diperlukan agar sebuah segi empat menjadi jajargenjang.</p> <p>3. Peserta didik dapat menerapkan sifat-sifat jajargenjang untuk menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung luas area berbentuk jajargenjang.</p>
--	--	---

	<p>dapat melakukan transformasi geometri tunggal di bidang koordinat Kartesius. Mereka dapat membuat dan menginterpretasi diagram batang dan diagram lingkaran. Mereka dapat mengambil sampel yang mewakili suatu populasi, menggunakan mean, median, modus, range untuk menyelesaikan masalah; dan menginvestigasi dampak perubahan data terhadap pengukuran pusat. Mereka dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang, frekuensi relatif dan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana</p>	
--	--	--

Penggunaan kurikulum ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berlangsungnya proses pembelajaran. Kurikulum tersebut tidak hanya berperan sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mempengaruhi berbagai aspek pembelajaran, termasuk metode pengajaran yang digunakan, materi yang disampaikan, serta keterlibatan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta lingkungan sekolah.

B. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, penggunaan angket sangat diperlukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kebutuhan siswa. Melalui angket ini, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek penting yang menjadi perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merancang media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

Kuesioner atau angket ini memuat pernyataan dan pertanyaan terkait kebutuhan siswa serta fasilitas yang dimiliki oleh siswa maupun sekolah. Kuesioner analisis kebutuhan ini dirancang dengan menitik beratkan pada kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, khususnya yang berbasis android.³⁵Berikut adalah angket kebutuhan media pembelajaran siswa:

Tabel 3.2

Angket Kebutuhan

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Media ini mudah digunakan selama pembelajaran di kelas.				
2.	Instruksi pada scrapbook ini jelas dan mudah dipahami.				
3.	Media scrapbook ini dapat digunakan tanpa bantuan tambahan dari guru.				
4.	Materi dalam scrapbook ini disusun secara sistematis dan terorganisir dengan baik.				

³⁵ Monica, "Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital," *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6* 6, no. 1 (2020): 902–909.

5.	Penggunaan scrapbook ini tidak memerlukan alat tambahan yang sulit ditemukan.				
6.	Saya dapat menggunakan scrapbook ini secara mandiri di luar jam pelajaran.				
7.	Desain dan tata letak scrapbook ini memudahkan saya dalam mempelajari materi.				
8.	Media scrapbook ini tidak memerlukan banyak waktu untuk mempelajarinya.				
9.	scrapbook ini praktis untuk digunakan.				
10.	Media ini mendukung pembelajaran dengan cara yang efisien dan sederhana.				

Tabel 3.2 di atas digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk mengidentifikasi apakah siswa memerlukan media pembelajaran berupa Scrapbook atau tidak. Melalui angket ini, peneliti dapat memahami sejauh mana kebutuhan siswa terhadap penggunaan Scrapbook dalam pembelajaran serta bagaimana media tersebut dapat mendukung proses belajar mengajar. Informasi yang diperoleh dari angket ini sangat penting untuk menilai relevansi dan kepraktisan Scrapbook dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa. Di bawah ini disajikan data yang diperoleh dari hasil pengisian angket kebutuhan. Data ini menggambarkan kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang dibutuhkan, termasuk sejauh mana media tersebut dapat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Angket ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek penting yang diperlukan dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kebutuhan mereka dalam pembelajaran.

Tabel 3.3
Data Hasil Angket Kebutuhan

No.	NAMA	Nomor Angket										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	MVA	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
2.	AK	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	35
3.	MAS	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	30
4.	MF	4	3	3	4	4	4	3	2	1	3	31
5.	MRF	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	33
6.	ARH	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	26
7.	AN	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	33
8.	MAF	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
9.	MJ	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	35
10.	FT	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	33
11.	SSR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12.	BCL	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
13.	SHA	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	37
14.	MAR	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	33
15.	GNS	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38
Jumlah											500	

Tabel 3.3 di atas menunjukkan bahwa angket kebutuhan siswa sangat penting untuk mempermudah proses pembelajaran. Persentase yang

diperoleh dari angket tersebut adalah 83,33%. Dengan menggunakan sebuah rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{500}{600} \times 100\% = 83,33\%$$

Selain itu, melalui angket ini, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa scrapbook diperlukan sebagai salah satu alat yang Sangat Praktis dalam mendukung pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.

C. Analisis karakteristik

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis untuk memahami karakteristik siswa, yang kemudian dijadikan landasan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar, mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Selain itu, siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru karena merasa bosan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam mempelajari materi bangun datar segi empat, khususnya jajargenjang.

2. Design

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan desain media pembelajaran berbasis Scrapbook. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan berbagai referensi materi dari beberapa sumber, termasuk buku siswa kelas VII sesuai dengan Kurikulum Merdeka, Modul Ajar Siswa, serta sumber-sumber lainnya yang relevan. Hasil pengumpulan referensi ini akan dijadikan sebagai dasar dan acuan dalam penyusunan konten media pembelajaran Scrapbook yang akan dikembangkan. Proses ini penting untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tampilan pada scrapbook ini meliputi :

1. Tampilan awal

Meliputi cover, Identitas penulis, Kata pengantar, Petunjuk, dan Daftar isi,

2. Tampilan Materi

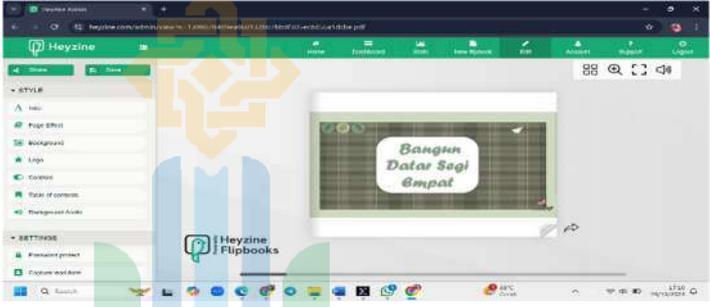
Meliputi paparan materi

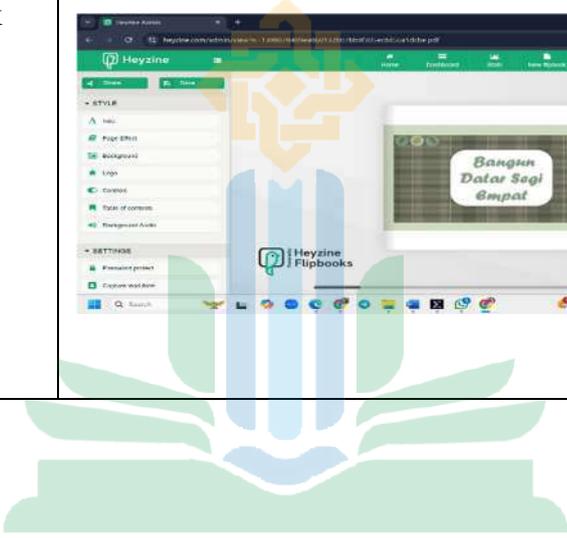
3. Tampilan akhir

Gosarium dan Daftar Pustaka

Berikut adalah software yang membantu dalam proses pembuatan scrapbook

Tabel 4.1
Software

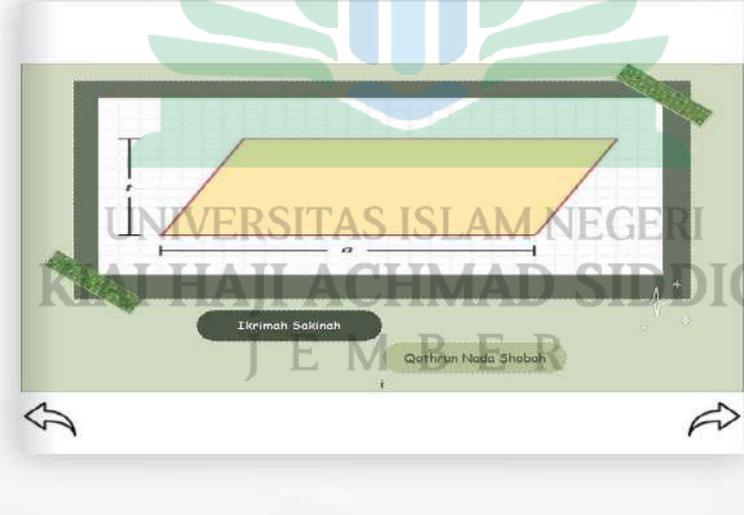
No.	Nama software	Tampilan
1.	Power point	
2.	Flipbook	

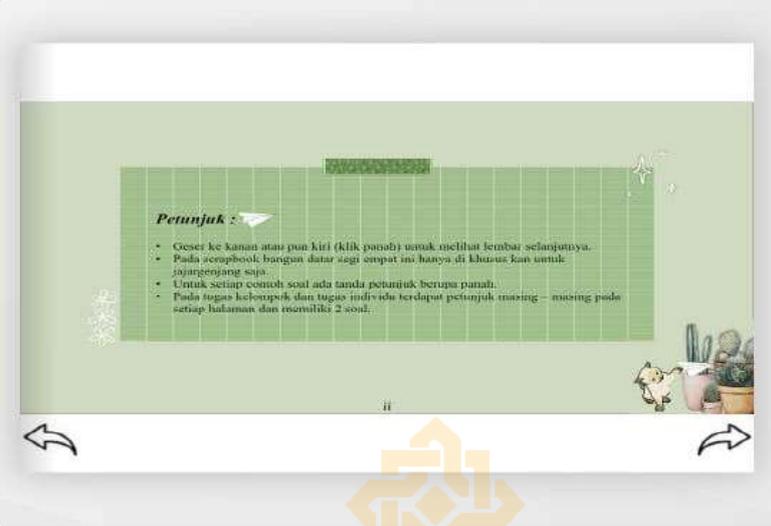

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

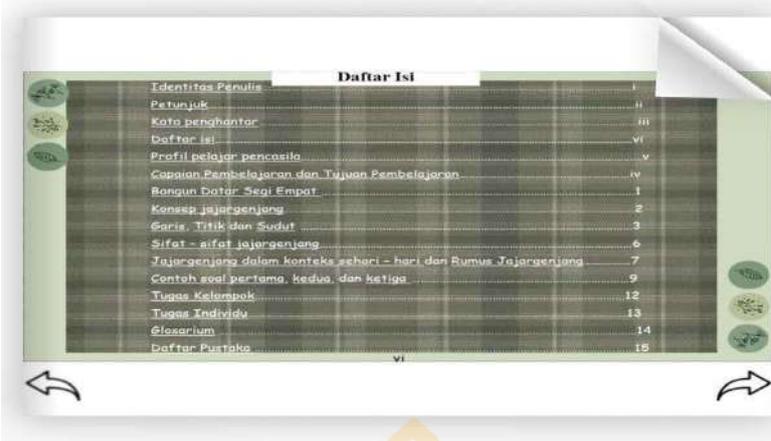
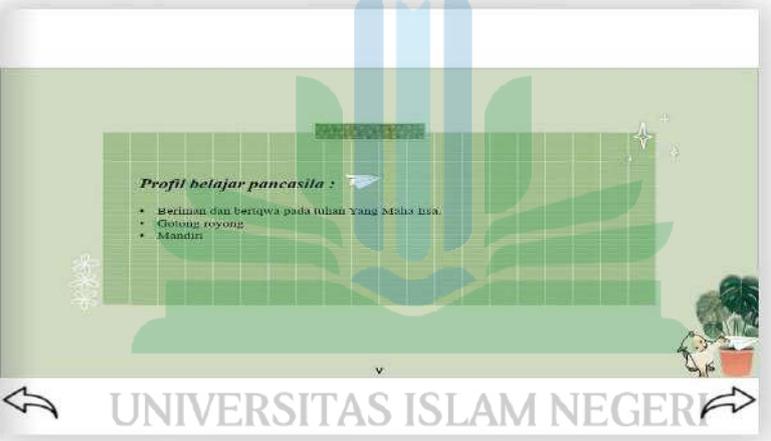
Berikut merupakan bagian – bagian Scrapbook

Tabel 4.2

Scrapbook

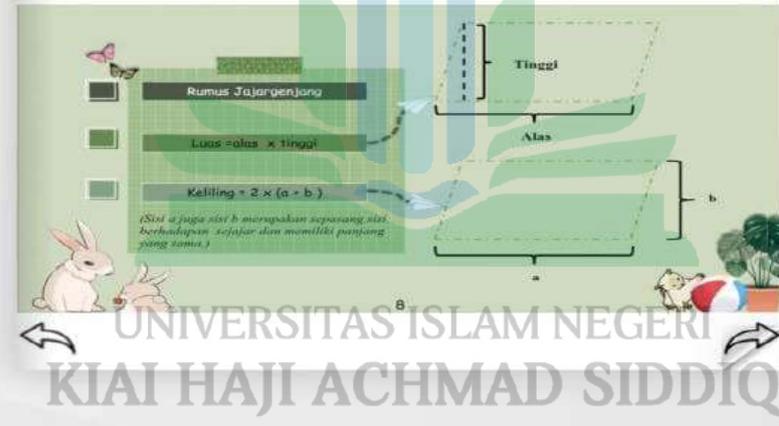
No.	Tampilan	Keterangan
1.		Cover
2.		Identitas penulis

3.		Petunjuk
4.		Kata Pengantar

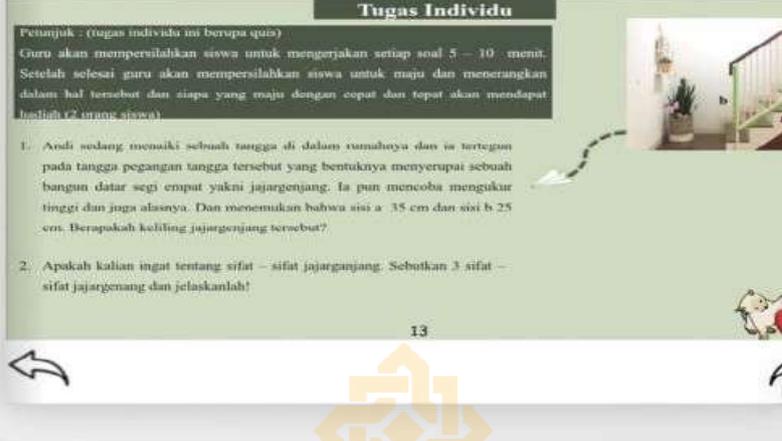
5.		Daftar isi
6.		Profil Pancasila

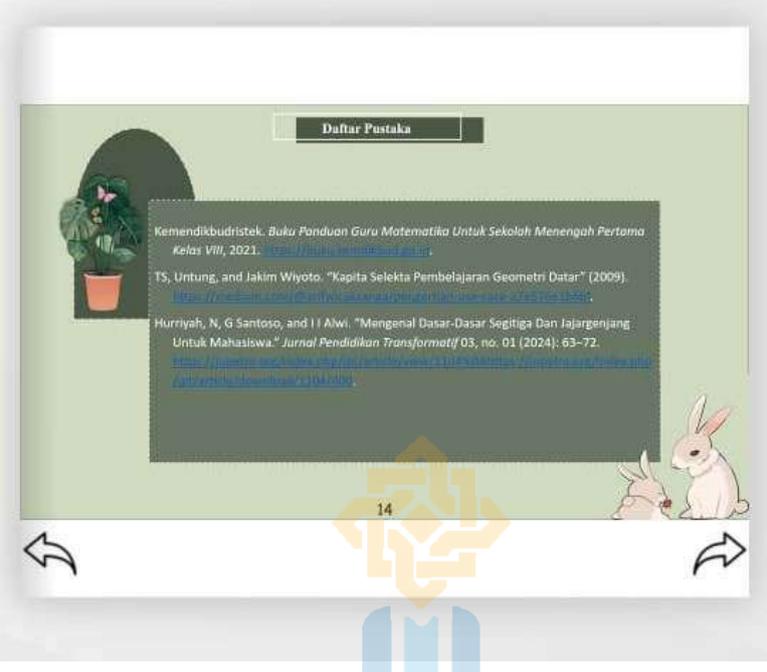
7.	 <p>Capaian Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menemukan dan membuktikan syarat segi empat menjadi jajargenjang serta dapat membuktikan sifat bangun geometri dengan menggunakan syarat untuk menjadi jajargenjang 2. Peserta didik dapat menentukan sifat garis diagonal persegi Panjang dan belah ketupat <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan sifat-sifat jajargenjang dalam objek sehari-hari, seperti membingkai foto atau ubin lantai. 2. Peserta didik dapat menerapkan sifat-sifat jajargenjang untuk menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung luas area berbentuk jajargenjang. 	CP dan TP
8.	 <p>Bangun Datar Segi Empat</p> <p>Bangun datar adalah objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Sebagai bangun dua dimensi, bangun datar hanya memiliki panjang dan lebar, sehingga hanya memiliki luas dan keliling.</p> <p>Bangun datar segi empat adalah bangun datar yang memiliki empat sisi dan empat sudut. Contohnya adalah jajargenjang. Jajaran genjang adalah segi empat yang memiliki dua pasang garis sejajar.</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	Materi bangun datar segi empat

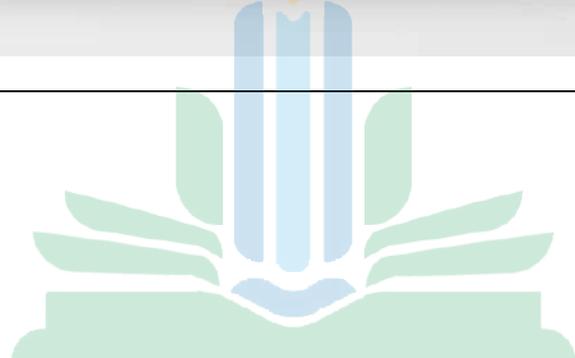
9.	 <p>Konsep Jajargenjang</p> <p>Penggunaan notasi dan istilah yang digunakan dalam geometri, seperti sisi, sudut, dan sifat-sifat lainnya. Menjelaskan bagaimana konsep dasar jajargenjang menjadi dasar bagi pemahaman konsep-konsep geometri yang lebih kompleks. Menjelaskan mengapa pemahaman dasar tentang jajargenjang penting untuk matematika lanjutan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.</p>	Konsep jajargenjang
10.	 <p>Sifat – sifat Jajargenjang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki dua pasang sisi yang sejajar (definis). 2. Dua pasang sisi berlawanan memiliki panjang yang sama. 3. Dua pasang sudut berlawanan memiliki ukuran yang sama. 4. Dua diagonalnya berpotongan di titik tengahnya. <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	Sifat – sifat jajargenjang

11.		Jajargenjan g pada konteks sehari – hari
12.		Rumus jajargenjang

<p>13.</p>	 <p>Contoh soal pertama</p> <p>Tinggi = 3 cm Alas = 5 cm</p> <p>Pada gambar di atas menunjukkan bahwa keramik merupakan bangun datar segi empat yang bisa kalian temui pada kegiatan sehari-hari. Keramik tersebut memiliki tinggi 3 cm dan alas 5 cm. tentukanlah luas keramik tersebut</p> <p>Untuk mempermudah proses pengerjaan soal maka gambarlah seperti gambar di atas</p> <p>Jawaban Diketahui: tinggi jajargenjang = 3 Alas jajargenjang = 5 cm Ditanya: luas? Luas = alas x tinggi = 3 x 5 = 15 cm Jadi, keramik tersebut memiliki luas 15 cm</p> <p>9</p>	<p>Contoh soal</p>
<p>14.</p>	 <p>Tugas kelompok</p> <p>Petunjuk: Buatlah Sebuah Kelompok dan kerjakantah. Bacalah lembar sebelumnya agar kalian paham tentang soal tersebut jika masih belum tanya karlah pada guru</p> <p>1. Pada gambar di sebelah kanan terdapat sebuah pagar yang merupakan bangun datar segi empat yakni jajargenjang. Berapakah tinggi pagar tersebut jika alasnya memiliki ukuran 20 cm dengan luas 50.000 cm?</p> <p>2. Libatlah pada halaman-halaman sebelumnya tentang jajargenjang dalam kehidupan sehari-hari dan buatlah sebuah soal dari salah satu gambar tersebut. (soal tersebut tidak boleh sama dengan contoh soal dan soal-soal yang ada pada scrapbook ini)</p> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> <p>12</p>	<p>Tugas kelompok</p>

15.	 <p>Tugas Individu</p> <p>Perhatikan : (tugas individu ini berupa quiz) Guru akan mempersilahkan siswa untuk mengerjakan setiap soal 5 – 10 menit. Setelah selesai guru akan mempersilahkan siswa untuk maju dan menerangkan dalam hal tersebut dan siapa yang maju dengan cepat dan tepat akan mendapat hadiah (2 orang siswa)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Andi sedang menaiki sebuah tangga di dalam rumahnya dan ia tertegun pada tangga pegangan tangga tersebut yang bentuknya menyerupai sebuah bangun datar segi empat yakni jajargenjang. Ia pun mencoba mengukur tinggi dan juga alasnya. Dan menemukan bahwa sisi a = 35 cm dan sisi b 25 cm. Berapakah keliling jajargenjang tersebut? 2. Apakah kalian ingat tentang sifat – sifat jajargenjang. Sebutkan 3 sifat – sifat jajargenjang dan jelaskanlah! <p>13</p>	Tugas individu														
16.	 <p>Glosarium</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Bangun datar segi Empat</td> <td>: Bangun datar yang terbentuk dari empat garis lurus</td> </tr> <tr> <td>Jajargenjang</td> <td>: Bangun datar dua dimensi berbentuk segi empat yang memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang</td> </tr> <tr> <td>Luas</td> <td>: Besaran yang menyatakan ukuran dua dimensi suatu bagian permukaan yang dibatasi dengan jelas</td> </tr> <tr> <td>Ubin</td> <td>: Bahan bangunan yang terbuat dari campuran tanah liat, pasir, dan bahan tambahan lainnya</td> </tr> <tr> <td>Keliling</td> <td>: Ukuran panjang garis yang mengelilingi suatu bentuk geometri dua dimensi</td> </tr> <tr> <td>Alas</td> <td>: Salah satu sisi dari suatu bangun</td> </tr> <tr> <td>Tinggi</td> <td>: Jarak garis tegak lurus yang ditarik dari titik sudut suatu bangun ke sisi yang berhadapan dengannya</td> </tr> </tbody> </table> <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	Bangun datar segi Empat	: Bangun datar yang terbentuk dari empat garis lurus	Jajargenjang	: Bangun datar dua dimensi berbentuk segi empat yang memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang	Luas	: Besaran yang menyatakan ukuran dua dimensi suatu bagian permukaan yang dibatasi dengan jelas	Ubin	: Bahan bangunan yang terbuat dari campuran tanah liat, pasir, dan bahan tambahan lainnya	Keliling	: Ukuran panjang garis yang mengelilingi suatu bentuk geometri dua dimensi	Alas	: Salah satu sisi dari suatu bangun	Tinggi	: Jarak garis tegak lurus yang ditarik dari titik sudut suatu bangun ke sisi yang berhadapan dengannya	Glosarium
Bangun datar segi Empat	: Bangun datar yang terbentuk dari empat garis lurus															
Jajargenjang	: Bangun datar dua dimensi berbentuk segi empat yang memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang															
Luas	: Besaran yang menyatakan ukuran dua dimensi suatu bagian permukaan yang dibatasi dengan jelas															
Ubin	: Bahan bangunan yang terbuat dari campuran tanah liat, pasir, dan bahan tambahan lainnya															
Keliling	: Ukuran panjang garis yang mengelilingi suatu bentuk geometri dua dimensi															
Alas	: Salah satu sisi dari suatu bangun															
Tinggi	: Jarak garis tegak lurus yang ditarik dari titik sudut suatu bangun ke sisi yang berhadapan dengannya															

<p>17.</p>		<p>Daftar Pustaka</p>
------------	--	---------------------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Pengembangan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan desain media pembelajaran berbasis Scrapbook. Dimana menyusun instrumen-instrumen pendukung, seperti angket , dan lembar validasi media juga materi. Lembar validasi ini disusun untuk digunakan oleh para validator yang terdiri dari validator media, validator materi, serta guru. Semua instrumen tersebut dirancang guna memastikan bahwa media pembelajaran dan proses evaluasi berjalan secara sistematis serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan standar pembelajaran yang berlaku.

a. Lembar validasi

Data hasil ke validitas diperoleh dari validator materi, media dan guru Matematika. Berikut merupakan hasil validasi :

1. Validasi materi

Validasi tersebut di ajukan pada Dosen matematika yakni bapak Dosen Athar Zaif Z. M.Pd. sebagai validator pertama dan ibu Dosen Afifah Nur Aini M.Pd. sebagai validator kedua. Hasil dari persentase Validasi Materi tersebut di sajikan dalam bentuk tabel 5.1

Tabel 5.1

Tabel Validasi Materi

No	Pernyataan	Hasil Perolehan Skor	
		Validator 1	Validator 2
A. PENYAJIAN			
1	Kejelasan pemberitaan materi	4	4

2	Pengaturan ilustrasi/gambar	4	3
3	Pengaturan tata letak	4	3
B. BAHASA			
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	4	4
2	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4
3	Kejelasan petunjuk dan arahan	4	4
4	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	4	4
5	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	4
C. ISI			
1	Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar	4	4
2	Kebenaran isi/materi mendukung kejelasan Materi	4	3
3	Kesesuaian SCRAPBOOK dengan kebutuhan peserta didik	4	4
4	Kelayakkan sebagai perangkat Pembelajaran	4	3
D. DESAIN SCRAPBOOK			
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara Harmonis	4	3
2	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	4
3	Penempatan tata letak (judul, ilustrasi) setiap halaman Konsisten	4	4
4	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4	3
5	Warna dan tata letak serasi dan memperjelas fungsi	4	4
6	Gambar yang disajikan menarik dan mendukung kejelasan Materi	3	4

Jumlah skor	71	66
-------------	----	----

Berdasarkan hasil tabel 5.1 diketahui jumlah skor validasi 1 dan validasi 2 adalah 71 dan 66. Untuk mengetahui persentase validasi maka menggunakan rumus berikut :

$$\text{persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\%$$

Validasi 1

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{71}{72} \times 100\% \\ &= 98,61\% \end{aligned}$$

Dari hasil di atas bahwa hasil validasi menunjukkan 98,61% maka kriteria validasi 1 dikatakan Sangat Valid.

Validasi 2

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{66}{72} \times 100\% \\ &= 91,66\% \end{aligned}$$

Dari hasil di atas bahwa hasil validasi menunjukkan 91,66% maka kriteria validasi 2 dikatakan Sangat Valid

Hasil dari penilaian oleh ahli materi pada materi Bangun Datar Segi Empat yang disajikan pada media pembelajaran Scrapbook dengan presentase validator I yaitu 98,61% dan validator dan validator II yaitu 91,66% sehingga diperoleh hasil presentase rata-rata total yaitu 95% dengan kriteria sangat valid.

2. Validasi Media

Validasi tersebut di ajukan pada Dosen matematika yakni bapak Dosen Athar Zaif Z. M.Pd. sebagai validator pertama dan ibu Dosen Marurotullaily M.Sc. sebagai validator kedua. Hasil dari persentase Validasi Media tersebut di sajikan dalam bentuk tabel 5.2

Tabel 5.2
Tabel Validasi Media

No	Pernyataan	Hasil Perolehan Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara proporsional.	4	3
2	Tampilan gambar pada media scrapbook menarik	4	3
3	Jenis huruf (font) pada media scrapbook mudah dibaca	4	3
4	Kesesuaian ukuran huruf (font) dapat di baca	4	3
5	Kombinasi warna pada media Scrapbook menarik	4	3
6	Desain tampilan pada scrapbook menarik	4	3
7	Kesesuaian tata letak pada media scrapbook	4	3
8	Bahasa pada scrapbook mudah dipahami	3	3

9	Media scrapbook dapat digunakan berkali – kali	4	4
10	Kejelasan petunjuk penggunaan scrapbook	4	3
11	Ukuran gambar yang digunakan pada scrapbook sudah proporsional.	4	3
12	Scrapbook mudahnya diakses oleh semua pengguna	4	4
13	Scrapbook mudah digunakan	4	4
14	Scrapbook layak digunakan sesuai dengan tujuan dan kurikulum yang berlaku	4	3
15	Scrapbook efektif digunakan dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	4	3
Jumlah skor		59	48

Berdasarkan hasil tabel 5.2 diketahui jumlah skor validasi 1 dan validasi 2 adalah 71 dan 66. Untuk mengetahui persentase validasi maka menggunakan rumus berikut :

$$\text{persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\%$$

Validasi 1

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\% \\
 &= \frac{59}{64} \times 100\% \\
 &= 92,187\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil di atas bahwa hasil validasi menunjukkan 92,187% maka

kriteria validasi 1 dikatakan Sangat Valid

Validasi 2

$$= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{64} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Dari hasil di atas bahwa hasil validasi menunjukkan 75% maka kriteria validasi 2 dikatakan Valid

Hasil dari penilaian oleh ahli materi pada materi Bangun Datar Segi Empat yang disajikan pada media pembelajaran Scrapbook dengan presentase validator I yaitu 92,187% dan validator dan validator II yaitu 75% sehingga diperoleh hasil presentase rata-rata total yaitu 83% dengan kriteria Sangat valid.

3. Validasi Guru

Tabel 5.3
Tabel Validasi Materi Guru Matematika

No.	Pernyataan	Hasil skor
		Guru matematika
1.	Media memiliki tampilan yang menarik.	4
2.	Kombinasi warna dan tata letak mendukung pembelajaran.	4
3.	Media mudah digunakan oleh siswa.	3
4.	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	3
5.	Media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis proyek.	3
6.	Media dapat digunakan dengan baik sesuai perangkat siswa.	4
7.	Media dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.	4
8.	Media membantu siswa memahami topik dengan lebih baik.	4
Jumlah skor		29

Berdasarkan hasil tabel 5.3 diketahui jumlah skor validasi guru matematika adalah 29. Untuk mengetahui persentase validasi maka menggunakan rumus berikut :

$$\text{persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\%$$

Validasi guru matematika

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{29}{32} \times 100\% \\ &= 90,6\% \end{aligned}$$

Diketahui hasil dari penilaian validasi materi Guru Matematika pada materi jajargenjan yang disajikan pada media pembelajaran Scrapbook dengan presentase yaitu 90,6% , maka Dikatakan Sangat Valid oleh karena itu scrapbook tersebut dinyatakan layak untuk digunakan.

Tabel 5.4
Tabel Validasi Media Guru Matematika

No.	Pernyataan	Hasil skor
		Guru matematika
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4
2.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	4
3.	Informasi yang disajikan dalam materi benar dan dapat dipercaya.	3
4.	Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan topik pembelajaran.	4
5.	Penjelasan materi mudah dipahami oleh siswa.	4
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4

7.	Materi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik tertentu.	4
8.	Materi membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis.	3
Jumlah skor		30

Berdasarkan hasil tabel 5.4 diketahui jumlah skor validasi guru matematika adalah 30. Untuk mengetahui persentase validasi maka menggunakan rumus berikut :

Validasi Media

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{32} \times 100\% \\
 &= 93,7\%
 \end{aligned}$$

Diketahui hasil dari penilaian validasi media Guru Matematika pada materi jajargenjang yang disajikan pada media pembelajaran Scrapbook dengan presentase yaitu 90,6% , maka Dikatakan Sangat Valid oleh karena itu scrapbook tersebut dinyatakan layak untuk digunakan.

4. Implementation

Pada tahap ini, media pembelajaran scrapbook telah dinyatakan layak untuk digunakan setelah melewati proses validasi yang dilakukan oleh para validator. Validasi tersebut melibatkan penilaian dari berbagai pihak yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan, sehingga media ini dapat memenuhi standar yang ditetapkan. Oleh karena itu, setelah mendapatkan persetujuan dari para validator, uji coba pertama terhadap media scrapbook ini dapat dilaksanakan.

Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi yang memuat skor hasil tugas kelompok dan tugas individu para siswa. Tabel ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai performa siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, baik secara kelompok maupun individu. Dengan adanya tabel rekapitulasi ini, diharapkan dapat memudahkan dalam analisis dan penilaian terhadap hasil kerja siswa, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kemampuan siswa dalam bekerja sama maupun dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.

Tabel 7.1
Rekapitulasi skor³⁶

KELOMPOK			
No.	Jawaban	Skor nilai	Bobot
1.	<p>Kunci jawaban</p> <p>1. Pertama adalah membuat gambar jajargenjang untuk mempermudah menyelesaikan</p> 	1 1 1	25
total		3	25

³⁶ Kemendikbud, "Penulisan Soal Uraian" (2019): 1–43.

2.	<p>2. Ibu sedang membuat kue ghetuk dan ibu membentuk gethuk tersebut menyerupai jajargenjang. Sebelum itu ibu mengukur alas dan tinggi gethuk tersebut agar gethuk tersebut memiliki ukuran yang sama. Alas gethuk tersebut memiliki ukuran 3 cm dengan tinggi 5 cm. Berapakah luas gethuk tersebut?</p>	1 1	25
Total		2	25
Total bobot		50	
INDIVIDU			
1.	<p>1. Diketahui : a = 35 cm b = 25 cm Ditanya : Berapakah keliling pegangan pada tangga tersebut?</p> <p>Jawab : keliling = $2(a + b)$ = $2(35 + 25)$ = $2 \times 60 = 120 \text{ cm}$ Jadi, keliling pada pegangan tangga tersebut adalah 120 cm.</p>	1 1 1	25
total		3	25
2.	<p>2. • Memiliki dua pasang sisi yang sejajar (definisi). (sisi pada garis AB = DC juga AD = BC) • Dua pasang sudut berlawanan memiliki ukuran yang sama. (sudut A sama besar dengan sudut C ($\angle A = \angle C$), dan sudut B sama besar dengan sudut D ($\angle B = \angle D$).) • Dua diagonalnya berpotongan di titik tengahnya. (Membagi setiap diagonal menjadi dua bagian yang sama panjang yang mana garis AC dan DB saling berpotongan.)</p>	1 1 1	25
Total		3	25
Total bobot		50	

Total bobot kelompok dan individu	100
-----------------------------------	-----

Tabel 7.1 di atas menyajikan rekapitulasi skor dari tugas kelompok dan tugas individu siswa, yang berfungsi untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penilaian terhadap jawaban siswa. Rekapitulasi ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai performa siswa, baik secara kelompok maupun individu, sehingga peneliti dapat melakukan analisis lebih mendalam terkait pemahaman dan keterampilan siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Dengan adanya rekapitulasi ini, proses evaluasi menjadi lebih sistematis dan terukur, serta membantu peneliti dalam menentukan kesimpulan mengenai efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

A. Uji coba pertama

Berikut ini disajikan data hasil dari uji coba pertama. Data tersebut mencakup berbagai aspek yang diukur selama pelaksanaan uji coba, yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media atau metode yang digunakan. Hasil dari uji coba pertama ini akan menjadi dasar untuk melakukan analisis lebih lanjut, guna menentukan langkah-langkah perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

Tabel 7.2

Data hasil Uji Coba Pertama

No.	Nama Siswa	Tugas Kelompok	Tugas Individu	Nilai Prolehan	Kriteria
1.	ALFIYAH	41	33	74	Cukup Praktis
2.	ANNISA	41	33	74	Cukup Praktis

3.	ROFATULLAH	33	33	66	Cukup Praktis
4.	CANDRA	33	24	57	Kurang Praktis
Rata – Rata				67.75	Cukup Praktis

Berdasarkan tabel 7.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa uji coba pertama menunjukkan hasil Cukup Praktis , yang mengindikasikan bahwa media scrapbook tersebut layak digunakan. ini juga menunjukkan bahwa media tersebut cukup praktis dalam mendukung pembelajaran, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Dengan demikian, media scrapbook dinilai telah memenuhi kriteria praktisan sebagai alat bantu pembelajaran, dan dapat digunakan dalam skala yang lebih luas untuk mengukur keberhasilan dan dampaknya pada siswa dalam konteks uji coba lapangan berikutnya.

B. Uji coba lapangan

Tujuan Uji coba lapangan adalah untuk menilai kepraktisan , dan daya tarik produk ketika digunakan oleh kelompok pengguna sesungguhnya.

Tabel 7.3

Uji Coba Lapangan

NO.	Nama	Kelompok	Individu	Jumlah	kriteria
1.	MVA	50	41	91	Sangat Praktis
2.	AK	50	50	100	Sangat Praktis
3.	MAS	50	50	100	Sangat Praktis
4.	MF	50	41	91	Sangat Praktis
5.	MRF	50	50	100	Sangat Praktis
6.	ARH	50	50	100	Sangat Praktis
7.	AN	50	50	100	Sangat Praktis

8.	MAF	50	50	100	Sangat Praktis
9.	MJ	50	50	100	Sangat Praktis
10.	FT	50	50	100	Sangat Praktis
11.	SSR	50	33	83	Praktis
12.	BCL	50	50	100	Sangat Praktis
13.	SHA	50	50	100	Sangat Praktis
14.	MAR	50	50	100	Sangat Praktis
15.	GNS	50	33	83	Praktis
rata - rata				96,53333	Sangat Praktis

Tabel 7.3 ini menampilkan hasil dari uji coba terbatas, di mana media pembelajaran Scrapbook tersebut dinyatakan Sangat Praktis. ini menunjukkan bahwa Scrapbook yang dikembangkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh para validator, sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran secara lebih luas.

5. Evaluasi

Angket evaluasi digunakan untuk mengukur dan menilai efektivitas suatu media pembelajaran atau metode yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui angket evaluasi, siswa atau responden dapat memberikan umpan balik terkait pengalaman mereka, sejauh mana media atau metode tersebut membantu mereka memahami materi, serta kesesuaian dan kualitas materi yang disajikan. Angket ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran dan membantu dalam perbaikan lebih lanjut.

Tabel 8.1

Angket Evaluasi Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Tampilan visual pada scrapbook sangatlah menarik				
2.	Saya dapat memahami informasi yang disajikan pada scrapbook ini				
3.	Konten pada scrapbook ini relevan dengan materi yang saya pelajari				
4.	Saya sangat senang mempelajari materi ini menggunakan scrapbook				
5.	Saya dapat memahami bangun datar, khususnya jajargenjang saat menggunakan scrapbook ini				
6.	Saya merasa lebih termotivasi dalam mempelajari matematika setelah menggunakan scrapbook ini				
7.	Scrapbook ini sangat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar saya				
8.	Konsep – konsep dalam scrapbook ini mudah saya ingat				
9.	Scrapbook ini memudahkan saya dalam mengerjakan soal – soal matematika terkait bangun datar				
10.	Scrapbook ini sangat membantu dalam pembelajaran				

C. Hasil Angket evaluasi

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil angket evaluasi yang diberikan kepada siswa. Data ini menggambarkan tanggapan serta penilaian siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Angket evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta bagaimana media tersebut dapat membantu mereka dalam memahami materi secara lebih baik.

Tabel 8.2
Hasil Angket Evaluasi Media Pembelajaran

No	NAMA	Nomor Angket										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	MVA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
2.	AK	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	32
3.	MAS	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	34
4.	MF	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36
5.	MRF	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	35
6.	ARH	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	33
7.	AN	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	33
8.	MAF	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	26
9.	MJ	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36
10.	FT	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32
11.	SSR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12.	BCL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
13.	SHA	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	37
14.	MAR	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	33
15.	GNS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Jumlah											517	

Tabel 8.2 di atas menunjukkan bahwa angket evaluasi siswa sangat penting untuk mempermudah proses pembelajaran. Persentase yang diperoleh dari angket tersebut adalah 86,17%. Dengan menggunakan sebuah rumus sebagai berikut:

$$Efektifitas = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$Efektifitas = \frac{517}{600} \times 100\% = 86,17\%$$

Dilihat dari hasil tersebut bahwa persentase angket tersebut diperoleh 86,17% dimana pada tahap ini angket tersebut dikatakan Efektif.

4. Pembahasan

a. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data yang dianalisis mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, serta kritik dan saran dari validator ahli media, ahli materi, guru pendidik, dan siswa. Masukan dari para validator membantu memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan.
2. Data kuantitatif meliputi hasil validasi media dari para validator, angket kebutuhan siswa, serta angket evaluasi yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media Scrapbook.

Table 8.1

Validasi para ahli				
	V1	V2	Guru	rata – rata
Media	98,61%	91,66%	90,6%	96,26%
Materi	92,18%	75%	93,7%	86,96%

Pada table 8.1 dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Scrapbook memenuhi kriteria Valid berdasarkan hasil validasi dan tanggapan dari berbagai pihak. Validasi media oleh para validator memiliki rata-rata nilai 96,26%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa media ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran, dengan rata-rata persentase 86,96% (Sangat Valid).

Pada tahapan desain, peneliti mencari referensi materi yang relevan untuk menyusun dan merancang Scrapbook. Desain Scrapbook dibuat dengan mempertimbangkan unsur estetika, tata letak yang menarik, serta kemudahan penggunaan untuk meningkatkan minat siswa.

1. Angket kebutuhan siswa juga memainkan peran penting pada tahap ini untuk menentukan isi Scrapbook, baik dalam hal materi, desain, maupun soal yang disertakan.
2. Selain itu, peneliti merancang angket evaluasi untuk mengukur efektivitas media pada tahap implementasi.

Pada tahap pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berupa Scrapbook dan memvalidasi media tersebut melalui lembar validasi. Validator yang terlibat mencakup ahli media, ahli materi, dan guru pendidik.

Pada penelitian Linda Mulyani dan Rosmiyanti bahwa validasi oleh para validator rata-rata memiliki nilai 90% dan dikategorikan Sangat Valid dan menunjukkan bahwa scrapbook tersebut dapat diuji cobakan pada siswa.³⁷ Untuk penelitian ini rata-rata hasil dari para validator memiliki nilai 90,26% dimana termasuk pada kategori Sangat Valid sama seperti penelitian terdahulu.

B. Kepraktisan Pembelajaran

Tahap implementasi dilakukan setelah media Scrapbook selesai divalidasi dan dinyatakan layak. Penelitian ini melibatkan dua tahap uji coba: uji coba pertama (skala kecil) dan uji coba lapangan (skala besar).

Dimana dilakukan 2 uji coba: pertama uji coba lapangan (4 orang siswa) pada awalnya peneliti meminta (8 orang siswa) tetapi karena ada suatu kendala dan bentrok suatu acara di sekolah maka hanya 4 siswa yang dapat menyelesaikan tahap uji coba dan uji coba lapangan (15 orang siswa).

³⁷ Mulyani, "Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Lingkaran Kelas VIII Smpn 4 Kota Solok."

1. Angket Kebutuhan

Sebelum melaksanakan uji coba, peneliti menggunakan angket kebutuhan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dibutuhkan siswa.

- a. Tujuan Angket kebutuhan: Menggali kebutuhan siswa agar produk relevan dan bermanfaat, Mendapatkan gambaran tentang fitur, konten, atau metode yang diinginkan oleh siswa, dan Menilai minat siswa terhadap media pembelajaran yang inovatif.
- b. Hasil: Angket kebutuhan menunjukkan rata-rata persentase 83,33% (Sangat Praktis), yang berarti siswa memerlukan media pembelajaran seperti Scrapbook untuk membantu memahami materi.

2. Uji coba pertama

Pada buku *Metologi Penelitian* yang ditulis oleh Sugiyono pada tahap awal uji coba dilakukan melalui simulasi untuk melihat bagaimana sistem kerja baru bekerja. Setelah simulasi, uji coba dilanjutkan pada kelompok kecil atau terbatas. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai apakah sistem kerja baru tersebut lebih Praktis dan efisien dibandingkan dengan sistem sebelumnya atau sistem alternatif lainnya.³⁸

Uji coba pertama melibatkan 4 siswa, meskipun awalnya direncanakan untuk melibatkan 8 siswa. Namun, karena adanya kendala teknis di sekolah, hanya 4 siswa yang mengikuti uji coba.

³⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

- a. Peneliti mengenalkan Scrapbook online kepada siswa dan memberikan waktu antara 5 hingga 10 menit untuk mengerjakan 2 soal uraian.
- b. Hasil: Uji coba pertama menunjukkan bahwa Scrapbook cukup praktis dan memenuhi kriteria Kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran lebih lanjut.

3. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 15 siswa. Prosesnya meliputi :

- a. Tugas kelompok diberikan dengan jumlah anggota minimal 3 siswa dan maksimal 5 siswa.
- b. Setelah tugas kelompok selesai, siswa mengerjakan tugas individu untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi jajarganjang.
- c. Waktu pengerjaan tugas individu adalah 5 hingga 10 menit dengan 2 soal uraian

Hasil: Media Scrapbook terbukti Sangat Praktis dalam membantu siswa memahami konsep jajarganjang secara lebih mendalam dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

C. Keefektifitas

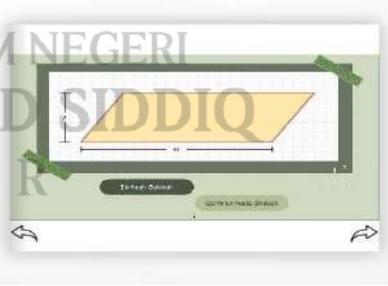
Angket Evaluasi

Angket evaluasi pembelajaran scrapbook ini digunakan untuk mengukur dan memahami efektivitas, kepraktisan, dan daya tarik suatu media, metode, atau kegiatan pembelajaran dari perspektif siswa. Angket ini memberikan umpan balik langsung tentang pengalaman siswa menggunakan produk atau mengikuti pembelajaran tersebut. Dimana persentase rata – rata pada angket evaluasi ini adalah 86,17% dari rata – rata tersebut maka Media Pengembangan Scrapbook ini Sangat Efektif.

D. Revisi Produk

Revisi produk scrapbook dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, scrapbook tersebut dibuat menggunakan aplikasi PowerPoint (PPT) yang dilengkapi dengan transisi, animasi, dan fitur slideshow. Setelah melalui proses revisi, produk akhirnya disusun kembali dalam bentuk PPT yang sama tetapi dengan desain yang berubah, dan juga kali ini diunggah ke platform Flipbook. Tujuan dari pengunggahan ini adalah untuk mempermudah akses siswa terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga mereka dapat lebih mudah menggunakan dan memanfaatkan scrapbook dalam proses belajar mereka.

Tabel 8.1
Revisi Produk Scrapbook 1

Saran Validator	SEBELUM DIREVISI	SESUDAH DIREVISI
Terlalu Ramai		
Background Wanita Tidak Cocok Dengan Scrapbook Ini		



Tabel 8.2
Revisi Produk Scrapbook 2

Saran Validator	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Untuk sifat – sifat nomor 5 sudah tertera pada nomor 1 dan 2		
Kata yang di lingkari perlu dirubah agar dapat di baca		

<p>Kata yang di lingkari kurang dan perlu dirubah</p>		
<p>Kata yang di coret dihapus saja</p>		
<p>Kata pada soal nomer 2 perlu diperbaiki</p>		

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Scrapbook pada materi jajargenjang di kelas VIII SMP 6 Situbondo. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Validitas

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Scrapbook dinyatakan valid berdasarkan penilaian para validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru matematika. Nilai rata-rata validasi dari seluruh validator mencapai 90,26% yang termasuk kategori "Sangat Valid." Validator memberikan masukan terkait tata letak, bahasa, dan konten materi, yang kemudian digunakan untuk memperbaiki media sebelum tahap implementasi. Validitas media menunjukkan bahwa Scrapbook memiliki kesesuaian dengan kurikulum, relevansi materi, serta kemudahan penggunaan oleh siswa dan guru. Hal ini sejalan dengan prinsip media pembelajaran yang efektif, yaitu harus memenuhi standar penyajian yang komunikatif, sistematis, dan mendukung tujuan pembelajaran.

2. Kepraktisan

Pada tahap awal yakni pemberian angket kebutuhan untuk di uji kebutuha siswa sebelum membuat media. Angket kebutuhan (83,33%) dinilai praktis

maka siswa benar – benar membutuhkan Media Pembelajaran Scrapbook ini.

kepraktisan media diuji melalui dua tahap implementasi: uji coba pertama (skala kecil) dan uji coba lapangan (skala besar). Pada uji coba pertama, rata-rata nilai siswa adalah 67,75, yang menunjukkan hasil Cukup Praktis . Pada uji coba lapangan, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 96,53%, yang menunjukkan Praktisan Scrapbook dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep jajargenjang. Tugas individu dan kelompok yang disertakan dalam Scrapbook membantu siswa memahami aplikasi konsep jajargenjang dalam kehidupan sehari-hari.

3. Efektivitas

kefektivitas media dinilai melalui angket evaluasi siswa yang diberikan setelah tahap implementasi. Rata-rata hasil angket evaluasi menunjukkan nilai 86,17% yang juga termasuk kategori "Sangat Efektif." Siswa menyatakan bahwa Scrapbook mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi jajargenjang. Selain itu, proses pembelajaran menggunakan Scrapbook terbukti meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Respon guru juga mendukung bahwa media ini mempermudah penyampaian materi dan mendorong diskusi yang lebih efektif di kelas.

B. Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Saran untuk Peneliti Selanjutnya:

- a. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media Scrapbook untuk materi pembelajaran matematika lainnya, seperti bangun ruang atau operasi matematika, untuk memperluas penerapan media ini.
- b. Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas Scrapbook, sehingga siswa dapat lebih mudah mengakses dan menggunakan media tersebut di luar jam sekolah.

2. Saran untuk Guru:

- A. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media Scrapbook dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri. Dengan menggunakan Scrapbook, diharapkan siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.
- B. Sebaiknya, guru memberikan lebih banyak aktivitas kolaboratif dalam penggunaan Scrapbook, seperti kerja kelompok dan diskusi, agar siswa dapat saling berbagi ide dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep geometri.

3. Saran untuk Sekolah:

- A. Sekolah dapat mendukung penggunaan Scrapbook sebagai alat pembelajaran inovatif dengan menyediakan pelatihan bagi guru dalam membuat dan menggunakan media Scrapbook secara efektif.
- B. Dengan adanya Scrapbook, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

4. Saran untuk Pengembangan Media Scrapbook di Masa Depan:

- A. Pengembangan media Scrapbook perlu dilakukan dengan memperhatikan umpan balik dari siswa dan guru. Hal ini dapat membantu menyempurnakan materi dan desain media untuk meningkatkan keefektifannya.
- B. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan Scrapbook di kelas dengan jumlah siswa yang lebih besar atau pada materi lain selain jajargenjang, guna menguji keberlanjutan dan efektivitasnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Daftar Pustaka

- Agama, Kementerian. "Al - Qur'an." <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=31&to=31>.
- Anita, Euis, and Fakultas Ilmu Pendidikan. "PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS VII SMP AL-AMIN PAMIJAHAN BOGOR MATERI TATA" 4, no. 2 (2022): 52–59.
- Arsyad A. "Media Pembelajaran" (2011): 23–35.
- FIRDANI, YUNITA. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII." UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq, 2021.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1.
- Hadiansyah, Tian, Eveline Siregar, and Retno Widyaningrum. "Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 64, no. 1 (2018): 21–40.
- Hajar, Qurban. "MEDIA SCRAPBOOK" 6 (2023): 2492–2497.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hidayat, Adityawarmah, and Indra Irawan. "Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2017): 51–63.
- Imaroh, Rahma Dhiyaul, Sudarti, dan Handayanti, Rifati Dina. "PENGARUH PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA." *E-Journal Ups* 4, no. januari 2020 (2020): 1–11.
- Kemendikbud. "Penulisan Soal Uraian" (2019): 1–43.
- Kemendikbudristek. *Buku Panduan Guru Matematika Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*, 2021. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Monica. "Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6* 6, no. 1 (2020): 902–909.

- Mufidah, Siti, and Ariyadi Wijaya. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Kelas Vii Development of Realistic Mathematics Learning Set of Social Arithmetic To Improve Higher Order " (2017): 11–18.
- Mulyani, Linda. "Kevalidan Pengembangan Media Embelajaran Scrapbook Pada Materi Lingkaran Kelas Viii Smpn 4 Kota Solok" 6, no. 2 (2021): 91–97.
- Mustadi, Dr. Ali. "PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA DAN BERCERITA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS II," 2016.
- Nursidrati, Muhammad Salahuddin, and Lala Intan Komalasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Matriks Pada Materi Perkalian Matriks." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2011 (2023): 223–228.
- Ponidi, and Masayuki Nugroho. *Modul 8 Segi Empat Dan Segitiga. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2020.
- Retnawati, Heri. "Membuktikan Validitas Instrumen Penelitian." *Evaluation Education* Vol. 13, no. 8 (2017): hlm. 9.
- Shakila, Dheada. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar." *Universitas Jambi* (2020): 22. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15741>.
- Siagian, Muhammad Daut. "Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Konstruktivisme." *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* VII, no. 2 (2017): 61–73.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.
- Zaenah, Siti, and Yudi Darma. "PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERMUATAN PROBLEM POSING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH," no. September (2019): 7–14.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ikrimah Sakinah Qothrun Nada Shobah

NIM : 202101070003

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian terdapat unsur – unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka. Apabila kemudian hari hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur – unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang – undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, 26 November 2024

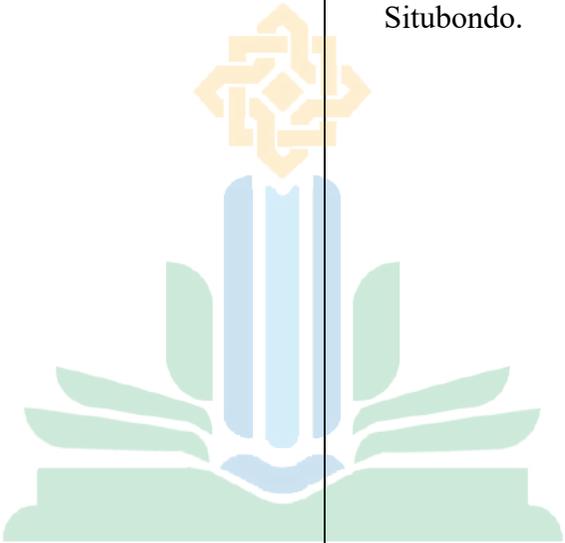
Saya yang menyatakan



Ikrimah Sakinah Qothrun Nada Shobah
NIM. 202101070003

Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Tujuan Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian	Alur Penelitian
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Bangun Datar Segi Empat Di Smp Kelas VIII</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi jajar genjang di SMP 6 situbondo, serta bagaimana kelayakannya sebagai media pembelajaran? 2. Bagaimana efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada materi jajargenjang di SMP 6 Situbondo? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menghasilkan media pembelajaran scrapbook yang layak untuk Materi Jajargenjang pada Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook SMP 6 Situbondo. 2. Untuk menilai sejauh mana penggunaan media pembelajaran scrapbook efektif dalam mencapai 	<p>Instrument Penelitian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar hasil angket kebutuhan siswa 2. Lembar validasi media 3. Lembar validasi materi 4. Lembar validasi guru 5. Lembar hasil angket evaluasi siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Research and development 2. Model pengembangan <ol style="list-style-type: none"> a. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analys, Design, Development, Implamentation, dan Evaluation.) 3. Jenis data <ol style="list-style-type: none"> a. Angket b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Instrument penelitian dan analisis data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Melakukan analisis di sekolah SMP dengan cara memberikan sebuah angket pada siswa dan juga guru. 2. Design Membuat perancangan media pembelajaran. Yang dimana mengelola bahan – bahan untuk acuan pembuatan scrapbook. Untuk membuat scrapbook alangkah baiknya membuat tampilan yang menarik dan juga berwarna untuk menarik minat siswa. 3. Development Mengembangkan media pembelajaran scrapbook untuk itu membutuhkan validasi ahli dan guru agar Pengembangan Media

		<p>tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Jajargenjang di SMP 6 Situbondo.</p>		<p>a. Lembar angket kebutuhan b. Lembar validasi media c. Lembar validasi materi d. Lembar angket evaluasi</p> <p>5. Rumus keefektifan angket : skor penilaian 1 kurang 2 cukup baik 3 baik 4 sangat baik</p> <p>6. Rumus validasi Tingkat Kevaliditas</p> $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah total skor}} \times 100\%$	<p>Pembelajaran Scrapbook ini dapat terlaksana</p> <p>4. Implementation Pada tahap ini scrapbook yang sudah dikembangkan akan di uji coba pada siswa. Pada saat tahapan ini berlangsung diharuskan menyampaikan panduan – panduan saat mengimplementasikannya.</p> <p>5. Evaluation Ini merupakan tahap terakhir dari model design pembelajaran ADDIE. Yakni evaluasi yang dimana untuk menilai pada tahap sebelumnya yakni implementasi apakah valid atau tidak.</p>
--	---	--	--	---	---

				<p>memiliki kriteria validasi</p> <p>81 % – 100 % sangat valid</p> <p>61 % – 80 % valid</p> <p>41 % – 60 % cukup valid</p> <p>21% – 40 % cukup valid</p> <p>kurang valid</p> <p>0 % – 20 %</p> <p>kurang valid</p> <p>81 % – 100 %</p> <p>7. Kepraktisan</p> $P = \frac{f}{n} \times 100 \%$ <p>P = Nilai f = Perolehan Nilai N = Skor Maksimum</p> <p>8. Kefektivitas</p>	
--	--	--	--	---	--

				$\text{Efektivitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$	
--	--	--	--	--	--



Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8106/In.20/3.a/PP.009/08/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 6 Situbondo

8XHX+3W5, Area Sawah, Talkandang, Kec. Situbondo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101070003
 Nama : IKRIMAH SAKINAH QOTHRUN N
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : TADRIS MATEMATIKA

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Bangun Datar Segi Empat di SMP kelas VII" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu MINASTUTIK S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Agustus 2024

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,


KHOTIBUL UMAM



Lampiran 2 : Surat Selesai Penelitian

 **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
SMP NEGERI 6 SITUBONDO
Jalan Raya Duwet Nomor 01 Situbondo
E-Mail: smp6situbondo@gmail.com 

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 400.3.12/124/431.301.3.32/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 6 Situbondo menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

NAMA : IKRIMAH SAKINAH QOTHRUN NADA SHOBAH
N I M : 202101070003
PROGRAM STUDI : TADRIS MATEMATIKA
UNIVERSITAS : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian guna Menyusun skripsi yang berjudul :
" Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Bangun Datar Segi Empat
di SMP kelas VII "

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagai mestinya.

Situbondo, 19 September 2024
Kepala Sekolah


MINTASTUTIK, S.Pd
Pembina
NIP. 19651231-199803 2-053

UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3 : Angket kebutuhan

ANGKET KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN**Petunjuk Pengisian:**

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
3. Skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
4. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Data Diri:

- Nama : _____
- Kelas : _____
- Usia : _____

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya menyukai mata pelajaran matematika				
2.	Pada materi bangun datar (seperti jajargenjang) dalam pelajaran matematika saya sangat memahaminya				
3.	Anda tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar selama pembelajaran?				
4.	Saya merasa bahwa media visual (gambar) membantu dalam memahami materi				
5.	Menggunakan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi atau permainan edukasi sangat membantu dalam pembelajaran				
6.	Penggunaan media pembelajaran tambahan untuk memahami materi bangun datar sangat perlu				
7.	Media digital seperti Scrapbook sangat efektif untuk mempelajari bangun datar				

8.	Saya mempunyai minat yang sangat besar dalam penggunaan media digital scrapbook ini dalam pelajaran matematika				
9.	Saya mempunyai banyak kendala saat mempelajari bangun datar segi empat				
10.	Media pembelajaran scrapbook adalah media yang sangat membantu saya dalam pembelajaran matematika				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4 : Lembar Hasil Angket Kebutuhan

ANGKET KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

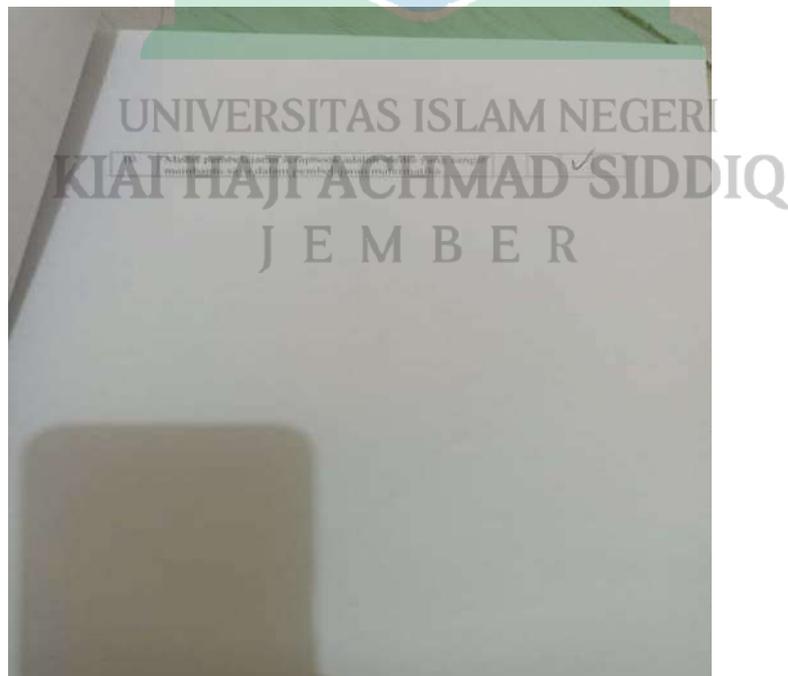
Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
- Skala penilaian adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju
- Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Data Diri:

- Nama: Tasya Tiara
- Kelas: 22
- Usia: 12 THN

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya menyukai mata pelajaran matematika.			✓	✓
2.	Pada materi bangun datar (seperti jajargenjang) dalam pelajaran matematika saya sangat memahaminya.			✓	✓
3.	Anda tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar selama pembelajaran?			✓	✓
4.	Saya merasa bahwa media visual (gambar) membantu dalam memahami materi.			✓	
5.	Menggunakan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi atau permainan edukasi sangat membantu dalam pembelajaran.			✓	
6.	Penggunaan media pembelajaran tambahan untuk memahami materi bangun datar sangat perlu.				✓
7.	Media digital seperti Scapibook sangat efektif untuk mempelajari bangun datar.			✓	
8.	Saya mempunyai minat yang sangat besar dalam penggunaan media digital scapibook ini dalam pelajaran matematika.			✓	
9.	Saya mempunyai banyak kendala saat mempelajari bangun datar segi empat.				✓



ANGKET KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
- Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
- Skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sedang
 - Sangat Setuju
- Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Data Diri:

- Nama: Mauliyah Jamil
- Kelas: 3C
- Usia: 17 tahun

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Saya menyukai mata pelajaran matematika				✓
2.	Pada materi bangun datar (seperti jajar genjang) dalam pelajaran matematika saya sangat memahaminya			✓	
3.	Anda tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar selama pembelajaran?			✓	
4.	Saya merasa bahwa media visual (gambar) membantu dalam memahami materi				✓
5.	Menggunakan media pembelajaran interaktif (seperti aplikasi atau permainan edukasi) sangat membantu dalam pembelajaran				✓
6.	Penggunaan media pembelajaran tambahan untuk memahami materi bangun datar sangat perlu				✓
7.	Media digital seperti Scrapbook sangat efektif untuk mempelajari bangun datar				✓
8.	Saya mempunyai minat yang sangat besar dalam penggunaan media digital scrapbook ini dalam pelajaran matematika			✓	
9.	Saya mempunyai banyak kendala saat mempelajari bangun datar segi empat			✓	



Lampiran 5 : Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator :

NIP :

Instansi :

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* () pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilai dengan keterangan sebagai berikut.
 Skor 4: Sangat Baik.
 Skor 3: Baik.
 Skor 2: Kurang.
 Skor 1: Sangat Kurang
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)
3. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)
4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara proporsional.					
2	Tampilan gambar pada media scrapbook menarik					
3	Jenis huruf (font) pada media scrapbook mudah dibaca					
4	Kesesuaian ukuran huruf (font) dapat di baca					
5	Kombinasi warna pada media Scrapbook menarik					
6	Desain tampilan pada scrapbook menarik					
7	Kesesuain tata letak pada media scrapbook					

8	Bahasa pada scrapbook mudah dipahami					
9	Media scrapbook dapat digunakan berkali – kali					
10	Kejelasan petunjuk penggunaan scrapbook					
11	Ukuran gambar yang digunakan pada scrapbook sudah proporsional.					
12	Scrapbook mudahnya diakses oleh semua pengguna					
13	Scrapbook mudah digunakan					
14	Scrapbook layak digunakan sesuai dengan tujuan dan kurikulum yang berlaku					
15	Scrapbook efektif digunakan dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan					

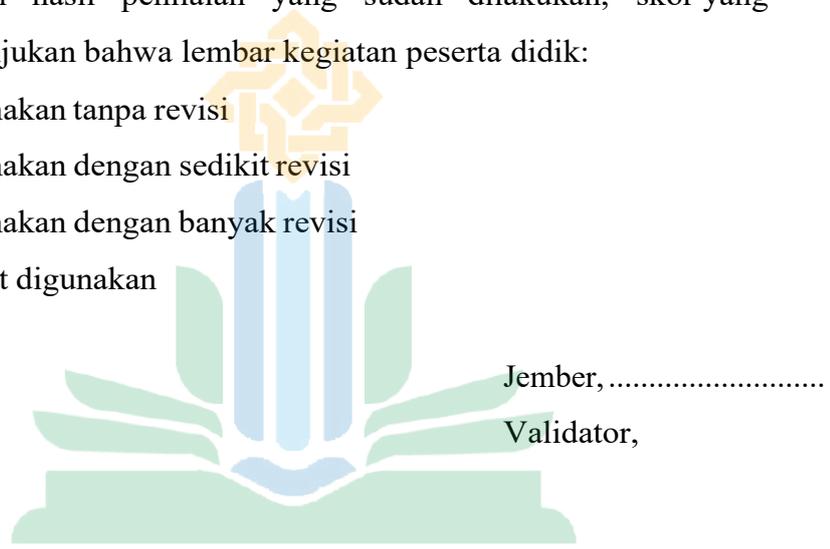
D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan



Jember,
Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ (.....)
J E M B E R

Lampiran 6 : Hasil lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama : Athar Zaif Z.
 NIP :
 Instansi : UIN KHAS Jember

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4: Sangat

Baik. Skor 3: Baik.

Skor 2: Kurang.

Skor 1: Sangat Kurang

- a. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).
- b. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)
- c. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
1.	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara proporsional.				✓	
2.	Tampilan gambar pada media scrapbook menarik				✓	
3.	Jenis huruf (font) pada media scrapbook mudah dibaca				✓	
4.	Kesesuaian ukuran huruf (font) dapat di baca				✓	
5.	Kombinasi warna pada media Scrapbook menarik				✓	
6.	Desain tampilan pada scrapbook menarik				✓	
7.	Kesesuaian tata letak pada media scrapbook				✓	
8.	Bahasa pada scrapbook mudah dipahami			✓		
9.	Media scrapbook dapat digunakan berkali – kali				✓	
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan scrapbook				✓	
11.	Ukuran gambar yang digunakan pada scrapbook sudah proporsional.				✓	
12.	Scrapbook mudahnya diakses oleh semua pengguna				✓	
13.	Scrapbook mudah digunakan				✓	
14.	Scrapbook layak digunakan sesuai dengan tujuan dan kurikulum yang berlaku				✓	
15.	Scrapbook efektif digunakan dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan				✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Belum dapat digunakan



Jember, 17 Mei 2024
Validator,
(Ahmad Zulfan Z.)
.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

A. Lembar Validasi SCRAPBOOK

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator : Masrurrotulaily, M.Sc.
NIP : 199101302019032008
Instansi : UIN KHAS Jember

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
Skor 4: Sangat Baik.
Skor 3: Baik.
Skor 2: Kurang.
Skor 1: Sangat Kurang
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)
4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara proporsional.			✓		
2	Tampilan gambar pada media scrapbook menarik			✓		
3	Jenis huruf (font) pada media scrapbook mudah dibaca			✓		
4	Kesesuaian ukuran huruf (font) dapat di baca			✓		
5	Kombinasi warna pada media Scrapbook menarik			✓		
6	Desain tampilan pada scrapbook menarik			✓		
7	Kesesuaian tata letak pada media scrapbook			✓		

8	Bahasa pada scrapbook mudah dipahami			✓	
9	Media scrapbook dapat digunakan berkali - kali				✓
10	Kejelasan petunjuk penggunaan scrapbook		✓		
11	Ukuran gambar yang digunakan pada scrapbook sudah proporsional.		✓		
12	Scrapbook mudahnya diakses oleh semua pengguna			✓	
13	Scrapbook mudah digunakan			✓	
14	Scrapbook layak digunakan sesuai dengan tujuan dan kurikulum yang berlaku		✓		
15	Scrapbook efektif digunakan dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan			✓	

D. **Komentar dan Saran Perbaikan**
Ada beberapa teks yang belum rata kanan-kiri

E. **Kesimpulan Penilaian Secara Umum**
Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Jember, 15 Juli 2024
Validator,
Masrurotulley M.Sc.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7 : Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator :

NIP :

Instansi :

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* () pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 Skor 4: Sangat Baik.
 Skor 3: Baik.
 Skor 2: Kurang.
 Skor 1: Sangat Kurang
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).
3. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).
4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
A. PENYAJIAN						
1	Kejelasan pemberitaan materi					
2	Pengaturan ilustrasi/gambar					
3	Pengaturan tata letak					
B. BAHASA						
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD					
2	Kesederhanaan struktur kalimat					
3	Kejelasan petunjuk dan arahan					
4	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda					
5	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan					
C. ISI						

1	Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar					
2	Kebenaran isi/materi mendukung kejelasan materi					
3	Kesesuaian SCRAPBOOK dengan kebutuhan peserta didik					
4	Kelayakkan sebagai perangkat pembelajaran					
D. DESAIN SCRAPBOOK						
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara Harmonis					
2	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
3	Penempatan tata letak (judul, ilustrasi) setiap halaman Konsisten					
4	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					
5	Warna dan tata letak serasi dan memperjelas fungsi					
6	Gambar yang disajikan menarik dan mendukung kejelasan Materi					

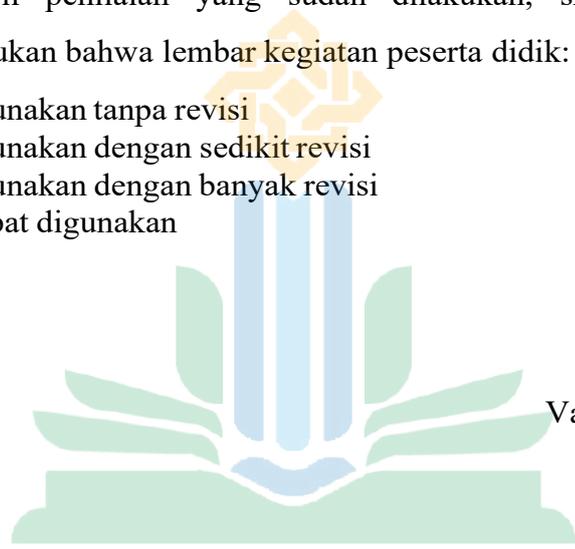
D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan



Jember, 15 Juli
2024

Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
(.....)

Lampiran 8 : Lembar Hasil Validasi Materi

LAMPIRAN

A. Lembar Validasi SCRAPBOOK

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator : Athar Zaif Z.
 NIP : —
 Instansi : UIN KHAS Jember

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4: Sangat Baik.

Skor 3: Baik.

Skor 2: Kurang.

Skor 1: Sangat Kurang

2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

3. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
A. PENYAJIAN						
1	Kejelasan pemberitaan materi				✓	
2	Pengaturan ilustrasi/gambar				✓	
3	Pengaturan tata letak				✓	
B. BAHASA						
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD				✓	
2	Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
3	Kejelasan petunjuk dan arahan				✓	
4	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
5	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓	
C. ISI						

1	Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar				✓	
2	Kebenaran isi/materi mendukung kejelasan materi				✓	
3	Kesesuaian SCRAPBOOK dengan kebutuhan peserta didik				✓	
4	Kelayakkan sebagai perangkat pembelajaran				✓	
D. DESAIN SCRAPBOOK						
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara Harmonis				✓	
2	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				✓	
3	Penempatan tata letak (judul, ilustrasi) setiap halaman Konsisten				✓	
4	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				✓	

5	Warna dan tata letak serasi dan memperjelas fungsi				√	
6	Gambar yang disajikan menarik dan mendukung kejelasan Materi			√		ada beberapa gambar kurang jelas



D. Komentar dan Saran Perbaikan

Pada contoh soal background gambar ketupat
terlalu kontras

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan



Jember, 17 Mei 2024
Validator

(.....)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

A. Lembar Validasi SCRAPBOOK

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator : Alfiah Nur Anni, M.Pd.
 NIP : 19831127 2003 2 008
 Instansi : UIN KHAS Jember

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
 Skor 4: Sangat Baik.
 Skor 3: Baik.
 Skor 2: Kurang.
 Skor 1: Sangat Kurang
- Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

- Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)
- Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
A. PENYAJIAN						
1	Kejelasan pemberitaan materi				✓	
2	Pengaturan ilustrasi/gambar			✓		
3	Pengaturan tata letak			✓		
B. BAHASA						
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD				✓	
2	Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
3	Kejelasan petunjuk dan arahan				✓	
4	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
5	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓	
C. ISI						

1	Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar			✓	
2	Kebenaran isi/materi mendukung kejelasan materi		✓		
3	Kesesuaian SCRAPBOOK dengan kebutuhan peserta didik			✓	
4	Kelayakkan sebagai perangkat pembelajaran		✓		
D. DESAIN SCRAPBOOK					
1	Penampilan tata letak pada sampul SCRAPBOOK (judul, ilustrasi, logo, dll) tersusun secara Harmonis		✓		
2	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca			✓	
3	Penempatan tata letak (judul, ilustrasi) setiap halaman Konsisten			✓	
4	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf		✓		

4

5	Warna dan tata letak serasi dan memperjelas fungsi			✓	
6	Gambar yang disajikan menarik dan mendukung kejelasan Materi			✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
Saran ter tulis pada masalah

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan



Jember, 29 Mei 2024

Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

A. Achmad N. A.
 (.....)

Lampiran 9 : Lembar Validasi Guru

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator :

NIP :

Instansi :

F. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

G. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* () pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilai dengan keterangan sebagai berikut.
 Skor 4: Sangat Baik.
 Skor 3: Baik.
 Skor 2: Kurang.
 Skor 1: Sangat Kurang
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).
3. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).
4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang).

C. Penilaian

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian materi					
2.	Materi sesuai dengan kurikulum					
3.	Konsep yang relevan					
4.	Mudah di pahami					
5.	Konten yang akurat					
6.	Sumber referensi terpercaya					
7.	Variasi contoh dan Latihan					
8.	Scrapbook menarik dan kreatif					
9.	Memfaatkan teknologi					
10.	Mendorong partisipasi aktif					
11.	Umpan balik tersedia					
12.	Aksesibilitas siswa					
13.	Mengukur pemahaman siswa					
14.	Latihan dan kuis					
15.	Rubik penilaian jelas					

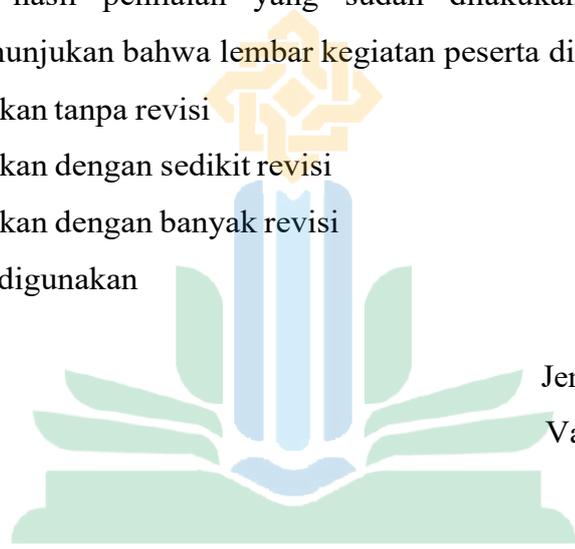
D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Belum dapat digunakan



Jember,
Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ (.....)
J E M B E R

Lampiran 10 : Lembar Hasil Validasi Guru

LAMPIRAN

A. Lembar Validasi SCRAPBOOK

LEMBAR VALIDASI SCRAPBOOK

Nama Validator : HERLINA S.Pd.
NIP : 196702222008012006
Instansi : SMP NEGERI 6 SITUBONDO

A. Tujuan

Instrumen dibuat guna mengukur validitas isi lembar kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.
Skor 4: Sangat Baik.
Skor 3: Baik.
Skor 2: Kurang.
Skor 1: Sangat Kurang
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)

3. Mohon berikanlah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)
4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian pada SCRAPBOOK pada materi Bagun Datar Segi Empat (Jajargenjang)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				Perbaikan/Saran
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian materi				✓	
2.	Materi sesuai dengan kurikulum			✓		
3.	Konsep yang relevan			✓		
4.	Mudah di pahami			✓		
5.	Konten yang akurat				✓	
6.	Sumber referensi terpercaya				✓	
7.	Variasi contoh dan Latihan				✓	
8.	Scrapbook menarik dan kreatif				✓	
9.	Memfaatkan teknologi				✓	
10.	Mendorong partisipasi aktif				✓	
11.	Umpan balik tersedia			✓	✓	
12.	Aksesibilitas siswa			✓		
13.	Mengukur pemahaman siswa				✓	
14.	Latihan dan kuis				✓	
15.	Rubrik penilaian jelas				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

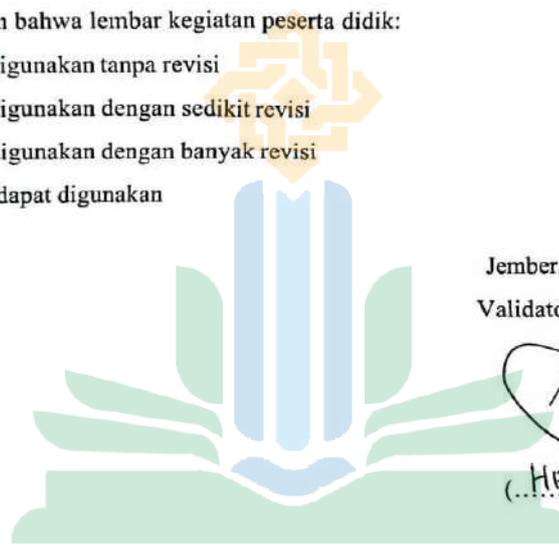
D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan



Jember, 15 Juli 2024

Validator,



(...HERLINA S.Pd.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 : Angket Evaluasi

ANGKET EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN**Petunjuk Pengisian:**

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
3. Skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
4. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Data Diri:

- Nama : _____
- Kelas : _____
- Usia : _____

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Tampilan visual pada scrapbook sangatlah menarik				
2.	Saya dapat memahami informasi yang disajikan pada scrapbook ini				
3.	Konten pada scrapbook ini relevan dengan materi yang saya pelajari				
4.	Saya sangat senang mempelajari materi ini menggunakan scrapbook				
5.	Saya dapat memahami bangun datar, khususnya jajargenjang saat menggunakan scrapbook ini				
6.	Saya merasa lebih termotivasi dalam mempelajari matematika setelah menggunakan scrapbook ini				
7.	Scrapbook ini sangat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar saya				
8.	Konsep – konsep dalam scrapbook ini mudah saya ingat				
9.	Scrapbook ini memudahkan saya dalam mengerjakan soal – soal matematika terkait bangun datar				
10.	Scrapbook ini sangat membantu dalam pembelajaran				

Lampiran 12 : Lembar Angket Evaluasi

ANGKET EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
3. Skala penilaian adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju
4. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Data Diri:

- Nama: Gifri nisfi sya'banyah
- Kelas: VIII C
- Usia: 13 tahun

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Tampilan visual pada scrapbook sangatlah menarik				✓
2.	Saya dapat memahami informasi yang disajikan pada scrapbook ini				✓
3.	Konten pada scrapbook ini relevan dengan materi yang saya pelajari				✓
4.	Saya sangat senang mempelajari materi ini menggunakan scrapbook				✓
5.	Saya dapat memahami bangun datar, khususnya jajargenjang saat menggunakan scrapbook ini				✓
6.	Saya merasa lebih termotivasi dalam mempelajari matematika setelah menggunakan scrapbook ini				✓
7.	Scrapbook ini sangat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar saya				✓
8.	Konsep - konsep dalam scrapbook ini mudah saya ingat				✓
9.	Scrapbook ini memudahkan saya dalam mengerjakan soal - soal matematika terkait bangun datar				✓
10.	Scrapbook ini sangat membantu dalam pembelajaran				✓

ANGKET EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
3. Skala penilaian adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju
4. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Data Diri:

- Nama: M. Riski Firdaus
- Kelas: _____
- Usia: _____

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Tampilan visual pada scrapbook sangatlah menarik			✓	
2.	Saya dapat memahami informasi yang disajikan pada scrapbook ini				✓
3.	Konten pada scrapbook ini relevan dengan materi yang saya pelajari			✓	
4.	Saya sangat senang mempelajari materi ini menggunakan scrapbook				✓
5.	Saya dapat memahami bangun datar, khususnya jajargenjang saat menggunakan scrapbook ini				✓
6.	Saya merasa lebih termotivasi dalam mempelajari matematika setelah menggunakan scrapbook ini				✓
7.	Scrapbook ini sangat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar saya			✓	
8.	Konsep – konsep dalam scrapbook ini mudah saya ingat			✓	
9.	Scrapbook ini memudahkan saya dalam mengerjakan soal – soal matematika terkait bangun datar			✓	
10.	Scrapbook ini sangat membantu dalam pembelajaran				✓

Lampiran 13 : Hasil Uji Coba pertama

Annisa
Alfriah

1. Diketahui : Luas = 50.000
Alas = 200

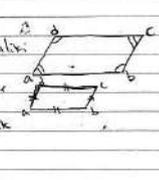
Jawab: $L = a \times t$
 $50.000 = 200 \times t$
 $t = \frac{50000}{200}$
 $t = 250$
 Jadi, tingginya adalah 250 cm.

2. Ayah ingin membuat pagar dengan tinggi 40 cm dengan luas 200 cm, berapakah luas pagar tersebut

Annisa

1. keliling = $2(a+b)$
 $= 2(35+25)$
 $= 2(60)$
 $= 120 \text{ cm}$
 Jadi, kelinganya adalah 120 cm

2. - dua pasang sudut berlawanan memiliki ukuran yang sama
 - memiliki dua pasang sisi yang sejajar (definis)
 - dua diagonalnya berpotongan di titik tengah



Rofatullah
Candra

1. $L = a \times t$
 $t = \frac{50000}{200}$
 $t = 250$
 Jadi, tingginya 250 cm

2. Jika panjang pagar 25 cm dan alas pagar 10 cm, berapakah luas pagar tersebut

Candra

1. $k = 2(a+b)$
 $= 2(35+25)$
 $= 2 \times 60$
 $= 120$
 Jadi, kelinganya adalah 120 cm.

2. - Memiliki 2 pasang sisi yang sejajar
 - 2 pasang sudut berlawanan memiliki ukuran yang sama



UNIVERSITAS ISLAM FEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 14 : Hasil Uji Coba Lapangan

Handwritten Student Work (Top Left):

Luas = $a \times b$ ket: alas = 200 cm
 $50.000 = 200 \text{ cm} \times b$ Luas = 50.000 cm²
 tinggi = $\frac{L}{a}$ Ditanya: tinggi?
 $\text{tinggi} = \frac{50.000}{200}$
 $= 250 \text{ cm}$

2. Soga dan kawat - kawat peti ke sekolah
 pada foto adalah tinggi yang berkaitan
 di atasnya. Jika luas kawat tersebut adalah 25
 dengan alas 5 cm. tingginya berapa?

Kelompok
 Salsabihah A. I.
 Sabaratus Saqiah R.
 Yetti Nisri S.
 Yulia Fira

Handwritten Student Work (Top Right):

Sifat-sifat jajargenjang
 WAC

1. Keliling = 2 (a + b)
 = 2 (35 cm + 25 cm)
 = 2 (60)
 = 120 cm

2. - memiliki 2 pasang sisi yang sejajar
 - dua pasang sudut berlawanan memiliki ukuran
 - dua pasang sisi berlawanan memiliki panjang
 yang sama
 - dua diagonalnya berpotongan berpotongan
 di titik tengahnya

Handwritten Student Work (Bottom Left):

Nama kelompok: Mawar A.R.
 Nama: Mawar A.R.
 - Maulodya J.
 - S.H. Aulia.
 - Ihsaka S.R.
 kelas: Kc
 Kamis 12/07/29

1. Diket: L = 50.000
 a = 200
 Dit: Tinggi?
 Jawab: L = a x t
 $t = \frac{L}{a}$
 $t = \frac{50.000}{200}$
 $t = 250$
 50.000 : 200 = 250 cm
 Jadi, tingginya adalah 250 cm

2. Jika jajargenjang, maka sisi-sisinya memiliki
 ukuran sama, maka berapakah luas alas tersebut?

Handwritten Student Work (Bottom Right):

Nama: Mawar A.R.
 kelas: Kc
 Kamis 12/07/29

Jawaban:
 1. Diket: sisi a = 35 cm
 sisi b = 25 cm
 Dit: Berapakah keliling jajargenjang tersebut?
 Jawab: K = 2 (a + b)
 $= 2 (35 + 25)$
 $= 120 \text{ cm}$
 Jadi, keliling jajargenjang tersebut adalah 120 cm

2. - memiliki 2 pasang sisi yang sejajar (sisi-sisi)
 - 2 pasang sisi berlawanan memiliki panjang yang sama
 - 2 diagonalnya berpotongan di titik tengah

Lampiran 15 : Documentasi Uji Coba Pertama



Lampiran 16 : Documentasi Uji Coba Lapangan



Lampiran 17 : Scrapbook



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 :

Biodata Penulis



Nama : Ikrimah Sakinah Qothrun Nada Shobah

NIM : 202101070003

Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 17 April 2002

Alamat : Dusun Tengah, Rt. 002/ Rw. 006
Desa Curah Jeru, Kecamatan Situbondo
Provinsi Jawa Timur

Prodi : Tadris Matematika

Email : ikrimahsakinah17@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Tahun 2006 – 2008	TK Islam Nurul Anshor
Tahun 2008 – 2014	SDIT Nurul Anshor
Tahun 2014 – 2017	MTS “ Unggulan “ Nuris
Tahun 2017 – 2020	MA “ Unggulan “ Nuris
Tahun 2020 – sekarang	UIN Kiai Achmad Siddiq Jember