

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
UNTUK MEMFASILITASI PEMAHAMAN KONSEP MATERI
LINGKARAN PADA SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh:

Lailatul Badriyah

NIM. 16600087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-424/Un.02/DT/PP.00.9/02/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
UNTUK MEMFASILITASI PEMAHAMAN KONSEP MATERI LINGKARAN PADA
SISWA KELAS VIII SMP/MTs

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LAILATUL BADRIYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 16600087
Telah diujikan pada : Kamis, 02 Februari 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

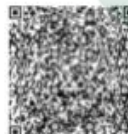
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Raekha Azka, M.Pd.
SIGNED

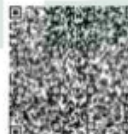
Valid ID: 63f595b4d4003



Penguji I

Dr. Ibrahim, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63f58e7563ae7



Penguji II

Dian Permatasari, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63f31291b1cc6



Yogyakarta, 02 Februari 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63b8d5af4f540

HALAMAN PERSETUJUAN



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-



-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Lailatul Badriyah

NIM : 16600087

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP/MTs

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 25 Juli 2022

Pembimbing

Rizkha Azka, M.Pd

NIP. 19870919 201801 1 001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Lailatul Badriyah
NIM : 16600087
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP/MTS”** merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 05 Agustus 2022



Lailatul Badriyah
NIM. 16600087

MOTTO

“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”

(Q.S At- Taubah : 40)

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menyembunyikan kesusahan sehingga orang mengira ia selalu senang”

(Imam Syafi’i)

“Selalu syukuri apa yang kamu miliki karena tidak semua orang beruntung sepertimu sekarang. Karena dengan begitu hati akan senantiasa bahagia”

(Penulis)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah adalah sesuatu yang sangat ditunggu oleh semua orang yang selalu menanyakan kapan selesainya. Dan akhirnya sekarang bisa selesai dengan iringan do'a kedua orang tua dan dukungan semua kakak-kakakku.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibuku tersayang
2. Kedua kakak perempuanku, Nur Alifah dan Tuti Umi Latifah
3. Kedua kakak iparku, Rohmadi dan Farid Ghozali
4. Kedua adik laki-lakiku, Hadi Ulil Absor dan Baha' Udin Almarzuki
5. Ketiga ponakanku, Ahmad Daffa Dhiyaul Haq, Muhammad Sahal Abdillah dan Afida Salimah

Terimakasih selalu ada untukku. Terimakasih atas do'a, ketulusan, dan dukungannya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Sahabat-sahabat tercinta dan keluarga besar

Terimakasih motivasinya dan perhatiannya terhadap skripsi saya.

Almamaterku,

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Unuversitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan terbaik sampai akhir zaman dan yang telah mengantarkan manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, M. A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta .
3. Bapak Dr. Ibrahim, S. Pd., M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Iwan Kuswidi, S. Pd. I., M. Sc., selaku dosen pendamping akademik yang selalu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Raekha Azka, M. Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, memberikan

arahan, masukan, serta selalu memotivasi penulis sehingga berhasil menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas segala ilmu dan pelayanan yang telah diberikan selama ini.
7. Bapak Iqbal Ramadhan, M.Pd dan Ibu Nidya Ferry Wulandari, M. Pd selaku validator instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian.
8. Bapak Sumbaji Putranto, M.Pd, Bapak Burhannudin Latif, M. Si., Ibu Nurul Arfinanti, M. Pd., Ibu Dian Permatasari, M. Pd., dan Ibu Isti Zakiyatul Azizah, S. Pd, selaku validator produk yang dikembangkan penulis.
9. Ayah Ibu dan segenap keluarga besarku memberi semangat agar segera menyelesaikan skripsi saat di rumah, dan selalu mendukung untuk kesuksesan tanpa diminta.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 20 Juli 2022

Penulis



Lailatul Badriyah

NIM.16600087

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDU	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Manfaat Pengembangan	10
G. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	11
H. Definisi Istilah.....	11
BAB V PENUTUP.....	13
A. Kesimpulan	13
B. Saran	14

DAFTAR PUSTAKA	16
----------------------	----



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK
MEMFASILITASI PEMAHAMAN KONSEP MATERI LINGKARAN**

PADA SISWA KELAS VIII SMP/MTs

Lailatul Badriyah

16600087

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* matematika untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII pada materi lingkaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan (*Richey and Klein*) dengan tahapan yang meliputi: 1) perencanaan berupa analisis kebutuhan, pengumpulan referensi, pembuatan angket untuk guru dan peserta didik, serta pembuatan instrumen; 2) produksi berupa pengisian angket oleh guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan, mendesain *scrapbook*, dan membuat *scrapbook*; 3) evaluasi berupa validasi instrumen oleh validator untuk mengukur kevalidan, pengolahan data hasil dari validator, guru dan peserta didik. Penelitian dilakukan di MTs Ma'arif NU 3 Grabag pada kelas VIII D. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni berupa angket. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif.

Hasil penelitian diperoleh kualitas *scrapbook* matematika dengan spesifikasi skor rata-rata penilaian validator ahli materi 2,85 masuk dalam kategori valid dan spesifikasi skor rata-rata penilaian validator ahli media sebesar 2,81 juga masuk dalam kategori valid. Untuk hasil penilaian dari guru matematika sebesar 3,75 masuk dalam kategori sangat praktis dan hasil penilaian peserta didik sebesar 3,58 dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hal ini, produk *scrapbook* matematika dinyatakan valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *scrapbook* matematika, kemampuan pemahaman konsep, lingkaran.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK
UNTUK MEMFASILITASI PEMAHAMAN KONSEP MATERI
LINGKARAN PADA SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

Lailatul Badriyah

16600087

ABSTRACT

This study aims to develop and produce learning media for mathematics scrapbooks to facilitate the ability to understand the concepts of class VIII students on circle material. This type of research is research and development (Research and Development) using development procedures (Richey and Klein) with stages which include: 1) planning in the form of needs analysis, collecting references, making questionnaires for teachers and students, and making instruments; 2) production in the form of filling out questionnaires by teachers and students to measure practicality, designing scrapbooks, and making scrapbooks; 3) evaluation in the form of validation by the validator to measure validity, in the form of data processing results from validators lecturers, teacher and students. The research was conducted in MTs Ma'arif NU 3 Grabag in class VIII D. As for instrument used to collect data in the form of questionnaire. Data analysis was carried out using qualitative data analysis techniques.

The results showed that the quality of the mathematics scrapbook with the specification of the average score of the material expert validator's assessment of 2.85 was included in the valid category and the specification of the average score of the media expert validator's assessment of 2.81 was also included in the valid category. For the results of the mathematics teacher's assessment of 3.75, it is included in the very practical category and the results of the student's assessment of 3.58 are in the very practical category. Based on this, the product of mathematics scrapbook is valid and very practical so it is suitable for use in the learning process

Keywords: math scrapbook, concept understanding ability, circle.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan dari individu, masyarakat, pembangunan bangsa, dan negara. Kemajuan suatu negara tergantung kepada bagaimana cara negara tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya yakni peserta didik. Perubahan pendidikan ke arah yang lebih baik tentunya tidak akan dapat terjadi tanpa disertai usaha dan ikhtiar manusia. Wayan Nurkencana menyatakan bahwa: “Evaluasi pendidikan diartikan sebagai tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan (Wayan, 1986).

Salah satu bidang studi pendidikan yang diajarkan dalam pembelajaran adalah matematika. Matematika merupakan suatu pengetahuan yang memiliki peranan penting untuk diajarkan dalam setiap jenjang satuan pendidikan karena menjadi dasar bagi perkembangan ilmu yang lain. Pada hakekatnya matematika merupakan suatu ilmu yang diadakan atas akal (rasio) yang berhubungan dengan benda-benda abstrak (Sudjana, 2002). Menurut NCTM (2017) yang menetapkan lima standar kemampuan matematis untuk dapat mewujudkan tujuan dalam pembelajaran matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan penalaran (*Reasoning*

and Proof), kemampuan komunikasi (*Communication*), kemampuan koneksi (*Connection*), dan kemampuan representasi (*Representation*).

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang dirumuskan oleh Ibrahim & Suparni (2008: 36).

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran di sekolah tidak hanya bertujuan memahami materi namun, salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam belajar matematika adalah memahami konsep matematika seperti pada salah satu butir dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 (Kemendikbud, 2014). Pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur secara

luwes, akurat, efisien, dan tepat (Uno & Koni, 2012: 216). Dalam pembelajaran matematikasiswa dilatih untuk berpikir logis, kritis, kreatif serta dituntut memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik. Namun, pada kenyataannya kemampuan pemahaman konsep matematika yang dimiliki oleh para siswa masih rendah. Hal ini berdasarkan pengalaman Hidayanti (2015:8) saat melakukan PPPG di SMP Muhammadiyah 3 Depok yang menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berbeda dengan konsep yang sama. Pernyataan itu juga didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Muhammadiyah 3 Depok. Penelitian pendukung lainnya, penelitian Kurniawan (2018: 73) menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep peserta didik di MTs Negeri 6 Sragen masih rendah. Hal itu berdasarkan analisis kesulitan siswa dalam menyatakan ulang sebuah konsep sebanyak 57,14%, kesulitan siswa dalam mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu sebanyak 60,31%, kesulitan dalam memaparkan konsep sebanyak 81%, dan kesulitan siswa dalam menerapkan konsep secara algoritma sebanyak 77,77%. Penelitian pendukung lainnya, penelitian Badraeni dkk (2020) menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman peserta didik di MTs Nurul Hidayah Bandung masih tergolong kurang. Hal Ini berdasarkan analisis hasil tes, indikator mengaitkan suatu konsep dengan konsep lainnya adalah 37,85% (sangat kurang) dan indikator mengerjakan perhitungan secara algoritmik (pemahaman instrumental) adalah 28,57%.

Pemahaman konsep sangat diperlukan siswa dalam menyelesaikan soal matematika, salah satunya yaitu materi lingkaran. Materi lingkaran merupakan materi

yang diajarkan kepada siswa SMP kelas VIII. Berdasarkan hasil penelitian dari Herawati (2006) menemukan bahwa siswa kelas VIII memiliki kesulitan pada materi lingkaran. Dalam materi ini, terdapat beberapa kompetensi dasar yaitu: (1) menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran, (2) menghitung keliling dan luas lingkaran, (3) menggunakan hubungan sudut pusat, panjang busur, luas juring dalam pemecahan masalah, (4) menghitung panjang garis singgung persekutuan dua lingkaran, dan (5) melukis lingkaran dalam dan lingkaran luar suatu segitiga. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan siswa dalam belajar matematika. Faktor tersebut antara lain, (1) faktor fisiologis, (2) faktor sosial, (3) faktor emosional, (4) faktor intelektual, dan (5) faktor pedagogis (Widdiharto, 2008). Yang dimaksud faktor pedagogis adalah kurang tepatnya pengelolaan pembelajaran oleh guru serta kurang tepatnya penerapan metode pembelajaran.

Menurut Kartono (2012: 5) berdasarkan sudut pandang psikologi, geometri merupakan penyajian abstraksi dari pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Geometri tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa tetapi juga membantu siswa dalam pembentukan memori yaitu objek konkret menjadi abstrak. Berdasarkan pendapat tersebut maka geometri merupakan materi penting dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran geometri dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, penalaran dan kemudahan dalam keterampilan berbagai topik matematika serta ilmu yang lain. Suyanto (2015: 165) menyatakan bahwa geometri merupakan pengenalan bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri

dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Lingkaran merupakan bagian geometri sebagai dasar mempelajari bangun-bangun lain seperti tabung dan kerucut. Namun lingkaran masih menjadi momok bagi siswa, oleh karenanya hal ini perlu adanya suatu evaluasi pembelajaran yang mampu mendeteksi kesulitan siswa.

Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2000/2001 menunjukkan bahwa siswa lemah dalam geometri, khususnya dalam pemahaman ruang dan bentuk. Siswa kadang sulit untuk mengilustrasikan bentuk bangun ruang dimensi tiga yang berongga di dalamnya sehingga guru memiliki kesulitan dalam mengajarkan bangun ruang. Pada dasarnya geometri memiliki peluang lebih besar untuk dipahami oleh siswa, karena siswa belajar bentuk-bentuk geometri dimulai sejak Sekolah Dasar bahkan sebelum sekolah pun sudah mengenalinya dengan benda-benda yang ada di sekitar. Namun, meskipun sudah diajarkan pada kenyataannya di lapangan bahwa materi geometri kurang dikuasai oleh sebagian siswa, masih banyak yang mengalami kesulitan dalam belajar geometri. Kelemahan siswa dalam pembelajaran matematika yaitu dalam menguasai konsep dasar suatu materi, karena konsep dasar itu penting dan saling berkesinambungan. Konsep dasar suatu materi yang sebelumnya memiliki keterkaitan dengan konsep dasar yang akan dijelaskan selanjutnya. Apabila konsep dasarnya kurang dikuasai, maka kelemahannya siswa tidak dapat menguasai konsep selanjutnya. Dalam pembelajaran matematika geometri khususnya konsep dasar bidang datar lingkaran, siswa masih kurang

menguasai dasarnya. Sehingga untuk memahami konsep selanjutnya pada materi bangun ruang sisi lengkung dibutuhkan suatu kemampuan dalam memahami bentuk gambar atau ruang.

Kesulitan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan berdampak pada hasil belajar siswa pada materi lingkaran yang masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Lein dalam Susanti (2017) yang dikutip oleh Rianti (2018). Menurut pengalaman sebelumnya, siswa mengalami kesulitan pada materi lingkaran khususnya pada soal pemecahan masalah yang berbentuk uraian atau soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Siswa masih belum mantap dalam memahami konsep lingkaran sehingga siswa kesulitan dalam mempelajarinya. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep soal maka diperlukan pembelajaran yang lebih menarik. Pembelajaran matematika yang monoton dan hanya menggunakan media yang disediakan sekolah seperti modul, buku paket dan LKS, membuat peserta didik kurang berminat untuk melakukan pembelajaran (Liawati, 2017). Buku cetak yang disediakan sekolah pun memiliki bacaan atau penjelasan yang panjang serta pemahaman konsep yang rumit membuat peserta didik sulit untuk memahami bacaan di dalam buku cetak. Mata pelajaran matematika dianggap siswa sebagai pelajaran yang sulit di pahami (Rohyana, 2020). Akibatnya siswa merasa jenuh, bosan, mengantuk, dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran matematika berkurang karena sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit (Dina, 2020).

Pemahaman konsep dalam pelajaran matematika yang memiliki banyak konsep dan teori. Pemahaman konsep yang menduga-duga, dan menghafal membuat peserta didik tidak dapat mempelajari dengan baik. Tingkat pemahaman dari peserta didik masih kurang menjadi perhatian para guru. Kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan pada suatu kasus baru berdasarkan informasi umum yang sudah dimiliki sebelumnya masih kurang dikembangkan. Karena itu, peserta didik cenderung menghafalkan rumus saja tanpa adanya motivasi untuk memberikan kesimpulan dari apa yang mereka pahami (Liawati, 2017). Sebagai salah satu mata pelajaran matematika di SMP yang sering dihindari peserta didik maka inovasi harus dilakukan agar pemahaman mereka tentang matematika dapat diubah. Dengan menggunakan media yang menarik, unik dan sederhana dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam pelajaran matematika.

Untuk memfasilitasi hal tersebut diatas peneliti berinovasi membuat media pembelajaran yang tidak monoton seperti LKS dan buku pelajaran biasanya (Liawati, 2017). Media yang dimaksud yakni media *scrapbook*, media *scrapbook* merupakan salah satu alternatif untuk menunjang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Scrapbook* merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan diatas kertas (Liawati, 2017). Kata *Scrapbooking* dari Bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu (Yukeu, 2015).

Media *scrapbook* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika yakni materi lingkaran. Di dalam *scrapbook* akan berisikan materi lingkaran khususnya

menentukan unsur-unsur lingkaran, rumus-rumus lingkaran (luas dan keliling lingkaran), dan menghitung besaran-besaran bagian lingkaran lebih tepatnya luas dan keliling lingkaran. Jika media tersebut diterapkan dalam matematika maka minat baca siswa akan meningkat karena penasaran matematika ketika menggunakan media tersebut, sehingga dapat mengubah pandangan siswa bahwa matematika sulit dipahami.

Dari gambaran permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka peneliti memilih media *scrapbook* dikarenakan belum ada penelitian penggunaan media ini pada materi lingkaran. Dan untuk mengatasi permasalahan mendasar yakni kurangnya siswa dalam memahami konsep lingkaran maka dilakukan pengembangan media *scrapbook* yang diharapkan dapat membantu guru memahamkan siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP/MTs”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Peserta didik masih belum mantap dalam memahami konsep lingkaran sehingga siswa kesulitan dalam mempelajarinya.
2. Belum adanya media pembelajaran tentang lingkaran yang lebih variatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media *scrapbook* matematika materi lingkaran untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang valid dan praktis?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media *scrapbook* matematika materi lingkaran untuk memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik yang valid dan praktis.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Alat peraga *Circle Scrapbook* akan dibuat menggunakan kertas, lem kertas dan beberapa gambar yang menarik.
2. Alat peraga *Circle Scrapbook* merupakan alat peraga yang memuat materi tentang materi lingkaran, unsur- unsur lingkaran, rumus-rumus lingkaran dan menghitung besaran-besaran bagian lingkaran.
3. Gambar pada media *scrapbook* disajikan semenarik mungkin dibuat dengan bantuan *microsoft word* dan *corel draw X7* dengan teknik lipat dan tempel, sehingga mampu menarik minat siswa dalam mencari informasi yang terdapat pada

media *scrapbook*. Untuk menemukan informasi tersebut, siswa dapat menarik dan membuka setiap item yang disajikan dalam setiap halaman.

4. Media *scrapbook* di dicetak dengan ukuran kertas A4, menggunakan kertas *ivory* 400 gr karena mempertimbangkan keberulangan pemakaian.
5. Media *scrapbook* tersusun dari halaman sampul atau *cover*, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator pembelajaran, penyajian materi lingkaran, unsur- unsur lingkaran, rumus-rumus lingkaran(luas dan keliling lingkaran) dan menghitung besaran-besaran bagian lingkaran(luas dan keliling lingkaran) , daftar pustaka, dan biodata pembuat.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dapat menambah pengalaman belajar yang berbeda, menumbuhkan motivasi belajar, serta dapat memfasilitasi siswa dalam pemahaman konsep tentang lingkaran
2. Bagi guru, *scrapbook* dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif bagi guru, menambah gaya belajar baru, serta dapat membantu melatih pemahaman konsep siswa
3. Bagi sekolah, dapat menambah wawasan tentang pengajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan
4. Bagi peneliti, menjadi bekal untuk menjadi calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

G. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1. Penelitian ini tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa *scrapbook* dan divalidasi oleh 4 dosen untuk mengukur kevalidan dan pengisian angket oleh guru MTs Ma'arif NU 3 Grabag dan 5 peserta didik untuk mengukur kepraktisan.
2. Pengembangan *scrapbook* sebagai media pembelajaran matematika yang difokuskan untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII tentang lingkaran.

H. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Matematik adalah terjadinya proses komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa, untuk mengembangkan potensi matematika siswa dengan menggunakan strategi yang telah ditentukan.
2. Media adalah alat yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar membantu proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. *Scrapbook* adalah sebuah buku tempel atau buku tempat menempelkan guntingan-guntingan yang sesuai dengan tema atau keinginan, dan untuk *scrapbook* ini disusun sesuai materi lingkaran.
4. Pemahaman konsep adalah proses individu dapat merumuskan strategi penyelesaian, menerapkan perhitungan sederhana, menggunakan simbol untuk mempresentasikan konsep, dan mengubah suatu bentuk ke bentuk lain menggunakan prosedur yang tepat dan efisien.

5. Lingkaran adalah lengkung tertutup yang semua titik-titik pada lengkung itu berjarak sama terhadap suatu titik tertentu dalam lengkungan itu. Titik tertentu dalam lengkungan disebut pusat lingkaran dan jarak tersebut disebut jari-jari lingkaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini dikembangkan *scrapbook* dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP/MTs” dilakukandengan model pengembangan Richey and Klein dengan tiga tahap pengembangan yaitu *planning* (perencanaan), *production* (produksi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Hasil pengembangan *scrapbook* pada materi lingkaran kelas VIII MTs Ma’arif NU 3 Grabag layak digunakan ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisan.
 - (1) Ditinjau dari aspek kevalidan. *Scrapbook* matematika pada materi lingkaran ini memperoleh skor akhir rata-rata hasil penilaian *scrapbook* oleh ahli materi yaitu **2,85** dan dikategorikan **Valid**, untuk hasil dari ahli media yaitu **2,81** dan dikategorikan **Valid**.
 - (2) Ditinjau dari aspek kepraktisan. *Scrapbook* matematika pada materi lingkaran ini memperoleh skor rata-rata sebesar **3,75** dan memperoleh kategori **Sangat Praktis**.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan *scrapbook* matematika pada materi lingkaran kelas VIII MTs Ma’arif NU 3 Grabag yang dikembangkan memenuhi kriteria **Valid** dan **Sangat Praktis**. Dengan begitu maka tercapai tujuan dari pengembangan

ini yakni mengembangkan media *scrapbook* matematika materi lingkaran untuk memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik yang valid dan praktis.

B. Saran

Adapun saran pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut dijabarkan sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. *Scrapbook* matematika untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII materi lingkaran dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah teruji valid dan mendapat penilaian sangat baik dari validator ahli materi serta penilaian baik dari validator ahli media.
- b. Untuk menghemat biaya pengadaan *scrapbook* maka pengguna *scrapbook* baik pendidik maupun peserta didik dapat digunakan secara bergantian.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Dari setiap aspek dapat ditingkatkan lagi kualitas pengembangannya baik dari segi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, maupun desain dalam *scrapbook*.
- b. Penyajian pembelajaran pada *scrapbook* dibuat lebih komunikatif dan interaktif menyesuaikan karakteristik materi dan juga karakteristik peserta didik agar penyampaiannya dapat lebih baik.
- c. *Scrapbook* matematika untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII materi lingkaran dapat dikembangkan lebih lanjut sampai pada tahap uji coba lapangan sehingga kualitas *scrapbook* dapat teruji keefektifannya.

- d. *Scrapbook* matematika untuk peserta didik ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan eksperimen menggunakan kelas pembanding agar kualitas *scrapbook* benar-benar teruji dalam hal pemanfaatan.
- e. *Scrapbook* dapat dikembangkan pula pada materi pokok dan jenjang pendidikan yang lainnya. *Scrapbook* ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan *scrapbook* tersebut, tentunya dengan tetap memperhatikan kelebihan dan kekurangannya sehingga produk yang dihasilkan kedepannya dapat menjadi produk yang lebih baik.
- f. Perlu dipertimbangkan aspek ekonomis pada produk yang dikembangkan agar dapat digunakan oleh seluruh peserta didik.
- g. Untuk lebih bisa optimal dalam pemakaian media *scrapbook* lebih baik diproduksi secara bersamaan dengan murid. Sehingga *scrapbook* bisa lebih optimal kegunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: T Rineka
- Cipta Al-Habsyi, M. 2013. *The Effect of Open-Ended Task-as an Assessment tool on Fourth Graders' Mathematics Achievement, and Assessing Students' Perspectives about it. Jordan of Educational Sciences Vol. 9, No.3*
- Anggraeni, F. (2017). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemandirian Belajar*.
- Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 20.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad, *Media pembelajaran*. (Jakarta. Rajawali Press, 2011), hlm.9.
- Bekti, Tri. 2014. *Profil Pemecahan Masalah Berbentuk Open-Ended Berdasarkan Tahapan Polya pada Siswa SMP Negeri 3 Salatiga dalam Materi Lingkaran*. Skripsi. Salatiga: FMIPA UKSW.
- Dewi & Widodo. 2016. *Penguasaan Konsep Lingkaran Terhadap Kemampuan Spasial Matematika Siswa Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Viii*

Smp Negeri 1 Kota Cirebon. Cirebon. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati.

Dini, Hidayanti. 2015. *Pengembangan komik matematika berbasis edutainment untuk memfasilitasi pencapaian pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa SMP/MTs kelas VIII pada pokok bahasan lingkaran.* Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Sains dan Teknologi. UIN Sunan Kalijaga.

Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.* Jurnal Lingkar Widya Swara. 1(4): 104-117

Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia, Bandung :* Pustaka Setia.

Hindarto, T. C. & S. P. Honggowidjaja. 2016. *Perancangan Interior Creativity Place dengan Edukasi Robotik, Scrapbook, dan Puzzle.* Surabaya. Jurnal Intra. 4(2): 564-574

Ibrahim & Suparni. 2008. *Strategi pembelajaran matematika.* Yogyakarta: sukses offset.

Ika P, Herawati. 2006. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 10 Tegal Kelas Viii Semester Ii Dengan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Berbasis Kontekstual Pada Materi Pokok*

Lingkaran Tahun Pelajaran 2005/2006. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Kartono, 2012. *Persamaan Diferensial Biasa Model Matematika Fenomena Perubahan*.

Kemendikbud. 2014. *Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kiki, N. (2017). *Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok. Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(4), 87–94.

Kilpatrick. (2002). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. D C Press, Academy, 34(6).

Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb0139.x>

Liawati, Permatasari. 2017. *Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bandar Lampung. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.

- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 27-33
- Muijs & David. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Murjainah. 2016. *Pengembangan Digital scrapbook pembelajaran geografi dengan kompetensi dasar menganalisis kecenderungan perubahan litosfer di muka bumi di kelas X SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Palembang. Universitas PGRI Palembang.
- Nida N, Rohyana. 2020. *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Viii Mts Negeri 3 Banjarnegara Pada Materi Lingkaran*. Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga.
- Nurdiana, I. & Murjainah. 2017. *The Relationship Between Using Scrapbook Media and Motivation in Learning Geography of Seventh Grade Students in SMP Negeri 41 Palembang*. *Edutech*. 16(3): 274-287
- Nur H, Dina. 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Solving Pada Materi Keliling Dan Luas Lingkaran Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Muaro Jambi*. Jambi. Fakultas

Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin
Jambi.

Pratiwi, Meidiyanti.2017. *Pengembangan media scrapbook subtema komponen ekosistem untuk kelas V SD*. Skripsi tidak diterbitkan. hlm. 22.

Pujriyanto, *Desain grafis komputer; teori grafis komputer*. Yogyakarta:Andi Offset.
2005.

Rifa'i, A. dkk. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

Sigit Purnama. *Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. Study Program of Education for Islamic Elementary School Teachers (Undergraduate). Faculty of Tarbiyah and Education(FITK). Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2010.

Sudjana. 2002. *Strategi Mengajar Matematika Modal 1-3* .Jakarta. hal. 6.

Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.39-48.

Sukino W, Simangunsong, *Matematika SMP Kelas VIII*, (Jakarta: 2006), hal. 226.

Sumarmo, U. (2014). *Asesmen Soft Skill dan Hard Skill Matematik Siswa Dalam Kurikulum 2013*, 1–30.

Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Suyanto, Slamet. 2015. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen

Uno, Hamzah B & Koni, Satria. 2012. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Wayan, Nurkencana, *Evaluasi Pendidikan* ,(Surabaya: usaha Nasional,1986)

Widoyoko, S. E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Yee, F.P. 2002. *Open-*

Ended problems for higher-order thinking in mathematics. Singapore:
Institute of Education.

Yukeu Heryani, Amir, Pepen, ‘*Efektivitas penggunaan media scrapbook untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi* ‘(jurnal pendidikan bahasa jerman,fakultas pendidikan Bahasa dan seni, UPI), 2015.

