



PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 01 BATU

Ninik Hartini
SMP Negeri 01 Batu

Email : ninikhartini@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 Desember 2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 Maret 2024)

ABSTRAK:

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Hal tersebut karena dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan matematika sering digunakan manusia. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media *Scrapbook*. *Scrapbook* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari album foto yang kemudian dimodifikasi dengan menempelkan gambar serta tulisan yang menarik baik dari bahan sisa ataupun dengan desain yang dibuat sendiri. Penelitian ini telah berupaya mengembangkan *Scrapbook* Interaktif Pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat di SMP Negeri 1 Batu. Model konseptual pengembangan yang sebagian besar mengacu pada teori Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) telah diaplikasikan dalam penelitian ini. Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : RPP, Bahan ajar pendukung *Scrapbook* Interaktif, Media pembelajaran pendukung *Scrapbook* Interaktif, dan evaluasi pendukung *Scrapbook*. Masing masing komponen produk pengembangan tersebut selalu difokuskan pada pengembangan media *Scrapbook* pada pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami proses validasi dari ahli materi Matematika, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi sebagai masukan proses revisi produk pengembangan, selanjutnya diuji cobakan melalui uji coba individu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan analisis dari hasil validasi ahli, hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar sebesar 3,282 atau 82,062%. Hal ini berarti kualitas produk pengembangan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat termasuk katagori baik..

Kata Kunci : Pengembangan, *Scrapbook*, Motivasi Belajar Matematika

ABSTRACT:

Mathematics is a branch of science that is very important for students to master. This is because in everyday life, mathematical knowledge is often used by humans. One of the learning media that can be used in mathematics learning is Scrapbook media. Scrapbooks are learning media made from photo albums which are then modified by attaching interesting pictures and writing either from leftover materials or with designs you make yourself. This research has attempted to develop an Interactive Scrapbook or Mathematics Learning on Triangle and Quadrilateral material at SMP Negeri 1 Batu. The conceptual model of development which mostly refers to the theory of Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) has been

applied in this research. The development products in this research consist of: lesson plans, teaching materials supporting Interactive Scrapbook, learning media supporting Interactive Scrapbook, and evaluation supporting Scrapboo. The four products developed in this research have undergone a validation process from Mathematics material experts, learning design experts, and learning media experts. The validation results are used as input for the product development revision process, then tested through individual trials, small group trials and large group trials. Based on analysis of expert validation results, individual, small group and large group trial results, an average score obtained from respondents' assessments was 3.282 or 82.062%. Four is in the good category..

Keywords: *Development, Scrapbook, Motivation for Learning Mathematics*

PENDAHULUAN

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi (Sardiman A.M, 2007) Pengajaran akan sangat kesulitan untuk mencapai tujuannya dengan maksimal tanpa adanya motivasi atau dorongan pada masing-masing individu yang memiliki hubungan dengan kegiatan pendidikan. Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh.

AW. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu (Purwa Atmaja Prawira, 2012) Semakin besar motivasi seseorang untuk mencapai tujuan, maka semakin besar pula peluang untuk keberhasilan tujuan tersebut.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Hal tersebut karena dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan matematika sering digunakan manusia baik disadari ataupun tidak. Artinya, matematika memiliki hubungan erat dengan keberlangsungan hidup manusia setiap harinya. Dalam pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat menerapkan konsep pemecahan masalah sehari-hari sehingga tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep matematika saja (Mufidah, dkk., 2021: 112).

Hal yang perlu dikuasai oleh siswa adalah kemampuan menyangkut teknik dan strategi pemecahan masalah, pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang merupakan elemen-elemen penting dalam belajar matematika. Polya (dalam Baiduri, 2015: 42) berpendapat bahwa dalam penyelesaian masalah matematika terdiri atas empat langkah pokok, yaitu 1) memahami masalah atau membaca masalah (*understand the problem/ read the problem*), 2) menyusun rencana atau memilih strategi (*devise a plan/select a strategy*), 3) melaksanakan rencana/ memecahkan masalah (*carry out a plan/ solve the problem*) dan 4) memeriksa kembali (*look back*). Konsep pemecahan masalah berdasarkan teori Polya tersebut mendorong

peran guru untuk memberikan penjelasan dengan cukup detail tentang tahapan pemecahan masalah.

Namun, fakta di lapangan, tidak jarang siswa merasa kurang tertarik dengan penjelasan guru saat proses pembelajaran khususnya apabila dihadapkan dengan materi soal cerita. Akibatnya adalah siswa kurang paham serta kurang memiliki motivasi untuk menguasai keterampilan pemecahan masalah tersebut. Untuk itu perlu adanya alat bantu atau media pembelajaran yang dapat menarik motivasi dan minat siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan langkah-langkah yang benar. Penggunaan media berfungsi dalam pembelajaran matematika adalah sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran matematika yang abstrak supaya dapat diterima siswa usia sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional kongkret. Pada tahap operasional kongkret, anak sudah dapat memahami operasi-operasi logis yang bersifat reversible (perubahan) dan konservasi (kekekalan) (Nabila, 2021: 78).

Dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa usia sekolah dasar yang sudah mampu memahami operasi logis akan mudah mencermati soal matematika yang dikemas dalam bentuk cerita. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media Scrapbook . Scrapbook merupakan media pembelajaran yang terbuat dari album foto yang kemudian dimodifikasi dengan menempelkan gambar serta tulisan yang menarik baik dari bahan sisa ataupun dengan desain yang dibuat sendiri (Rahmawanti et al., 2020). Guru dapat menggunakan media pembelajaran Scrapbook yang dapat dengan mudah didapatkan bahan-bahannya dengan cara menempelkan gambar-gambar menarik sesuai dengan materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih atau pembelajaran yang dianggap oleh siswa sulit seperti matematika.

Menurut Veronica, dkk., (2018: 260), Scrapbook memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik bagi siswa sehingga siswa lebih berkonsentrasi pada pembelajaran. Bahan-bahan untuk membuat Scrapbook juga mudah didapatkan sehingga dengan menggunakan media Scrapbook siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu”. Penelitian pengembangan ini berbeda dengan hasil penelitian terdahulu, yaitu oleh Setyawati (2019), yang mengembangkan media Scrapbook dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika, sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penyelesaian soal cerita dengan menggunakan prosedur pemecahan masalah. Peneliti berasumsi bahwa pengembangan media pembelajaran Scrapbook ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika .

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk :

- 1) Mendeskripsikan model prosedural dan konseptual dari Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu .
- 2) Mengetahui validitas dari produk Pengembangan Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu .

- 3) Menganalisis hasil uji coba produk Pengembangan Model Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu.
- 4) Mengetahui efektifitas pelaksanaan Pengembangan Model Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu.

Produk yang diharapkan dari penelitian ini mencakup: Pengembangan Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Batu. Dengan materi pembelajaran tentang Segi Tiga dan Segi Em[at. Perangkat tersebut terdiri dari : a) Pengembangan Silabus, b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c) Bahan ajar sekolah, d) Lembar, dan e) Alat evaluasi Model Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu.

KAJIAN PUSTAKA.

1. Pembelajaran Matematika SMP

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “mathein” atau “manthenein” yang berarti mempelajari. Kata matematika diduga erat hubungannya dengan bahasa sansekerta, mudna atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan atau inteligensia. Subarinah (2006) memandang istilah matematika sebagai pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik, pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat sifat-sifat, teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika menurut Suherman (2003) adalah disiplin ilmu tentang tata cara berfikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Menurut Johnson dan Myklebust (2002) matematika adalah bahasa simbiolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Nickson (2005) dalam pandangan konstruktivistiknya menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah membantu siswa untuk membangun konsep-konsep/prinsipprinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep/prinsip itu terbangun kembali; transformasi informasi yang diperoleh menjadi konsep/prinsip baru. Transformasi tersebut mudah terjadi bila pemahaman terjadi di dalam benak siswa. Itu berarti pembelajaran matematika adalah membangun pemahaman.

Tujuan khusus pembelajaran matematika pada masing-masing satuan pendidikan diungkapkan dalam masing-masing GBPP matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SMP adalah agar: a. Siswa memiliki kemampuan yang dapat digunakan dalam kegiatan matematika. b. Siswa memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah. c. Siswa memiliki keterampilan matematika sebagai peningkatan dan perluasan dari matematika sekolah dasar untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. d. Siswa memiliki pandangan yang cukup luas dan memiliki sikap logis, kritis, cermat dan disiplin serta menghargai kegunaan matematika.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2012). Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (message) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods).

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan 16 dari murid (A. Arsyad, 2002). Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.

Media Pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar (Arsyad Azhar, 2002) . Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain: a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan. b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan. d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran

Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang digunakan dan meperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar (Asnawir & Bsyiruddin Usman, 2002).. Klasifikasi Media Pembelajaran Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, misalnya teori/konsep baru dan teknologi, media pendidikan (pembelajaran) mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah, kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengartah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran. Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz, sebagaimana dikutip kembali oleh Sadiman, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya, yaitu suara, visual, dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan juga antara media siar (telecommunication) dan media

rekam (rcording). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi delapan kategori:1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran, karena siswa akan semangat mengikuti pembelajaran jika mereka mempunyai motivasi untuk belajar. Menurut Hamalik (2011, hlm. 161) “Motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik”. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar siswa, ketekunan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa.

Sardiman (2003: 65) mengemukakan rendahnya motivasi belajar siswa, dapat disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Proses belajar mengajar di sekolah, metode pembelajaran yang digunakan guru merupakan salah satu faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Winkel (2005: 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sardiman A. M (2007: 75), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi. yang lebih baik lagi. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar individu diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, guru, konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang, dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menggapai sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya (Prawira, 2012)

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

4. Scrabbook

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media ini menjadi komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional bagi peserta didik yang dapat

merangsang peserta didik untuk belajar. Salah satu media alternatif sebagai solusi atas beberapa masalah yang telah peneliti paparkan di atas yakni media Scrapbook untuk materi karangan deskripsi pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hamidjojo dalam Hosnan (2015: 111) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu. Sehubungan dengan itu, Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011: 23) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya hingga dapat lebih dipahami, 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Scrapbook yang berasal dari kata “scrap” memiliki arti sisa. Tetapi Scrapbook bukan hanya sekadar menempel menggunakan barang sisa saja. Disisi lain Scrapbook merupakan kegiatan seni yang berupa menempel pada lembar kertas kosong (Murjainah, 2013). Scrapbook merupakan seni menempelkan hiasan di atas kertas serta menghiasinya menjadi suatu karya yang kreatif (Rahmat, 2017). Scrapbook merupakan buku yang berisikan foto atau gambar serta meletakkan gambar tersebut di atas kertas serta mendekorasinya menjadi suatu karya yang menarik dan kreatif (Rahmawanti et al., 2020). Media Scrapbook sangat tepat digunakan untuk pembelajaran, karena media Scrapbook meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang baik serta optimal (Alfiah et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelaahan cukup banyak peneliti yang mengembangkan media Scrapbook untuk mata pelajaran IPS, diantaranya pengembangan Scrapbook untuk materi kebudayaan Banten (Rosihah & Pamungkas, 2018), pengembangan Scrapbook berbasis budaya lokal untuk pembelajaran IPS (Kartina, Akrom, & Farhurohman, 2021) dan pengembangan Scrapbook untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keragaman budaya bangsa (Halisah, Wardhani, & Arifin, 2021). Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, penelitian yang paling relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Halisah dkk, karena mengangkat materi yang sama. Namun antara penelitian tersebut dan penelitian ini tetap ada perbedaan, pada penelitian ini selain kelayakan media, efek media yang dikembangkan terhadap hasil belajar diujicobakan sedangkan penelitian sebelumnya hanya sampai uji kelayakan. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat lebih yakin lagi mengenai keefektifan media Scrapbook dalam meningkatkan hasil belajar..

5. Penelitian Terkait

- 1) Lailatul Fitriyah , Suryatin , Urip Tisngati . 2022.Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita FPB Dan KPK Kelas IV SD..Penelitian ini dilakukan berdasarkan potensi dan kebutuhan media pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Scrapbook untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita FPB dan KPK untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi sampai dengan tahap ke-7. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Karanggede yang berjumlah 7 siswa. Teknik pengumpulan data dengan angket, tes tulis, dan

dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah: (1) media Scrapbook dikembangkan melalui prosedur pengembangan Borg & Gall hingga tahap ke-7; (2) media Scrapbook dinyatakan “Sangat Valid” oleh ahli materi dengan rerata sebesar 4,46 dan oleh ahli media dengan rerata sebesar 4,37, serta hasil penilaian angket respon siswa sebesar 97,96% dengan kategori “Sangat baik”; (3) media Scrapbook dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita FPB dan KPK dengan rata-rata N-Gain score adalah 0,8 yang berarti kategori tinggi dan persentase N-Gain score menunjukkan angka 82% yang bermakna efektif.

- 2) Siti Try Zulmaningsih. 2023. Pengembangan Scrapbook Berbasis Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bilangan Kelas 1 SDN 1 Tunjungan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan 7 langkah menurut Borg and Gall yaitu: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Revisi hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan, dan (7) Revisi hasil uji coba lapangan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan dengan guru kelas I di SDN 1 Tunjungan, SDN 2 Semampir, dan SDN 1 Semampir memperoleh validitas 0,950. Kesimpulannya pengembangan media *Scrapbook* berbasis permainan edukasi termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memenuhi kriteria layak. Berdasarkan hasil penelitian uji lapangan diperoleh T_{hitung} (11.831) dengan perhitungan SPSS dan $T_{tabel} = 2,089$ dengan taraf signifikan 5 % atau 0,05 dengan ketentuan $T_{hitung} > T_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media *Scrapbook* berbasis permainan edukasi. dapat disampaikan bahwa media *Scrapbook* berbasis permainan edukasi menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media guru untuk pendamping buku siswa saat memberikan materi kepada siswa.
- 3) Shafa Ardita, Nirwana Anas. 2022. Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4-D (Define, Design, Development dan Disseminate). Subjek dalam penelitian ini adalah 17 peserta didik, dan 3 orang sebagai ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan lembar diskusi siswa berbentuk pilihan berganda. Hasil kelayakan dari validasi para ahli yaitu penilaian dari ahli materi memperoleh skor 90,91%, penilaian dari ahli bahasa memperoleh skor 86,67%, dan penilaian dari ahli media memperoleh skor 100%. Berdasarkan keseluruhan dari hasil validasi diperoleh skor 92,52% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil nilai N-Gain yang diperoleh yaitu 0,58 dan termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan nilai N-Gain yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Scrapbook cukup efektif serta layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- 4) Prihatin Sulistyowati, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Scrapbook in box*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scrapbook in box* layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase 92,5%, penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan presentase 80%, penilaian oleh ahli materi mendapatkan presentase 93,1%, penilaian oleh guru mendapatkan presentase 93,1%. Penilaian oleh siswa mendapatkan presentase 93%, dan untuk keefektifan mendapatkan rata-rata peningkatan kemampuan membaca pemahaman sebesar 26%. Berdasarkan paparan hasil penilaian maka media pembelajaran Scrapbook in box “Layak”, “Praktis”, dan “Sangat Baik” digunakan di lapangan.

- 5) Tiara Kusnia Dewi, dan Rina Yuliana. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran Scrapbook untuk materi karangan deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Scrapbook untuk materi karangan deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar yang dikembangkan mendapat penilaian yang layak dari pakar. Penelitian ini dilakukan di SDN Banjar Agung 4 dengan subjek penelitian siswa kelas III-A sejumlah 28 siswa dengan rincian 17 siswa pada uji coba terbatas. Jenis penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri atas 3 tahap yakni, tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), tahap pengembangan (develop). Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi media oleh dosen ahli serta guru dan lembar angket respon siswa. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kualitas media Scrapbook yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase 85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon siswa terhadap media Scrapbook pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik.

METODE PENELITIAN

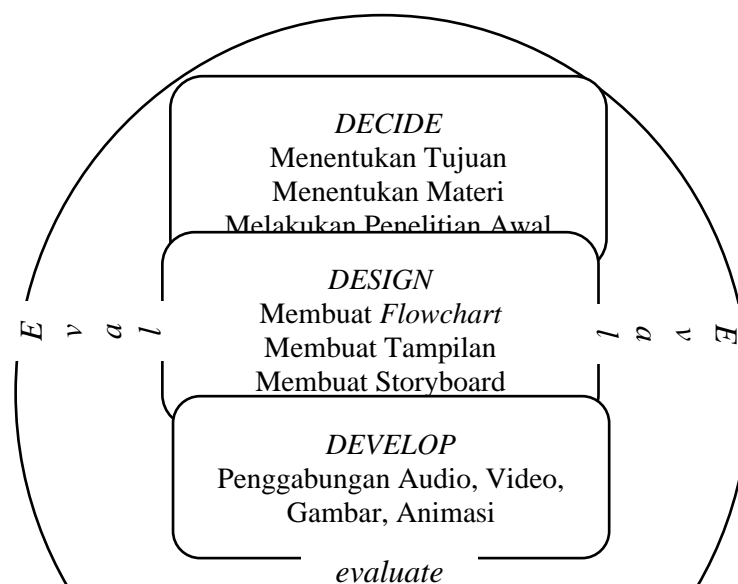
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D) tentang Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu

Menurut Purnama (2013: 20) metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Model Pengembangan Pengembangan media dalam penelitian ini, menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) penelitian pendahuluan atau pra survei; 2) perencanaan penelitian; 3) pengembangan model atau produk awal; 4) uji ahli atau pelaksanaan uji coba lapangan awal; 5) revisi hasil uji lapangan awal (terbatas); 6) pelaksanaan uji lapangan utama; 7) revisi hasil uji lapangan utama; 8) uji kelayakan atau uji lapangan operasional; 9) revisi final hasil uji kelayakan; dan 10) diseminasi dan implementasi produk akhir (Effendi & Hendriyani., 2016: 65-66).

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk dan ditentukan pengujian atas produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Sejalan dengan pernyataan tersebut, pada penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yang berupa Pengembangan Silabus, b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c) Bahan ajar sekolah, d) Lembar, dan e) Alat evaluasi Model Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model DDD-E. Model DDD-E yang memiliki empat tahapan atau langkah antara lain: (1) *decide*, (2) *design*, (3) *develop*, (4) *evaluate* yang merupakan model pengembangan produk multimedia (Ivers & Barron, 2002:21). Sejalan dengan pendapat tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan model ini dikarenakan modul elektronik interaktif berbasis PDF yang dikembangkan termasuk dalam jenis produk multimedia yang yang sesuai dengan jenis model pengembangan DDD-E.



Gambar 1 Langkah-Langkah Model DDD-E

(Sumber: I Made Tegeh, 2014)

1.1 *Decide*

Dalam tahap *decide* atau memutuskan, dilakukan beberapa langkah awal penelitian pengembangan ini. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara, survey pada guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu dalam melaksanakan pembelajaran Matematika tentang Segu Tiga dan Segi Empat. Observasi ini dilakukan untuk menentukan masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran sebelum membuat keputusan. Peneliti melakukan analisis kondisi karakteristik siswa secara mendalam apakah siswa mampu menggunakan produk hasil pengembangan nantinya. Peneliti juga mengidentifikasi sumber daya sekolah dan sumber daya siswa dalam menggunakan media *Scrapbook* untuk peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu

. Hasil akhir tahap *decide* ini adalah ditentukannya tujuan pembelajaran, penentuan jenis media *Scrapbook* yang akan digunakan dan juga dokumentasi hasil identifikasi yang telah dilakukan.

1.2 *Design*

Tahap kedua adalah *design* atau perancangan. Berdasarkan data yang ditemukan dalam tahap pertama, peneliti mulai merencanakan pengembangan produk *Scrapbook* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini hasil yang diharapkan adalah produk pengembangan dengan langkah yang terdiri dari:

- 1.) Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang digunakan.
- 2.) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambargambar hias.
- 3.) Mengunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan.
- 4.) Mengunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang di inginkan.
- 5.) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dengan aksesoris *Scrapbook* yang berisi materi pembelajaran.
- 6.) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
- 7.) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku.
- 8.) Menghias buku *Scrapbook* semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersampaikan dengan baik.

1.3 *Develop*

Pada tahap *Develop* dalam Pengembangan Produk ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan Judul Produk
Pembelajaran Matematika dengan *Scrapbook* yang didesain atau dikembangkan diberi judul *Scrapbook* Interaktif. Berdasarkan isi *Scrapbook* Interaktif mendiskripsikan tentang materi Segi Tiga dan Segi Empat dalam pembelajaran Matematika kelas VII SMP.
- b. Pengantar Pembelajaran
Pengantar pembelajaran dalam media pembelajaran ini akan membahas tentang Segi Tiga dan Segi Empat secara singkat, serta gambaran tentang cara mempelajari *Scrapbook* Interaktif yang dikembangkan. Selain itu juga ada motivasi ada peserta didik untuk menumbuhkan semangat dan minatnya untuk belajar.
- c. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

Kompetensi dasar berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai siswa sesuai dengan tujuan dan materi. Kompetensi dasar berisi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai.

d. Materi Sesuai dengan Prinsip Pembelajaran Konstruktivisme

Pada pendesainan sebuah produk berupa *Scrapbook* Interaktif harus mempertimbangkan beberapa titik fokus, antara lain adalah: materi dan media pembelajaran memberikan rangsangan serta motivasi agar peserta didik dapat belajar mandiri dan menyenangkan.

1.4 Evaluate

Pada tahap Evaluasi, Setelah produk selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah menguji coba lapangan awal yang digunakan untuk mengetahui valid tidaknya produk pengembangan media Scrapbook. Uji coba ini merupakan tahap review ahli dan pengguna. Reviewer yang akan dilakukan yaitu mereview *Scrapbook* yang dikembangkan dilakukan oleh ahli pembelajaran Matematika, dan ahli desain. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan media kepada reviewer untuk diberikan penilaian terhadap media yang disusun. Hasil penilaian akan dilakukan penganalisisan. Hasil review yang masih belum memenuhi kriteria, maka akan dilakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Revisi akan terus menerus dilakukan sampai pengembangan media tersebut valid. Hasil revisi yang sudah valid digunakan untuk uji coba kepada pengguna.

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba setelah produk divalidasi kepada para ahli. Tahap uji coba terdapat dua jenis uji coba antara lain sebagai berikut:

a. Uji coba satu-satu

Uji coba satu adalah suatu uji yang dilakukan kepada tiga peserta didik untuk mengetahui kemudahan, tampilan, dan daya tarik tampilan materi. Peserta didik dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian. Kebutuhan yang dimaksud memilih peserta didik berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

b. Uji coba terbatas

Uji terbatas adalah suatu uji yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk secara sederhana, hanya membandingkan nilai sebelum dan sesudah penggunaan produk. Tes ini hampir sama dengan uji efektif, yang membedakan adalah jumlah peserta didik. Jumlah peserta didik pada uji terbatas sebanyak 12 orang peserta didik.

c. Uji Lapangan / Masal

Uji lapangan dilakukan setelah uji coba kepada peserta didik yang jumlahnya terbatas. Setelah menganalisa hasil uji terbatas, peneliti memperoleh data tentang komentar para pengguna produk dan dilakukan revisi. Uji lapangan ini, peneliti atau pengembangan menganggap produk yang dikembangkan sudah final dan siap digunakan oleh peserta didik SMP Negeri 1 Batu dengan jumlah peserta didik yang diinginkan.

1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batu tahun ajaran 2023/ 2024 sebagai responden dan pelaku ujicoba produk. Penelitian ini juga menunjuk ahli pembelajaran Matematika dan ahli penelitian pengembangan sebagai subyek penelitian untuk melakukan validasi produk. Subyek penelitian berperan aktif dalam uji coba model dan validasi produk yang dikembangkan

dalam penelitian ini. Disamping itu subyek penelitian juga berfungsi sebagai responden yang memberi masukan data kepada peneliti..

2. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh oleh peneliti adalah data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data pendukung . Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini ,cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook*. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah siswa yang telah melaksanakan ujicoba model yang dikembangkan dalam penelitian ini.

2). Diskusi dan Wawancara

Data penelitian ini, data juga diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan responden yang telah melaksanakan uji coba produk model yang dikembangkan . Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara . Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer dalam penelitian ini . Disamping itu untuk memperoleh data pendukung dalam upaya memperkuat hasil penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan responden.

3). Observasi

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang praktek pembelajaran dengan media *Scrapbook* Untuk Peningkatan Literasi Guruyang dilakukan oleh guru. Dalam kegiatan ini data yang diperoleh adalah : a) data tentang aktifitas guru dalam pembelajaran, b) data aktifitas siswa dalam pembelajaran. Data melalui observasi ,akan digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui efektivitas model pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook*.

4). Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan sebagai data pendukung dokumen yang dilihat oleh peneliti adalah : a) perangkat yang digunakan guru dalam pembelajaran selain produk model pembelajaran dari peneliti, b) Laporan hasil kerja siswa dalam pembelajaran dan, c) lembar jawaban hasil tes dari siswa

3. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1), Analisis Deskriptif Kualitatif

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan:

- a) Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan uji coba produk pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook* yang dilakukan oleh responden.

- b) Hasil diskusi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru, siswa dan para ahli yang melakukan validasi produk pengembangan.
- c) Info-info dan tanggapan tanggapan dari pihak terkait dengan pembelajaran dengan media *Scrapbook*.

Analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan model pembelajaran.

2). Analisis Deskriptif Kuantitatif

Dalam penelitian ini, analisis ini dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket. dalam analisis statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

2 Teknik Analisis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengambil dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif, yaitu jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator ahli materi dan ahli media serta penilaian respon pengguna baik dari guru kelas maupun siswa. Sedangkan, data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator dan juga pengguna siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

Angket yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini berupa angket tertutup dan angket terbuka. Pada angket tertutup yang disebar kepada para ahli dan pengguna memuat alternatif jawaban menggunakan skala Likert dengan 4 tingkatan. Skala Likert dengan 4 tingkatan yaitu skor 4 dengan keterangan sangat setuju, skor 3 dengan keterangan setuju, skor 2 dengan keterangan tidak setuju, dan skor 1 dengan keterangan sangat tidak setuju. Selain itu, instrumen juga dilengkapi dengan angket terbuka yang digunakan untuk menuliskan kritik dan saran dari para ahli dan pengguna terhadap produk.

Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung persentase jawaban angket pada tiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S = jumlah jawaban responden dalam 1 item

N = jumlah nilai ideal dalam item

Ps = Presentase Keseluruhan (Ridwan, 2011)

Selanjutnya, persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan dalam kategori berdasarkan tabel 5 berikut.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan

Tingkat Validitas	Skor
Tidak layak	0% - 25%
Kurang Layak	26% - 50%
Layak	51% - 75%
Sangat Layak	76% - 100%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian pengembangan DDD-E yang terdiri dari: 1) *decide*; 2) *design*; 3) *develop* dan 4) *evaluation*. Untuk hasil dan pembahasan tiap tahapan, dijabarkan sebagai berikut:

1. *Decide*

Dalam tahap *decide* atau memutuskan, dilakukan beberapa langkah awal penelitian pengembangan ini. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara, survey pada guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu dalam melaksanakan pembelajaran Matematika tentang Segu Tiga dan Segi Empat. Observasi ini dilakukan untuk menentukan masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran sebelum membuat keputusan. Peneliti melakukan analisis kondisi karakteristik siswa secara mendalam apakah siswa mampu menggunakan produk hasil pengembangan nantinya. Peneliti juga mengidentifikasi sumber daya sekolah dan sumber daya siswa dalam menggunakan media *Scrapbook* untuk peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 01 Batu. Hasil akhir tahap *decide* ini adalah ditentukannya tujuan pembelajaran, penentuan jenis media *Scrapbook* yang akan digunakan dan juga dokumentasi hasil identifikasi yang telah dilakukan.

1. Produk Pengembangan

. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari : 1) RPP media *Scrapbook* , 2) Bahan ajar media *Scrapbook* , 3) Media pembelajaran *Scrapbook* , 4) Evaluasi pembelajaran dengan media *Scrapbook* .

2) Menganalisis Kebutuhan *scrapbook* Interaktif

Analisis kebutuhan siswa dalam melaksanakan dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian. mengklaim bahwa materi Segi Tiga dan Segi Empat adalah salah satu materi kelas VII SMP yang merupakan yang diperlukan pembelajaran dengan kontekstual yakni menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga merupakan bagian dari masalah pembelajaran Matematika yang sering terlalu teoritis dan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran Matematika.

Untuk menanggukangi masalah diatas masalah di atas maka siswa membutuhkan suatu sarana untuk memecahkan masalah pembelajaran Matematika . Dalam penelitian ini peneliti fokus pada pengembangan media *Scrapbook* . Melalui bahan ajar interaktif berupa *scrapbook* interaktif dilakukan dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika

2. Design

Tahap kedua adalah *design* atau perancangan. Berdasarkan data yang ditemukan dalam tahap pertama, peneliti mulai merencanakan pengembangan produk *Scrapbook* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini hasil yang diharapkan adalah produk pengembangan dengan langkah yang terdiri dari:

- 1) Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang digunakan, yakni pembelajaran Matematika tentang Segi Tiga dan segi Empat dengan media *Scrapbook*
- 2) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambargambar hias dalam media *Scrapbook* dalam pembelajaran Matematika.
- 3) Menggunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan. Dan Mengunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang di inginkan. Da;am dalam media *Scrapbook* dalam pembelajaran Matematika
- 4) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dengan aksesoris Scrapbook yang berisi materi pembelajaran tentang Segi Tiga dan Segi Empat.
- 5) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
- 6) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku dengan rapid an menarik untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan media *Scrapbook* dalam pembelajaran Matematika.
- 7) Menghias buku Scrapbook semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersaipakaian dengan baik untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan media *Scrapbook*.

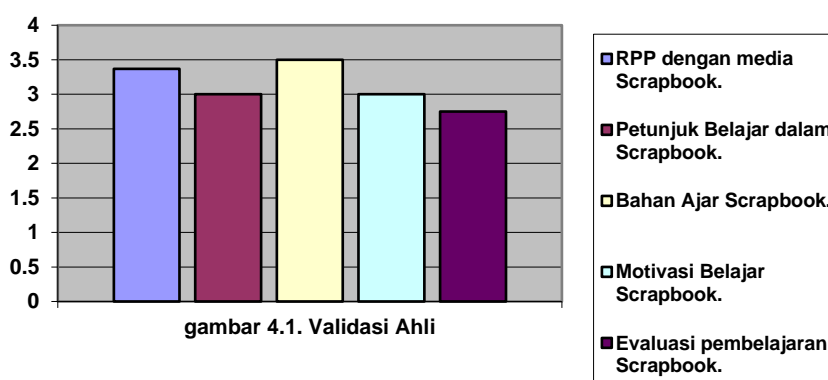
3. Develop

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk yang melalui proses **Validasi Produk**

Produk awal pengembangan model yang telah disusun, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli Desain , dan ahli media .Hasil validasi produk pengembangan dalam penelitian ini tertera dalam data sebagai berikut :

No	Komponen Produk	Skor	Katagori
	RPP dengan media <i>Scrapbook</i> .	3,47	Baik
	Petunjuk Belajar dalam <i>Scrapbook</i> .	3,10	Baik
	Bahan Ajar <i>Scrapbook</i> .	3,60	Baik
	Motivasi Belajar <i>Scrapbook</i> .	3,10	Baik
	Evaluasi pembelajaran <i>Scrapbook</i> .	2,85	Cukup
	Rata Rata Skor	3,224	Baik

Berdasarkan data di atas disajikan pada Gambar 4.1.



Berdasarkan skor rata rata validasi ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa produk awal pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat berada pada katagori baik berarti memiliki kelayakan untuk dilanjutkan diujicobaakan. Peneliti tetap memperhatikan masukan dari para ahli untuk revisi perbaikan produk pengembangan sebelum diujicobaakan.

Berdasarkan hasil validasi, kami sajikan skor dari masing ahli dan masukan para ahli terhadap pruduk awal dalam penelitian pengembangan ini pada tabel 4.1 sebagai berikut :

No	Validator	Skor	Katagori	Masukan Perbaikan
	Ahli Desain	3,134	Baik	RPP terlalu umum , perlu difokuskan pada penggunaan media <i>Scrapbook</i> Penyusunan perangkat perlu menyesuaikan kebutuhan siswa dan CP. Petunjuk belajar dalam media <i>Scrapbook</i> perlu diperjelas kalimatnya.
	Ahli Materi	3,138	Baik	Urut urutan penyampaian materi dalam media <i>Scrapbook</i> perlu diperbaiki sesuai dengan langkah pembelajaran.. Materi yang kurang dipahami siswa perlu dijelaskan dahulu sebelum anak mengerjakan tugas dalam media <i>Scrapbook</i> . Penggunaan angka dalam soal dalam <i>Scrapbook</i> sebaiknya lebih sederhana dan kontekstual.
	Ahli Media	3,100	Baik	Perlu dukungan petunjuk belajar yang lebih kontekstual sesuai karakteristik materi.. Bahan ajar perlu disertai gambar gambat yang relevan dan kontekstual dengan pewarnaan yang baik,. Media <i>Scrapbook</i> pastikan mudah dengan cepat dibuka oleh siswa.

	Rata Rata Skor	3,124	Baik	

4. Evaluation

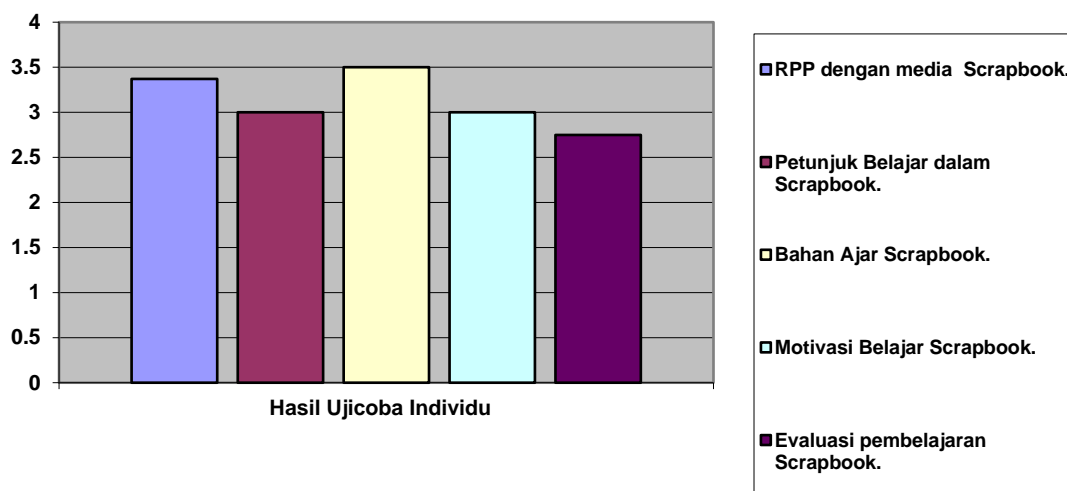
Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilanjutkan untuk memberikan penilaian pada produk tersebut. Penilaian diawali dengan melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Selanjutnya dilanjutkan dengan dua tahapan penilaian pada uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1) Uji Coba Individu

Uji coba individu dilakukan dengan tujuan untuk : (1) mengetahui pengetahuan peserta uji coba terhadap produk pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook* Interaktif pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat , (2) melihat kesesuaian produk pengembangan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat , serta (3) mengetahui tanggapan peserta ujicoba terhadap produk pembelajaran dengan media *Scrapbook* yang dikembangkan. Sebagai responden dalam ujicoba individu ini adalah 6 siswa,

Berdasarkan analisis hasil uji coba individu diperoleh skor rata-rata hasil uji coba individu yang tertera pada tabel. Sebagai berikut

No	Komponen Produk	Skor	Katagori
	RPP dengan media <i>Scrapbook</i> .	3,28	Baik
	Petunjuk Belajar dalam <i>Scrapbook</i> .	3,42	Baik
	Bahan Ajar <i>Scrapbook</i> .	3,50	Baik
	Motivasi Belajar <i>Scrapbook</i> .	3,40	Baik
	Evaluasi pembelajaran <i>Scrapbook</i> .	3,25	Baik



	Rata Rata Skor	3,37	Baik
--	-----------------------	-------------	-------------

Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata skor hasil ujicoba individu terhadap produk awal pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat sebesar 3.37.

Berdasarkan skor rata rata hasil ujicoba individu tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa produk awal pengembangan pembelajaran dengan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat berada pada katagori baik berarti memiliki kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Disamping mengisi angket, terhadap peserta uji coba perorangan juga dilakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil uji coba individu diperoleh tanggapan dari responden (peserta uji coba individu) sebagai berikut:

- 1) Sebelum diadakan uji coba individu , peserta uji coba merasa kurang terbiasa menggunakan media *Scrapbook* dalam pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat .
- 2) Penggunaan media kontekstual dalam pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat memang sangat dibutuhkan untuk lebih faham kebermanfaatan pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat dalam kehidupan .
- 3) Responden beranggapan melalui pembelajaran dengan media *Scrapbook* terasa lebih efektif dan efisien..
- 4) Bahan ajar dalam media *Scrapbook* sangat interaktif dan artistik dengan dukungan gambar yang relevan.
- 5) Guru Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat perlu berperan sebagai model untuk menjadi teladan bagi siswanya pembelajaran dengan media *Scrapbook* ..

2) Uji Coba Kelompok Kecil

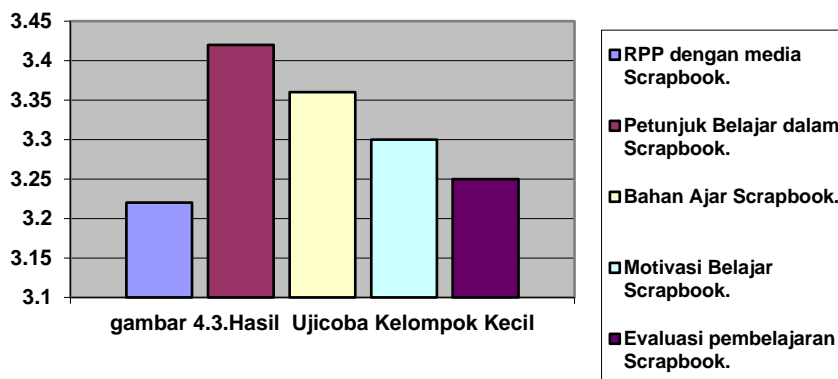
Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mencapai tujuan: 1), menguji kesesuaian produk pengembangan model dengan kebutuhan di lapangan. 2), melihat proses ujicoba produk pengembangan model dalam kerja kelompok, dan 3) melihat prediksi kelompok tentang efektifitas produk pengembangan. Ujicoba ini diikuti 4 kelompok dengan masing masing kelompok anggotanya 5 siswa..

Peorangan.

Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor rta-rata hasil uji coba individu yang tertera pada tabel 4,3. Sebagai berikut

No	Komponen Produk	Skor	Katagori
	RPP dengan media <i>Scrapbook</i> .	3,32	Baik
	Petunjuk Belajar dalam <i>Scrapbook</i> .	3,52	Baik
	Bahan Ajar <i>Scrapbook</i> .	3,46	Baik
	Motivasi Belajar <i>Scrapbook</i> .	3,40	Baik
	Evaluasi pembelajaran <i>Scrapbook</i> .	3,35	Baik
	Rata Rata Skor	3,41	Baik

Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata skor hasil ujicoba kelompok kecil terhadap produk awal pengembangan media *Scrapbook*. untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat sebesar 3.41. Skor hasil ujicoba individu produk awal tersebut diatas disajikan sebagai beriku



Berdasarkan skor rata rata hasil ujicoba kelompok kecil tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa produk awal pengembangan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat berada pada katagori baik berarti memiliki kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

3) Uji Coba Kelompok Besar

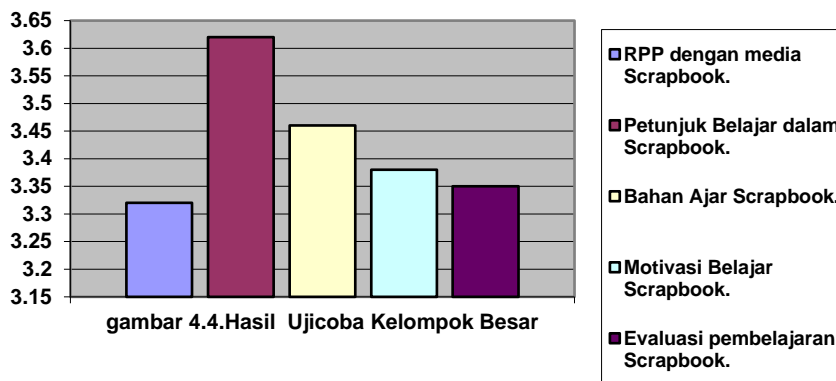
Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 40 peserta . Uji coba kelompok besar ini sama dengan yang dilakukan pada kelompok kecil untuk mencapai tujuan: 1) menguji kesesuaian produk pengembangan yang diajukan dengan kebutuhan di lapangan. 2), melihat proses aplikasi produk pengembangan media *Scrapbook* pada pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat dalam kerja kelompok, dan 3) melihat efektifitas produk pengembangan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat .

Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok besar diperoleh skor rta-rata hasil uji coba individu yang tertera pada tabel Sebagai berikut

No	Komponen Produk	Skor	Katagori
	RPP dengan media <i>Scrapbook</i> .	3,42	Baik
	Petunjuk Belajar dalam <i>Scrapbook</i> .	3,72	Sangat Baik
	Bahan Ajar <i>Scrapbook</i> .	3,56	Baik
	Motivasi Belajar <i>Scrapbook</i> .	3,48	Baik
	Evaluasi pembelajaran <i>Scrapbook</i> .	3,45	Baik
	Rata Rata Skor	3,526	Baik

Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata skor hasil ujicoba kelompok besar dari produk awal pengembangan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi

Tiga dan Segi Empat sebesar 3.526. Skor hasil ujicoba individu produk awal tersebut diatas disajikan berikut ini:



Berdasarkan skor rata rata hasil ujicoba kelompok kecil tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa produk awal pengembangan media Scrapbook untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat berada pada katagori baik berarti memiliki kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Disamping mengisi angket, terhadap peserta uji coba kelompok besar dan kelompok kecil juga dilakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti untuk mengetahui data kualitatif secara spesifik dari masing masing komponen produk pengembangan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil uji coba individu diperoleh tanggapan dari responden (peserta uji coba dikelompok) diperoleh nasukan data paga tabel sebagai berikut:

No	Komponen Produk	Masukan Responden	Katagori Masukan
	RPP	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scrapbook</i> sangat sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran • Disusun dengan praktis dan efektif • Sesuai dengan komponen produk pengembangan lainnya. 	Positif Positif Positif
	Petunjuk Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk belajar pada <i>Scrapbook</i> jelas dan menjadi acuan yang tegas • Disusun dengan praktis dan efektif • Sesuai dengan komponen produk pengembangan lainnya. 	Positif Positif Positif
	Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar sangat kontekstual dan mempermudah pengerjaan tugas dalam <i>Scrapbook</i> • Disusun dengan ilmiah dan artistik serta interaktif • <i>Scrapbook</i> menggunakan bahan ajar yang berbasis 	Positif Positif

		literasi termasuk literasi digital • Sesuai dengan komponen pengembangan lainnya.	Positif Positif
	Media Belajar	• Media sangat berfungsi mempermudah pengerjaan tugas dalam <i>Scrapbook</i> • Disusun dengan ilmiah dan artistik serta interaktif • Media berbasis teknologi terutama teknologi digital • Sesuai dengan komponen pengembangan lainnya.	Positif Positif Positif Positif
	Evaluasi	• Berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan alat kontrol dalam LKPD • Kurang disertai evaluasi untuk menilai sikap siswa dalam belajar dengan LKPD • Evaluasi berbasis teknologi terutama teknologi digital • Sesuai dengan komponen pengembangan lainnya	Positif Negatif Positif Positif

4. Efektivitas Produk Pengembangan

Untuk mengukur efektivitas pengembangan SCRAPBOOK Interaktif untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat di SMP Negeri 1 Batu maka kami menggunakan hasil analisis hasil penelitian pengembangan ini. Secara garis besar ukuran efektivitas model ditentukan oleh : 1) Rekomendasi dari validator ahli, 2). Hasil uji coba individu maupun uji coba kelompok, 3) target waktu yang digunakan untuk pengembangan model, dan 4) Kebermanfaatan produk pengembangan media Scrapbook. Peneliti juga mengukur secara kualitatif efektivitas ini dengan menilai masukan data hasil wawancara dengan siswa, ter dalam pembelajaran mengaplikasikan model pengembangan media Scrapbook yang telah dirancang dan diuji cobakan dalam penelitian ini.

Untuk mengukur efektivitas, diantaranya melalui menghitung prosentase ketercapaian kualitas produk pengembangan. Perhitungan ini didasarkan pada penilaian dalam proses pengembangan dari responden yang terdiri dari : para validator, peserta uji coba perorangan, peserta uji coba kelompok kecil dan peserta uji coba kelompok besar.

Berdasarkan data hasil penelitian yang terurai di atas peneliti menyusun tabel prosentasi ketercapaian kualitas produk pengembangan media Scrapbook pada pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat sebagai berikut :

No	Proses Pengembangan	Skor	Prosentase	Katagori
1.	Validasi Ahli	3,224	80,06 %	Baik
2.	Ujicoba perorangan	3,370	84,25 %	Baik
3.	Ujicoba kelompok kecil	3,410	85,25 %	Baik
4.	Ujicoba kelompok besar	3,526	88,15 %	Baik
	Rata rata	3,382	84,428 %	Baik

Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 3,382 atau 84,428%. Hal ini berarti kualitas produk pengembangan media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat termasuk katagori baik. Peneliti sebagai pengembang masih perlu melakukan refleksi sehingga bisa menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dan berdaya guna lebih tinggi, khususnya dalam pembelajaran Matematika .

5. Pembahasan

Dalam pembahasan hasil pengembangan model dalam penelitian ini, garis besar masukan dari responden perseorangan maupun kelompok selanjutnya akan dikonfirmasi dengan teori-teori pendukung hasil penelitian ini dan memberikan penjelasan secara kualitatif dari data yang dimiliki oleh peneliti dari hasil observasi, dokumentasi, dan keterlibatan peneliti menjadi guru.

Setelah mengikuti ujicoba maka siswa sebagai peserta merasa pengalaman dan keterampilan baru... Hasil penelitian ini menunjukkan guru lebih menyadari perlunya media pembelajaran. Media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat dalam pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat dianggap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Matematika .. Hal ini disebabkan pelaksanaan pembelajaran harus mengacu pada standar proses pembelajaran yang terdapat pada Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005.. Dalam pengembangan model ini peneliti sebagai guru harus terlatih sehingga terampil untuk menyusun permasalahan Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat yang berbasis kontekstual, yakni menghubungkan materi Matematika yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, dengan tetap menggunakan pendekatan saintifik.

Pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat memberi peluang yang besar bagi peserta untuk aktif, kreatif, inovatif melalui upaya berfikir kritis, dengan saling menghormati. Hal ini seperti yang pernah disampaikan Mendikbud bahwa Pendidikan kita sesungguhnya melewatkan beberapa dimensi penting dalam pendidikan, yaitu olah raga (kinestetik), olah rasa (etika dan seni) dan olah hati (spiritual) (Effendy, 2016).. Sebagian besar peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat melalui media *Scrapbook*..

Dengan belajar dari hasil penelitian ini, peneliti sebagai Guru Matematika semakin sadar untuk terlebih dahulu memahami semua perangkat, sehingga pelaksanaan pengembangan produk bisa berjalan lebih lancar, efektif dan efisien. Dalam melaksanakan

pembelajaran guru harus menyusun rencana sebagai acuan dan pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar dan Lembar Kegiatan (LK) yang dikembangkan pada model media *Scrapbook* untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat dianggap sebagai komponen dominan yang paling menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa..

Dalam penelitian ini, penulis memodifikasi *Scrapbook* yang didefinisikan yang awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi *Scrapbook* yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi penulis memodifikasi dengan menambahkan beberapa keterangan atau materi yang bisa dibuka dan ditutup dengan daya kreatif dan imajinasi penulis. Keterangan ini berisi materi yang dapat membangun konsep pengetahuan siswa, selain itu penulis mendesain ukuran lebih besar dari buku temple pada umumnya. Dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dari *Scrapbook* bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual diam yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi. Sehingga hal ini memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

Pembuatan media *Scrapbook* menggunakan dua cara yakni dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan, yaitu: double tip, gambar, lem, gunting, karter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang digunakan. Dalam proses pembelajaran penggunaan media *Scrapbook* sebagai berikut: 1. Guru melakukan apersepsi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar. 2. Guru menjelaskan semua materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan menggunakan media *Scrapbook*, dalam penyampaian setiap materi terdapat di lembar-lembar yang berbeda. 3. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa yang belum memahami materi. 29 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian guru memberikan soal pada setiap kelompok. 5. Siswa diperintahkan untuk berdiskusi mengerjakan soal yang telah diberikan guru, setelah selesai diskusi guru menugaskan setiap kelompok menempelkan karya hasil diskusi ke media *Scrapbook*. 6. Setelah diskusi selesai, guru memberikan soal-soal tes secara individu untuk mengevaluasi hasil belajar.

Kelebihan yang dimiliki oleh media *Scrapbook* diantaranya, yaitu: a. Mencerminkan keunikan dari pemikiran dari pembuatnya. b. Sifatnya konkret dan lebih realitas karena menggunakan media visual gambar. c. Bahan mudah ditemukan dan bahan yang digunakan pun aman. Adapun kelemahan yang dimiliki oleh media *Scrapbook* diantaranya, yaitu: a. Menekankan pada indera penglihatan b. Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif c. Memerlukan waktu yang cukup lama. d. Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) Penelitian ini telah berupaya mengembangkan *Scrapbook* Interaktif Pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat di SMP Negeri 1 Batu. Model konseptual

pengembangan yang sebagian besar mengacu pada teori Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) telah diaplikasikan dalam penelitian ini. .

- 2) Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : RPP, Bahan ajar pendukung Scrapbook Interaktif, Media pembelajaran pendukung Scrapbook Interaktif, dan evaluasi pendukung Scrapbook. Masing-masing komponen produk pengembangan tersebut selalu difokuskan pada pengembangan media Scrapbook pada pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat
- 3) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami proses validasi dari ahli materi Matematika, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi sebagai masukan proses revisi produk pengembangan, selanjutnya diuji cobakan melalui uji coba individu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
- 4) Berdasarkan analisis dari hasil validasi ahli, hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar sebesar 3,282 atau 82,062%. Hal ini berarti kualitas produk pengembangan media Scrapbook untuk pembelajaran Matematika materi Segi Tiga dan Segi Empat termasuk kategori baik..

2. Saran

- 1) Sudah waktunya dalam pembelajaran Matematika Guru berusaha untuk mengembangkan media dan sumber belajar yang interaktif.
- 2) Pada kesempatan lain perlu ada penelitian tentang pengembangan model yang lain dengan respondennya adalah siswa yang lain.
- 3) Pada kesempatan yang lain diperlukan pengembangan model yang lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja. Grafindo Persada.
- Alfiah, A.N. (2018). "Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri". *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 58.
- Arsyad Azhar, 2022. *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Asnawir & Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Prees,
- AW. Bernard . 2012. *Perilaku Organisasi*. Bandung : **Pustaka**
- Baiduri. 2015. "Pengaruh Tahapan Polya Dalam Pemecahan Masalah Terhadap Ketuntasan Belajar Geometri Siswa Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1).
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983) *Eucation research: an introduction*. 4th Edition. New. York: Longman Inc.
- Halisah, Wardhani, & Arifin, 2021. *Mengembangkan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan IPS SD Materi Keberagaman*
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno . 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi. Aksara
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Ghalia Indonesia*

- Johnson dan Myklebust (2002, *Radical constructivism mathematics education*. Boston: Kluwer Academic Publishers .
- Lailatul Fitriyah , Suryatin , Urip Tisngati . 2022. Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita FPB Dan KPK Kelas IV SD Volume 2 Nomor 2 Agustus 2022 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan. . (Scholarly Journal of Elementary School) [file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/2022+Vol+2+No+2+Agustus+af+\(1\)+2.pdf](file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/2022+Vol+2+No+2+Agustus+af+(1)+2.pdf).
- Mufidah, Nur Lailatul dan Jun Surjanti. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Volume 9, Number 1, Tahun 2021, pp. 187-198. P-ISSN : 2354- 6107. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Murjainah. 2016. Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Ke Atas. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*. Palembang: Universitas PGRI Palembang
- Nickson (2005. *Organizational Behavior*. New York: McGraw-hill.
- Prawira, Purwo Atmaja. . 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.)
- Prihatin Sulistyowati , Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Guru SD*. journal.umpr.ac.id/index.php/tunas/article/view/1438.
- Rahmawati, H.N., Iqom, M.K.B., dan Hermanto. (2017). Hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar remaja. *Jurnal Keperawatan*. 5(2): halaman 77-81
- Rosihah & Pamungkas, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn Jatisari Mijen Kota Semarang. *Jurnal UNESS*
- Rusman, 2012 . *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta
- Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada.
- Shafa Ardita, Nirwana Anas. 2022. Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* p-ISSN: 2086-1362, e-ISSN: 2623-2685. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara.. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/7391-Article%20Text-22645-1-10-20221230.pdf>
- Siti Try Zulmaningsih. 2023. Pengembangan Scrapbook Berbasis Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bilangan Kelas 1 Sdn 1 Tunjungan. [ournal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/834](http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/834). *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Subarinah. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Tiara Kusnia Dewi, dan Rina Yuliana . 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah*

Kependidikan Volume 9 Nomor 1 Desember 2018 ISSN: 2087-9385 (print) dan 2528-696X (online). file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/2804-8745-1-PB.pdf

Veronica, dkk. (2018). Pengaruh Komitmen Organisasional, Disiplin Kerja dan Kompensasi nonfinancial Terhadap Kinerja Karyawan di Dinas 162 Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Prov. Sulawesi Utara. *Jurnal Emba*, Vol 6, No 4, 2018