



## Pengembangan Media Digital *Scrapbook* pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Berbasis Kontekstual di Kelas IV SD

Elsa Yulanda<sup>1</sup>, Umar Darwis<sup>2</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan<sup>1</sup>

e-mail: [elsayulanda08@gmail.com](mailto:elsayulanda08@gmail.com) [umarmillenia@gmail.com](mailto:umarmillenia@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran *scrapbook* digital dalam pembelajaran matematika bangun datar berbasis konteks untuk anak kelas IV SD yang berdampak pada peningkatan minat belajar anak untuk menerima pembelajaran. Menggunakan paradigma ADDIE yang terdiri dari 5 langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi bentuk penelitian ini tergolong Research and Development (R&D). Kuesioner dan lembar validasi digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan. Persentase sebesar 87,272% diperoleh dengan kriteria “Sangat Valid” berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi. Proporsi 95% dengan kriteria “Sangat Valid” ditemukan pada hasil evaluasi validasi profesional desain. Lima tanggapan pada kuesioner guru adalah “ya”, sementara tidak ada yang menjawab “tidak”. Menurut survei respon siswa, “ya” mendapat 105 respon, sedangkan “tidak” hanya mendapat tiga. Oleh karena itu, penggunaan *scrapbook* digital sebagai alat pembelajaran dalam pembelajaran matematika sekolah dasar kelas empat dianggap sangat valid dan praktis. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan alat digital *scrapbooking*.

#### Kata kunci :

Kontekstual, Media Digital *Scrapbook*,

### ABSTRACT

This study intends to identify the digital *scrapbook* learning media in context-based flat-built mathematics instruction for elementary school fourth grade children that has an impact on raising kids' interest in learning to accept learning. Using the ADDIE paradigm, which consists of 5 steps analysis, design, development, implementation, and evaluation this form of research is classified as Research and Development (R&D). Questionnaires and validation sheets were used as data gathering methods in this investigation. Both descriptive qualitative and quantitative data analysis are employed. A percentage of 87.272% was attained with the "Very Valid" criteria based on the outcomes of the material expert validation evaluation. A proportion of 95% with the criterion "Very Valid" was found in the validation evaluation results of design professionals. Five responses on the teacher's questionnaire were "yes," while none were "no." According to the student response survey, "yes" received 105 responses, while "no" only received three. The use of digital *scrapbooks* as learning tools in fourth-grade elementary school mathematics instruction is therefore considered to be highly valid and practicable. This is so that students would be more motivated to participate in the learning process by using digital *scrapbooking* tools.

#### Keywords:

Contextual, Digital *Scrapbook*,

### PENDAHULUAN

Keefektifan proses pembelajaran sangat penting bagi perkembangan peserta didik. Pembelajaran diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi Revolusi Industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, seperti berpikir

kritis, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, menurut Sukmawati et al. pada tahun 2022: 202.

Manusia sekarang bergantung pada teknologi digital setiap hari saat dunia memasuki revolusi industri keempat. Dunia pendidikan saat ini

sedang terkena imbas dari kemajuan teknologi digital, dan para pendidik harus mampu mengikuti perkembangan tersebut agar dapat memperlancar proses pembelajaran. Ini merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh semua civitas akademika, dan pendidik diharapkan dapat menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran. Ini adalah penggunaan teknologi oleh pendidik untuk menggunakan media digital sebagai alat pengajaran yang menjadi masalah. Komponen perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan bahan ajar dari sumber belajar kepada siswa secara bersama-sama disebut sebagai media pembelajaran (Nizwardi dan Ambiyar, 2016).

Matematika menurut Wahyudi dan Kriswandani (2013) adalah ilmu yang mengkaji ide-ide abstrak yang diwakili oleh simbol-simbol dan merupakan bahasa yang tepat, tepat, dan bebas emosi. Oleh karena itu, pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru yang mempelajari tentang pengetahuan terstruktur yang di dalamnya teori dan sifat-sifat dibuat deduktif berdasarkan unsur-unsur yang ditentukan atau tidak ditentukan, dan yang kebenarannya menggunakan bahasa simbolik tentang berbagai gagasan secara cermat, jelas, dan akurat.

Saat ini banyak siswa yang tidak bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran, bahkan ketika siswa harus menyelesaikan soal-soal di buku teks, seringkali mereka kesulitan untuk berkonsentrasi mempelajari materi di buku teks matematika. Siswa terbiasa menggunakan rumus atau teknik cepat yang diberikan guru untuk menyelesaikan

soal; mereka tidak terbiasa mengerjakan soal yang membutuhkan banyak langkah (Sukmawati & dkk, 2022)

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pembahasan tujuan pembelajaran matematika, yang meliputi: (a) memahami konsep-konsep matematika, mengungkapkan bagaimana konsep-konsep tersebut berhubungan satu sama lain, dan menggunakan konsep atau logaritma secara efektif, luwes, akurat, dan tepat untuk memecahkan masalah, (b) menggunakan penalaran matematis untuk menganalisis hubungan antara unsur-unsurnya, membuat atau memodifikasi model matematika untuk mendukung klaim, atau mendeskripsikan bukti dan deklarasi matematis, (c) memecahkan masalah matematika, yang membutuhkan kemampuan untuk memahami masalah, membangun model matematika solusi, menyelesaikan model matematika, dan menawarkan solusi yang sesuai; (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan menggunakan diagram, tabel, simbol, atau media lain untuk memperjelas masalah atau situasi. Pada tingkat SD/MI, pembelajaran matematika dimaksudkan untuk membantu anak mengenal konsep-konsep dasar seperti besaran, bidang, dan bilangan dasar serta operasi hitung.

Terdapat keterkaitan langsung antara media pembelajaran dengan pendidikan karena tanpa adanya media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran tidak akan berhasil. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran akan menggugah minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat guru untuk mengkomunikasikan apa yang dipelajari di sekolah. Siswa membutuhkan media

pendidikan yang mengikuti kemajuan teknologi, khususnya media yang menggunakan aplikasi komputer seperti Microsoft PowerPoint, Powtoon, Prezi, dll, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung timbul rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Lembar memo digital berbasis konteks adalah alat pembelajaran yang digunakan peneliti. Jika disiapkan dengan menggunakan perangkat lunak komputer, buku tempel digital adalah buku yang memadukan gambar dan teks dari surat, artikel, dan majalah (Bradley, 2007). Lembar memo digital menjadi pilihan yang layak untuk tujuan pendidikan. Ketika bereksperimen dengan penciptaan sumber belajar yang khas dan menarik untuk mendorong minat siswa dalam belajar, siswa dan guru dapat membuat scrapbook digital.

Setiap orang yang ingin membuat lembar memo digital kini memiliki akses ke berbagai program yang dapat ditemukan secara online. Canva adalah program yang dapat digunakan untuk membuat scrapbook digital. Presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dan materi lainnya adalah beberapa alat yang tersedia di aplikasi Canva, sebuah platform desain online. Segala jenis presentasi dapat dibuat menggunakan Canva, termasuk untuk teknologi, bisnis, pendidikan, dan bidang lainnya.

Aplikasi Canva memiliki keuntungan sebagai berikut: (a) berbagai pilihan desain yang menarik (b) ketersediaan berbagai fungsi memungkinkan guru dan siswa membuat media pembelajaran dengan daya cipta yang lebih tinggi. (c) memanfaatkan sumber belajar yang hemat waktu. (d) Anda tidak memerlukan laptop untuk

mendesain; Anda dapat melakukannya dengan menggunakan gadget (Rahma & Desliana, 2019)

Model pembelajaran kontekstual merupakan upaya mengorganisasikan pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dimana materi pelajaran yang dipelajari berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran kontekstual juga dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa dalam mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri berbagai hal sehingga dapat membuat kesimpulan sendiri.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal penulis dengan guru kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan, terdapat beberapa permasalahan yang mengemuka. Sebagaimana diketahui bahwa proses pembelajaran matematika telah memanfaatkan media pembelajaran visual seperti buku teks, poster, dan foto yang berkaitan dengan materi pelajaran, namun keadaan tersebut belum berdampak pada semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, seperti yang dapat dilihat dari siswa tampak kurang bergairah, tertarik, terlibat, dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan memasukkan alat pembelajaran visual seperti buku teks, poster, dan gambar yang relevan dengan mata pelajaran, guru berusaha mencari alternatif yang akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan tertarik pada pendidikan mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghasilkan bahan ajar yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan tidak hanya

menggunakan media gambar yang sederhana, tetapi juga agar siswa tidak bosan atau tidak bersemangat dan justru membangkitkan minat mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan bahan pembelajaran alternatif, seperti scrapbook digital, yang fokus pada media di luar kelas serta media yang tidak hanya berguna sekali tetapi lebih lagi. Materi tersebut termasuk materi pembelajaran digital. Pertumbuhan media scrapbook digital berbasis kontekstual merupakan evolusi dari media yang dimaksud.

Dari pembelajaran kontekstual yang dibuat dalam media digital *scrapbook* siswa diajak untuk memahami dan berimajinasi tentang materi ajar yang akan diajarkan guru yang menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari, berupa menghitung luas bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan mengaitkan materi bangun datar yang ada di sekitar rumah atau sekolah yang sudah dibuat oleh peneliti berbentuk digital *scrapbook* berbasis kontekstual yang dirancang oleh peneliti melalui aplikasi canva dan tampilannya seperti buku dibuat oleh aplikasi Anyflip, dan setelah *scrapbook* selesai dibuat oleh aplikasi tersebut hasilnya berupa link yang akan dibuka oleh guru. Dampak positifnya siswa akan tumbuh minat belajar dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

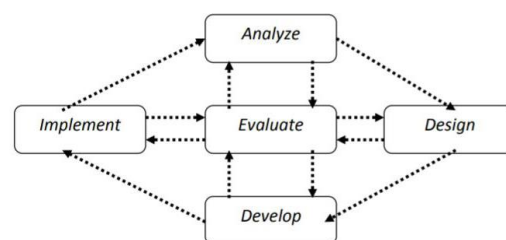
## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2009) mengklaim bahwa proses penelitian dan pengembangan adalah teknik penelitian

yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya.

Paradigma ADDIE, yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, adalah model pengembangan yang digunakan dalam proyek ini. Menurut Romiszowski (1996), banyak teknik metodologis telah digunakan untuk membuat dan mengembangkan teks, audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer, dengan sistematis sebagai fitur prosedural dari pendekatan sistem yang tertanam di banyak dari mereka.

Metodologi ini terdiri dari lima langkah: (1) analisis (*analyze*), (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi (*evaluation*). Gambar 3.1 menunjukkan tahapan Model ADDIE secara grafis.



**Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE**

5 langkah-langkah model IDDE yaitu :

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tugas-tugas berikut dilakukan selama tahap analisis (1) meneliti bagaimana siswa sekolah dasar kelas empat belajar dengan bentuk datar, (2) menganalisis permasalahan yang sedang dialami siswa pada saat mengikuti pembelajaran, (3) menganalisis bahan ajar yang digunakan guru untuk pengajaran, (4) memeriksa materi pendidikan yang

dibuat untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti akan mengembangkan *scrapbook* yang akan dikembangkan dalam bentuk digital *scrapbook* berbasis kontekstual. Digital *scrapbook* dirancang oleh peneliti melalui aplikasi canva dan tampilan seperti buku dibuat oleh aplikasi Anyflip, dan setelah *scrapbook* selesai dibuat oleh aplikasi tersebut hasilnya berupa link yang akan dibuka oleh guru.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan realisasi desain produk dalam contoh ini, pembuatan *scrapbook* digital termasuk dalam tahap pengembangan Model ADDIE. Kegiatan yang termasuk dalam pengembangan penelitian ini adalah membuat dan memodifikasi *scrapbook* digital dalam bentuk *scrapbook* digital.

## 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Jika uji validator ahli media dan uji validator ahli desain memberikan hasil yang memenuhi persyaratan sangat baik, maka tahap ini dapat diselesaikan. Masa percobaan bertepatan dengan implementasi dimana guru wali kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan sebagai praktisi pembelajaran dan siswa kelas IV yaitu sebanyak 18 siswa. Pada tahap sebelumnya, kuesioner disiapkan dan disajikan kepada guru dan siswa sebagai instrumen. Apabila pada tahap uji coba wali kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan dan siswa kelas IV mendapat umpan balik yang bermanfaat dan dapat mendorong motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, jadi, produk digital *scrapbook* yang peneliti kembangkan sudah layak untuk dipergunakan

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Proses evaluasi formatif merupakan langkah terakhir. Pada setiap tingkatan, evaluasi formatif digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat, dalam hal ini media pembelajaran digital *scrapbook*.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2009), Peneliti hanya mengizinkan tujuh dari sepuluh langkah yang membentuk penelitian dan pengembangan, yaitu sebagai berikut: (1) Kemungkinan dan tantangan, (2) Pengumpulan data, (3) Tata letak produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba penggunaan, (7) Pembaruan produk.

Kedua metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan sebagai frase daripada sebagai statistik. Hasil survei yang diberikan kepada guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif guna menentukan respon dan apakah produk tersebut dapat memicu semangat belajar. Validitas suatu produk dinilai dengan menggunakan data kuantitatif dari validasi ahli materi dan validasi ahli desain.

Kuesioner dan lembar validasi digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif keduanya digunakan untuk analisis data. Analisis deskriptif kualitatif, menurut Sugiyono (2018), adalah metode pengumpulan informasi secara metodis dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lain agar lebih mudah dipahami dan disebarluaskan temuannya kepada orang lain. Sesuai

dengan V. Wiratna Sujarweni (2014), penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang mungkin dicapai (diperoleh) dengan menggunakan teknik statistik atau metode kuantifikasi (pengukuran) lainnya.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 105364 Lubuk Rotan. Pengajar wali kelas IV, Validator Ahli Desain, Validator Ahli Materi, dan siswa kelas IV dijadikan sebagai subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat scrapbook digital untuk siswa SD kelas IV yang sedang mempelajari matematika bangun datar sesuai konteks.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan proyek berjudul “Pengembangan Media Scrapbook Digital Pada Pembelajaran Matematika Bentuk Datar Di Kelas IV SD”. Produk akhir yang peneliti buat adalah digital scrapbook untuk materi kelas IV SD bentuk datar pada mata kuliah matematika.

Paradigma ADDIE yang terdiri dari 5 bagian (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) dipilih sebagai model pengembangan untuk studi (evaluasi) ini. Adapun tahapan-tahapan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis potensi, peneliti melihat permasalahan di Kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan. Masalah dengan penelitian ini adalah bahwa, meskipun bahan pembelajaran visual, termasuk poster dan gambar, telah digunakan dalam proses pembelajaran

matematika, pengetahuan ini tidak mempengaruhi seberapa antusias siswa terlibat dalam pembelajaran mereka, Hal ini terlihat dari pengamatan peneliti di Kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan yang menggambarkan fenomena permasalahan dengan gejala antara lain siswa tampak bosan pada saat proses pembelajaran, antusias tetapi kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, pasif dalam kegiatan pembelajaran, dan kurang tertarik untuk belajar.

Dengan menggunakan sarana pembelajaran visual seperti poster dan gambar yang disambungkan dengan materi pelajaran, guru telah berupaya memberikan alternatif agar siswa dapat terlibat aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghasilkan bahan ajar yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan tidak hanya menggunakan media gambar yang sederhana, tetapi juga agar siswa tidak bosan atau tidak bersemangat dan justru membangkitkan minat mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan bahan pembelajaran alternatif, seperti scrapbook digital, yang fokus pada media di luar kelas serta media yang tidak hanya berguna sekali tetapi lebih lagi. Materi tersebut termasuk materi pembelajaran digital. Pertumbuhan media scrapbook digital berbasis kontekstual merupakan evolusi dari media yang dimaksud.

### 2. Perancangan (*Design*)

Untuk membangkitkan minat siswa dalam membaca konten scrapbook digital, langkah desain diusahakan untuk dibuat seindah mungkin. Dimana pada tahap pembuatan cover, daftar isi, ki, kd, indikator, tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, soal evaluasi, dan kunci

jawaban dibuat semenarik mungkin agar menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada titik ini, pengembangan segala sesuatu yang dirancang selama tahap desain dimulai. Pada penelitian yang terdahulu *scrapbook* dibuat dalam bentuk buku, tetapi dalam penelitian ini *scrapbook* dibuat dalam bentuk digital yaitu berupa link. Peneliti juga mulai mengembangkan materi pembelajaran matematika bangun datar yaitu luas bangun datar menjadi materi yang berbentuk kontekstual.

### 4. Implementasi (*Implementasi*)

Saat ini, media *scrapbook* digital yang dihasilkan digunakan dalam konteks dunia nyata. Tahap implementasi dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Agustus 2022 pada pukul 08.00 WIB yang dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan.

Dimana guru kelas IV menerangkan materi bangun datar yaitu luas bangun datar yang ada di digital *scrapbook* dengan menampilkan di papan tulis dengan infokus dan siswa melihat materi tersebut lalu mengerjakan soal evaluasi yang ada di akhir. Tentang substansi, beberapa dari mereka bertanya. Pembelajaran berjalan lancar hingga pengisian angket respon guru dan angket respon siswa

#### a. Penyajian Data

Selanjutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini digital *scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti diberi penilaian oleh para ahli atau pakar, dan diberi respon oleh guru dan siswa untuk melihat media tersebut valid dan layak digunakan atau tidak.

Validator ahli materi adalah Ibu Ramadhani. S.Pd. I., M.Pd yang merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, dan validator ahli desain adalah dosen Ibu T. Henny Febriana Harumy. S.Kom., M.Si yang merupakan dosen Universitas Sumatera Utara. Pengisian angket respon guru yaitu Ibu Wulan Safitri. S.Pd. yang merupakan guru wali kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan, dan pengisian angket respon siswa diisi oleh 18 siswa kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan.

#### b. Validasi dan Angket

##### 1) Validasi

Proses memvalidasi suatu produk atau bahan adalah kegiatan yang menentukan apakah itu dirancang, dalam hal media digital *scrapbook* akan menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli atau pakar seperti ahli materi, ahli desain untuk menilai digital *scrapbook* yang dirancang, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya suatu produk yang telah dikembangkan.

Berikut ini adalah validasi yang telah dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli yaitu :

##### a. Ahli Materi

Pengisian formulir penilaian berfungsi sebagai metode validasi ahli materi. Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Ibu Ramadhani S.Pd. I., M.Pd., sebagai validator ahli materi kajian. Pada 19 Agustus 2022, validasi selesai. Lembar validasi ahli materi memiliki 11 butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi instrument

Berdasarkan lembar penilaian yang telah divalidasi oleh ahli materi dari validator salah satu dosen Universitas

Muslim Nusantara Al-Washliyah hasil validasi ahli materi media scrapbook digital diperoleh dengan nilai persentase sebesar 87,272% oleh ahli materi dengan kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Hasil yang diperoleh pada skala 4 terdapat 7 item, pada skala 5 terdapat 4 item.

#### b. Ahli Desain

Dengan melengkapi formulir penilaian, dilakukan validasi ahli desain. Validator ahli desain pada penelitian ini yaitu dosen Ibu T. Henny Febriana Harumy. S.Kom., M.Si yang merupakan dosen Universitas Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2022. Lembar validasi ahli desain memiliki 12 butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi instrumen.

Berdasarkan lembar penilaian yang telah divalidasi oleh ahli desain dari validator salah satu dosen Universitas Sumatera Utara hasil validasi ahli materi media scrapbook digital diperoleh dengan nilai persentase sebesar 87,272% oleh ahli materi dengan kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Hasil yang diperoleh pada skala 4 terdapat 7 item, pada skala 5 terdapat 4 item.

## 2) Angket

Kuesioner terdiri dari daftar pertanyaan yang telah peneliti tuliskan kepada responden dan diminta untuk ditanggapi secara tertulis, dengan harapan mereka bersedia melakukannya. Pada tahap ini peneliti melakukan tes respon dengan memberikan angket kepada pendidik dan siswa, meminta mereka untuk mencentang kotak yang sesuai pada lembar angket evaluasi dan memberikan jawaban pada kolom “ya” atau “tidak” untuk menunjukkan perasaan mereka. tentang ujian.

#### a. Angket Respon Guru

Angket respon dilakukan dengan mengisi lembar angket. Guru pada penelitian ini yaitu Ibu Wulan Safitri. S.Pd yaitu guru wali kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan. Pengisian angket dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2022. Lembar angket guru memiliki 5 butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi instrumen.

Berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh wali kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan. 5 mendapatkan jawaban “ya” dan 0 mendapat jawaban “tidak”. Dengan demikian media ini layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### b. Angket Respon Siswa

Angket respon dilakukan dengan mengisi lembar angket. Peneliti membagikan dengan 18 siswa kelas IV SD Negeri 105364 Lubuk Rotan . Pengisian angket dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2022. Lembar angket respon siswa memiliki 6 butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi instrumen.

Dari hasil pengisian angket respon siswa, “ya” mendapatkan 105 respon dan “tidak” mendapat 3 respon. Dengan demikian media ini layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Produk media scrapbook digital ini sah dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika bangun datar yang meliputi daerah bujur sangkar, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD pada saat ini, sehingga peneliti berhenti melakukan penilaian.

## SIMPULAN



Berdasarkan temuan penelitian pengembangan ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan scrapbook digital sebagai alat ajar matematika bangun datar kelas IV SD sangat sah dan praktis. Ini karena menggunakan alat scrapbooking digital dapat mendorong anak-anak untuk terlibat dalam pendidikan mereka.

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>

Wahyudi. & Kriswandani. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: Widya Sari Press.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bradley, H. (2007). *Scrapbooking*. Nort America:Ronnie Sellers Productions, Inc. Diperoleh dari <http://repository.unp.ac.id/21330>
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana
- Romiszowski, A. J. (1996). *System Approach to Design and Development*. Jakarta:Rajawali Press
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukmawarti, & dkk. (2022). *Implementasi model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 88-894
- Tanjung, R. E. & Delsina. F. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vukasional Teknik dan Informatika, 7 (2), 2302-329. Diperoleh dari