

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat visual atau aural yang menunjang kegiatan pendidikan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran (Rosyita & Tsurayya, 2021). Media pembelajaran adalah satu dari sekian instrumen yang digunakan pendidik dengan tujuan memperoleh kegiatan pembelajaran yang efektif. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan membangkitkan minat, sentimen, dan pemikiran siswa dengan cara yang mendorong pembelajaran dianggap sebagai media.

Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan memuat informasi atau pesan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media yang menyampaikan informasi atau pesan dengan tujuan atau sasaran pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Materi pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan baru (Hasan et al., 2021).

Menurut Hamka 2018 dalam Nurfadhillah (2021) bahwa alat-alat yang bersifat fisik maupun non fisik yang sengaja dimanfaatkan sebagai jembatan antara siswa dan guru untuk membantu mereka memahami suatu informasi guna meningkatkan efektifitas dan efisiensinya disebut media pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kecepatan siswa menyerap seluruh isi pembelajaran dan membangkitkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu keuntungan penggunaan media di kelas adalah memudahkan siswa dan guru berkomunikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan berhasil. Namun, Kemp dan Dayton menjelaskan secara lebih rinci tentang sejumlah keunggulan media dalam (Firmadani, 2020) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Isi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan transparan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan untuk belajar kapan saja dan dari mana saja.

- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran dan proses pendidikan dapat diperkuat dengan media.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif dan membangun.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanti dkk., (2020) media pembelajaran terbagi atas tiga jenis yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

1) Media visual

Media visual merupakan sumber pendidikan yang terlihat langsung oleh mata atau indera penglihatan manusia. Beberapa bentuk media visual antara lain bola dunia, peta konsep, diagram, foto, dan gambar. Adapun kelebihan media visual yaitu:

- a) *Repeatable*, kita dapat menyimpannya dan membacanya nanti secara berulang.
- b) Analisis yang lebih mendalam dan tajam, yang membantu untuk memahami substansi gosip secara lebih menyeluruh dan memancing pemikiran lebih fokus terhadap pokok tulisan.
- c) Mampu menambah pemahaman siswa

- d) Memfasilitasi penghubung antara siswa dengan lingkungannya melalui media visual.
- e) Memiliki kemampuan membangkitkan minat dan keinginan baru
- f) Dapat menarik perhatian siswa dan menjadikannya lebih diminati.

Adapun kekurangan media visual antara lain:

- a) Dalam pengajaran kelompok besar, ukuran gambar sering kali salah.
- b) Diperlukan ketersediaan sumber daya dan keahlian, serta kecerdikan guru dalam memanfaatkannya.
- c) Lambat dan kurang lugas
- d) Kurang detailnya informasi yang diberikan karena tidak adanya media audio dan visual hanya ada dalam bentuk teks yang jelas tidak terdengar.
- e) Visual yang terbatas, visual yang dapat ditawarkan oleh media ini hanyalah gambar-gambar yang menggambarkan isi informasi berupa gambar yang mewakili isi info

2) Media audio

Materi pembelajaran terkandung dalam media audio, yaitu media yang dapat didengar oleh telinga atau indra pendengaran.

Laboratorium bahasa, radio, dan alat perekam adalah beberapa contohnya.

Memanfaatkan media ini memiliki keuntungan karena mudah diperoleh. Selain itu, data dari media ini tersampaikan dengan lebih efektif dan realistis. Selain itu, data dapat digunakan secara bersamaan dengan perangkat perekam. Sehingga memungkinkan pengguna untuk meningkatkan kemampuan kreatif mereka seperti menulis, menggambar, dan sebagainya. Selain itu, juga dapat menyimpan serta memutar ulang audio yang mereka peroleh di lain waktu.

Salah satu kelemahan media ini adalah media komunikasinya bersifat satu arah (*one way communication*). Misalnya jika kita menggunakan media audio sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara online. Pendengar akan kesulitan dengan materi yang tidak mereka pahami, dan sulit untuk berdiskusi. Selain itu, media audio hanya dapat memberikan manfaat bagi pendengar atau penerima pesan yang dapat memahami inti atau makna audio yang diterimanya (Faujiah et al., 2022).

3) Media audio visual

Dapat dilihat dan didengar disebut dengan media audiovisual. Film bersuara dan televisi merupakan contoh media audiovisual.

Kelebihan dari media audio visual antara lain:

- a) Menarik karena menampilkan gambar bergerak dan suara yang berbeda
- b) Hasilnya mudah dipahami
- c) Sangat berguna dan hemat biaya karena biasanya tidak mahal.
- d) Dapat digunakan secara berulang kali.

Sementara itu, kekurangan media audiovisual antara lain:

- a) Membawa media berukuran besar dapat menjadi sebuah tantangan.
- b) Membutuhkan pengetahuan khusus untuk mengoperasikannya.
- c) Biasanya memerlukan waktu lebih lama untuk diterapkan (Faujiah et al., 2022).

2. *Scrapbook*

a. Pengertian *Scrapbook*

Scrapbook adalah kerajinan dan metode menghiasi album foto agar terlihat lebih indah. Dengan menyeimbangkan warna, tema, dan bentuk, *Scrapbook* mengekspresikan dirinya lebih dari sekedar menempel pada kertas bergambar. Nama lain dari *Scrapbook* adalah buku tempel. Memorabilia, narasi, kutipan, cerita, kliping, catatan, dan foto yang

disusun dalam album buatan sendiri atau pribadi disebut *Scrapbook* (Zeirena, 2014).

Menurut Vicki (2018) *Scrapbook* merupakan gabungan dari frasa *scrap* dan *book*. *Scrap* adalah segala sesuatu yang tersisa, sedangkan *book* mengacu pada buku atau lembaran. Jadi, *Scrapbooking* adalah salah satu jenis seni khususnya proses artistik menempelkan foto secara kreatif. dengan media kertas dan menghiasinya untuk menghasilkan sebuah karya yang unik. Oleh karena itu, sumber daya mendasar untuk membuat *Scrapbook* adalah imajinasi dan ketekunan.

Sebagai alat bantu visual, *Scrapbook* berfungsi untuk membuat siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran dan mencegah kebosanan. Mereka juga memberi mereka informasi dan memfasilitasi pengumpulan data kualitatif, memungkinkan mereka menjelaskan dengan jelas evolusi suatu peristiwa atau objek. Hal ini dimaksudkan dengan mengenalkan *Scrapbooking* kepada anak-anak akan memberikan kesempatan untuk menumbuhkan kreativitas dan kegairahan yang dapat ditiru oleh siswa lainnya (Vicki, 2018).

b. Jenis-jenis *Scrapbook*

Ada beberapa jenis *Scrapbook* yang dapat digunakan pada pembelajaran yaitu:

1) *Scrapbook* tradisional

Scrapbook tradisional dapat dikatakan masuk kedalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan (Narutama, 2022).

2) *Scrapbook* Digital

Makna Digital *Scrapbook* menurut Bradley dalam (Sari U.K, 2023) mendefinisikan bahwa buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel dan majalah dalam pembuatannya dibantu software dari komputer. Pengembangan media belajar digital *Scrapbook* dirancang menarik dengan diselipkan narasi, gambar, audio dan video.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Scrapbook*

Berikut terdapat beberapa kelebihan dari media *Scrapbook*, antara lain:

- a) *Scrapbook* menarik yang terdiri dari beberapa gambar, sketsa, dan catatan penting;
- b) Mewakili topik pembicaraan secara realistis dan mampu menampilkan suatu objek yang tampak nyata dalam gambar atau foto;

- c) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, Mudah dibuat hanya dengan mengatur dan menggabungkan catatan, gambar, dan dekorasi dengan cara tertentu,
- d) Mudah membeli bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat *Scrapbook*, dan
- e) Dapat disesuaikan dengan keinginan

Adapun beberapa kekurangan media *Scrapbook*, yaitu:

- a) Proses pembuatan *Scrapbook* agak memakan waktu. Tergantung pada seberapa rumit penyusunannya, membuat *Scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama. Akan memakan waktu lebih lama jika media *Scrapbook* dirancang dan dipersiapkan dengan lebih rumit.
 - b) Gambar yang rumit kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan gambar yang terlalu banyak atau rumit dapat menyebabkan hilangnya konsentrasi terhadap materi pelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi kurang efektif (Cholifah & Fauziah, 2021).
- d. Langkah-langkah Membuat *Scrapbook*
- 1) **Siapkan Alat dan Bahan**
 - a) Kertas warna-warni untuk hiasan
 - b) Kertas karton jasmine berwarna pink sebagai dasar *Scrapbook*
 - c) Lem, gunting, dan pensil

- d) Spidol atau pensil warna
- e) Stiker atau gambar-gambar terkait bangun datar (bisa dicetak dari internet).
- f) Penggaris untuk mengukur (kalau perlu).

2) Pilih Tema dan Konsep

Tentukan tema, misalnya “Bangun Datar di Sekitar Kita” atau “Mengenal Bangun Datar”. *Scrapbook* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yang masing-masing akan mendeskripsikan jenis bentuk datar yang berbeda.

3) Desain Halaman Pertama

- a) Buatlah halaman pembuka dengan judul yang menarik. Pada cover buku akan berisi judul, kelas, judul materi (bangun datar)
- b) Hias halaman ini dengan gambar atau stiker bangun datar, kayak segitiga, persegi, atau lingkaran.
- c) Bisa tambahkan gambar-gambar selain bangun datar supaya lebih menarik

4) Buat Halaman untuk Setiap Bangun Datar

Buat halaman berbeda untuk setiap jenis bentuk. Terdapat bentuk persegi pada halaman pertama. Halaman ini memuat gambar bentuk, informasi tentang karakteristiknya, contoh situasi dunia

nyata, dan contoh cara menghitung luas dan keliling. Jangan lupa untuk memperindah setiap halaman.

Buat halaman bahan dengan model atau bentuk kertas dalam berbagai bentuk, seperti jendela, amplop, atau bentuk lainnya. Bukan sekadar ditulis di atas kertas lalu ditempel. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, hal ini diupayakan agar *Scrapbook* lebih menarik bagi mereka.

5) Finishing

Pastikan bahwa semua materi sudah lengkap setelah setiap halaman diperiksa. Kemudian, untuk mengisi kertas dan membuatnya lebih menarik, tambahkan lebih banyak hiasan seperti washi tape atau gambar lainnya.

3. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata “matematika” berasal dari bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan, atau belajar. Matematika juga dapat diartikan sebagai “suka belajar”. Istilah matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*mathenein*”, yang artinya “mempelajari”. Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematik* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *matematico* (Italia), *matematiceski* (Rusia), atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari bahasa latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematice*, yang artinya

“*relating to learning*”. Perkataan ini mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Pernyataan *mathematike* berhubungan dengan kata lain yang sama, yaitu *mathanein* yang artinya belajar berpikir.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan matematika sebagai ilmu yang mempelajari bilangan, hubungan antar bilangan, dan teknik operasional yang diterapkan pada persoalan bilangan.

Karena matematika merupakan ilmu universal dan fondasi teknologi kontemporer, matematika memainkan peran penting dalam banyak bidang ilmu pengetahuan dan meningkatkan kecerdasan manusia. Kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini menunjukkan hal tersebut. Tentu saja, memiliki pemahaman matematika yang kuat sangat diperlukan untuk dapat mengembangkan dan menguasai teknologi (Susanti, 2020).

James (Andriliani et al., 2022), mengklaim bahwa matematika, yang terbagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Bidang tersebut merupakan ilmu logika yang mengacu pada bentuk, susunan, jumlah, dan konsep-konsep yang saling berkaitan satu sama lain dalam jumlah besar.

Sebagaimana diungkapkan Maswins dalam (Vandini, 2016), para matematikawan belum mencapai konsensus mengenai esensi matematika itu sendiri. Tujuan mempelajari matematika lebih bersifat

abstrak dan bukan nyata. Aritmatika, atau ilmu yang mempelajari berbagai bilangan yang dapat diturunkan secara langsung, adalah satu-satunya bidang matematika dasar yang sering dikenal oleh orang awam.

Berdasarkan penilaian para ahli di atas bahwa matematika adalah disiplin struktural yang berhubungan dengan ide-ide abstrak. Pelajari pola atau simbol tertentu dalam ilmu matematika, yang dapat diterapkan pada hampir semua bidang studi.

b. Pembelajaran Matematika

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan belajar sebagai suatu tindakan, proses, atau cara yang menyebabkan individu belajar. Sedangkan menurut Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 pembelajaran adalah suatu hubungan antara peserta didik dengan guru saat proses pembelajaran dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi baik langsung maupun tidak langsung antara guru dan siswa yang saling mempengaruhi dalam sistem pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, tahapan kegiatan yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Menurut Mashudi dalam (Qomariyah, 2018), matematika merupakan salah satu komponen ilmu dasar dan berperan penting dalam upaya memahami ilmu pengetahuan dan teknologi. Beberapa sudut pandang mengarah

pada kesimpulan bahwa pembelajaran matematika melibatkan gabungan tindakan dua arah yang dilakukan oleh guru dan siswa yang saling mempengaruhi dalam sistem pembelajaran angka (Qomariyah, 2018).

Pada hakikatnya pembelajaran matematika adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk menciptakan lingkungan di mana seseorang (pelajar) dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran matematika. Pengajaran matematika harus memberikan siswa kesempatan untuk bereksperimen dan memperoleh pengalaman matematika (Andriliani et al., 2022).

Pembelajaran matematika melibatkan interaksi antara siswa dan lingkungannya. Untuk tumbuh dan berkembang, siswa memutuskan apa yang diperlukan dan apa yang dapat dimanfaatkan dari lingkungannya. Sementara itu, guru dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa dengan menciptakan suasana merangsang pembelajaran matematika yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, termasuk kemampuan berpikir abstrak.

Siswa yang mempelajari matematika dapat mengembangkan ketrampilan berpikir abstraknya. Tidak mungkin memisahkan pemikiran abstrak dari pengetahuan konseptual karena aktivitas berpikir terkait erat dengan mendeskripsikan dan memvisualisasikan objek fisik yang nyata, namun belum tentu ada (Nuswantari, 2015).

4. Bangun datar

a. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar adalah bidang datar yang terdiri dari garis-garis atau titik-titik yang disatukan sehingga membentuk bangun dua dimensi yang mempunyai luas dan keliling (Islami, 2024). Dalam matematika, khususnya geometri analitik, bentuk datar merupakan aksioma karena dapat didemonstrasikan sendiri tanpa memerlukan bukti matematika tambahan (Irmaningsih, 2021). Bentuk geometris merupakan konsep abstrak, baik pada bidang maupun ruang. Hal ini menunjukkan bahwa struktur-struktur tersebut bukanlah benda yang nyata, dapat diamati, atau dapat dipahami.

Menurut Imam Roji (1997) dalam (Sinthiya & Sobri, 2015), bangun datar adalah suatu ruas bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bentuk datar dapat digambarkan sebagai suatu struktur yang hanya mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tanpa ada tinggi dan tebal (Sinthiya & Sobri, 2015). Berdasarkan pengetahuan tersebut, dapat diketahui bahwa bangun datar adalah suatu bangunan dua dimensi yang hanya mempunyai panjang dan lebar saja, dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.

b. Jenis-jenis Bangun Datar

Bentuk-bentuk bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi dengan bangun-bangun 8 geometri garis-garis lurus atau lengkung.

- 1) Persegi panjang, yaitu segi empat yang keempat sudut siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan saling sejajar dan sama panjang
- 2) Persegi, yaitu segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sama panjang
- 3) Segitiga, yaitu bangun datar yang terdiri dari tiga titik yang tidak sejajar. Ada beberapa jenis segitiga: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, dan segitiga sembarang.
- 4) Jajar genjang, yaitu bangun datar segi empat yang sepasang sisinya sejajar dan sama panjang.
- 5) Trapesium, yaitu segi empat yang memiliki sepasang sisi yang berhadapan sejajar.
- 6) Belah Ketupat, yaitu segi empat yang sisinya sama panjang, sisi-sisi yang saling berhadapan sejajar, dan perpotongan diagonalnya membentuk sudut siku-siku.
- 7) Layang-layang, yaitu, segi empat dengan dua pasang sisi yang berdekatan sama panjang dan perpotongan diagonal membentuk sudut siku-siku (Pangastuti, 2019).

c. Ciri-ciri Bangun Datar

- 1) Segi Banyak

Segi banyak merupakan bangun tertutup yang dibatasi paling sedikit tiga buah ruas garis. Segi banyak disebut juga bangun datar karena tersusun dari beberapa garis dan tidak terletak pada satu garis lurus. Sedangkan segi tak banyak adalah suatu bangun tertutup/tidak tertutup yang tidak dibatasi oleh garis lurus (Deviana & Sulistyani, 2021). Bangun segi banyak memiliki beberapa jenis yaitu: bangun segi banyak beraturan dan bangun segi banyak tidak beraturan (Dewi & Jayanti, 2021).

Bangun segibanyak beraturan adalah bangun segi banyak yang semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar. Bangun segibanyak beraturan juga disebut poligon. Contoh bangun segi banyak beraturan yaitu: persegi, segitiga sama sisi, segilima beraturan, segienam beraturan.

Bangun segibanyak tidak beraturan adalah bangun segi banyak yang sisinya tidak sama panjang atau sudutnya tidak sama besar. Contoh bangun segi banyak tidak beraturan yaitu: segitiga sama kaki, segitiga sembarang, persegi panjang, layang-layang, belah ketupat, trapesium.

2) Segitiga

Seragam benda dengan bentuk segitiga seperti rambu-rambu lalu lintas, penggaris segitiga, dan lain-lain. Berikut adalah pengelompokan segitiga berdasarkan sisinya.

a) Segitiga Sama Sisi

- 1) Memiliki tiga sisi
- 2) Semua sisi sama panjang
- 3) Memiliki tiga sudut
- 4) Semua sudut sama besar
- 5) Masing-masing sudut sebesar 60 derajat

b) Segitiga Sama Kaki

- 1) Memiliki tiga sisi
- 2) Kedua sisi kaki sama panjang
- 3) Memiliki tiga sudut
- 4) Kedua sudut kaki sama besar

c) Segitiga Sembarang

- 1) Memiliki tiga sisi
- 2) Ketiga sisi tidak sama panjang
- 3) Memiliki tiga sudut
- 4) Ketiga sudut tidak sama besar

Berikut adalah pengelompokkan segitiga berdasarkan sudutnya yaitu:

a) Segitiga Lancip

- 1) Memiliki tiga sisi
- 2) Memiliki tiga sudut
- 3) Ketiga bersudut lancip (kurang dari 90 derajat)

b) Segitiga Siku-siku

- 1) Memiliki tiga sisi
- 2) Memiliki tiga sudut
- 3) Salah satu sudutnya 90 derajat (siku-siku)

c) Segitiga Tumpul

- 1) Memiliki tiga sudut
- 2) Memiliki tiga sisi
- 3) Salah satu sudutnya tumpul (lebih dari 90 derajat)

3) Segiempat

Segiempat merupakan bangun datar yang terdiri dari empat sisi.

Berikut pengelompokkan segiempat:

a) Jajar Genjang

- 1) Memiliki empat sisi
- 2) Memiliki empat titik sudut
- 3) Memiliki dua pasang sisi sejajar
- 4) Sisi-sisi yang sejajar sama panjang
- 5) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar

b) Persegi Panjang

- 1) Memiliki empat titik sudut
- 2) Memiliki empat sisi
- 3) Memiliki dua pasang sisi sejajar
- 4) Sisi-sisi yang sejajar sama panjang
- 5) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar
- 6) Semua sudutnya berbentuk siku-siku

c) Persegi

- 1) Memiliki empat sisi
- 2) Memiliki empat titik sudut
- 3) Memiliki dua pasang sisi sejajar
- 4) Semua sisi sama panjang
- 5) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar
- 6) Semua sudutnya berbentuk siku-siku

d) Belah Ketupat

- 1) Memiliki empat sisi
- 2) Memiliki empat titik sudut
- 3) Memiliki dua pasang sisi sejajar
- 4) Semua sisi sama panjang
- 5) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar

e) Layang-layang

- 1) Memiliki empat sisi
- 2) Memiliki empat titik sudut
- 3) Tidak memiliki sisi sejajar
- 4) Sisi yang berdekatan sama panjang
- 5) Sudut yang berhadapan sama besar

f) Trapesium

- 1) Memiliki empat sisi
- 2) Memiliki empat titik sudut
- 3) Memiliki sepasang sisi sejajar

4) Pada trapesium sama kaki, kedua kaki sama panjang

5) Pada trapesium siku-siku, ada dua sudut berbentuk siku-siku

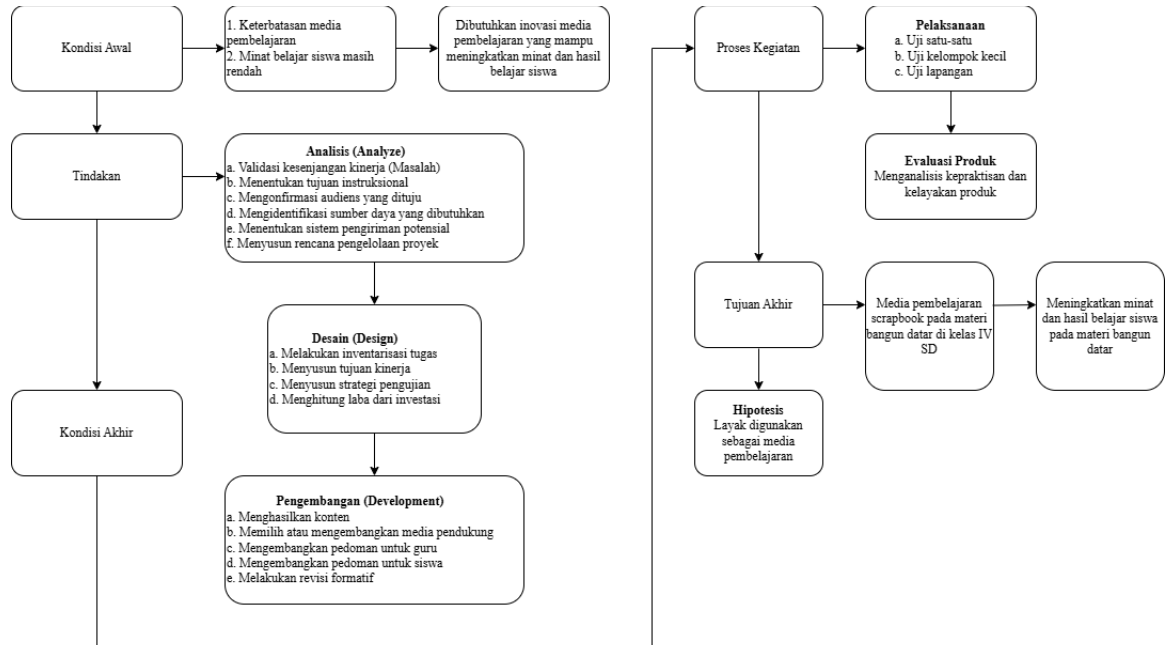
g) Segiempat sembarang

1) Memiliki empat sisi

2) Memiliki empat titik sudut

3) Tidak memiliki sisi yang sama panjang (Mardatih & Sintawati, 2019).

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan penjelasan sementara gejala-gejala, tingkah laku atau suatu kejadian tertentu yang sudah terjadi atau akan terjadi (Ramdhan, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media *Scrapbook* dalam penelitian ini layak, praktis, efektif dan mendapatkan respon yang baik dari siswa sehingga dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan kerangka pikir diatas, terdapat 2 hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H0: media pembelajaran *Scrapbook* tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar.

H1: media pembelajaran *Scrapbook* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar.