

Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Virus sebagai Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA
Development of Virus Material *Scrapbook* Media as a Learning Supplement for Class X SMA/MA

Ulvaturrahmania^{1)*}, Relsas Yogica²⁾,

¹⁾ *Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang*

²⁾ *Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang*

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

* Email: ulvaturrahmania88@yahoo.com

ABSTRACT

The success of the learning process is influenced by several factors, one of which is learning media. The media used must be varied and can increase students' learning motivation. The availability of media at SMAN 1 Nan Sabaris is less varied so that the learning that takes place is monotonous and affects students' interest in learning. Learning media can be used as a learning supplement to add or complement the weaknesses of pre-existing media. The purpose of this research is to produce a viral material scrapbook as a learning supplement for class X SMA/MA which is valid and practical.

This research is a development research using the Instructional Development Institute (IDI) model. The research subjects were two biology lecturers, FMIPA UNP, one biology teacher at SMAN 1 Nan Sabaris, and 14 students in class X SMAN 1 Nan Sabaris. The object of this research is a virus material scrapbook as a learning supplement for class X SMA/MA. The research data are validity and practicality data.

Based on the results of the study, the average validity result was 82.7% with a valid category and the average practicality result was 95.3% by teachers and 90% by students both in the very practical category. Based on this, it can be concluded that the virus material scrapbook media as a learning supplement for class X SMA/MA that was developed is valid and practical.

Keywords: (Learning Media, Scrapbook, Learning Supplement, Virus, IDI)

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan dan inspiratif agar materi yang diajarkan dapat dipahami peserta didik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, memotivasi, menyenangkan, dan menantang peserta didik untuk berpartisipasi aktif sehingga memberikan ruang yang cukup bagi kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran

dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pendidik sebagai fasilitator, adanya motivator yang dapat mendukung keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dan adanya sarana pendukung salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar peserta didik yang dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Berdasarkan wawancara dengan ibu Yusmaidar S.Pd., selaku guru biologi di SMAN 1 Nan Sabaris pada 4 November 2020, terungkap bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa *slide power point*, video pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Media yang digunakan guru cukup bagus, namun masih kurang bervariasi dalam penyajiannya sehingga pembelajaran yang dilaksanakan bersifat monoton dan menyebabkan peserta didik bosan selama pembelajaran. Penggunaan media yang monoton akan berpengaruh terhadap motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penyebaran angket kepada 29 orang peserta didik juga mengungkapkan sebanyak 55,2% media yang digunakan kurang bervariasi dan 24,1% media yang digunakan kurang menarik.

Guru juga mengungkapkan peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran. Adanya penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi peserta didik sehingga lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik (Emda, 2011). Oleh karena itu penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran harus sesuai dan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan komunikasi yang terjalin antara guru dan peserta didik dapat mengatasi kebosanan selama pembelajaran. Semakin menarik media yang dikembangkan maka semakin tinggi tingkat motivasi belajar peserta didik. Pemilihan media yang menarik antusias belajar peserta didik yang tepat dan sesuai dapat mempermudah pemahaman pembelajaran peserta didik (Rosihah & Pamungkas, 2015).

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai suplemen pembelajaran untuk menambah atau melengkapi dari kelemahan media yang sudah ada sebelumnya, sehingga dengan adanya buku penunjang dapat memudahkan pemahaman konsep peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suplemen pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran serta dapat digunakan siswa untuk mempelajari dan memperluas pengetahuan yang masih dikembangkan (Novana, 2012). Suplemen pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, bagi guru suplemen pembelajaran dapat memberikan berbagai kegiatan belajar yang bervariasi sesuai perkembangan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kegiatan belajar mandiri peserta didik.

Hasil penyebaran angket kepada 29 orang peserta didik kelas X di SMAN 1 Nan Sabaris juga menyatakan bahwa sebanyak 44,8% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang disertai gambar yang mudah dipahami, sebanyak 6,9% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang praktis, sebanyak 20,7% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan penyajian materi yang menarik, sebanyak 10,3%

peserta didik menginginkan media pembelajaran terdapat penjelasan istilah-istilah yang sulit dipahami, sebanyak 17,2% peserta didik menginginkan media pembelajaran terdapat informasi tambahan lain dan sebanyak 89,7% peserta didik menyatakan bahwa dibutuhkan media pembelajaran lainnya sebagai penunjang media yang telah ada.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menambah media yang sudah ada yaitu *scrapbook*. *Scrap* didefinisikan sebagai barang sisa, sedangkan *book* berarti buku atau lembaran (Lestari, 2020). Secara luas arti *scrapbook* merupakan karya seni berupa hasil kliping gambar atau kreativitas dalam menempel hiasan pada sebuah media kertas sehingga menghasilkan tampilan yang menarik (Susliana & Wahyuni, 2019). *Scrapbook* dapat memuat materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Scrapbook* dikemas menjadi buku yang unik dan inovatif sehingga menarik peserta didik untuk membacanya. *Scrapbook* merupakan media visual yang memegang peranan penting karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Lutfiyah, 2019).

Media *scrapbook* memiliki kelebihan yaitu mencerminkan keunikan penulisnya (pemikiran, hidup, dan aktivitas), sifatnya konkret dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas, *scrapbook* dapat mengatasi ruang dan waktu, *scrapbook* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan membuat *scrapbook* mudah didapat serta tanpa menggunakan peralatan khusus (Dewi & Yuliana, 2018). *Scrapbook* tidak hanya berisikan tulisan, namun terdapat juga visualisasi gambar berupa teknik-teknik pelipatan kertas yang menarik seperti *lift the flap*, *pull tabs*, *waterfall*, *fold*, *slider*, dan *squash card* yang menekankan poin tertentu pada materi pelajaran sehingga peserta didik tidak akan bosan saat membacanya serta menghilangkan kesalahpahaman dan informasi yang disampaikan menjadi lebih konsisten. Media gambar dapat mengurangi terjadinya kesalahan pandangan dalam mempelajari informasi dan pengetahuan yang bersifat abstrak (Pribadi, 2017). Media *scrapbook* tidak hanya digunakan dalam proses pembelajaran saja melainkan dapat digunakan juga oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Warna pada tema *scrapbook* yang digunakan yaitu merah, hitam, coklat dan putih. Pertama yaitu warna merah memberi arti semangat, memberi energi, antusiasme dan menarik perhatian, kedua adalah warna hitam memberi arti kemewahan, elegan, bergengsi sehingga akan terlihat menarik jika dikombinasikan dengan warna lainnya, ketiga yaitu warna coklat menggambarkan kesan modern, canggih dan mahal, keempat adalah putih melambangkan kebersihan sehingga cocok untuk penggunaan tampilan yang minimalis (Monica & Luzar, 2011).

Guru juga mengungkapkan salah satu materi yang sulit dipahami peserta didik yaitu materi struktur, replikasi dan peranan virus dikarenakan terdapat istilah serta gambar yang kurang memperjelas teori dan sulit bagi peserta didik untuk memahami materi tersebut. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada peserta didik sebanyak 29 orang menyatakan bahwa 58,6% materi struktur, replikasi dan peranan virus merupakan materi pembelajaran yang sulit dipahami. Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan, telah dilakukan penelitian pengembangan media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*development research*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA.

Media *scrapbook* dikembangkan menggunakan 3 tahapan dari model IDI (*Instructional Development Institute*), yaitu tahap *define* (pendefinisian), *develop* (pengembangan) dan tahap *evaluate* (evaluasi). Tahap pendefinisian bertujuan untuk mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. tahapan yang dilakukan yaitu, a). Analisis media pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada media pembelajaran yang digunakan sebelumnya serta pengaruh penggunaannya terhadap proses pembelajaran. b). Analisis peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan analisis penyebab peserta didik kurang memahami materi virus selama pembelajaran. c). Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan pembelajaran biologi yang terdapat pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Analisis ini ditinjau dari aspek penggunaan media pembelajaran terhadap kesesuaian materi.

Tahap *develop* (pengembangan) memiliki 2 tahapan yaitu, a). Rancangan produk dilakukan berdasarkan tahap *define* (pendefinisian). b). Uji validitas menggunakan angket uji validitas, masukan yang diberikan validator digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap *evaluate* (evaluasi), pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran *scrapbook* materi virus. Uji coba dilakukan terhadap satu orang guru biologi dan peserta didik kelas X di SMAN 1 Nan Sabaris untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *scrapbook* materi virus.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari angket uji validitas dan uji praktikalitas. Data ini termasuk data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian. Data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data untuk tahap *define*, *develop*, dan *evaluate*, yakni validitas dan praktikalitas dianalisis secara kuantitatif dengan penentuan nilai validitas dan praktikalitas dengan cara berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah semua skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Memberikan penilaian validitas yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2009) sebagai berikut.

≤ 59%	= tidak valid
60% - 79%	= cukup valid
80% - 89%	= valid
90% - 100%	= sangat valid

Data uji praktikalitas penggunaan media *scrapbook* dianalisis dengan presentase (%), menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah semua skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah presentase dari data uji praktikalitas diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2009) sebagai berikut:

≤ 54%	= tidak praktis
55% - 64%	= kurang praktis

65% - 79%	= cukup praktis
80% - 89%	= praktis
90% - 100%	= sangat praktis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan tujuan pengembangan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang terdiri dari analisis media pembelajaran, analisis peserta didik dan analisis kurikulum. Berikut langkah-langkah yang digunakan pada tahap *define* (pendefinisian).

a). Analisis media pembelajaran, dilakukan untuk mengidentifikasi ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran Biologi di SMAN 1 Nan Sabaris. Analisis ini dilakukan melalui observasi yang peneliti lakukan pada bulan November 2020, wawancara dengan guru Biologi dan penyebaran angket kepada peserta didik kelas X IPA di SMAN 1 Nan Sabaris yaitu Ibu Yusmaidar, S.Pd. pada tanggal 4 November 2020. Berdasarkan data ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang diperoleh di SMAN 1 Nan Sabaris, media pembelajaran biologi yang tersedia adalah *slide power point*, video pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Tetapi media yang digunakan bersifat monoton dikarenakan belum ada media tambahan lain yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan minat peserta didik. Media pembelajaran menggunakan *scrapbook* dalam pembelajaran Biologi di SMAN 1 Nan Sabaris belum tersedia, dan memungkinkan digunakan sebagai media pembelajaran tambahan (suplemen pembelajaran) untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

b). Analisis peserta didik, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik. Analisis ini dilakukan melalui penyebaran lembar observasi peserta didik pada tanggal 4 November 2020 terhadap 29 orang peserta didik kelas X di SMAN 1 Nan Sabaris, didapatkan data bahwa peserta didik tersebut memiliki gaya belajar dominan *visual* (melihat dan mengamati) dengan presentase 62,1% dan audio (mendengar) dengan presentase 53,4%.

c). Analisis Kurikulum, bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan pembelajaran biologi yang terdapat pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Analisis ini ditinjau dari aspek penggunaan media pembelajaran terhadap kesesuaian materi. Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara guru biologi SMAN 1 Nan Sabaris dan lembar observasi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara guru dan hasil analisis observasi peserta didik, materi pembelajaran biologi yang sulit dipahami pada materi kelas X adalah virus dengan presentase 58,6%. Kesulitan tersebut dikarenakan materi virus yang terlalu banyak dan terdapat gambar dan istilah yang sulit dipahami peserta didik.

2. Tahap *Develop* (Pengembangan)

a. Perancangan Media Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran yang terdiri dari tahap mengumpulkan materi, menentukan *font* yang digunakan pada media, mencari referensi

teknik pelipatan/penempelan kertas yang terdapat di internet, mengumpulkan alat dan bahan, dan membuat media pembelajaran. Salah satu contoh tampilan halaman media *scrapbook* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan petunjuk penggunaan media *scrapbook*

b. Uji Validitas

Uji validitas media *scrapbook* materi virus dilakukan oleh validator yang terdiri dari 2 orang dosen biologi di Jurusan Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru biologi SMAN 1 Nan Sabaris melalui angket validasi. Pada tahap validasi terdapat saran-saran dari validator yang menjadi dasar pertimbangan untuk melakukan revisi media pembelajaran *scrapbook*.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Penilaian validator			Jumlah Skor	Skor Tertinggi	Nilai Validitas	Kategori
	I	II	III				
Kelayakan Isi	24	25	29	78	96	81,2 %	Valid
Kebahasaan	10	9	10	29	36	80,5 %	Valid
Penyajian	14	16	17	47	60	78,3 %	Cukup Valid
Kegrafikan	34	38	37	109	120	90,8 %	Sangat Valid
Total						330,8	
Rata-Rata						82,7 %	Valid

Analisis data dari angket media *scrapbook* oleh validator berdasarkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata validitas media *scrapbook* yang diperoleh yaitu sebesar 82,7% dengan kategori valid.

3. Tahap *Evaluate* (Penilaian)

Uji praktikalitas media *scrapbook* dilakukan oleh 1 orang guru biologi dan 14 orang peserta didik kelas XI di SMAN 1 Nan Sabaris. Data praktikalitas diperoleh dari hasil pengisian angket praktikalitas. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik secara ringkas ditampilkan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 6. Praktikalitas Media *Scrapbook* Materi Virus oleh Guru

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Tertinggi	Nilai Praktikalitas	Kategori
Kemudahan Penggunaan	15	16	93,7%	Sangat Praktis
Waktu Pembelajaran	7	8	87,5%	Praktis
Manfaat	12	12	100%	Sangat Praktis
Daya Tarik	8	8	100%	Sangat Praktis
Total			381,2	
Rata-rata			95,3%	Sangat Praktis

Tabel 7. Praktikalitas Media *Scrapbook* Materi Virus oleh Peserta Didik

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Tertinggi	Nilai Praktikalitas	Kategori
Kemudahan Penggunaan	203	224	90,6%	Sangat Praktis
Waktu Pembelajaran	95	112	84,8%	Praktis
Manfaat	251	280	89,6%	Praktis
Daya Tarik	106	112	94,6%	Sangat Praktis
Total			359,6	
Rata-rata			90%	Sangat Praktis

B. Pembahasan

1. Validitas Media *Scrapbook* Materi Virus

Analisis data dari angket uji validitas media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran oleh dosen jurusan Biologi dan guru mata pelajaran Biologi berdasarkan 4 aspek, yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media *scrapbook* materi virus memperoleh nilai rata-rata validitas 82,7% dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* materi virus yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan. Meskipun begitu, terdapat beberapa saran dan masukan dari validator untuk dilakukan revisi agar media *scrapbook* materi virus yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Ditinjau dari aspek kelayakan isi media yang dikembangkan memiliki nilai validitas sebesar 81,2% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria valid dari (Depdiknas, 2008) yang mencakup kesesuaian KI dan KD, kesesuaian kebutuhan media, kebenaran materi pembelajaran, dan manfaat penambah wawasan bagi peserta didik.

Ditinjau dari segi kebahasaan, media *scrapbook* materi virus yang dikembangkan memperoleh nilai 80,5% dengan kategori valid. Menurut (Bintiningtyas & Lutfi, 2016) media dikatakan valid jika berada pada rentang $\geq 61\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan (Depdiknas, 2008) yang meliputi komponen kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan informasi, dan bahasa yang jelas dan singkat. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Khairunnisa, 2019) menyatakan bahwa pesan melalui teks dan gambar yang disajikan

dengan bahasa menarik dan jelas akan mendorong peserta didik untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.

Ditinjau dari segi penyajian, media *scrapbook* materi virus memiliki nilai 78,3% dengan kategori cukup valid. Hal ini berdasarkan kriteria tujuan pembelajaran yang jelas, keruntutan materi, cakupan materi, gambar yang relevan, dan petunjuk penggunaan pada *scrapbook*. Adanya petunjuk penggunaan media dapat mendukung peserta didik untuk belajar mandiri. Menurut Novana (2014: 113) bahwa uraian materi dikemas untuk memberikan informasi terhadap kegiatan peserta didik.

Ditinjau dari segi kegrafikkan, media *scrapbook* materi virus yang dikembangkan memperoleh nilai 90,8% dengan kategori sangat valid. Komponen kegrafikkan yang dinilai pada *scrapbook* yaitu *font* dan tulisan yang jelas, tampilan yang menarik, kejelasan informasi, kualitas bahan album, tata letak, keserasian warna, teknik pelipatan/penempelan kertas yang digunakan, penempatan gambar dan halaman yang disajikan sudah sistematis. Menurut (Depdiknas, 2008), daftar isi dengan mencantumkan nomor halaman dapat memudahkan peserta didik menemukan topik.

Secara keseluruhan nilai hasil validitas untuk media *scrapbook* materi virus adalah 82,7% dengan kategori valid. Oleh karena itu, dari segi validitas media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran telah memenuhi syarat untuk dijadikan media tambahan dalam pembelajaran peserta didik.

2. **Praktikalitas Media Scrapbook Materi Virus**

Analisis data dari angket uji praktikalitas media *scrapbook* materi virus pada guru Biologi dan peserta didik kelas XI SMAN 1 Nan Sabaris didasarkan pada aspek kemudahan penggunaan, waktu pembelajaran, manfaat dan daya tarik. Subjek penelitian saat melakukan praktikalitas di SMAN 1 Nan Sabaris berjumlah 14 orang peserta didik dan 1 orang guru biologi, dikarenakan situasi pandemi sehingga dibatasi interaksi peserta didik dengan orang luar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* yang telah valid memiliki rata-rata nilai praktikalitas 95,3% oleh guru dan memiliki rata-rata nilai praktikalitas 90% oleh peserta didik.

Ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, media pembelajaran *scrapbook* dinilai sangat praktis dengan nilai praktikalitas 93,7% pada angket praktikalitas oleh guru dan 90,6% pada angket praktikalitas oleh peserta didik. Kategori praktis yang didapatkan menunjukkan bahwa media *scrapbook* materi virus disampaikan dengan jelas dan benar serta mudah dipahami pembaca. Hal ini juga diungkapkan (Marlini & Rismawati, 2019) dengan penggunaan yang mudah guru dan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan baik.

Ditinjau dari aspek waktu pembelajaran, media *scrapbook* materi virus memiliki nilai praktikalitas dari guru 87,5% dan peserta didik 84,8% dengan kategori praktis. Hasil analisis menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan keefektifan waktu pembelajaran. Menurut (Rahmawati D, Alberida, & Armus, 2015) dengan menggunakan buku pembelajaran akan menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien dan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Ditinjau dari aspek daya tarik, media *scrapbook* materi virus memiliki nilai praktikalitas dari guru yaitu 100% dan peserta didik 94,6% dengan kategori sangat

praktis. Hasil analisis menunjukkan secara keseluruhan media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik. Menurut (Wijaya, Purnama, & Tanuwijaya, 2020) dengan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran, maka peserta didik akan lebih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Ditinjau dari aspek manfaat, media *scrapbook* materi virus memiliki nilai praktikalitas dari guru yaitu 100% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik 89,6% dengan kategori praktis. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan media *scrapbook* materi virus yang dikembangkan sudah dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran biologi. Media yang digunakan guru harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, menumbuhkan motivasi peserta didik, dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap indikator yang terdapat pada perangkat pembelajaran (Kusuman, Mukhidin, & Hasan, 2016). Hal ini juga didukung oleh (Realita, Sukarmin, & Sarwanto, 2016) bahwa adanya gambar pendukung dapat membantu peserta didik dalam pembentukan konsep.

Kendala yang dihadapi selama penelitian diantaranya yaitu dalam proses pencetakan materi *scrapbook* terdapat beberapa hasil yang kurang memuaskan dikarenakan tinta pada printer yang kurang bagus, sehingga peneliti beberapa kali memprint materi untuk hasil yang lebih baik. Selanjutnya pada saat melakukan pengujian untuk praktikalitas di sekolah, peneliti kesulitan dalam menentukan jadwal dikarenakan bersamaan dengan kegiatan sekolah yaitu simulasi ujian dan kegiatan vaksinasi.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran untuk peserta didik kelas X SMA/MA yang telah dikembangkan mempunyai validitas dengan kategori valid.
2. Media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran untuk peserta didik kelas X SMA/MA yang telah dikembangkan mempunyai praktikalitas dengan kategori sangat praktis bagi guru dan peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Saat melaksanakan penelitian, sebaiknya dalam pencetakan produk ditinjau terlebih dahulu tempat pencetakan yang bagus, sehingga meminimalisir kesalahan yang terjadi.
2. Selalu jaga komunikasi dengan guru agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Relsas Yogica, M.Pd. sebagai dosen pembimbing. Ibu Dr. Fitri Arsih, S.Si., M.Pd., Ibu Sa'adiatul Fuadiyah, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Selvi Yani, S.Pd. sebagai validator dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Bintiningtyas, N., & Lutfi, A. (2016). Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 302-308.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 19-25.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 149-162.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khairunnisa, F. (2019). Evaluasi Komponen Kelayakan Isi Buku Ajar Bahasa Indonesia: Kesesuaian Materi dengan Kurikulum. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 408-416.
- Kusuman, A., Mukhidin, & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28-39.
- Lestari, Y. A. (2020). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP. *Skripsi*, 279.
- Lutfiyah, N. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Regulasi Diri Terintegrasi Nila-Nilai Keislaman Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Peserta Didik Kelas VIII di SMP. *Skripsi*, 142.
- Marlini, C., & Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 277-289.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 1084-1096.
- Novana, T., Sajidan, & Maridi. (2014). Pengembangan Modul Inkuiri Terbimbing Berbasis Potensi Lokal Pada Materi Tumbuhan Lumut (Bryophyta) Dan Tumbuhan Paku (Pteridophyta). *Jurnal Inkuiri*, 108-122.
- Novana, T., Sukaesih, S., & Prasetyo, A. P. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Inggris Materi Vertebrata sebagai Suplemen Pembelajaran di SMA. *Unnes Journal of Biology Education*, 40-46.
- Peraturan Pemerintah Republik Inonesia Nomor 32. (2013). *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Purwanto, M. N. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati D, Alberida, H., & Armus, V. K. (2015). Buku Ipa Terpadu Berbasis Problem Solving dan Literasi Sains untuk Siswa Kelas VII SMP. *Prosiding Semirata 2015 bidang MIPA BKS-PTN Barat Universitas Tanjungpura Pontianak*, 421-430.
- Realita, A., Sukarmin, & Sarwanto. (2016). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inkuiri*, 113-121.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 35-49.
- Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya. *Unnes Physisc Education Journal*, 220-227.
- Tri, N., & Sajidan, M. (2014). Pengembangan Modul Inkuiri Terbimbing Berbasis Potensi Lokal Pada Materi Tumbuhan Lumut (Bryophyta) Dan Tumbuhan Paku (Pteridophyta). *Jurnal Inkuiri*, 108-122.
- Wijaya, T. T., Purnama, A., & Tanuwijaya, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack pada Materi Garis dan Sudut Menggunakan Hawgent Dynamic Mathematics Software. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 205-214.