

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* MATERI VIRUS  
SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN KELAS X SMA/MA**



**ULVATURRAHMANIA  
NIM. 17031189**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* MATERI VIRUS  
SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN KELAS X SMA/MA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**ULVATURRAHMANIA  
NIM. 17031189**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Virus sebagai Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA  
Nama : Ulvaturrahmania  
NIM/TM : 17031189/2017  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 197508152006042001

Padang, 21 Oktober 2021  
Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



Relsas Yogica, M.Pd  
NIP. 199006022015041004

**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Virus sebagai  
Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA

Nama : Ulvaturrahmania

NIM : 17031189

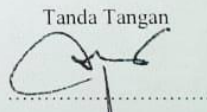
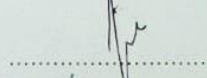
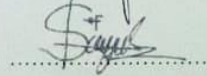
Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 02 November 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Relsas Yogica, M.Pd.	
Anggota	: Dr. Fitri Arsih, S. Si, M. Pd	
Anggota	: Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd., M. Pd.	

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulvaturrahmania  
NIM/TM : 17031189/2017  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Scrapbook Materi Virus Sebagai Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 04 November 2021

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Ulvaturrahmania  
NIM. 17031189

## ABSTRAK

### **Ulvaturrahmania : Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Virus sebagai Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA**

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media yang digunakan harus bervariasi dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketersediaan media di SMAN 1 Nan Sabaris kurang bervariasi sehingga pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton dan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai suplemen pembelajaran untuk menambah atau melengkapi kelemahan media yang sudah ada sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model *Instructional Development Institute (IDI)*. Subjek penelitian adalah dua orang dosen biologi FMIPA UNP, satu orang guru biologi SMAN 1 Nan Sabaris, dan 14 orang peserta didik kelas X SMAN 1 Nan Sabaris. Objek Penelitian adalah media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA. Data penelitian adalah data validitas dan praktikalitas. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket uji validitas dan angket uji praktikalitas.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil rata-rata validitas yaitu 82,7% dengan kategori valid dan hasil rata-rata praktikalitas yaitu 95,3% oleh guru dan 90% oleh peserta didik keduanya dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA yang dikembangkan sudah valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Scrapbook*, Suplemen Pembelajaran, Virus, IDI.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Virus sebagai Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik berupa sumbangan pikiran, bimbingan, ide dan motivasi yang sangat berarti, terutama diajukan kepada.

1. Bapak Relsas Yogica, M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fitri Arsih, S.Si., M.Pd., dan Ibu Sa’diatul Fuadiyah, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen penguji dan validator.
3. Ibu Selvi Yani, S.Pd., sebagai validator.
4. Ibu Ganda Hijrah Selaras, M.Pd., sebagai Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan semangat dan doa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Unsur pimpinan dan staf, Bapak/Ibu dosen Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
6. Kepala SMAN 1 Nan Sabaris yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.

7. Majelis guru, karyawan-karyawati SMAN 1 Nan Sabaris yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
8. Peserta didik kelas X MIPA sebagai subjek dalam penelitian.
9. Orang tua, kakak, adik yang selalu ada dan memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
10. Sahabat dan rekan-rekan mahasiswa jurusan biologi yang telah memberikan semangat dan motivasi.
11. Semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi.

Semoga semua bantuan, arahan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Akan tetapi, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, sehingga penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 18 Oktober 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Definisi Istilah .....	8
H. Spesifikasi Produk .....	9
<b>BAB II KERANGKA TORITIS .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
B. Penelitian Relevan .....	19
C. Kerangka Konseptual .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian .....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	22

C. Subjek dan Objek Penelitian .....	22
D. Data Penelitian .....	22
E. Prosedur Penelitian .....	23
F. Instrumen Penelitian .....	26
G. Teknik Analisis Data .....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
A. Hasil Penelitian .....	30
B. Pembahasan .....	48
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Nan Sabaris TA. 2020/2021 .....	6
2. Teknik-Teknik Pelipatan Kertas pada <i>Scrapbook</i> .....	14
3. Tampilan <i>Scrapbook</i> Materi Virus .....	34
4. Saran Validator terhadap Media <i>Scrapbook</i> Materi Virus .....	39
5. Validitas Media <i>Scrapbook</i> Materi Virus .....	47
6. Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> Materi Virus oleh Guru .....	48
7. Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> Materi Virus oleh Peserta Didik .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh <i>Scrapbook</i> .....	14
2. Bagan Materi Virus .....	17
3. Kerangka Konseptual Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> .....	21
4. Rancangan Pengembangan Menggunakan Model IDI .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Wawancara Guru Mata Pelajaran Biologi .....	56
2. Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Biologi .....	59
3. Angket Observasi Peserta Didik .....	62
4. Hasil Angket Observasi dari Satu Orang Peserta Didik .....	64
5. Hasil Analisis Angket Observasi Peserta Didik .....	67
6. Kisi-kisi Angket Validitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Validator .....	72
7. Angket Validitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Validator .....	73
8. Hasil Angket Validitas yang telah Diisi oleh 1 Orang Validator ....	76
9. Hasil Analisis Angket Validitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Validator..	79
10. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> untuk Guru .....	80
11. Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> untuk Guru .....	81
12. Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> yang telah Diisi Guru .....	83
13. Hasil Analisis Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> yang telah Diisi Guru .....	85
14. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Peserta Didik .....	86
15. Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Peserta Didik .....	87
16. Hasil Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> yang telah Diisi Peserta Didik .....	89
17. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Peserta Didik .....	91
18. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP .....	92
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat .....	93
20. Surat telah Melaksanakan Penelitian dari SMAN 1 Nan Sabaris ....	94
21. Dokumentasi Penelitian .....	95

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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. Pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan harus didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan bervariasi (Payuk, 2019). 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. Proses pembelajaran akan berjalan lancar jika diiringi dengan media pembelajaran yang tepat (Rakasiwi, 2020).

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. Analisis angket ini dapat dilihat pada Lampiran 5.

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 peserta didik untuk mempelajari dan memperluas pengetahuan yang masih dikembangkan (Novana, Sukaesih, & Prasetyo, 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 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. Hasil angket ini dapat dilihat pada Lampiran 5.

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. Teknik-teknik pelipatan kertas pada *scrapbook* dapat dilihat di Tabel 2. 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

sruktur, replikasi dan peranan virus merupakan materi pembelajaran yang sulit dipahami. Hasil angket ini dapat dilihat pada Lampiran 5. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian peserta didik yaitu 60 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Nan Sabaris TA. 2020/2021

KD	Materi	Kelas X		Rata-Rata
		MIPA 4	MIPA 5	
3.1	Ruang Lingkup Biologi	77	78	77,5
3.2	Keanekaragaman Hayati	75	78	76,5
3.3	Klasifikasi Makhluk Hidup	76	77	76,5
3.4	Virus	53	67	60

(Sumber: Guru Biologi Kelas X SMAN 1 Nan Sabaris)

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka peneliti telah mengembangkan media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA. Pengembangan media *scrapbook* sebagai suplemen pembelajaran didukung oleh guru sehingga dapat menambah media pembelajaran yang sudah tersedia sebelumnya, selain itu *scrapbook* juga belum pernah digunakan di SMAN 1 Nan Sabaris.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran bersifat monoton.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Peserta didik kurang fokus selama pembelajaran.

4. Dibutuhkan suplemen pembelajaran berupa *scrapbook* materi virus yang valid dan praktis.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas adalah belum tersedianya *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran Biologi kelas X SMA/MA yang valid dan praktis.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan batasan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA?
2. Bagaimana praktikalitas media *scrapbook* materi virus sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media *scrapbook* materi virus yang valid sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA.
2. Menghasilkan media *scrapbook* materi virus yang praktis sebagai suplemen pembelajaran kelas X SMA/MA.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik
  - a. Melalui tampilan yang bervariasi pada *scrapbook* membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
  - b. Melalui ringkasan materi memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.
2. Bagi guru
  - a. Media pembelajaran *scrapbook* memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.
  - b. Memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi biologi yang lain.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan dengan membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
4. Bagi peneliti lain, sebagai sumber data dan informasi bagi penelitian dalam mengembangkan *scrapbook* atau penelitian relevan lainnya.

#### **G. Definisi Istilah**

1. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang terdapat kegiatan interaksi dan komunikasi antara peserta didik dengan guru secara timbal balik untuk mencapai tujuan belajar.
2. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak dan non cetak (Mudlofir, 2017).

3. *Scrapbook* merupakan buku tempel yang terdiri dari gambar, foto, narasi, dan lain sebagainya yang dirangkai menjadi sebuah album. *Scrapbook* ini memberikan kesan visual yang menarik karena terdapat hiasan yang beranekaragam.
4. Suplemen pembelajaran adalah salah satu sumber belajar tambahan untuk menunjang pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.
5. Materi virus merupakan materi biologi kelas X SMA/MA semester 1. Pada KD 3.4 Menganalisis struktur, replikasi, dan peranan virus dalam kehidupan. Materi ini membahas tentang sejarah penemuan virus, ciri-ciri virus, bagian struktur virus beserta fungsinya, proses replikasi virus, klasifikasi virus, peranan virus dalam kehidupan, dan pencegahan dan pengobatan infeksi virus.

#### **H. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran *scrapbook* pada materi virus untuk siswa kelas X SMA/MA. Spesifikasi media *scrapbook* yang akan dikembangkan peneliti sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa album berukuran 21cm x 15cm.
2. Dilengkapi teknik-teknik pelipatan kertas seperti *envelope*, *lift the flap*, *pull tabs*, *waterfall*, *fold*, *slider*, *squash card*, dan lain-lain. Contohnya: bagian petunjuk penggunaan menggunakan teknik *envelope*, materi struktur virus menggunakan teknik *slider card*, materi klasifikasi virus menggunakan teknik *diagonal fold card*, dan pelipatan kertas lainnya.

3. Produk terdiri dari sampul (*cover*), petunjuk penggunaan, daftar isi, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran, ringkasan materi virus, informasi tambahan lain, biodata penulis, dan daftar pustaka.
4. Isi buku mengenai materi sejarah penemuan virus, ciri-ciri virus, cara hidup dan reproduksi virus, klasifikasi virus, peranan virus dalam kehidupan, pencegahan dan pengobatan infeksi virus, serta informasi tambahan lain.
5. Isi buku juga memuat gambar-gambar materi yang diambil dari buku *Campbell, Roossinck, Solomon* dan sumber lainnya.
6. Hiasan gambar yang digunakan pada *scrapbook* didownload dari aplikasi *Pinterest*, website *Freepik* dan website *Pixabay*.
7. Jenis *font* yang digunakan didownload dari website [www.dafont.com](http://www.dafont.com).
8. Kertas yang digunakan dalam pembuatan *scrapbook* ini yaitu kertas HVS, karton, *yellow board*, dan *kraft* (bahan album *scrapbook*).

## **BAB V** **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 dulu tempat pencetakan yang bagus, sehingga meminimalisir kesalahan yang terjadi.
2. Selalu jaga komunikasi dengan guru agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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, K. T., & 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.
- Hamdunah. (2015). Praktikalitas Pengembangan Modul Konstruktivis Medan Website pada Materi Lingkaran dan Bola. *Journal Lemma*, 35-42.
- Hapsari, O. T., & Wulandari, Y. (2019). Pengembangan Media Scrapbook pada Keterampilan Menulis Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo. *FUNDADIKNAS*, 90-108.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- 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, A. Y. (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.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 1084-1096.
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-10.