

**KELAYAKAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA SUBMATERI PERAN TUMBUHAN  
DI BIDANG EKONOMI KELAS X SMA**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH:  
SITI SAHARA  
NIM. F1072141003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2020**

# KELAYAKAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA SUBMATERI PERAN TUMBUHAN DI BIDANG EKONOMI KELAS X SMA

**Siti Sahara, Wolly Candramila, Titin**  
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan Pontianak  
Email: *sitisahara2811@gmail.com*

## **Abstract**

*This study aimed to find out the result of the feasibility of the scrapbook on the Sub Material of the Plant Roles in Economic. The method used was a descriptive method. Furthermore, the feasibility of the scrapbook media assessed by 5 media experts got a CVR value of 0.99 which was in accordance with minimum CVR value of Lawshe so that the scrapbook media is suitable for use as a learning medium on sub matter the role plants in economic field.*

**Keyword: Appropriateness, Media, Scrapbook**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu kegiatan sadar dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sehingga dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang sebagai suatu sistem yang integral (Djamarah dkk., 2010). Untuk mencapai tujuannya, pengembangan di bidang pendidikan antara lain meliputi proses pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, pengadaan dan pengelolaan sarana dan prasarana. Berkaitan dengan media pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan harapan menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa, serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bahkan, media pembelajaran yang kreatif diharapkan mampu merangsang siswa untuk

menyukai pelajaran tersebut. Di sisi lain, demi menarik minat para pembelajar dalam proses pembelajaran, tentunya diperlukan beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menarik minat tersebut.

Penentuan jenis media yang digunakan oleh guru ditentukan oleh beberapa hal, misalnya kemampuan guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang akan disampaikan, alokasi waktu yang tersedia. *Scrapbook* merupakan salah satu karya yang kreatif, berbentuk seperti buku dan memberikan kesan visual yang menarik dan spesial karena didalamnya terdapat kumpulan gambar dan hiasan yang beraneka ragam (Payuk, 2019).

Beberapa penelitian menemukan bahwa *scrapbook* dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran. Misalnya, Sari (2017) menyatakan bahwa *scrapbook* layak untuk diaplikasikan dalam Materi Tata Surya di SMPN 21 Bandar Lampung, SMPN 13 Bandar Lampung dan MTs Muhammadiyah Bandar Lampung dengan skor 4,5 atau termasuk kategori sangat baik. Selain itu, Syahrianti dkk. (2017)

menyatakan bahwa penggunaan *scrapbook* memberikan peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 30% dalam pembelajaran IPS di SMPN 21 Bandar Lampung, SMPN 13 Bandar Lampung dan MTs Muhammadiyah Bandar Lampung khususnya pada Materi Faktor Keberagaman Budaya dengan metode eksperimen. Meskipun demikian, belum ada informasi tentang penggunaan *scrapbook* pada mata pelajaran biologi khususnya di Kota Pontianak. Hasil wawancara dengan guru biologi di SMAN 6 Pontianak didapatkan bahwa media *scrapbook* belum pernah digunakan dalam pembelajaran biologi. Proses pembelajaran pada umumnya disampaikan secara lisan dengan bantuan media *powerpoint* akan tetapi belum dapat memberi penjelasan secara luas seluruh siswa kelas karena masih ada beberapa siswa yang tidak mau memperhatikan media yang digunakan. Menurut pendapat guru di SMAN 6 Pontianak, media *scrapbook* diyakini dapat dipergunakan, misalnya dalam Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi, karena dapat membantu penjelasan melalui gambar-gambar yang ditempel pada *scrapbook* yang dibuat dengan unik agar dapat menarik minat baca siswa.

Pada dasarnya, media *scrapbook* dapat dibuat untuk materi biologi apapun tergantung pada konsep yang ingin diciptakan. Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi termasuk submateri yang terdapat dalam materi Plantae yang diberikan di kelas X SMA dengan kompetensi dasar yang diharapkan khususnya KD 3.8 yaitu menyajikan data tentang ciri-ciri morfologi, metagenesis serta peranan tumbuhan dalam keberlangsungan hidup di bumi. Submateri yang dibahas adalah pengelompokan dalam Kingdom Plantae yang mencakup tumbuhan lumut,

tumbuhan paku, dan tumbuhan biji (Spermatophyta) serta manfaat dan peran tumbuhan, manfaat ekonomi. Dalam Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi, pemahaman tentang peranan tumbuhan dalam bidang ekonomi dapat ditingkatkan dengan cara mengenalkan produk olahan pangan yang baru dan diyakini dapat menumbuhkan ide-ide kreatif berikutnya pada siswa. Penyajian informasi tambahan berupa pengetahuan tentang produk olahan pangan yang baru juga dapat menjadi pilihan dalam sajian materi untuk media *scrapbook* yang juga menggali kreativitas siswa untuk menghasilkan produk seni yang bermanfaat. Dengan demikian, pemilihan media *scrapbook* khususnya pada submateri tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dalam aspek afektif dan psikomotorik. Misalnya, setelah pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook* tentang peran tumbuhan di bidang ekonomi, guru juga dapat memberikan penugasan pembuatan *scrapbook* berikutnya untuk submateri lain seperti peran tumbuhan dalam ekosistem.

## **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif Sesuai Nazir (1988), langkah-langkah dalam metode deskriptif meliputi identifikasi permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode deskriptif, penentuan batasan dan rumusan permasalahan secara jelas, penentuan tujuan dan manfaat penelitian, studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan, penentuan kerangka berpikir dan pertanyaan dan/ atau hipotesis penelitian, pembuatan desain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk penentuan populasi, sampel,

teknik *sampling*, instrumen pengumpulan data, dan analisis data dengan menggunakan teknik statistik yang relevan, dan pembuatan laporan penelitian.

Pembuatan media *scrapbook* pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi kelas X SMA. *Scrapbook* divalidasi oleh ahli materi untuk melihat kelayakannya pada pembelajaran Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi kelas X SMA.

#### 1. Pembuatan media *scrapbook*

##### a) Analisis kompetensi dasar

Media *scrapbook* yang dibuat disesuaikan dengan isi Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi yaitu termasuk dalam KD 3.8 menyajikan data tentang ciri-ciri morfologis, metagenesis serta peranan tumbuhan dalam keberlangsungan hidup di bumi. Submateri ini termasuk pada Materi Kingdom Plantae yang terdiri atas tumbuhan lumut, tumbuhan paku, tumbuhan biji dan peranan tumbuhan dalam ekosistem, ekonomi serta dampak turunnya keanekaragaman tumbuhan bagi ekosistem.

##### b) Rancangan media *scrapbook*

Pembuatan media *scrapbook* didesain dengan menggunakan keterampilan lipatan kertas yang ditempel serta hasil gambar yang diperoleh dari berbagai sumber untuk membantu siswa dalam memahami Submateri Peranan Tumbuhan di Bidang Ekonomi. *Scrapbook* berbentuk buku yang berisi judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan materi.

Menurut Shier (2013), pembuatan media *scrapbook* dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Unsur pendahuluan menjelaskan latar belakang Submateri Peranan Tumbuhan di Bidang Ekonomi,
- 2) Unsur tujuan pembelajaran pada Submateri Peranan Tumbuhan di

Bidang Ekonomi dari silabus SMA kelas X dan tujuan lain yang dikembangkan,

- 3) Unsur sasaran menyajikan bahasa serta pemikiran yang sesuai dengan taraf berpikir serta kemampuan akademik siswa,
  - 4) Unsur informasi inti menjelaskan Submateri Peranan Tumbuhan di Bidang Ekonomi meliputi berbagai jenis tanaman yang bernilai ekonomi,
  - 5) Unsur pelengkap memberikan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang sedang dipaparkan dan warna-warna yang menarik untuk menimbulkan minat baca, dan
  - 6) Unsur tampilan fisik yang menggunakan kotak kardus, kertas karton, kertas asturo, kertas origami, kertas foto, lem, stik kayu, benang wol, staples dan pita yang didesain dengan menggunakan keterampilan lipatan kertas yang ditempel serta hasil gambar yang diperoleh dari berbagai sumber.
- #### 2. Konsultasi pembuatan media *scrapbook*

Media *scrapbook* yang sudah dirancang kemudian dikonsultasikan baik dari isi, konstruksi, bahasa dan kepraktisan *scrapbook* kepada pembimbing. Selanjutnya, media *scrapbook* direvisi sesuai saran pembimbing.

#### 3. Penilaian *scrapbook*

Penilaian *scrapbook* mencakup empat aspek (isi, bahasa, konstruksi dan kepraktisan)

#### 4. Validasi desain

Untuk memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran, *scrapbook* diuji kelayakan oleh orang yang dianggap ahli. Validasi yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari validasi instrumen dan validasi media.

a) Validasi Instrumen

Lembar validasi instrumen media *scrapbook* dinilai dengan menggunakan skala *Guttman*. Validator diminta untuk menuliskan skor yang sesuai dengan memberi tanda *checklist* (√) pada skala penilaian “Ya” atau “Tidak”. Pada skala *Guttman*, jawaban “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0, untuk mendapatkan kesimpulan layak digunakan (LD), layak digunakan dan diperbaiki (LDP), atau tidak layak digunakan (TLD). Validasi instrumen dilakukan oleh 3 orang validator yaitu 2 orang dosen Program Studi (Prodi) Pendidikan Biologi FKIP Untan dan 1 orang guru biologi SMA di Kota Pontianak. Pemilihan validator dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pemilihan dosen dan guru sebagai validator dianggap sebagai orang yang berkompeten sehingga diharapkan dapat memberikan kritik dan saran untuk instrumen yang digunakan untuk validasi media *scrapbook*. Selain itu, penentuan sekolah tempat guru tersebut mengajar juga didasarkan penerapan Kurikulum 2013.

b) Validasi media *scrapbook*

Setelah lembar instrumen divalidasi, dilanjutkan dengan validasi media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran berupa media *scrapbook* yang digunakan dalam pembelajaran biologi. Validasi dilakukan oleh orang yang mengetahui secara detail materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan validator dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Validasi media *scrapbook* dilakukan oleh 2 orang dosen Prodi Pendidikan

Biologi FKIP Untan dan 3 orang guru biologi SMA di Kota Pontianak. Pemilihan dosen dan guru sebagai validator dianggap sebagai orang yang berkompeten sehingga diharapkan dapat memberikan kritik dan saran untuk media *scrapbook* yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, dipilih 3 SMA di Kota Pontianak yang menggunakan Kurikulum 2013 yaitu SMAN 06 Pontianak, SMAN 09 Pontianak dan SMAN 05 Pontianak. Penilaian yang dilakukan oleh validator meliputi indikator isi, bahasa, konstruksi, dan kepraktisan. Penilaian media menggunakan rentang skala penilaian menurut Sugiyono (2016), yaitu Sangat Tidak Setuju bernilai 1, Tidak Setuju bernilai 2, Setuju bernilai 3, dan Sangat Setuju bernilai 4.

c) Analisis Data

Analisis data hasil validasi menggunakan analisis *Content Validity Ratio* (CVR) menurut Lawshe (1975). CVR merupakan sebuah pendekatan validitas isi untuk mengetahui kesesuaian item dengan domain yang diukur berdasarkan *judgement* para ahli atau validator dengan rumus berikut:

$$CVR = \frac{Ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

CVR : *Content Validity Ratio* (Rasio Validitas Isi /RVI)

Ne : Jumlah validator yang menyetujui kevalidan media (dianggap setuju jika nilai setiap aspek dengan kisaran rata-rata tiap aspek 3,0 – 4,00, jika < 3,00 maka dianggap tidak menyetujui kevalidan media).

N : Jumlah validator seluruhnya.

Ketentuan tentang indeks CVR menurut Lawshe (1975) adalah sebagai berikut:

1. Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju kurang dari ½ total responden (5) maka nilai CVR = -
2. Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju ½ dari total responden (5) maka nilai CVR = 0
3. Saat seluruh responden (5) menyatakan setuju atau sangat setuju maka nilai CVR = 1 (hal ini diatur menjadi 0,99 disesuaikan dengan jumlah responden). Karena jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini ada 5 orang, maka nilai kritis CVR = 0,99.
4. Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju lebih dari ½ total responden maka nilai CVR = 0 – 0,99.

Tabel 1. Nilai Kritis untuk CVR (*Content Validity Ratio*) menurut Lawshe (1975)

Jumlah panelis/ validator	Nilai minimum
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,75
9	0,78
10	0,62
11	0,59
12	0,56

Jumlah panelis/ validator	Nilai minimum
13	0,54
14	0,51
15	0,49
20	0,42
25	0,37
30	0,33
35	0,31
40	0,29

Setelah menghitung nilai CVR untuk setiap kriteria, kemudian dihitung nilai CVI (*Content Validity Index*) atau nilai rata-rata CVR secara keseluruhan untuk menggambarkan bahwa secara keseluruhan butir-butir instrumen mempunyai validasi isi yang baik. Rumus CVI adalah sebagai berikut:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{\sum n}$$

Apabila nilai CVI berada pada kisaran 0 sampai 1, maka instrumen dapat dikatakan baik. Jika setengah dari jumlah validator mengatakan valid, maka media dapat dikatakan valid dengan baik. Namun, jika kurang dari setengah dari validator mengatakan tidak valid, maka media dikatakan tidak valid.

Adapun langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti jika media dikatakan tidak valid adalah memperbaiki media dan melakukan validasi ulang hingga media dinyatakan valid. Jika pada perhitungan akhir skor CVR dan CVI memenuhi nilai batas minimum Lawshe (1975) yaitu 0,99 maka media dinyatakan valid dan layak digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

**Tabel 2. Data Hasil Analisis Validasi Media *Scrapbook***

No	Aspek	Kriteria	Rata-rata tiap kriteria (CVR)
1.	Isi	1. Tujuan pembelajaran submateri peran tumbuhan di bidang ekonomi dapat dicapai siswa dalam satu kali pertemuan dengan media <i>scrapbook</i>	0,99
		2. Informasi dari media <i>scrapbook</i> dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk proses pembelajaran submateri peran tumbuhan di bidang ekonomi	
		3. Siswa dengan kemampuan akademik dan jenis kelamin berbeda dapat memahami media <i>scrapbook</i> peran tumbuhan di bidang ekonomi	
		4. Isi <i>scrapbook</i> memberikan informasi berupa deskripsi, gambar, dan proses yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada silabus	
		5. Media <i>scrapbook</i> dapat memberikan pesan pembelajaran secara lengkap, ringkas, dan praktis mengenai proses pembuatan produk yaitu dodol belimbing wuluh	
2.	Bahasa	6. Susunan kalimat bisa dipahami, tulisan bisa dibaca serta komponen tiap tulisan lengkap	0,99
		7. Bahasa yang digunakan bisa dimengerti menggunakan tanda baca yang benar sesuai dengan PUEBI, dan tidak mengandung unsur SARA	
3.	Konstruksi	8. Susunan gambar pada media <i>scrapbook</i> rapi dan sistematis	0,99
		9. Susunan tulisan pada media <i>scrapbook</i> rapi dan sistematis	
		10. Pemilihan warna dan hiasan pada media <i>scrapbook</i> sesuai memberikan minat bagi pembaca	
4.	Kepraktisan	11. Media dapat digunakan lebih dari satu kali dan ekonomis	0,99
		12. Penggunaan <i>scrapbook</i> dapat membantu guru menjelaskan materi dengan baik	
		13. Dapat digunakan kapan saja, sesuai dengan alokasi waktu pada silabus dan dapat dibawa kemana-mana	
			0,99

Keterangan:

CVR = *Content Validity Ratio*

CVI = *Content Validity Index* (Nilai rata-rata CVR)

### Pembahasan

Berdasarkan data analisis validasi diketahui nilai rata-rata tiap kriteria (CVR) pada aspek isi 0,99, aspek konstruksi 0,99, aspek bahasa 0,99 dan aspek kepraktisan 0,99. Berdasarkan hasil perhitungan CVR semua kriteria tersebut diterima atau dinyatakan valid karena semua kriteria tersebut memenuhi nilai CVR minimum Lawshe untuk 5 validator yaitu sebesar 0,99 (Lawshe, 1975). Dengan demikian, nilai CVI (rata-rata CVR) yang didapat sebesar 0,99 tergolong valid. Menurut kriteria statistik Kappa secara spesifik termasuk kriteria sangat baik (Kock & Landis, 1997).

Nilai CVI yang tergolong valid menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dibuat dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran submateri peran tumbuhan di bidang ekonomi. Selain itu, terdapat saran dari validator pada media *scrapbook*, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Berdasarkan kriteria pada setiap aspek penilaian validasi dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Aspek Isi

Aspek materi terdiri dari 5 kriteria yaitu Kesesuaian tujuan pembelajaran pada alokasi waktu pembelajaran, Kesesuaian informasi dari materi pada media *scrapbook*, Kemampuan akademik dan jenis kelamin berbeda memahami isi *scrapbook*, Memberikan informasi berupa deskripsi, gambar dan proses sesuai dengan tujuan pembelajaran pada silabus, Memberikan pesan pembelajaran secara lengkap dan ringkas. Kelima kriteria ini dinyatakan valid karena masing-masing memperoleh nilai CVR

0,99. Dengan kata lain aspek isi pada media *scrapbook* telah memenuhi seluruh kriteria.

#### 2. Aspek Bahasa

Aspek bahasa terdiri dari 2 kriteria yaitu Kejelasan susunan kalimat bisa dipahami dan bisa dibaca serta komponen tiap tulisan lengkap dan Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam isi *scrapbook* dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan tidak mengandung unsur SARA. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyati (2012), menyatakan bahasa yang baik adalah bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan pembaca. Bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kedua kriteria ini dinyatakan valid karena masing-masing memperoleh nilai CVR 0,99. Dengan kata lain aspek bahasa pada media *scrapbook* telah memenuhi seluruh kriteria.

#### 3. Aspek konstruksi

Aspek konstruksi terdiri dari 3 kriteria yaitu alat yang digunakan mudah didapatkan, alat yang dibutuhkan mudah digunakan, bahan yang dibutuhkan mudah didapatkan. Kedua kriteria ini dinyatakan valid karena masing-masing memperoleh nilai CVR 0,99. Dengan kata lain aspek konstruksi pada media *scrapbook* telah memenuhi seluruh kriteria.

Pentingnya aspek konstruksi dalam media *scrapbook* didukung pernyataan Yulia, dkk (2015), bahwa konstruksi yang baik sangat penting untuk kelancaran kegiatan pembelajaran. Menurut Daryanto (2013), materi pembelajaran yang tersusun secara



teratur dan gambar yang sedemikian rupa dapat memberikan informasi yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

4. Aspek kepraktisan

Aspek kepraktisan terdiri dari 3 kriteria yaitu Kesesuaian penggunaan media bisa lebih dari satu kali, Membantu menjelaskan materi dengan baik dan membuat siswa mandiri dan terampil, Kesesuaian waktu penggunaan tidak membatasi ruang. Ketiga kriteria ini dinyatakan valid karena masing-masing memperoleh nilai CVR 0,99. Dengan kata lain aspek konstruksi pada media *scrapbook* telah memenuhi seluruh kriteria.

Selain validasi lembar instrumen validasi media *scrapbook*, dan validasi media *scrapbook*, juga dilakukan validasi pada perangkat pembelajaran seperti angket respons siswa terhadap media *scrapbook*. Validasi angket respons

terhadap media *scrapbook* divalidasi oleh 5 validator. Lembar instrumen validasi angket dibuat untuk menguji kelayakan isi pernyataan pada angket yang akan digunakan untuk mengetahui respons siswa. Lembar uji kelayakan angket respons divalidasi oleh 2 orang dosen Pendidikan Biologi dan 3 orang guru biologi yaitu guru biologi SMA Negeri 6 Pontianak, guru biologi SMA Negeri 9 Pontianak, guru biologi SMA Negeri 5 Pontianak. Dari hasil validasi yang telah dilakukan didapat kesimpulan LD yang berarti angket respons layak digunakan namun redaksi pada beberapa pernyataan perlu diperbaiki.

Hasil analisis data validasi media *scrapbook* memiliki nilai CVI 0,99 dengan nilai CVR ketiga aspek rata-rata 0,99. Namun ada beberapa saran dari validator untuk perbaikan media *scrapbook*

Tabel 3. Hasil Validasi media *scrapbook*

Hasil Perbaikan	
Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
<p>Background KI dan KD hitam</p> 	<p>Background KI dan KD berwarna</p> 

Gambar dan tulisan kecil



Gambar dan tulisan diperbesar



Ciri-ciri tumbuhan biji terbuka dan tertutup belum diberi contoh gambar



Ciri-ciri tumbuhan biji terbuka dan tertutup belum sudah diberi contoh gambar



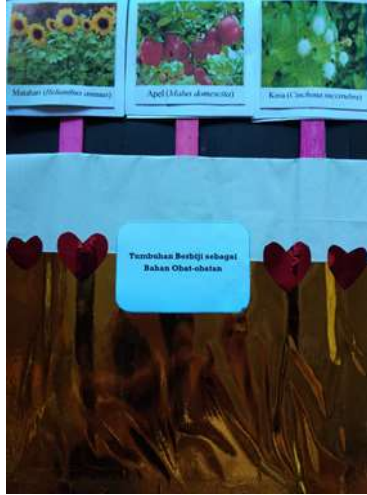
Contoh tumbuhan biji perindang belum diberi definisi



Contoh tumbuhan biji perindang belum sudah diberi definisi



Contoh tumbuhan berbiji sebagai bahan obat-obatan tanpa peranan untuk penyakit yang disembuhkan



Contoh tumbuhan berbiji sebagai bahan obat-obatan dengan peranan untuk penyakit yang disembuhkan



Tulisan dan background penjelasan belimbing wuluh font kecil dan berwarna hitam

Pada kawasan Perak tumbuhan di dalam kawasan dapat dijumpai tumbuhan-tumbuhan yang memiliki manfaat untuk kesehatan dan berguna bagi masyarakat, misalnya belimbing wuluh (Averrhoa bilimbi L.). Belimbing wuluh merupakan salah satu tanaman buah asli Indonesia dan daratan Melayu. Belimbing wuluh (Averrhoa bilimbi L.) di Kalimantan Barat banyak ditemui sebagai tanaman perkebunan yang mudah ditanam dan tidak memerlukan perawatan khusus. Tanaman belimbing wuluh yang tumbuh baik dapat menghasilkan 100-200 buah/2.4 ha setiap tahun sehingga tergolong merupakan tumbuhan subur dan produktif. Buah yang sudah matang benar dapat digunakan karena buah belimbing wuluh mudah dibuat sayur dan paku-paku dan mudah dimakan. Meskipun demikian kemampuan tanaman ini untuk menghasilkan buah sepanjang tahun tidak sebanding dengan pemanfaatannya, sehingga banyak buah yang terbuang sia-sia.

Penduduk sekitar kawasan di Kalimantan Barat banyak memanfaatkan buah belimbing wuluh sebagai bumbu dapur seperti diolah sebagai sambal, manisan, dimasak ke dalam campuran lodeh atau masam ke sayuran lain, dimasak ke sebagai campuran sayur dan campuran dalam rempah-rempah. Selain itu warga setempat juga percaya belimbing wuluh baik untuk menyembuhkan sakit kepala dengan memajukannya ke air jus belimbing.

Variasi hasil olahan buah belimbing wuluh pada masyarakat masih dapat dimanfaatkan ke berbagai jenis olahan seperti: sayur, buah, campuran buah-buahan dan sayur, tradisional, rempah, sayuran, teh, kopi, serta penyedap masam ke dalam sayur. Selain itu, buah belimbing juga dimanfaatkan sebagai penyedap masam ke dalam sayur. Selain itu, buah belimbing wuluh merupakan rasa yang sangat masam. Manusia yang akan membuat orang dengan makan ke berbagai jenis sayur-sayuran.

Terdapat beberapa terjalanya berbagai kerosak memelihara air buah belimbing wuluh, kerosak-paku buah belimbing wuluh dapat dimanfaatkan sebagai bumbu masak dengan memajukannya ke dalam jus belimbing wuluh.

Tulisan dan background penjelasan belimbing wuluh font diperbesar dan berwarna-warni, ditambah penjelasan kandungan senyawa belimbing wuluh dan macam-macam contoh gambar olahan dari belimbing wuluh

Pada kawasan Perak tumbuhan di dalam kawasan dapat dijumpai tumbuhan-tumbuhan yang memiliki manfaat untuk kesehatan dan berguna bagi masyarakat, misalnya belimbing wuluh (Averrhoa bilimbi L.). Belimbing wuluh merupakan salah satu tanaman buah asli Indonesia dan daratan Melayu. Belimbing wuluh (Averrhoa bilimbi L.) di Kalimantan Barat banyak ditemui sebagai tanaman perkebunan yang mudah ditanam dan tidak memerlukan perawatan khusus. Tanaman belimbing wuluh yang tumbuh baik dapat menghasilkan 100-200 buah/2.4 ha setiap tahun sehingga tergolong merupakan tumbuhan subur dan produktif. Buah yang sudah matang benar dapat digunakan karena buah belimbing wuluh mudah dibuat sayur dan paku-paku dan mudah dimakan. Meskipun demikian kemampuan tanaman ini untuk menghasilkan buah sepanjang tahun tidak sebanding dengan pemanfaatannya, sehingga banyak buah yang terbuang sia-sia.

Spesies	Ukuran	Asam	pH
Belimbing wuluh (buah)	100g/100g	4.4-4.6	6.8 x 10 <sup>-2</sup>
Belimbing wuluh (daun)	100g/100g	9.0-9.5	7.23 x 10 <sup>-2</sup> (8.1)
Belimbing wuluh (akar)	100g/100g	6.8-6.9	1.90 x 10 <sup>-2</sup> (1.5)
Belimbing wuluh (batang)	100g/100g	6.4-6.5	6.22 x 10 <sup>-2</sup>
Belimbing wuluh (kulit)	100g/100g	6.8-6.9	4.0 x 10 <sup>-2</sup> (3.6)
Belimbing wuluh (biji)	100g/100g	6.4-6.5	6.2 x 10 <sup>-2</sup> (5.7)

Penduduk sekitar kawasan di Kalimantan Barat banyak memanfaatkan buah belimbing wuluh sebagai bumbu dapur seperti diolah sebagai sambal, manisan, dimasak ke dalam campuran lodeh atau masam ke sayuran lain, dimasak ke sebagai campuran sayur dan campuran dalam rempah-rempah. Selain itu warga setempat juga percaya belimbing wuluh baik untuk menyembuhkan sakit kepala dengan memajukannya ke air jus belimbing.

Karena buah wuluh buah belimbing wuluh, maka dapat dimanfaatkan sebagai bumbu masak dengan memajukannya ke dalam jus belimbing wuluh. Selain itu, buah belimbing wuluh dapat dimanfaatkan sebagai penyedap masam ke dalam sayur. Selain itu, buah belimbing wuluh merupakan rasa yang sangat masam. Manusia yang akan membuat orang dengan makan ke berbagai jenis sayur-sayuran.

Terdapat beberapa terjalanya berbagai kerosak memelihara air buah belimbing wuluh, kerosak-paku buah belimbing wuluh dapat dimanfaatkan sebagai bumbu masak dengan memajukannya ke dalam jus belimbing wuluh.

**Manfaat Wuluh dari Belimbing Wuluh**

Saran yang diberikan oleh validator untuk merevisi produk media *scrapbook* dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Aspek isi

Saran yang diperoleh dari validator pada aspek ini adalah menyertakan tambahan KI dan KD didalam media *scrapbook*. Media *scrapbook* yang telah direvisi telah memuat kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan tujuan akan dicapai dalam pembelajaran serta menyertakan tambahan materi peranan tumbuhan di bidang ekonomi.

Kelengkapan materi dalam media *scrapbook* mampu memberikan informasi yang lengkap untuk siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Sitepu (2015), informasi disajikan secara lengkap sehingga tujuan pembelajaran yang telah dibuat dapat tercapai.

#### 2. Aspek Bahasa

Saran yang diperoleh dari validator pada aspek ini yaitu penulisan nama latin lebih diteliti dan bahasa yang digunakan dalam isi

*scrapbook* jelas dan tidak mengandung unsur SARA.

#### 3. Aspek Konstruksi

Saran yang diperoleh dari validator pada aspek ini adalah menyertakan penambahan contoh gambar-gambar beserta nama gambar dan nama latin, font tulisan diperjelas atau diperbesar, background media *scrapbook* dibuat lebih berwarna karena dasar pada media *scrapbook* berwarna hitam, perlu perbaikan redaksi setiap kalimat dan menambahkan gambar pada langkah-langkah kerja pembuatan dodol belimbing wuluh.

#### 4. Aspek Kepraktisan

Pendapat dan saran yang diperoleh dari validator pada aspek ini yaitu membuat siswa lebih tertarik pada media *scrapbook* karena buku yang unik melihat gambar-gambar dan penjelasan submateri peran tumbuhan maka siswa diharapkan dapat lebih memahami isi media *scrapbook*, media *scrapbook* juga mudah dibawa kemana-mana dan bisa digunakan lebih dari satu kali pertemuan pembelajaran.

membantu dalam kegiatan pembelajaran dan siswa lebih tertarik untuk membaca.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Media *scrapbook* Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi kelas X SMA divalidasi dengan nilai CVI sebesar 0,99 dan dinyatakan valid, sehingga media *scrapbook* ini dikatakan layak dan dapat dijadikan sebagai media pada pembelajaran submateri peran tumbuhan di bidang ekonomi kelas X SMA.

### Saran

Media *scrapbook* dapat dikembangkan lagi sesuai kreatifitas para guru maupun siswa sehingga media *scrapbook* dapat memberikan peranan

### DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Bahri & Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lawshe, C.H. (1975). A Quantitative Approach to Content Validity. *Person Psychology*. Vol. 28. 563-575.
- Mulyati, Y. (2012). Tertib Berbahasa Indonesia. (Online). (<http://file.upi.edu/>)

- Direktori/FPBS/JUR.\_PEND.\_BHS.\_DAN\_SASTRA\_INDONESIA/196008091986012-YETI\_MULYATI/TERTIB\_BERBAHASA.pdf). Diakses tanggal 28 April 2019.
- Nazir. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Payuk, R. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Picture and Picture pada Submateri Plantae untuk Kelas X SMA. Artikel Penelitian. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sari, L.P. (2017). Pengembangan Media Scrapbook dalam Media Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya. *Jurnal UIN Raden Intan*. (Online).  
(<http://repository.radenintan.ac.id/3122/>, diakses tanggal 15 Februari 2018).
- Shier, P. (2013). *Scrapbooking Project*. Canada: Saskatchewan.
- Sitepu, B. P. (2015). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrianti, I., Imron, A. & Basri M. (2017). Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Unila*. (Online).  
(<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/download/14327/pdf>, diakses tanggal 18 Februari 2018).
- Yulia, Panjaitan, R. G. P. & Titin. (2015). Penyusunan Penuntun Praktikum Pembuatan Salep Penyembuh Luka Insisi dari Ekstrak Tangkai Daun Talas. Artikel Penelitian Ilmiah. (Online).
- (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdb/article/viewFile/9275/9173>, diakses tanggal 5 Agustus 2018).