

**VALIDATION OF POP SCRAPBOOK MEDIA BASED ON
SPONGEBOB SQUAREPANTS AND THE LION KING CARTOON
CHARACTER ON KINGDOM ANIMALIA MATERIAL OF CLASS X
SENIOR HIGH SCHOOL**

Bella Dianda Utami¹, Wan Syafi'i², Darmadi³

Email : bella.dianda1466@student.unri.ac.id¹, wan.syafii@lecturer.unri.ac.id²,
darmadi@lecturer.unri.ac.id³

Phone Number : +6285159339698

*Study Program of Biology Education
Department Of Education Mathematics And Natural Sciences
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to determine the validity of pop scrapbook learning media based on animated cartoon characters Spongebob Squarepants and The Lion King on the material kingdom animalia developed for class X SMA. The type of research used is Research and Development (R&D). The development of pop scrapbook media was validated by validators, namely the Biology Education Lecturer at the FKIP University of Riau, the biology teacher at SMAN 1 Pekanbaru and the biology teacher at SMAS Kalam Kudus Pekanbaru. The research was carried out from November 2022. The data collection instrument that was carried out was a validation sheet. In terms of the content aspect, the average score was 3.50 with a very valid category, from the linguistic aspect, the average score was 3.50 with a very valid category, from the presentation aspect, a score of 3.38 was obtained with a very valid category, and from the aspect of overall appearance, an average score of 3.50 with a very valid category. The average validation result for pop scrapbook media based on animated cartoon characters Spongebob Squarepants and The Lion King for class X high school animal kingdom material received an average score of 3.47 in a very valid category. Based on these data, it can be concluded that pop scrapbook media based on animated cartoon characters Spongebob Squarepants and The Lion King on animal kingdom material for class X SMA provides very valid criteria and is worth testing at a later stage.*

Key Word: *Pop scrapbook, Animated cartoon, Animal kingdom*

VALIDASI TERHADAP MEDIA *POP SCRAPBOOK* BERBASIS TOKOH ANIMASI KARTUN *SPONGEBOB SQUAREPANTS* DAN *THE LION KING* PADA MATERI KINGDOM ANIMALIA KELAS X SMA

Bella Dianda Utami¹, Wan Syafi'i², Darmadi³

Email : bella.dianda1466@student.unri.ac.id¹, wan.syafii@lecturer.unri.ac.id²,
darmadi@lecturer.unri.ac.id³

Phone Number : +6285159339698

Program Studi Pendidikan Biologi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Dan Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran *pop scrapbook* berbasis tokoh animasi kartun *Spongebob Squarepants* dan *The Lion King* pada materi kingdom animalia kelas X SMA yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan merupakan *Research and Development* (R&D). Pengembangan media *pop scrapbook* divalidasi oleh validator yaitu dosen Pendidikan Biologi FKIP Universitas Riau, guru bidang studi biologi SMAN 1 Pekanbaru dan guru bidang studi biologi SMAS Kalam Kudus Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan dari bulan November 2022. Instrumen pengumpulan data yang dilaksanakan yaitu lembar validasi. Ditinjau dari aspek isi diperoleh rerata skor 3,50 dengan kategori sangat valid, dari aspek kebahasaan diperoleh rerata skor 3,50 dengan kategori sangat valid, dari aspek penyajian diperoleh skor 3,38 dengan kategori sangat valid dan dari aspek tampilan menyeluruh diperoleh rerata skor 3,50 dengan kategori sangat valid. Hasil rerata validasi media *pop scrapbook* berbasis tokoh animasi kartun *Spongebob Squarepants* dan *The Lion King* pada materi kingdom animalia kelas X SMA mendapat rerata skor 3,47 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *pop scrapbook* berbasis tokoh animasi kartun *Spongebob Squarepants* dan *The Lion King* pada materi kingdom animalia kelas X SMA memberikan kriteria sangat valid dan layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: Pop scrapbook, Animasi kartun, Pembelajaran Biologi

PENDAHULUAN

Biologi merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA) serta Madrasah Awaliyah (MA). Bidang studi biologi adalah salah satu mata pelajaran yang susah dimengerti oleh siswa. Perihal ini diakibatkan mata pelajaran biologi mempunyai banyak submateri serta siswa diharapkan piawai dalam menguasai tiap sub materi pelajaran biologi. Biologi sangat identik dengan menghafal genus, nama latin serta yang lain yang membuat siswa wajib berpikir keras, sehingga siswa kerap kali berpikiran jika bidang studi biologi sangat tidak mengasyikkan (Fitriani, 2015). Supaya pembelajaran biologi tidak membosankan hingga guru diharapkan dapat memecahkan permasalahan ini, salah satunya dengan penggunaan media pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi pembelajaran siswa. Masih terdapat guru mengajarkan dengan media seadanya dari sekolah dan menggunakan media yang sudah biasa digunakan sehingga bidang studi biologi menjadi sangat membosankan dan monoton. Seperti hanya menggunakan media *powerpoint* dan melihat objek secara langsung disekitar sekolah ataupun lingkungan sekitar. Permasalahan lainnya seperti tidak semua sekolah memiliki proyektor untuk dapat menampilkan gambar maupun *powerpoint* dan juga tidak semua materi pembelajaran biologi dapat dilihat secara langsung objek yang dipelajari.

Para guru hanya menggunakan media pembelajaran yang hanya disediakan oleh pihak sekolah seperti *power point* dengan menampilkan gambar dan modul elektronik. Salah satu upaya dalam mengkaji kesenjangan dalam pembelajaran siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik bagi siswa. Dengan menggunakan media yang menarik, maka siswa akan tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan akan menghasilkan interaksi pembelajaran yang aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa (Yolanda 2019).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan yang baru, membangun motivasi dan dorongan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis dalam proses pembelajaran. Dari hasil pra-survey permasalahan yang didapatkan yaitu materi pembelajaran yang dianggap sulit adalah materi kingdom animalia. Materi kingdom animalia terlalu banyak istilah dan penggunaan bahasa latin serta materi bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwati *et al* (2019), materi kingdom animalia merupakan materi yang dianggap rumit karena materi ini cakupannya luas, terlalu banyak hafalan menggunakan istilah latin Materi kingdom animalia bersifat abstrak serta luas cakupannya. Dalam materi kingdom animalia tidak hanya berisi tentang morfologi hewan tapi juga berisi tentang anatomi hewan vertebrata yang tidak memungkinkan secara langsung untuk diamati oleh siswa, contohnya seperti struktur anatomi dari ikan, ubur-ubur serta hewan lainnya yang tidak memungkinkan untuk diamati secara langsung oleh siswa. Lazimnya dalam pembelajaran, siswa hanya disuguhkan gambar dari anatomi hewan tersebut.

Inovasi media yang menarik bagi siswa dan mendorong minat baca siswa dalam kegiatan pembelajaran biologi yaitu menggunakan media yang menarik dan unik agar ketika melaksanakan pembelajaran biologi menjadi tidak membosankan dan monoton. Guru diharuskan untuk menggunakan media pembelajaran yang memiliki keunikan sehingga mendorong minat baca siswa saat pembelajaran biologi berlangsung. *Pop-scrapbook* adalah salah satu inovasi media yang dapat digunakan. Pada penelitian ini, media dibuat berupa perpaduan antara *pop up* dan *scrapbook*. Maka media ini disebut

dengan *Pop-Scrapbook*. *Scrapbook* adalah sebuah buku dengan tampilan gambar yang ditempel pada media kertas yang dihias dengan berbagai kreasi dan banyak warna hingga menjadi sebuah karya yang kreatif. Sedangkan *Pop up* adalah gambar pada halaman buku tersebut dibuka, maka terdapat gambar yang terlihat tegak. Jadi, *pop-scrapbook* merupakan sebuah buku dengan gambar-gambar yang menempel dan berisikan tentang teori pembelajaran yang dihias dengan berbagai kreasi dan variasi warna dan juga terdapat gambar tiga dimensi didalamnya. Dengan media *pop-scrapbook* ini diharapkan terealisasinya dorongan minat baca siswa setiap kali melihat media *pop scrapbook* ini. Sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Media *pop-scrapbook* disajikan dengan bentuk buku didalamnya disuguhkan tulisan dan gambar yang timbul sehingga berbentuk tiga dimensi. Media *pop-scrapbook* disajikan dengan hiasan-hiasan berbagai kreasi unik. Penggunaan ilustrasi dan warna diselaraskan dengan sesuatu yang disukai oleh siswa seperti kartun favorit ataupun kartun yang tidak asing bagi siswa sehingga siswa menjadi berimajinatif ketika pembelajaran biologi berlangsung. Demi pembelajaran yang menyenangkan guru diwajibkan terampil dalam mengembangkan sebuah media, pemanfaatan media pengajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan daya guna, efektif dan keberhasilan dalam pembelajaran (Umar 2014).

Salah satu materi dari bidang studi biologi yaitu kingdom animalia. Materi kingdom animalia siswa masih merasa asing dengan filum dan spesies dari kingdom animalia. Kingdom Animalia merupakan mencakup materi mengenai pengklasifikasikan hewan. Untuk mendorong minat baca siswa, media *pop-scrapbook* dapat digunakan pada materi kingdom animalia. Permasalahan kurangnya minat membaca siswa dalam mempelajari kingdom animalia membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengetahui spesies dari kingdom animalia. Terdapat juga siswa yang belum dapat mengelompokkan hewan tersebut masuk ke dalam filum dalam kingdom animalia.

Pada media *pop-scrapbook*, disajikan gambar-gambar hewan yang dikaitkan dengan animasi serial kartun yang tidak asing bagi para siswa. Hewan invertebrata dikaitkan dengan animasi kartun ‘*Spongebob Squarepants*’ yang berisikan hewan-hewan invertebrata. Hewan vertebrata dikaitkan dengan animasi kartun ‘*The Lion King*’ yang menampilkan hewan-hewan vertebrata. Penggunaan animasi kartun ini dapat membuat siswa menjadi hafal dengan mengingat tokoh-tokoh dalam animasi kartun. Siswa menjadi tidak asing dengan contoh spesies dari kingdom animalia. *Pop-scrapbook* memiliki banyak kelebihan untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Riau, SMAN 1 Pekanbaru dan SMAS Kalam Kudus Pekanbaru. Waktu penelitian ini dimulai pada bulan November 2022. Data penelitian diperoleh dari lembar validasi. Validasi dilakukan oleh validator yaitu oleh 2 orang dosen Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Riau, 1 orang guru bidang studi biologi SMAN 1 Pekanbaru dan 1 orang guru bidang studi SMAS Kalam Kudus Pekanbaru.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian ini dilakukan hingga tahap *development* (pengembangan).

Teknik analisis data penelitian ini diperoleh dengan analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil validitas yang telah divalidasi oleh validator. Hasil validitas dihitung dengan menggunakan rumus skor rata-rata yaitu:

$$M = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan :

M : Rata-rata Skor

Fx : Skor yang diperoleh

N : Jumlah komponen yang divalidasi

Kriteria dari rumusan menghitung validasi maupun uji coba diantara nilai $3,25 \leq x \leq 4$ dengan kategori sangat valid, $2,5 \leq x \leq 3,25$ dengan kategori valid, $1,75 \leq x \leq 2,5$ kategori kurang valid, $1 \leq x \leq 1,75$ kategori tidak valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Media Pop Scrapbook Berbasis Tokoh Animasi Kartun *The Lion King* pada Materi Kingdom Animalia Kelas X SMA

Validasi pada media pembelajaran *pop scrapbook* bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *pop scrapbook* yang telah dikembangkan melalui lembar validasi. Lembar validasi memuat 4 aspek penilaian diantaranya: aspek isi, kebahasaan/komunikasi, aspek penyajian dan tampilan menyeluruh. Aspek isi terdiri dari 4 butir penilaian, kebahasaan/komunikasi terdiri dari 3 butir penilaian, aspek penyajian terdiri dari 2 butir penilaian dan tampilan menyeluruh terdiri dari 5 butir penilaian. Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan aspek dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil rata-rata Keseluruhan Aspek Validasi

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Isi <i>Pop Scrapbook</i>	3,50	SV
2	Kebahasaan/Komunikasi	3,50	SV
3	Penyajian	3,38	SV
4	Tampilan Menyeluruh	3,50	SV
	Rata-rata	3,47	SV

Ket: SV= Sangat Valid

Kualitas media *pop scrapbook* berdasarkan hasil validasi dari keseluruhan aspek mendapatkan nilai rerata 3,47 dengan rentang nilai 3,38 hingga 3,50 nilai rerata tersebut masuk kedalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

pop scrapbook yang telah dikembangkan memiliki mutu yang baik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek pertama yaitu aspek isi memperoleh skor 3,50 termasuk dalam kategori sangat valid. Pada aspek isi keunggulan yang dimiliki berupa keakuratan gambar untuk menjelaskan materi sudah sangat jelas. Dengan keakuratan penggunaan gambar sudah jelas maka lebih memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wasila (2021 : 71) bahwa *scrapbook* dibuat menarik dengan menyajikan gambar sesuai dengan pensisteman gambar dengan kegiatan pembelajaran siswa agar siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan baik

Aspek ke-2 yaitu aspek kebahasaan memperoleh skor 3,50 termasuk dalam kategori sangat valid. Bahasa yang digunakan dalam media *pop scrapbook* menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan sederhana. Tidak terdapat bahasa yang sulit dibaca. Hal ini sejalan dengan Wasila (2021:71) bahwa *scrapbook* menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas agar *scrapbook* lebih mudah dipahami oleh siswa.

Aspek ke-3 yaitu aspek penyajian memperoleh skor 3,38 aspek ini merupakan aspek terendah namun aspek ini masih tergolong kedalam kategori sangat valid. Aspek ini merupakan aspek penyajian. Aspek penyajian mendapatkan skor penilaian paling rendah karena peneliti meletakkan bagian diagram kingdom animalia terdapat di area paling belakang pada media *pop scrapbook* dalam hewan vertebrata yang seharusnya diletakkan paling awal saat memulai materi kingdom animalia. Peneliti tidak melakukan revisi pada bagian ini karena masih terdapat skor dengan kategori sangat valid. Peneliti juga tidak memasukkan latihan soal pada media pembelajaran *pop scrapbook*. Maka itu peneliti melakukan revisi media *pop scrapbook* dengan menambahkan latihan soal pada media *pop scrapbook*.

Aspek ke-4 yaitu aspek tampilan menyeluruh dengan perolehan skor 3,50 termasuk dalam kategori sangat valid. Tampilan pada media *pop scrapbook* dilengkapi dengan keistimewaan yang dapat menarik minat siswa dalam membaca *pop scrapbook* tidak akan membuat siswa merasa bosan. Hal ini sejalan dengan Herlenda *et al* (2020:5) bahwa penyajian gambar serta catatan materi yang menarik tidak akan membuat siswa merasa bosan dalam memahami materi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa validitas media pembelajaran *pop scrapbook* berbasis tokoh animasi kartun *Spongebob Squarepants* dan *The Lion King* pada materi kingdom animalia kelas X SMA memberikan kriteria sangat valid dan layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya yaitu diuji cobakan terhadap mahasiswa dan dapat diuji cobakan terhadap siswa SMA sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Validitas media memenuhi 4 aspek penilaian yang baik yaitu aspek isi, aspek kebahasaan/komunikasi, aspek penyajian dan aspek tampilan menyeluruh.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat, maka rekomendasi yang dapat diberikan yaitu media *pop scrapbook* berbasis tokoh animasi kartun *Spongebob Squarepants* dan *The Lion King* dapat dilanjutkan ketahap uji coba selanjutnya yaitu uji coba terhadap mahasiswa dan uji coba terhadap siswa SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, dkk. 2015. Bio (Biology Onet) Sebagai Media Belajar Berbasis Edu-Technology Upaya Mempermudah Siswa SMP dalam menghafal istilah latin. *Jurnal PENA, Vol. 2, No. 1.* 288-295. ISSN 2355-3766
- Ikhsan, Muhammad. 2019. Identifikasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Biologi dan Kolerasinya Dengan Disposisi Berpikir Kritis Siswa di SMA Negeri 2 Labuapi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan.* 3(3). ISSN 2598-9944
- Roviah. 2018. Kelayakan Pop Up Book Materi Keanekaragaman Hayati dari Buah Randum, Salak Hutan dan Arok Putih
- Umar. 2014. Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11, No. 1,* 131-144.
- Wasila. 2021. Pengembangan Sumber Belajar Scrapbook Biologi di Sekolah Menengah Atas
- Winda, Adhe. 2021. Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Pada Materi Sistem Eksresi Kelas VIII SMP. Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Riau
- Yolanda, dkk. 2019. Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019. 181-188. ISSN 2581-0812.