

Tersedia secara online di

**Jurnal Tadris IPA Indonesia**Beranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Implementasi Booklet pada Materi Kingdom Fungi dengan Pendekatan Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas VIII**Azzahro Maulida Wardani<sup>1</sup>, Anggi Nurma Yunita Sholikhah<sup>2</sup>, Mar'atus Soliha<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup>Tadris IPA, IAIN Ponorogo, Ponorogo\*Corresponding Address: [azzahromaulida@gmail.com](mailto:azzahromaulida@gmail.com)**Info Artikel**

Riwayat artikel:

Received: 27 November 2022

Accepted: 28 November 2022

Published: 29 November 2022

**Kata kunci:**Booklet  
Kearifan Lokal  
Kingdom Fungi**ABSTRAK**

*Booklet* merupakan suatu media pembelajaran dengan penyajian materi yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan bahan ajar, sehingga memudahkan peserta didik dalam menyimpan dan membawanya. Pembuatan *booklet* berbasis kearifan lokal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap kearifan lokal yang pada masa kini semakin minim dikaji dalam pendidikan. Selain itu, materi fungi yang berbasis teori, mendukung pembuatan *booklet* guna meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi fungi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas *booklet* pada materi *kingdom fungi* kelas VIII SMP/MTs dengan menerapkan metode R & D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan, yaitu 3 D (*Define, Design, and Develop*) di mana tahap tersebut untuk menguji validitas dari *booklet*. Validitas *booklet* dilakukan oleh 4 ahli media pembelajaran dan difokuskan pada aspek konten, tampilan, bahasa, penggunaan serta penyajian dari *booklet* tersebut. *Booklet* hasil rata-rata nilai validasi 2,96 dan 3,07 dengan kategori baik serta butuh perbaikan, kemudian 3,27 dan 3,34 dengan kategori sangat baik tanpa perbaikan.

© 2022 Azzahro Maulida Wardani, Anggi Nurma Yunita Sholikhah, Mar'atus Soliha.

**PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan zaman, dapat kita saksikan bahwa sekarang ini dunia pendidikan menjadi wadah yang sangat penting bagi generasi penerus dalam mewujudkan kehidupan yang lebih berkualitas. Pendidikan dengan tatanan yang tepat sangat berpengaruh terhadap kualitas peserta didik yang dihasilkan (Wahyuni & Yokhebed, 2019). Unsur yang mendorong tingginya kualitas suatu pendidikan dapat berasal dari berbagai macam hal, mulai dari kompetensi pendidiknya, fasilitas sekolah, dan semangat peserta didik serta dukungan dari *stakeholder* sekolah. Terwujudnya pendidikan yang baik, tidak lepas dari proses pembelajaran yang baik dan juga menarik. Pembelajaran adalah hal pokok yang akan menentukan tercapainya suatu tujuan pendidikan (Hartanti, 2018).

Dalam sebuah proses pembelajaran, guru menjadi penentu keberhasilan peserta didiknya. Sehingga dibutuhkan keterampilan guru dalam memanfaatkan sesuatu disekitarnya dalam rangka memberikan pengetahuan terhadap peserta didik. Guru berkewajiban

memahami kebutuhan setiap peserta didiknya (Averos et al., 2019). Selain itu, guru juga harus menyesuaikan pengajarannya dengan perkembangan zaman sehingga apa yang di terima oleh peserta didik nantinya dapat memenuhi tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan pada abad 21 menuntut para peserta didik untuk berpikir kritis, bersikap aktif, dan inovatif. Guru sebagai pendamping dan pembina peserta didik dalam menyikapi hal tersebut harus secara profesional merancang kegiatan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan dibantu seperangkat media pembelajaran (Nafsiyah, 2020).

Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan adalah memilih metode dan menetapkan media pembelajaran yang baik dan menarik (Tafonao, 2018). Definisi media pembelajaran menurut Ikhsan (2019) adalah suatu alat yang membantu guru dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Tujuan adanya media pembelajaran ialah untuk merangsang minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Ikhsan, 2019; Saputra et al., 2019). Media pembelajaran disebutkan juga oleh Ummi (2018) sebagai suatu perantara dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik (Ummi, 2018). Namun, media yang berkembang sebelumnya dianggap kurang dapat merangsang semangat peserta didik karena tampilannya yang monoton dan tidak berwarna. Ketertarikan peserta didik menjadi salah satu kunci untuk dapat menerima ilmu pengetahuan dengan baik. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang variatif, berwarna, unik, dan menarik supaya materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Terlebih pada materi yang bersifat teoritis seperti materi klasifikasi jamur (fungi).

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi telah dibuktikan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas (Harahap et al., 2020). Media pembelajaran dapat berupa video, gambar, buletin, bahan ajar, *pop-up book*, booklet, dan modul ajar. Media yang tidak kalah tenar adalah booklet. Booklet ialah buku dengan ukuran lebih kecil dan tipis yang didalamnya memuat tulisan disertai gambar (Simamora, 2009). Struktur isi booklet sama sepertihalnya buku pada umumnya yakni, berisi pendahuluan, isi, dan penutup. Bentuk booklet praktis untuk dibawa kemana-mana karena memiliki ukuran yang mini. Disebutkan oleh Wardani & Kusuma (2017) bahwa 90% peserta didik menyukai media pembelajaran dengan banyak gambar di dalamnya.

Media berbentuk booklet cocok diterapkan pada materi jamur yang cenderung meminta peserta didik untuk menghafal. Pada materi jamur, banyak sekali materi dengan penerapan yang susah ditemukan dalam kehidupan dan memiliki objek belajar yang sangat luas. Pembelajaran berlangsung secara lurus hanya menjelaskan materi yang terdapat pada buku ajar saja. Padahal, jamur memiliki beragam kearifan lokal yang selama ini belum banyak diketahui oleh peserta didik. Kearifan lokal jamur hendaknya dipelajari supaya peserta didik memiliki wawasan yang luas tentang materi yang berkaitan dengan keanekaragaman jamur, kekayaan budaya tumbuhan jamur, dan lain-lain. Oleh karena itu, guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang, maka dibutuhkan media booklet berbasis kearifan lokal yang ringan, praktis, desain menarik, dan unik sertadapat memahamkan peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji validitas booklet materi jamur kelas VIII SMP yang berbasis kearifan lokal.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode R & D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Metode R & D (*Research and Development*) merupakan penelitian yang diterapkan dalam penciptaan suatu keluaran tertentu dan melakukan pengecekan terhadap keluaran yang telah dibuat. Keluaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa *Burfal* (Booklet Jamur Berbasis Kearifan Lokal). Model penelitian yang digunakan adalah 3 D. Tiga langkah penting yang harus dipenuhi dalam pengimplementasian model ini adalah *define*

(mendeskripsikan), *design* (merancang), dan *develop* (mengembangkan). Adapun alur pengimplementasiannya terdapat pada 1.



Gambar 1. Langkah-langkah pengimplementasian model 3D

Burfal yang dikembangkan dalam penelitian ini mengangkat materi klasifikasi lima kingdom sub materi kingdom *fungi* atau jamur dengan pendekatan kearifan lokal. Untuk mengetahui kevalidan dari burfal dilakukan uji validasi terhadap 4 ahli media pembelajaran IPA menggunakan lembar validasi. Lembar validasi tersebut menekankan penilaian terhadap konten atau isi, tampilan, bahasa, penggunaan dan penyajian. Kemudian dilakukan analisis terhadap hasil validasi tersebut dengan menggunakan persamaan berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Eskor yang diperoleh}}{\text{Eskor item}}$$

Hasil perhitungan nilai akhir tersebut kemudian dicocokkan atau disesuaikan dengan interval skor yang ada pada tabel 1. untuk mengetahui kriteria dari booklet tersebut.

Tabel 1. Interval skor dan kriteria Burfal

Interval Skor	Keterangan
3,26 – X – 4,00	Sangat Baik
2,51 - X – 3,25	Baik
1,76 – X – 2,50	Kurang
1,00 – X – 1,75	Sangat Kurang

Dari kegiatan mencocokkan skor akhir maka akan diketahui kriteria dari Bourfal. Kriteria tersebut terdiri dari sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Setelah validasi selesai, tahap terakhir yang dilakukan adalah mencari respon siswa melalui angket atau uji keterbacaan dari burfal tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Booklet Jamur Berbasis Kearifan Lokal

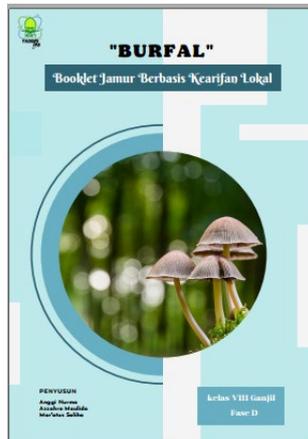
Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Media ini salah satunya berupa *booklet* yang berbentuk seperti buku pada umumnya. Definisi *booklet* seperti yang telah dipaparkan di atas, ialah buku atau bahan ajar dengan ukuran lebih kecil dan tipis yang didalamnya memuat tulisan disertai gambar (Simamora, 2009). Penggunaan media booklet sudah lama digunakan dalam dunia pendidikan. Tampilannya yang menarik karena di dalamnya dilengkapi gambar-gambar yang berwarna.

Media *booklet* jamur yang kami rancang memiliki struktur seperti bahan ajar, yaitu berisi materi disertai gambar, tujuan pembelajaran, dan beberapa soal untuk menguji pemahaman. Media ini diintegrasikan dengan kearifan lokal jamur di beberapa daerah. Media ini di desain dengan menggunakan platform desain grafis berupa *Canva* yang kaya fitur menarik, gratis, *interface* nya juga sederhana namun lengkap, dan tersedia beragam template untuk mengedit. *Booklet* ini dicetak menggunakan kertas A5 yang berukuran 21 cm × 14,8 cm dan menggunakan jenis kertas *art paper*. Memiliki 23 halaman sekaligus cover, *booklet* ini memuat materi tentang kingdom fungi (jamur) yang dapat digunakan sebagai bahan

bacaan bagi siswa SMP kelas 8 atau orang lain yang berminta membaca. Rancangan *booklet* materi jamur dengan pendekatan kearifan lokal adalah sebagai berikut:

#### A. Cover

Cover atau halaman sampul adalah lembar yang berada paling depan dari *booklet*. Didesain berwarna biru awan dan terdapat gambar jamur dan dilengkapi judul buku, kelas, serta nama penyusun. Judul pada cover yaitu “BURFAL” merupakan akronim dari “Booklet Jamur Berbasis Kearifan Lokal”. Tampilan cover booklet dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Cover booklet

#### B. Kata Pengantar dan Daftar Isi

Kata pengantar berisi pengantar dari penulis meliputi ucapan terimakasih dan permohonan maaf terkait rancangan *booklet*. Sedangkan daftar isi memuat daftar konten yang terdapat pada booklet dengan dilengkapi letak halamannya. Daftar isi mempermudah pembaca yang ingin cepat menemukan bagian materi yang ingin dibaca.

#### C. Kearifan Lokal

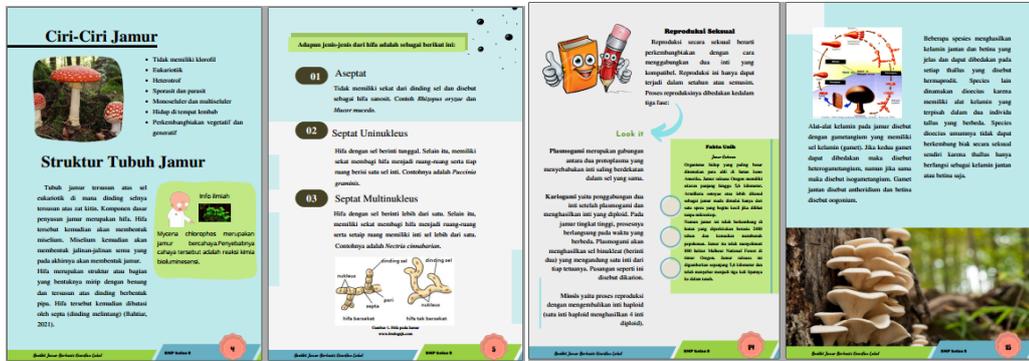
Pada halaman ini, ditampilkan beberapa kearifan lokal jamur di berbagai daerah. Booklet ini memaparkan kearifan lokal di halaman awal dengan harapan dapat menarik minat peserta didik atau pembaca sehingga mereka penasaran dengan isi *Booklet*. Pembelajaran kearifan lokal perlu diajarkan kepada peserta didik supaya mereka mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual.



Gambar 2. Kearifan lokal jamur

D. Isi Booklet

Halaman isi merupakan halaman inti pada setiap buku, begitu juga pada *booklet* ini. Isi *booklet* meliputi ciri-ciri umum jamur, struktur tubuh, klasifikasi, simbiosis, cara hidup, reproduksi, dan peran jamur. Materi pada bagian isi disusun terstruktur. Terdapat fakta unik yang berkaitan dengan jamur dan beberapa paparan kearifan lokal yang memiliki hubungan dengan subbab materi jamur. Berikut tampilan halaman isi.



Gambar 3. Halaman isi *booklet*

E. Soal dan Daftar Pustaka

Pada halaman ini, berisi beberapa latihan soal berbentuk pilihan ganda yang dapat peserta didik atau pembaca kerjakan guna mengecek pemahaman masing-masing. Selanjutnya terdapat halaman yang berisi daftar referensi yang penulis gunakan dalam penyusunan *booklet* jamur. Sumber referensi berasal dari buku, artikel jurnal, dan sumber internet. Selain itu, *booklet* ini juga dilengkapi glosarium yang berisi definisi istilah ilmiah yang terdapat di dalam buku.

Validasi Booklet

Hasil uji validasi kelayakan isi atau konten yang terdapat pada burfal (*Booklet* Jamur Berbasis Kearifan Lokal) oleh 4 ahli dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji validasi kelayakan aspek konten atau isi Burfal

Validator	Skor	Kategori
Ahli I	3,6	Sangat Baik
Ahli II	2,6	Baik
Ahli III	3,0	Baik
Ahli IV	3,4	Baik
Skor Rata-Rata	3,15	Baik

Berdasarkan data yang ada pada tabel 2, dapat diketahui bahwasannya kelayakan pada aspek konten atau isi burfal setelah dirata-rata diperoleh skor 3,15 yang masuk ke dalam kategori baik.

Hasil uji validasi aspek tampilan yang terdapat pada burfal oleh 4 ahli dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji validasi kelayakan aspek tampilan burfal (*Booklet* Jamur Berbasis Kearifan Lokal)

Validator	Skor	Kategori
Ahli I	2,9	Baik
Ahli II	3,2	Baik
Ahli III	2,7	Baik
Ahli IV	3,3	Baik
Skor Rata-Rata	3,025	Baik

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 3, dapat diketahui bahwasannya aspek kelayakan tampilan burfal setelah dilakukan uji validasi terhadap 4 ahli media pembelajaran ketika dirata-rata diperoleh skor 3,025 yang mana skor tersebut masuk ke dalam kategori baik.

Hasil uji validasi aspek tampilan yang terdapat pada burfal) oleh 4 ahli dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Uji validasi kelayakan aspek bahasa pada Burfal

Validator	Skor	Kategori
Ahli I	3,2	Baik
Ahli II	3,2	Baik
Ahli III	2,8	Baik
Ahli IV	3,0	Baik
Skor Rata-Rata	3,05	Baik

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 4, aspek bahasa yang digunakan dalam penyusunan burfal masuk ke dalam kategori baik dengan skor rata-rata sebesar 3,05 di mana hal ini di dasarkan atas data yang diperoleh setelah kegiatan validasi terhadap 4 ahli media pembelajaran khususnya IPA.

Hasil uji validasi aspek penggunaan dan penyajian yang terdapat pada burfal oleh 4 ahli dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Uji validasi kelayakan aspek penggunaan dan penyajian pada Burfal

Validator	Skor	Kategori
Ahli I	3,3	Baik
Ahli II	3,0	Baik
Ahli III	2,7	Baik
Ahli IV	3,3	Baik
Skor Rata-Rata	3,08	Baik

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 5, aspek pengembangan dan penyajian Bourfal masuk ke dalam kategori baik. Hal tersebut diperoleh dari skor rata-rata validasi yang dilakukan oleh 4 ahli media pembelajaran. Adapun skor rata-rata yang dimiliki oleh pengembangan dan penyejian Bourfal adalah 3,08.

Perhitungan terhadap hasil validiasi burfal dapat dilihat dan diketahui pada tabel 6

**Tabel 6.** Hasil akhir kegiatan validasi

Validator	Skor	Kategori
Ahli I	3,34	Sangat Baik
Ahli II	2,96	Baik
Ahli III	2,76	Baik
Ahli IV	3,27	Sangat Baik
Skor Rata-Rata	3,08	Baik

Berdasarkan data dan hasil perhitungan yang terdapat pada tabel 6, diketahui bahwasannya skor rata-rata dari keseluruhan semua aspek yang terdapat pada burfal adalah 3,08 dan masuk ke dalam kategori baik.

### **Pembahasan Hasil Validasi Burfal**

Dari segi kelayakan konten dan isi burfal yang dikembangkan sudah memuat materi yang dapat menambah wawasan pada peserta didik. Bahan ajar yang baik harus memiliki materi yang jelas dan benar serta dapat menambah wawasan peserta didik (Probowati et al., 2020; Safruddin, 2020). Burfal pada aspek konten atau isi setelah dirata-rata diperoleh skor 3,15 dinyatakan dalam kategori baik yang dikembangkan dengan media berisi materi sesuai

dengan tujuan dan indikator yang ingin dicapai, media berisi materi yang mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik, media pembelajaran sesuai dengan materi, media mendorong siswa untuk berpikir kritis, media menumbuhkan minat dan antusias pada peserta didik sehingga burfal memuat kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Media pembelajaran memiliki konsep materi yang telah disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh pendidik. Media yang digunakan harus layak dikembangkan jika didasarkan pada kompetensi masing-masing (Dirman et al., 2014).

Pada aspek kelayakan tampilan burfal setelah dilakukan uji validasi terhadap 4 ahli media pembelajaran ketika dirata-rata diperoleh skor 3,025 yang mana skor tersebut masuk ke dalam kategori baik yang dikembangkan dengan komponen dalam burfal lengkap (cover, kata pengantar, daftar isi, materi atau isi, glosarium, dan daftar pustaka), kesesuaian warna background dengan warna tulisan, cover pada burfal sesuai dengan isi materi, ketepatan pemilihan font dan ukuran, ketepatan penempatan dan ukuran gambar, kejelasan gambar, kesesuaian gambar dengan materi ajar, kesesuaian konten dengan usia peserta didik,

Burfal *Kingdom Fungi* pada aspek bahasa yang digunakan dalam penyusunan burfal masuk ke dalam kategori baik dengan skor rata-rata sebesar 3,05 di mana hal ini didasarkan atas data yang diperoleh setelah kegiatan validasi terhadap 4 ahli media pembelajaran khususnya IPA karena burfal yang dikembangkan dengan kesesuaian penggunaan bahasa sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), penggunaan kata pada kalimat mengandung makna tunggal, penyusunan kalimat efektif, penggunaan bahasa yang singkat, jelas dan mudah dipahami peserta didik serta menambahkan glosarium untuk mengartikan kosakata penting yang terdapat pada materi. Kalimat yang sederhana, penggunaan tanda baca yang tepat dan kalimat tidak memiliki makna ganda lebih, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Reni Anggraeni, 2018; Sepriadi et al., 2018).

Burfal pada materi Kingdom Fungi aspek pengembangan dan penyajian burfal masuk ke dalam kategori baik. Hal tersebut diperoleh dari skor rata-rata validasi yang dilakukan oleh 4 ahli media pembelajaran. Adapun skor rata-rata yang dimiliki oleh pengembangan dan penyajian Burfal adalah 3,08. Karena burfal yang dikembangkan petunjuk media disajikan dengan menarik, media TIK yang dikembangkan dapat diakses melalui berbagai perangkat (HP, laptop, PC, dst), media TIK yang dikembangkan disajikan dengan urutan sistematis dan jelas, media yang dikembangkan dapat mengembangkan minat belajar peserta didik, media yang dikembangkan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Media pembelajaran dinyatakan valid jika dapat mengefisienkan waktu belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis validasi keseluruhan aspek penilaian burfal sebagai suplemen bahan ajar pada materi Kingdom Fungi SMP/MTs berdasarkan data dan hasil perhitungan, diketahui bahwasannya skor rata-rata dari keseluruhan semua aspek yang terdapat pada burfal adalah 3,08 dan masuk ke dalam kategori baik. Pengembangan burfal pada materi Kingdom Fungi sudah dapat dijadikan media pembelajaran tambahan selain buku paket dan LKPD bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar layak digunakan jika sudah memenuhi pedoman dasar penyusunan bahan ajar (Arwita et al., 2020; Putro et al., 2016). Burfal ini pada materi Kingdom Fungi memperoleh hasil rata-rata nilai validasi 2,96 dan 3,07 dengan kategori baik serta butuh perbaikan, kemudian 3,27 dan 3,34 dengan kategori sangat baik tanpa perbaikan dan sehingga dapat dijadikan media pembelajaran.

## **Kekurangan dan Kelebihan *Burfal***

### **A. Kelebihan**

Burfal merupakan bentuk inovasi dalam media pembelajaran. Keberadaan burfal dikalangan guru maupun peserta didik dapat menjadi penunjang atau penyedia informasi baru. Berikut ini adalah kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh burfal:

1. Materi yang disajikan dalam burfal merupakan pengimplementasian dari kelas VII materi IPA KD 3.2 Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati dan 4.2 Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati. Penyusunan suatu media pembelajaran harus memiliki keterpaduan antara isi dengan materi pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu indikator yang dapat menunjukkan seberapa efektifitas media pembelajaran tersebut apabila diterapkan di kalangan peserta didik. Adapun syarat-syarat penyusunan media pembelajaran antara lain adalah:

- a) Bersifat mendidik atau edukatif.

Bersifat mendidik atau edukatif dalam penyusunan media pembelajaran di sini memiliki makna terdapat keselarasan antara media pembelajaran yang disusun dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, serta kemampuan atau daya berpikir peserta didik.

- b) Cara atau teknik dalam penyusunan media pembelajaran

Cara atau teknik penyusunan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk diperhitungkan. Hal ini meliputi kebenaran konten atau materi yang diangkat atau ditulis dalam media pembelajaran tersebut, kesesuaian dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan dengan media pembelajaran yang dikembangkan, berapa lama media tersebut bertahan atau dapat digunakan, serta memungkinkan terjadinya kolaborasi atau tidak dengan media pembelajaran yang lainnya.

- c) Estetika atau keindahan dari bahan ajar

Estetika dalam penyusunan media pembelajaran berkaitan dengan bentuk dari media pembelajaran, tata letak gambar dan tulisan, ukuran yang proporsional, terdapat kombinasi atau perpaduan warna yang menarik sehingga dapat memunculkan motivasi peserta didik untuk belajar (Asyhari, 2016).

2. Memiliki tampilan yang menarik.

Tampilan yang menarik pada media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan stimulus atau pun motivasi peserta didik untuk belajar. Ketika seorang peserta didik melihat cover dari media pembelajaran, mereka akan berimajinasi mengenai isi dari media pembelajaran tersebut. Memperindah tampilan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memperkaya interaksi warna sehingga media pembelajaran menjadi lebih *colorful*. Penggunaan warna yang beranekaragam dalam penyusunan burfal akan menghindarkan rasa malas serta menarik minat peserta didik untuk belajar.

Selain dengan memperkaya interaksi warna, hal lain yang dapat dilakukan untuk memperindah tampilan dari media pembelajaran adalah dengan memperbanyak ilustrasi gambar pada media pembelajaran tersebut. Selain memperindah tampilan, ilustrasi gambar yang ada dalam burfal ini akan membantu menyampaikan informasi atau pesan-pesan yang ada dalam materi pembelajaran (Lia, 2016). Akan tetapi dalam memasukkan ilustrasi gambar tersebut harus disesuaikan atau relevan dengan materi pembelajaran yang diangkat. Ilustrasi gambar yang dapat digunakan bisa berupa gambar asli dan kartun. Namun lebih baik jika ilustrasi yang digunakan tersebut disesuaikan dengan bentuk aslinya yang ada di alam sehingga ketika peserta menjumpainya di alam peserta dididapat dengan mudah untuk mengenalinya (Paramita, 2018).

3. Menjadi salah satu referensi untuk memperkaya informasi peserta didik ketika belajar klasifikasi makhluk hidup khususnya pada kingdom fungi atau jamur.
4. Dapat dipelajari peserta didik secara mandiri atau individu karena dalam penggunaan Bourfal ini keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah keterampilan membaca.

5. Dilengkapi dengan latihan soal.

Keberadaan latihan soal setelah materi pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

6. Menerapkan pendekatan kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai atau gagasan-gagasan yang berkembang dan menjadi ciri khas suatu daerah. Menerapkan kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat memberikan informasi dan wawasan baru pada peserta didik. Kearifan dalam pembelajaran IPA akan membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, berpikir kritis serta berlatih berargumentasi dengan sudut pandang yang berbeda (Pamungkas, 2017). Misalnya adalah berpikir kritis untuk mencari keterkaitan suatu kearifan lokal dengan sains atau Ilmu Pengetahuan Alam.

## B. Kekurangan

1. Berupa Media Cetak

Booklet merupakan media pembelajaran berbentuk cetak. Beberapa kekurangan dari booklet ialah bentuknya yang cetak, maka pembaca akan terbatas ruang dan waktu jika ingin membacanya. Sebagai media berbentuk buku, tentunya burfal membutuhkan tempat guna membawa maupun menyimpannya sehingga tidak sefleksibel *softmedia* yang dapat dibaca dimana saja. *Booklet* ini juga memungkinkan terjadinya kerusakan lebih cepat akibat perawatan yang kurang baik. Selain itu, jika ingin menyebarkan atau mengenalkan media ini kepada orang lain, maka dibutuhkan biaya yang besar untuk memproduksi *booklet*.

2. Pembahasan kearifan lokal pada *booklet* ini masih belum mendominasi.

3. Menghabiskan waktu yang lama guna mendesain *booklet* semenarik mungkin.

## KESIMPULAN

*Booklet* merupakan suatu media pembelajaran dengan penyajian materi yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan bahan ajar, sehingga memudahkan peserta didik dalam menyimpan dan membawanya. Burfal sebagai suplemen bahan ajar pada materi *Kingdom Fungi* SMP/MTs berdasarkan data dan hasil perhitungan, diketahui bahwasannya skor rata-rata dari keseluruhan semua aspek yang terdapat pada burfal adalah 3,08 dan masuk ke dalam kategori baik.

Pengembangan burfal pada materi *Kingdom Fungi* sudah dapat dijadikan media pembelajaran tambahan selain buku paket dan LKPD bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar layak digunakan jika sudah memenuhi pedoman dasar penyusunan bahan ajar. Burfal ini pada materi *Kingdom Fungi* memperoleh hasil rata-rata nilai validasi 2,96 dan 3,07 dengan kategori baik serta butuh perbaikan, kemudian 3,27 dan 3,34 dengan kategori sangat baik tanpa perbaikan dan sehinggadapat dijadikan media pembelajaran.

## REFERENSI

- Arwita, W., Simatupang, Z., & Oktavianingsih, O. (2020). Pembelajaran Mandiri Menggunakan Modul Berbasis 6 Tugas untuk Mahasiswa Calon Guru Biologi pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pelita Pendidikan*. <https://doi.org/10.24114/jpp.v7i4.16749>
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 05 (01), 1-13.
- Dirman, Nufus, H., & Juarsih, C. (2014). Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik : Dalam rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa. Rineka Cipta.

- Harahap, I.A., Helendra, dan Syamsurizal. (2020). Validitas Booklet Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Suplemen Bahan Ajar IPA Kelas VIII SMP. *Jurnal Bioedukasi*, vol 4(2).
- Ikhsan, M. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Biologi Dan Korelasinya Dengan Disposisi Berpikir Kritis Siswa Di Sma Negeri 2 Labuapi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, vol 3(3).
- Lia, R.M., Udaibah W., dan Mulyatun. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berorientasi Etnosains Dengan Mengangkat Budaya Batik Pekalongan. *Unnes Science Educatioal Journal*, 5 (3), 1418-1423.
- Pamungkas, Aji, Bambang Subali, dan Suharto Lunuwih. (2017). Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 3 (2), 118-127. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>
- Paramita, Ratna, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dan Eka Ariyanti. (2018). Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 2 (2), 83-88. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/jipi>
- Probowati, A., Gofur, A., & Lukiat, B. (2020). Analisis Kebutuhan untuk Pengembangan Bahan Ajar Fisiologi Hewan dan Manusia pada Jurusan Biologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13586>
- Putro, S. D. K., Umie Lestari, D., & Lukiat, B. (2016). Pengembangan Buku Ajar Perkembangan Hewan Berbasis Penelitian Metamorfosis Ulat Sutera Bombyx Mori L. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian Dan Pengembangan*
- Reni Anggraeni, A. Y. L. S. (2018). Keterbacaan Buku Ajar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (Text Book Readability of Indonesian Language in Junior High School). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v7i2.4428>.
- Rukmana, H. I., Syamswisna, S., & Yokhebed, Y. (2018). Kelayakan Media Booklet Submateri Keanekaragaman Hayati kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2).
- Safuruddin, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan IPS Berbasis Kearifan Lokal Maja Labo Dahu untuk Pembentukan Karakter Siswa SMP Kabupaten Bima. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1188>
- Sepriadi, I., Sumarmin, R., & Fitri, R. (2018). Development of Animal Comic Media (Anicom) Oriented with Contextual Approach for Grade X Students. *Bioeducation Journal*. <https://doi.org/10.24036/bioedu.v2i2.103>
- Simamora, R. S. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). diakses dari alamat <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Ummi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, vol. 6(1).
- Wahyuni, E. S., dan Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Biologi SMA Negeri Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, vol 8(1).