

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA MATA PELAJARAN DASAR – DASAR KULINER SMK NEGERI 3 PADANG

*(Development of Scrapbook Learning Media in Basic Culinary Subjects at
SMK Negeri 3 Padang)*

Farelina Wajdi¹, Asmar Yulastri*²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: a.yulastri@yahoo.com

ABSTRACT

This research is motivated by the use of an merdeka curriculum which gives schools and teachers the authority to carry out learning using practicums or not, as well as variations in learning media which are still lacking in Culinary Basics subjects which have an influence on student learning outcomes. The aim of this research is to analyze the validity of Scrapbook learning media and the practicality of Scrapbook learning media during the learning process. This type of research is research and development (RnD). The product trial subjects were lecturers on learning media and basic culinary arts, teachers of basic culinary subjects and X Culinary students at SMK Negeri 3 Padang. The research data analysis technique is the Aiken's V formula and the practicality value is analyzed descriptively. The research results obtained were validation of media development by media and material experts of 0.77 which was declared valid and 0.89 which was declared very valid. The practicality of using Scrapbook learning media by basic culinary subject teachers and Culinary X students is 90% with very practical criteria.

Keyword: Media Development, Scrapbooks, Culinary Basics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan kurikulum merdeka yang memberikan wewenang kepada sekolah dan guru mata pelajaran dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan praktikum atau tidaknya, serta variasi dalam media pembelajaran yang masih kurang pada mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner yang memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis validitas media pembelajaran *Scrapbook* dan kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* selama proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *research and development (RnD)* atau pengembangan. Subjek uji coba produk adalah dosen media pembelajaran dan dasar boga, guru mata pelajaran dasar – dasar kuliner dan siswa X Kuliner SMK Negeri 3 Padang. Teknik analisis data penelitian adalah formula Aiken's V dan nilai praktikalitas yang di analisis secara deskriptif. Hasil penelitian yang didapatkan adalah validasi pengembangan media oleh ahli media dan materi sebesar 0,77 dinyatakan valid dan 0,89 dinyatakan sangat valid. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* oleh guru mata pelajaran dasar – dasar kuliner dan siswa X Kuliner sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis.

Kata kunci: Pengembangan Media, *Scrapbook*, Dasar – dasar Kuliner

How to Cite: Farelina Wajdi¹, Asmar Yulastri*². 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 5 (1): pp. 75-81, DOI: 10.24036/jptbt.v5i1.12907



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Berkembangnya pendidikan sekarang ini mengupayakan pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan, keinginan publik serta pemangku kepentingan. Maksud ini didasarkan pada Undang-

Undang Dasar 1945, khususnya Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang memahami penekanan budi pekerti dan nilai sikap pelajar, transformasi zaman, adaptasi teknologi pendidikan (IPTEK) serta perkembangan budaya bangsa. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Padang merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan Negeri di Sumatera Barat tepatnya di kota Padang yang memiliki program keahlian Kuliner. SMK Negeri 3 Padang menggunakan dua kurikulum pendidikan yaitu kurikulum 2013 untuk kelas XII & XI dan kurikulum merdeka untuk kelas X. Penggunaan kurikulum merdeka yang memberikan wewenang kepada pihak sekolah untuk melakukan proses belajar dan mengajar sesuai dengan keputusan sekolah dan guru mata pelajaran menjadi alasan lain kurangnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Terdapat pembelajaran yang sudah disiapkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Padang kepada peserta didik di kelas X Kuliner adalah mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner.

Pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas, dan daging masih banyak beberapa sekolah yang tidak melakukan praktikum sebagai metode pembelajaran yang menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Asti (2021) akibat yang dapat terjadi ketika kurangnya media pembelajaran yaitu peserta didik sulit mengerti materi yang diajarkan menjadi monoton, siswa sulit berpikir, dan cepat bosan. Media pembelajaran yang sebelumnya digunakan dalam proses pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging adalah audio video dari *platform youtube* dan presentasi. Dalam penggunaan media pembelajaran ini siswa merasa bosan dan mudah mengantuk, sehingga materi yang diajarkan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa. Hasil belajar siswa pada materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging tidak memenuhi KKM karena tidak dilaksanakan praktikum atau demonstrasi oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan yang muncul, diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media agar lebih bervariasi sehingga dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.

Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa merasakan atau membayangkan bagaimana bentuk dari potongan sayuran, ikan, unggas dan daging adalah menggunakan media visual. Menurut Rizqa (2021) Media visual juga dapat membangkitkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara subjek dan kenyataan yang ada. Agar menarik, media visual harus diorganisasikan dalam setting yang luas, dan siswa harus berkomunikasi dengan media visual (gambar) untuk menjamin terjadinya proses perpindahan informasi. *Scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran visual tiga dimensi yang menyajikan gambar dan animasi dalam sebuah buku. Menurut Asti (2021:5) *Scrapbook* adalah seni menempelkan foto di atas kertas dan memperkayanya menjadi karya inventif. Media *Scrapbook* memiliki beberapa manfaat yaitu menarik, menyampaikan topik praktis, mampu menaklukkan batasan realitas, dan mudah dibuat.

Merujuk pada hasil penelitian terdahulu dan permasalahan seperti diungkapkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang”

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Sari (2020) ada lima tahap pengembangan yang digunakan pada model ini, yaitu *analysis* (perencanaan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan) dan *evaluation* (penilaian). Dalam penelitian ini dilakukan dua uji coba produk yaitu uji validitas dan uji praktikalitas. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Padang dan SMK Negeri 3 Padang untuk uji validitas kepada 2 orang ahli media dan 4 orang ahli materi serta pada kelas X Kuliner yang sedang belajar Dasar – dasar Kuliner untuk uji praktikalitas pada bulan Oktober 2023. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuisioner menggunakan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rumus formula Aiken's V dan nilai praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penyelesaian pertanyaan instrumen berupa kuisioner yang berisi pertanyaan yang diisi oleh validator ahli media dan ahli materi dan disampaikan kepada responden yaitu 33 siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Padang Tahun akademik 2023/2024.

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Tahapan ini di mulai dengan menganalisis capaian pembelajaran lalu dijabarkan menjadi tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) atau indikator dan menjabarkan materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.

a. Analisis Capaian Pembelajaran

SMK Negeri 3 Padang menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas X. Berdasarkan capaian pembelajaran dapat diketahui elemen 6 pada fase E adalah praktik dasar memasak secara menyeluruh dengan tujuan pembelajaran potongan bahan makanan (sayuran, ikan, unggas dan daging) terdapat 17 poin kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

b. Analisis Materi

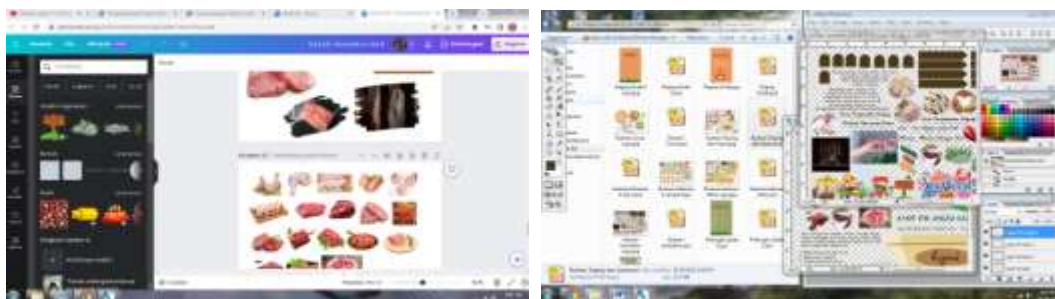
Analisis materi dilakukan dengan wawancara bersama guru mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner untuk menilik kembali modul pembelajaran. Terdapat tujuan pembelajaran jenis potongan bahan makanan (sayuran, ikan, unggas dan daging) yang menitik beratkan pemahaman dan pengetahuan dasar siswa.

c. Analisis Siswa

Pembelajaran jenis potongan sayuran (sayuran, ikan, unggas dan daging) sebelumnya sudah menggunakan media pembelajaran visual yaitu tayangan video dari *platform youtube* sehingga masih terdapat siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran tanpa adanya demonstrasi. Media visual lainnya yang digunakan adalah media *wallchart* dan siswa X Kuliner antusias dalam menggunakan media tersebut. Hal di atas menjadi landasan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* karena penggunaan media ini dapat digunakan selama dan sesudah proses pembelajaran.

2. Hasil Perancangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Perancangan desain media pembelajaran *Scrapbook* pada materi pelajaran jenis potongan bahan makanan (sayuran, ikan, unggas dan daging) terdapat bacaan, gambar dan pop-up, sehingga dibutuhkan software dalam pembuatannya. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan antara lain *Adobe Photoshop CS 2* dan *Canva Pro* dalam mengolah gambar dan membuat desain background, teks bacaan, dan gambar untuk pop-up. Bahan lain yang digunakan dalam merangkai media pembelajaran *Scrapbook* adalah kertas *art paper*, karton tebal (*hardboard*), karton (hitam, orange, dan hijau), dan plastik *laminating*.



Gambar 1. Rancangan Media Pembelajaran *Scrapbook* di Canva dan *Adobe Photoshop*

3. Uji Validitas

a. Analisis Uji Validitas Media

Data uji validitas di ambil melalui instrumen dengan 22 pertanyaan kepada 2 orang ahli media yaitu dosen media pendidikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan dan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Scrapbook*

Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
Fungsi Ilustrasi Media	0,81	Sangat Valid
Tampilan Media	0,77	Valid
Kelayakan Isi	0,73	Valid
Kebahasaan	0,84	Sangat Valid
Penggunaan Media	0,72	Valid
Rata – rata	0,77	Valid

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata – rata skor penilaian validasi media *Scrapbook* yang diperoleh dari kelima kriteria yaitu fungsi ilustrasi media 0,81 dengan kategori

sangat valid, tampilan media 0,77 dengan kategori valid, kelayakan isi 0,73 dengan kategori valid, kebahasaan 0,84 dengan kategori sangat valid, dan penggunaan media 0,72 dengan kategori valid. Rata – rata dari validasi media pembelajaran diperoleh **0,77** yang termasuk dalam kategori **valid** dan layak digunakan dengan perbaikan.

b. Analisis Uji Validasi Materi

Data uji validitas di ambil melalui instrumen dengan 15 pertanyaan kepada 2 orang dosen ahli materi dasar boga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang dan 2 orang guru dasar – dasar kuliner SMK Negeri 3 Padang. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Pembelajaran *Scrapbook*

Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
Isi dan Materi Pembelajaran	0,90	Sangat Valid
Penyajian Bahan Materi	0,85	Sangat Valid
Penilaian Bahasa	0,93	Sangat Valid
Rata – rata	0,89	Sangat Valid

Berdasarkan di atas diketahui bahwa rata – rata skor penilaian media pembelajaran *Scrapbook* yang diperoleh dari ketiga kriteria yaitu isi dan materi pembelajaran 0,90 dengan kategori sangat valid, penyajian bahan materi 0,85 dengan kategori sangat valid, dan penilaian bahasa 0,93 dengan kategori sangat valid serta rata – rata dari validasi materi diperoleh **0,89** yang termasuk dalam kategori **sangat valid** dan layak digunakan dengan perbaikan.

4. Uji Praktikalitas

Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* oleh guru dan siswa. data praktikalitas ini di ambil melalui angket yang diisi oleh 2 orang guru Dasar–dasar Kuliner dan 36 orang siswa X Kuliner. Hasil pengisian angket dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran *Scrapbook* dengan 2 orang guru Dasar – dasar Kuliner

Aspek Penilaian	Nilai Persentase	Kriteria
Minat Siswa	98%	Sangat Praktis
Proses Penggunaan Media	82%	Sangat Praktis
Peningkatan Keaktifan Siswa	90%	Sangat Praktis
Efisien Waktu yang Digunakan	90%	Sangat Praktis
Rata – rata	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran *Scrapbook* oleh guru adalah minat siswa sebesar 98% dengan kriteria sangat praktis, proses penggunaan media 82% dengan kriteria sangat praktis, peningkatan keaktifan siswa sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis, dan efisien waktu yang digunakan sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Rata – rata dari uji kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* oleh guru Dasar – dasar Kuliner adalah **90%** dengan kriteria **sangat praktis**.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran *Scrapbook* dengan 36 orang siswa X Kuliner

Aspek Penilaian	Nilai Persentase	Kriteria
Tampilan Media	89%	Sangat Praktis
Penggunaan Media	89%	Sangat Praktis
Kemanfaatan Media	94%	Sangat Praktis
Rata – rata	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran *Scrapbook* oleh siswa adalah tampilan media sebesar 89%, penggunaan media sebesar 89%, dan kemanfaatan media sebesar 94%. Rata – rata dari uji praktikalitas media pembelajaran *Scrapbook* oleh siswa X Kuliner adalah **90%** dengan kriteria **sangat praktis**.

5. Revisi Produk

Tujuan utama dari revisi produk adalah menyempurnakan media pembelajaran yang telah dirancang agar valid dan praktis apabila digunakan dalam proses pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner. Dari penguji ahli media dan ahli materi didapatkan hasil bahwa media pembelajaran *Scrapbook* materi Jenis Potongan Bahan Makanan (Sayuran, Ikan, Unggas dan Daging) valid dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran oleh validator.

Tabel 5. Saran Validator terhadap Media Pembelajaran *Scrapbook*

Validat	Saran
V1	- Dibagian cara penyimpanan bedakan desain dan warnanya.
	- Sertakan daftar isi.
	- Ukuran gambar ikan lebih di perbesar lagi.
	- Perhatikan potongan – potongan pada karton pada setiap halaman karena masih ada yang belum rapi.
	- Usahakan memberikan plastik pada bagian kertas karton di setiap halamannya.
	- Perhatikan magnet yang tidak berfungsi.
V2	- Kriteria ikan dan daging tidak ada. Tambahkan karena itu masuk dalam tujuan pembelajaran.
	- Ada beberapa bagian yang membutuhkan perbaikan / penambahan (petunjuk penggunaan, penggabungan bagian yang awalnya terpisah, gambar – gambar / tulisan yang terlalu kecil dan terlalu panjang.
V3	- Fleksibilitas : jika kemungkinan silahkan dikembangkan sefleksibel mungkin agar mudah di bawa dan dipindahkan.
V4	- Perbaiki pada petunjuk media <i>Scrapbook</i> .
	- Lem di beberapa tempat masi lengket sehingga sulit digunakan.
V5	- Keterangan susunan “cara penyimpanan ikan” diperjelas.
	- Perhatikan <i>mirror</i> tulisan.
V6	-
	- Tulisan di panduan / rules kurang jelas, bisa diperbesar lagi.
	- Gambar potongan daging “ <i>mince</i> ” pilih yang lebih jelas.

Revisi dilakukan setelah mendapat masukan dan saran dari validator. Media pembelajaran *Scrapbook* yang telah di revisi selanjutnya akan diberikan kepada guru dan siswa untuk dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook*.



Gambar 2. Revisi Produk Media Pembelajaran *Scrapbook*

6. Deskriptif Data Penelitian

Melalui hasil penelitian yang dikumpulkan dengan menyelesaikan kuisioner berisi pertanyaan yang disebarakan kepada validator ahli media, validator ahli materi, guru mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner dan 36 siswa X Kuliner SMK Negeri 3 Padang tahun pelajaran 2023/2024, diketahui bahwa uji validasi diperoleh nilai rata – rata (*mean*) sebesar 0,77 untuk validasi media, validasi materi sebesar 0,89, kepraktisan media oleh guru Dasar – dasar Kuliner sebesar __%, dan kepraktisan media oleh siswa X Kuliner sebesar 90%.

a. Deskriptif Data Validasi Ahli

Berdasarkan data validasi media yang dikumpulkan melalui kuisioner yang terdiri dari 22 pertanyaan yang diisi oleh 2 orang validator ahli yaitu 2 orang dosen media pendidikan serta validasi materi yang terdiri dari 15 pertanyaan yang diisi oleh 4 orang validator ahli materi dasar boga atau dasar – dasar kuliner, diketahui validasi media pembelajaran memiliki rata – rata (*mean*) 0,77 dengan kategori valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran layak digunakan dengan perbaikan seperti yang tercantum pada tabel 5. Data validasi materi pembelajaran pada media *Scrapbook* memiliki rata – rata (*mean*) 0,89 dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan perbaikan yaitu penambahan gambar potongan daging *mince* atau cincang halus lebih diperjelas.

Berdasarkan penelitian sebelumnya telah diketahui bahwa media pembelajaran *Scrapbook* dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran pengganti *teksbook* yang digunakan sehari – hari untuk pembelajaran. Media *Scrapbook* termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang mendukung kemajuan sistem pengajaran di sekolah, mendorong siswa untuk belajar dan membantu pendidik dalam menafsirkan materi baik yang konkret maupun konseptual (Rizqa, 2021). Pertimbangan dan prinsip dalam memilih media pembelajaran menurut Sari (2020) adalah tujuan pembelajaran sudah sesuai, mendukung isi materi pembelajaran, mudahnya akses media pembelajaran, tersedianya waktu untuk menggunakan media, dan kesesuaian dengan kemampuan peserta didik.

Kesesuaian tujuan pembelajaran pada media *Scrapbook* didapatkan setelah dilakukannya observasi bersama guru mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner sebelum dilaksanakan uji validasi, materi ajar yang tercantum pada media *Scrapbook* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam melihat bagaimana bentuk potongan bahan makanan (sayuran, ikan, unggas dan daging) sesuai dengan tujuan pembelajaran dan saran dari ahli media serta ahli materi, terdapat kemudahan dalam mengakses media pembelajaran *Scrapbook* yang cukup mudah dibuat dan tahan lama dalam bahan pembuatannya membantu guru menggunakannya dalam jangka waktu yang lama.

Pada pembelajaran sebelumnya yang datanya di dapat dari observasi bersama guru mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran visual yang disebut *wallschart* menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan media yang dapat digenggam, dimainkan, dan memiliki aksi dalam menggunakannya.

b. Deskriptif Data Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Berdasarkan data kepraktisan yang dikumpulkan melalui kuisioner/angket yang terdiri dari 15 pertanyaan yang diisi oleh 2 orang guru mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner dan 26 siswa X Kuliner, diketahui bahwa rata – rata (*mean*) presentase kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* sebesar 90% yang berarti media pembelajaran *Scrapbook* sangat praktis digunakan.

Hal ini sependapat dengan Cholifah, *et al.*, (2021) bahwa terdapat 6 (enam) kelebihan media *Scrapbook* adalah: 1) menarik; 2) mempunyai sifat realistis; 3) dapat mengatasi hambatan-hambatan pembelajaran; 4) mudah dibuat; 5) bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *Scrapbook* tidak sulit untuk dicari; juga 6) dapat dibuat atau direncanakan sesuai keinginan. Pendapat lainnya di dukung oleh Soleha (2020) bahwa *Scrapbook* memiliki beberapa manfaat, antara lain: 1) meningkatkan kreativitas siswa; 2) mendistribusikan minat; 3) mendokumentasikan pembelajaran; dan 4) fasilitas untuk mengurangi kebosanan.

Selama melaksanakan uji kepraktisan penggunaan media, peneliti melihat antusias siswa dalam menggunakan media *Scrapbook* khususnya pada bagian mencocokkan kepingan bacaan dan gambar potongan bahan makanan dengan materi yang ada di dalam *Scrapbook*, hal ini dibuktikan dari data kepraktisan media oleh guru pada aspek minat siswa menunjukkan presentase 98% dan keaktifan siswa sebesar 90%.



Gambar 3. Antusias Siswa Menggunakan Media *Scrapbook*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* dinyatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilaksanakannya uji validasi media dengan ahli media yaitu dosen media pendidikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan dan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan isi dari materi pembelajaran pada media *Scrapbook* dinyatakan sangat valid setelah dilaksanakan uji validasi materi dengan dosen Dasar Boga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan dan guru Dasar – dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang. Kepraktisan dalam pengembangan media *Scrapbook* dinyatakan sangat praktis oleh guru mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner dan siswa X Kuliner SMK Negeri 3 Padang. Saran dari penelitian ini adalah menggunakan *color mode* CMYK 8 dalam proses pengeditan menggunakan *adobe photoshop* agar gambar yang dihasilkan lebih tajam dan jelas, melakukan *laminating* panas untuk setiap halaman media *Scrapbook* maupun ilustrasi dan *pop up* yang digunakan agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama, dibandingkan menggunakan kain goni sebaiknya gunakan kertas daur ulang berserat untuk memberikan tekstur dan variasi pada *Scrapbook*, dan untuk *finishing* dari media *Scrapbook* adalah berikan kotak dan label agar media tidak tercecer setelah digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D, selaku Dosen Pembimbing dan Penasehat Akademi yang telah membimbing dan membantu penulis dalam pembuatan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ardjaka, S. (2022, December). Mencari Model Desain “*Scrapbook*” sebagai Media Kreatif untuk Pembelajaran *Creativepreneurship*. In *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial* (SNDS), (Vol. 4, pp. 134-143).
- Anggorowati, Rovadita. (2019). *Pengembangan Trainer Instalasi Listrik Pada Mata Kuliah Praktik Instalasi dan Mesin Listrik Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Yogyakarta*. S1 thesis: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asti, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Kompetensi Pembuatan Sulam Pita Siswa Tata Busana Kelas XI SMK Swasta Putra Anda Binjai* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W. N. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 185-194.
- Hidayatul, B., Mar'atus, S., & Sahal, H. (2019). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Indrayeni, W., Angraini, E., Syarif, W., Yulastri, A., & Faridah, A. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Mata Pelajaran Menghias Kue di Jurusan IKK FPP UNP. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(4), 149-153.
- Mardhatillah, M., Baidar, B., & Yulastri, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Fussion Food Di Smk Negeri 2 Bukittinggi. *Journal of Home Economics and Tourism*, 12(2).
- Wusqo, I. U., Khusniati, M., Pamelasari, S. D., Laksono, A., & Wulandari, D. (2021). The Effectiveness of Digital Science Scrapbook on Students’s Science Visual Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(1), 121-126.
- Mustafa, E., Sukardi11, S., & Asmar Yulastri, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran kewirausahaan online untuk mahasiswa universitas negeri padang. *universitas*, 5, 73.
- Novitasari, K. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Rahmawanti, F. (2019). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD (Kuasi Eksperimen di Kelas V SDN 1 Talagasari Desa Talagasari Kec. Balaraja Kab. Tangerang) (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Rizqa, N. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 7 Banjarmasin.
- Sari, D. F. (2020). *Pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Soleha, I. T. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Kebudayaan Jawa Timur Untuk Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).