

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

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang*



**FARELINA WAJDI
NIM 2019/19075069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*
pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang**

Nama : Farelina Wajdi
NIM : 19075069
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

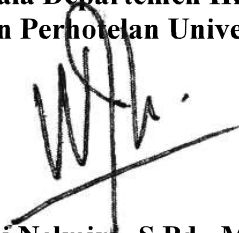
Padang, Februari 2024

**Disetujui oleh:
Pembimbing**



Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D
NIP. 19640619 199203 2 001

**Mengetahui
Kepala Departemen IKK
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang**



Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji

Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* pada Mata
Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3
Padang
Nama : Farelina Wajdi
NIM : 19075069
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, Februari 2024

Tim Penguji

1. Ketua Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D

1.....


2. Anggota Dr. Elida M.Pd

2.....


3. Anggota Wiwik Indrayeni, M.Pd

3.....


HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farelina Wajdi
NIM : 19075069
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa proyek akhir saya dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang”

adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, saya bersedia di prose dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun masyarakat negara. Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2024

Diketahui,
Kepala Departemen IKK
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan


Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

Saya yang menyatakan,


01AKX590612276

Farelina Wajdi
NIM.19075069

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh – sungguh (urusan yang lain).”

– *Qs. Al – Insyirah : 6-7* –

“*Everyone has different clock*”

– *Jay Shetty* –

Tiada kata terbaik yang dapat disampaikan lewat tulisan ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada ayah dan bunda dan adik tercinta Muhammad Farhan Wajdi. Terima kasih juga saya ucapkan kepada om dan tante serta adik sepupu Hanifa Aini yang selalu memberikan *support* setiap perjalanan saya menyelesaikan karya ilmiah ini.

Kata terima kasih tidak akan cukup untuk *partner* saya Yosri Handika yang selalu memberikan kata, “Aku hanya bisa bantu doa” dan memberikan bantuan tenaga dalam menyelesaikan media pembelajaran *scrapbook*. Terima kasih juga kedua sahabat saya, Andika Reyhan Wahid dan Muhammad Rizki Alfian yang selalu menemani dalam menyusun karya ilmiah ini.

Semoga Allah SWT akan selalu memberikan perlindungannya bagi kita semua.

Aamiin.

ABSTRAK

Farelina Wajdi, 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang”

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dan pemanfaatan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner. Tujuan dari penelitian ini : a) mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner ; b) menganalisis validitas media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner; b) menganalisis praktikalitas penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner; c) menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Instrumen yang digunakan berupa kuisioner yang digunakan untuk menguji validitas dan praktikalitas, serta uji efektivitas dengan dilakukannya pembelajaran menggunakan *one group pretest-posttest design*. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Padang sebanyak 36 orang.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran dan materi diperoleh nilai 0,77 dan 0,89 dengan kategori valid. Uji praktikalitas oleh guru dan siswa mendapatkan nilai 90% dengan kriteria sangat praktis. Uji efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *scrapbook* meningkatkan nilai rata – rata siswa ($KKM \geq 75$) dari 60,83 menjadi 82,50. Dilakukan uji T berpasangan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil t_{hitung} sebesar 24,32 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,03 yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa X Kuliner pada mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner.

Kata Kunci : Pengembangan, *Scrapbook*, Dasar – dasar Kuliner

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang”** ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.

Perjalanan panjang telah peneliti lalui dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan sekaligus Dosen Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberi dukungan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini hingga selesai, semoga ibu selalu sehat dan dalam lindungan Allah SWT.
2. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T selaku Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.

3. Ibu Dr. Elida, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini, semoga ibu selalu dan dalam lindungan Allah SWT.
4. Ibu Wiwik Indrayeni, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini, semoga ibu selalu dan dalam lindungan Allah SWT.
5. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
6. Kepada kedua orang tua, om dan tante serta adik tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan semuanya.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan evaluasi dari pembaca agar skripsi ini menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi setiap orang. Semoga segala masukan, arahan, bimbingan dan bantuan yang telah diberikan balasan dari Allah SWT.

Padang, Januari 2024

Farelina Wajdi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Pentingnya Pengembangan	7
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
H. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Pengembangan	12
B. Media Pembelajaran Visual	13
C. <i>Scrapbook</i> sebagai Media Pembelajaran	22
D. Model Desain Pembelajaran ADDIE.....	25
E. Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner	26

F. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Metode Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	35
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	36
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	37
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	39
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	40
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	41
C. Uji Coba Produk Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	42
1. Desain Uji Coba Produk	42
2. Subjek Uji Coba Produk	42
3. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data Penelitian	44
4. Instrumen Pengumpulan Data	46
5. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Pengembangan.....	57
1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	57
2. Hasil Perancangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	59
B. Revisi Produk.....	61
C. Analisis Data	65
1. Analisis Data Validitas.....	65
2. Analisis Data Praktikalitas	67

3. Analisis Data Efektivitas.....	68
D. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR RUJUKAN	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Media Pembelajaran yang Digunakan di Indonesia.....	14
2. Macam – Macam Media Visual	16
3. Jenis Potongan Sayuran dan Buah - Buah.....	28
4. Jenis Potongan Ikan	30
5. Jenis Potongan Unggas	31
6. Jenis Potongan Daging.....	31
7. Prosedur Model Pengembangan ADDIE	34
8. <i>Flowchart</i> Pembuatan Media <i>Scrapbook</i>	38
9. <i>Storyboard</i> Pembuatan Media <i>Scrapbook</i>	38
10. Desain Penelitian <i>One group pretest-posttest design</i>	40
11. Kisi - Kisi Penilaian Ahli Media Terhadap Validitas Media	47
12. Kisi – Kisi Penilaian Ahli Materi Terhadap Validitas Media	49
13. Kisi - Kisi Uji Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Guru.....	50
14. Kisi – Kisi Uji Praktikalitas Media <i>Scrapbook</i> oleh Siswa X.....	51
15. Kisi – Kisi Pertanyaan <i>Post-test</i> dan <i>Pre-test</i> Jenis Potongan	52
16. Kriteria Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran.....	56
17. Rancangan Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	60
19. Saran Validator terhadap Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Jenis.....	62
20. Revisi Produk Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	63
20. Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> dengan Validator	66
21. Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> dengan.....	66

22. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran dengan Guru Dasar –	67
23. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> dengan.....	68
24. Hasil Test Uji Normalitas	69
25. Hasil Uji T <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa.....	70
26. <i>Paired Samples Test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Pembelajaran Visual	15
2. Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	22
3. Tahap Pengembangan Pembelajaran ADDIE	25
4. Kelas Kuliner	27
5. Kerangka Konseptual	33
6. Media <i>Scrapbook</i> Kuliner	37
7. Bagan Langkah Evaluasi Produk Pengembangan.....	44
8. Hasil Belajar Siswa	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Pembimbing Skripsi	83
2. Surat Tugas Dosen Pembimbing.....	84
3. Kartu Bimbingan Skripsi	85
4. Surat Tugas Seminar	86
5. Surat Permohonan Validator Media.....	87
6. Surat Permohonan Validator Materi	89
7. Surat Izin Melaksanakan Uji Coba	93
8. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	94
9. Capaian Pembelajaran (CP) Dasar – Dasar Kuliner	95
10. Tujuan Pembelajaran (TP) dan KKTP Dasar – Dasar Kuliner	99
11. Modul Jenis Potongan Sayuran, Ikan, Unggas dan Daging	114
12. Instrumen Uji Validitas Media.....	129
13. Instrumen Uji Validitas Materi	136
14. Instrumen Uji Praktikalitas Media oleh Guru Mata Pelajaran	148
15. Instrumen Uji Praktikalitas Media oleh Siswa X Kuliner.....	153
16. Tabulasi Validasi Media dan Materi	156
17. Tabulasi Praktikalitas Guru Mata Pelajaran.....	158
18. Tabulasi Praktikalitas Siswa X Kuliner	159
19. Tabulasi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	160
20. Uji Aiken V	162
21. Uji Praktikalitas.....	164

22. Uji T Berpasangan.....	167
23. Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	169
24. LOA <i>Publish</i> Artikel Ilmiah.....	170
25. Dokumentasi Penelitian	171
26. Pembuatan Media <i>Scrapbook</i>	173

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.

Hidayatul, dkk (2019:1) menyatakan, “Peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi dalam pembelajaran merupakan salah satu ciri dalam menghadapi nasib suatu bangsa dan merupakan tanda maju atau tidaknya suatu bangsa”. *“Educational process is the most common way of fostering understudies true capacity until they become the beneficiaries and the engineer of country's way of life”*. Ditegaskan oleh *Duschl* yang menyatakan bahwa pendidikan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi merupakan suatu rancangan sosial yang menyusun komponen-komponen sosial di negara tersebut. Hidayatul, dkk (2019:1) mengatakan, “Sektor pendidikan harus cepat berinovasi secara terintegrasi”. Oleh karena itu, pelaksanaan belajar mengajar dilakukan secara *inspiratif, inovatif*, memiliki tantangan, *interaktif*, menyenangkan, terstruktur, berkarakter serta mandiri sesuai dengan kemampuan siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran sebaiknya melibatkan banyak pihak dan diimbangi dengan berkembangnya teknologi saat ini.

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. 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.

Penggunaan kurikulum merdeka 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. Pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas, dan daging dilakukan dua metode pembelajaran yaitu teori dan praktikum atau demonstrasi oleh guru. Hasil belajar teori atau kognitif siswa pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner belum memenuhi KKM yaitu pada tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 60,6% dari 33 siswa dan tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 47,22% dari 36 siswa. Rendahnya tingkat ketercapaian KKM dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi. 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.

Asti (2021:3) kurangnya media pembelajaran dapat mengakibatkan peserta didik sulit mengerti materi yang diajarkan karena pembelajaran menjadi monoton, siswa menjadi 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.

Menurut Arsyad (2019) menyatakan, “Media pembelajaran merupakan metode atau delegasi yang mempercepat sistem pembelajaran komunikasi antara pengajar dan siswa”. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan juga mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Hal ini juga ditekankan oleh Asti (2021:4) bahwa, “Pemanfaatan media pembelajaran dalam pengalaman mendidik mampu menimbulkan semangat, minat, dan inspirasi baru untuk belajar pada peserta didik”. Penggunaan media juga dapat memperluas pemahaman siswa dalam menginterpretasikan program pendidikan.

Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik merasakan atau membayangkan bagaimana bentuk dari potongan sayuran, ikan, unggas dan daging adalah menggunakan media visual. Media visual dapat dicirikan sebagai media yang mengkonsolidasikan realitas dan pemikiran dengan cara yang wajar, padat, dan lengkap melalui perpaduan kata dan gambar yang ekspresif. Media visual juga dapat

mendorong minat siswa dan dapat memberikan keterkaitan antara topik dan realitas saat ini. Agar menarik, media visual harus diatur dalam pengaturan yang signifikan, dan peserta didik harus berkomunikasi dengan media visual (gambar) untuk menjamin proses transfer data terjadi (Rizqa, 2021:15-16).

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. Cara paling efektif untuk membuat *Scrapbook* itu mudah, hanya perlu mengorkestrasi dan mencocokkan gambar, *sticky note*, pengayaan, dll., bahan untuk membuat *Scrapbook* mudah didapatkan sehingga dapat membuat atau merencanakannya sesuai kebutuhan.

Hal ini dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pradita Vegatami tahun 2019 dengan judul penelitian “Penerapan Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi Kelas X Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 3 Blitar” yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* layak digunakan, aktivitas siswa sangat baik selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Scrapbook* dan hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari sebelumnya.

Merujuk pada hasil penelitian terdahulu dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dasar – Dasar Kuliner merupakan ilmu dasar pada jurusan kuliner dan wajib diampu oleh peserta didik jurusan kuliner. Ilmu Dasar – Dasar Kuliner menjadi pondasi untuk melaksanakan praktikum pelajaran kuliner di kelas lanjutan.
2. Materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner memiliki kesulitan dalam proses pemahamannya.
3. Butuhnya media pembelajaran yang lebih bervariasi dari sebelumnya agar siswa tertarik dengan materi pembelajaran dan hasil belajar meningkat dari sebelumnya.
4. Hasil belajar teori atau kognitif siswa X Kuliner pada mata pelajaran Dasar – dasar Kuliner kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

C. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah, maka rumusan permasalahan yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Scrapbook* menjadi media pembelajaran Dasar - Dasar Kuliner di kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Padang?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* sebagai media pembelajaran Dasar - Dasar Kuliner di kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Padang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* sebagai media pembelajaran Dasar - Dasar Kuliner terhadap hasil belajar siswa X Kuliner SMK Negeri 3 Padang?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging.
2. Menganalisis bagaimana validitas media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging.
3. Menganalisis bagaimana praktikalitas media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging.
4. Menganalisis apakah terdapatnya efektivitas menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner materi jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merupakan media pembelajaran visual berbentuk *Scrapbook* yang menyajikan bacaan, gambar dan *Pop-up* yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
2. Spesifikasi media yang akan dihasilkan berupa media cetak atau *hardware* seperti buku ajar yaitu *Scrapbook*.
3. Media pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner yang akan dikembangkan berisi gambar, teks atau bacaan dan warna dengan ukuran media yaitu A5 dengan ukuran 21 cm x 14,8 cm yang akan diuji cobakan secara terbatas dan kelompok sebanyak 36 orang siswa dengan sistem 1 kelompok berisi 12 orang siswa.
4. Bahan yang menjadi pemantik atau perangsang perhatian siswa dalam belajar menggunakan media ini berupa gambar, teks/tulisan/bacaan, dekorasi, *pop-up*, dan penggunaan warna yang menarik.

F. Pentingnya Pengembangan

Adapun guna dalam penelitian ini ialah memberikan dampak positif untuk sekolah, guru, peserta didik, dan departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

1. Bagi SMK Negeri 3 Padang
 - a. Diharapkan dapat memfasilitasi banyak bahan bacaan yang menggunakan media visual seperti *Scrapbook* agar peserta didik dapat membayangkan materi diajarkan tanpa adanya proses praktikum.
2. Bagi Guru
 - a. Diharapkan dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.
 - b. Diharapkan penggunaan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran tidak hanya di mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner, namun dapat digunakan di mata pelajaran lainnya.
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Diharapkan peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran yang disenangi agar lebih memahami materi yang sedang dipelajari.
4. Bagi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
 - a. Diharapkan lebih banyak penelitian menggunakan *Scrapbook* di ranah sekolah menengah kejuruan atau vokasi agar media pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini didasarkan pada beberapa asumsi, bahwa :

1. Peserta didik kuliner dari SMK belum memahami jenis potongan sayuran, ikan, unggas dan daging dan hasil belajar masih belum mencapai KKM.
2. Praktikum mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di kota Padang tidak mewajibkan dilaksanakannya praktikum.
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti *Scrapbook* yang dapat melatih dan merangsang pengetahuan siswa terhadap bentuk potongan sayuran, ikan, unggas dan daging.
4. Media pembelajaran *Scrapbook* memiliki kelebihan yaitu menarik; memiliki sifat yang realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan dan menyajikan sebuah objek terlihat lebih nyata; dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang; mudah dibuat; bahan yang digunakan dalam pembuatan *Scrapbook* mudah ditemukan; dan dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan.

Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini bergantung pada beberapa hal, yaitu:

1. Terdapat kekurangan dari penggunaan media *Scrapbook* ini adalah waktu yang dibutuhkan dalam membuat media relatif lama tergantung kerumitan rancangan dan proses penyusunan media; dan gambar yang tersaji sangat kompleks sehingga bisa berdampak kurangnya fokus siswa pada materi atau pokok bahasan.
2. Diperlukannya kreativitas dalam pembuatan desain media *Scrapbook* dan pembuatan *Pop-up* materi.

3. Keterbatasan waktu dalam pengembangan produk media *Scrapbook* ini.

H. Definisi Istilah

Definisi fungsional untuk istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan yang disadari, diatur, dibimbing untuk membuat atau mengerjakan barang yang lebih bernilai untuk mengerjakan kualitas dan membuat kualitas yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah media yang memiliki kaitannya dengan indra penglihatan. Media ini dapat membantu siswa dalam mempercepat memahami, memperhatikan, memacu daya ingat, memperjelas isi materi ajar, serta dapat mengilustrasikan materi pembelajaran sehingga mudah untuk diingat dan diaplikasikan dalam pembelajaran selanjutnya.

3. *Scrapbook*

Scrapbook merupakan salah satu dari banyaknya media yang menyajikan gambar dalam sebuah buku. Pada *Scrapbook* ini menggunakan kreativitas dekorasi atau hiasan yang menyajikan gambar dan tulisan terkait dengan materi pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner

Mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner juga merupakan wahana pembelajaran bagi siswa untuk mengenal seluk-beluk informasi makanan serta strategi dan teknik penanganan makanan. Potongan bahan makanan

adalah bahan makanan yang dipotong untuk perencanaan makanan atau pada dasarnya sebagai pelengkap di atas piring. Makanan yang perlu dipotong sebelum diolah antara lain daging, unggas, ikan, sayuran, dan buah.