

**PEMBUATAN *SCRAPBOOK* BERTEMA HEWAN PELIHARAAN
SEBAGAI MEDIA LITERASI DI TK ARAFAH III KOTA PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



Fadila Annisa Khatrin

NIM : 2019/19026034

PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

ABSTRAK

Fadila Annisa Khatrin. 2024. “Pembuatan *Scrapbook* bertema Hewan Peliharaan sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang”*Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Pembuatan *Scrapbook* bertema Hewan Peliharaan sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) proses pembuatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang, (2) pemanfaatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah penulisan deskriptif. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, tinjauan pustaka, dokumentasi dan tahapan pembuatan *scrapbook* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pemanfaatan *scarpbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang sudah baik. (2) pembuatan Scrapbook sebagai media dalam Praktik literasi pada TK Arafah 3 Kota Padang bertema hewan peliharaan dengan gambar dan penjelasan menggunakan teknik tempel dari kertas pada buku. sehingga di harapkan dapat membantu proses pembelajaran pada siswa TK Arafah 3 Kota Padang agar lebih semangat terhadap media pembelajaran yang di tampilkan serta mudah untuk di pahami sebagai bentuk dan jenis hewan yang bisa di pelihara dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai bentuk interaksi di antara manusia dan hewan.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

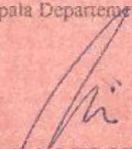
MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan *Scrapbook* Bertema Hewan Peliharaan
sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang
Nama : Fadila Annisa Khatriin
NIM : 19026034
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2024
Disetujui oleh Pembimbing,

Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.
NIP. 198302262005012004

Kepala Departemen,


Marlini, S.IPI, MLIS.
NIP.198102102009122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Fadila Annisa Khatrin
NIM : 19026034

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

**Pembuatan *Scrapbook* Bertema Hewan Peliharaan
sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang**

Padang, Agustus 2024

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.

1.....

2. Anggota : Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom.

2.....

3. Anggota : Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom.

3.....

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

1. Karya tulis saya, makalah dengan judul “Pembuatan *Scrapbook* Bertema Hewan Peliharaan sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan didalam makalah saya dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Agustus 2024

ng menyatakan,



Fadita Annisa Khatrin
NIM. 19026034

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir yang berjudul “Pembuatan *scrapbook* bertema Hewan Peliharaan sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang”. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan makalah tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak memberikan masukan serta arahan kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir; (2) Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom., selaku dosen penguji makalah tugas akhir (3) Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom., selaku dosen penguji makalah tugas akhir; (4) Dr. Ardoni, M.Si. selaku dosen penasehat akademik; (5) Neldawati, S.Pd, AUD selaku Kepala Sekolah TK Arafah 3 Kota Padang beserta seluruh jajaran tenaga pendidik yang telah membantu penulis dalam kegiatan penulisan; (6) Malta Nelisa, S.Sos, M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan (7) Dr. Marlini, S.IPI., MLIS., selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan.

Penulis menyadari bahwa makalah tugas akhir ini masi jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun

dari pembaca. Semoga makalah tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik untuk penulis maupun pembaca

Padang, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Lampiran	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penulisan.....	7
D. Manfaat Penulisan.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Tinjauan Pustaka	8
1. Literasi	8
2. Media Literasi	13
3. <i>Scrapbook</i>	14
4. Tahapan Pembuatan <i>Scrapbook</i>	17
F. Metode Penulisan	20
1. Jenis Penulisan	20
2. Objek Kajian	20
3. Lokasi Penelitian.....	21
4. Pengumpulan Data	21
5. Tahapan Kerja Pembuatan <i>Scrapbook</i>	22
BAB II PEMBAHASAN.....	24
A. Proses Pembuatan <i>Scrapbook</i> bertema Hewan Peliharaan	24
sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang.	24

B. Pemanfaatan <i>scrapbook</i> bertema Hewan Peliharaan	41
sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang	41
BAB III.....	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
DAFTAR LAMPIRAN.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Tahapan Kerja	23
Gambar 2. Desain rancangan isi materi pada media <i>scrapbook</i>	28
Gambar 3. Kertas <i>Hardcover</i>	29
Gambar 4. Jenis kertas yang digunakan	29
Gambar 5. Alat dan bahan yang digunakan	30
Gambar 6. Kumpulan Gambar Hewan	31
Gambar 7. Desain Menggunakan <i>PowerPoint</i>	32
Gambar 8. Desain Cover <i>Scrapbook</i>	32
Gambar 9. Mencetak semua gambar dan keterangan menggunakan printer	33
Gambar 10. Menggunting pola kucing dan keterangan	34
Gambar 11. Hasil Akhir <i>Scrapbook</i> dengan Cover Buku	34

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Kategori Penilaian Skala Likert	35
Tabel. 2 Kriteria Kevalidan Media	36
Tabel. 3 Hasil Validasi Media.....	38
Tabel. 4 Hasil Validasi Materi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	47
Lampiran 2. Lembar Validasi Media	48
Lampiran 3. Lembar Validasi Materi.....	50
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi merupakan keterampilan membaca dan menulis, dengan membaca seseorang dapat mengetahui informasi terkait hal-hal baru dari bacaannya. Dengan membaca seseorang akan lebih paham terkait dengan ragam sosial, budaya dan kehidupan. Literasi memiliki makna yang lebih kompleks dan dinamis yakni keterampilan dalam bidang tertentu seperti mengolah pengetahuan dan informasi untuk kecakapan hidup seseorang. Literasi dapat diartikan sebagai melek huruf, kemampuan membaca dan menulis, kemelekwancahan atau kecakapan dalam membaca dan menulis.

Literasi anak merupakan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan menulis dan membaca pada anak, pengenalan literasi ini merupakan suatu aktifitas memperkenalkan kemampuan membaca dan menulis pada anak tanpa adanya paksaan dan sesuai dengan usia atau fase-fase perkembangannya (Marwiyati dan Hidayatulloh, 2018). Salah satu hal yang tidak terlepas dari perkembangan anak adalah literasi, literasi dapat dikatakan proses mengenal informasi melalui proses belajar dengan lingkungan sekitar, contohnya membaca, melihat tulisan dibuku, label ataupun iklan dalam suatu kata, perilaku ini muncul di prasekolah sebagai aspek penting dalam pengembangan literasi. Timbulnya potensi yang ada pada anak untuk membaca sejak dini, kebutuhan dan tahapan tumbuh

kembang anak. Dalam perkembangannya, literasi dalam berbagai bidang ilmu tersebut menggunakan berbagai media sebagai alat komunikasi dan pembentukan makna memahami secara kritis tidak hanya dilakukan dengan menggunakan media berupa bahasa dalam bentuk cetak. Menggunakan bahasa yang lebih dipahami melalui berbagai media komunikasi seperti gambar, video, film, performa dan berbagai media lainnya yang mendukung literasi. Mengembangkan literasi pada anak akan menjadikan modal yang akan dihadapi anak dimasa depan. Semakin meningkatnya literasi pada anak akan membantunya dalam menerima dan mengolah informasi sehingga anak dapat menyimpulkan dan memecahkan suatu masalah dalam menyikapi informasi yang diterima.

Dalam meningkatkan kemampuan literasi anak dapat dilakukan dengan cara belajar sambil bermain yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil perkembangan baik bagi dirinya sendiri, bermain bagi anak selain mendatangkan kegembiraan dan interaksi dengan teman-teman sebayanya, bermain juga merupakan proses belajar yang menyebabkan terjadinya perubahan yang lebih baik. Dalam meningkatkan kemampuan anak dengan belajar sambil bermain, maka dapat dilakukan dengan media literasi.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam penyampaian materi kepada siswa dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Dalam

pemilihan media pembelajaran ini juga perlu memperhatikan tahap perkembangan siswa dan proses karakteristik siswa yang diteliti (Tafonao, 2018).

Media literasi adalah penyampaian informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna (Ahmadi dan Ibda 2018). Media literasi berperan penting dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak, karena dengan adanya media literasi dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga anak menjadi lebih senang dalam belajar.

Untuk membantu dalam proses belajar mengajar maka diperlukan media pembelajaran, Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca. Penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran membaca dan menulis adalah penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan dan katakteristik anak karena media tersebut memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, dalam segi bentuk gambar dan warna. Buku bergambar merupakan media yang sangat baik untuk membantu mengembangkan sosial emosional anak.

Scrapbook merupakan media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang berisikan foto, gambar, catatan, *kliping*, *quote* dal lain-lain yang dirangkai dan disusun untuk menjadi sebuah karya kreatif *handmade* atau buatan tangan dengan menggunakan teknik menempel. *Scrapbook* ini dibuat agar anak bisa belajar sambil bermain sehingga tidak merasa bosan saat belajar. Selain itu

ukuran *scrapbook* dapat disesuaikan dengan besar/kecilnya yang akan digunakan di dalam kelas sesuai dengan kebutuhan, dan yang harus diperhatikan adalah dalam pemilihan tema yang akan diajarkan dan pemilihan kata-kata atau serangkai kata yang mudah dipahami oleh anak.

Scrapbook merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya *scrap* bahan pembuat *scrapbook* kini semakin berkembang tidak harus dari barang bekas. Sekarang ini untuk memperindah tampilan, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus yang gampang ditemui. Melihat berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* dapat dikatakan masuk kedalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas *quote*, foto, *kliping*, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan (Utaminingsih et al., 2019).

Penggunaan metode pembelajaran *scrapbook* besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa baik itu dari keterampilan menulisnya maupun keterampilan berbicara. *Scrapbook* ini dipilih peneliti sebagai pengganti media *textbook* yang digunakan siswa sehari-hari dalam pembelajaran dimana media *scrapbook* ini merupakan media yang kreatif dan menarik siswa karna di dalamnya materi dikemas dalam bentuk tiga dimensi yang akan membuat siswa penasaran dan menarik untuk dibaca (Syahrums, et al., 2021).

Dengan adanya media *scrapbook*, siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung didalam media *scrapbook* sesuai pengalamannya sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pemahaman siswa akan bermakna dan semakin mendalam jika teruji dengan pengalaman-pengalaman baru. Pemahaman tentang tema binatang yang mana pada tema tersebut terdapat beberapa sub tema diantaranya hewan buas dan hewan peliharaan, maka dalam penelitian ini penulis mengambil materi pada sub tema hewan peliharaan yang akan dimasukkan ke dalam media *scrapbook*, karena materi hewan peliharaan mencakup materi yang luas serta terdiri dari objek yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menerapkan bagaimana cara merawat hewan sehingga di harapkan dapat membantu proses pembelajaran pada siswa TK Arafah 3 Kota Padang agar lebih semangat terhadap media pembelajaran yang di tampilkan serta mudah untuk di pahami sebagai bentuk dan jenis hewan yang bisa di pelihara dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai bentuk interaksi di antara manusia dan hewan. Dalam Sub tema ini menjelaskan apa saja jenis hewan yang dapat dipelihara, yaitu: kucing, ikan, burung, hamster, kelinci, ayam, kambing, sapi dan bagaimana cara pemeliharaan yang dilakukan terhadap hewan tersebut.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan kepala sekolah dan jajarannya tenaga pendidik di TK Arafah 3 Kota Padang, bahwa kurangnya kesediaan atau pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat

mengajar, pembelajaran hanya terpusat pada guru serta alat bantu yang masih menggunakan media visual (gambar) kertas gambar biasa dan papan tulis, yang menyebabkan anak menjadi cenderung cepat merasa bosan dan tidak fokus mendengarkan guru. Dalam proses belajar dikelas guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pendukung lainnya untuk menarik perhatian anak dalam membaca. Jika dilihat dari kondisi sekolah TK Arafah 3 Kota Padang ini tidak memiliki perpustakaan, sehingga buku bahan bacaan, buku bahan ajar dan media lainnya disimpan dan digabung dengan peraga dalam 1 buah lemari kaca besar dan 1 lemari kecil yang ada di TK Arafah 3.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk menambah semangat belajar literasi pada anak, dibutuhkan media yang unik dan menarik maka penulis tertarik untuk melakukan pembuatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, dapat dirumusan masalah dalam penulisan makalah tugas akhir ini yaitu: (1) bagaimana proses pembuatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang; (2) bagaimana pemanfaatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang.

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penulisan makalah tugas akhir ini mendeskripsikan: (1) proses pembuatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang, (2) pemanfaatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang.

D. Manfaat Penulisan

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi bagi para pembaca tentang *Scrapbook* bertema Hewan Peliharaan sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang dan diharapkan juga dalam penulisan ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat praktis

(a) bagi penulis, untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengetahui serta pemahaman penulis tentang media *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang; (b) bagi sekolah, dapat dijadikan umpan balik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna, dan membantu sekolah dalam melengkapi media pembelajaran yang akan digunakan kedepannya.

E. Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka ini akan membahas beberapa uraian materi yang berhubungan dengan masalah penulisan, yaitu: (1) literasi; (2) media literasi; (3) *scrapbook*; dan (4) tahapan pembuatan *scrapbook*.

1. Literasi

a. Pengertian Literasi

Literasi merupakan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk membaca, mengenal huruf dan berbahasa, literasi dapat diartikan sebagai keterampilan belajar dan pengetahuan yang mendasari pembelajaran, komunikasi, keterampilan bahasa dan interaksi sosial. Literasi berkisar dari keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan pemahaman dasar sehingga keterampilan lanjutan yang memungkinkan siswa untuk menafsirkan mengamati, menjelaskan apa yang telah dipelajari dan menghasilkan ide sebagai hasil dari menuliskan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman.

Literasi tidak hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis, tetapi literasi juga bisa berarti melek teknologi, politik, kritis dan peka terhadap lingkungan sekitar. Literasi sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat. Melalui kemampuan literasi, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga menggunakan ilmu pengetahuan dan pengalamannya untuk dijadikan rujukan dimasa yang akan datang (Irianto dan Febrianti, 2016). Literasi

informasi adalah kemampuan untuk kapan ada kebutuhan untuk informasi, untuk dapat mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi dan secara efektif menggunakan informasi tersebut untuk isu atau masalah yang dihadapi (Saleh, 2017). Literasi adalah kemampuan dalam menggunakan bahasa dan gambar, membaca, menulis, mendengarkan, berbicara dan berpikir kritis tentang ide-ide. Literasi merupakan proses yang kompleks yang melibatkan pengetahuan sebelumnya, budaya dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam (Abidin, dkk, 2018).

Bersadarkan dari pengertian dan beberapa pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan untuk mencari, menelusur dan memanfaatkan informasi yang dibutuhkan secara efektif untuk memperoleh pengetahuan baru dan dapat menambah ilmu pengetahuan seseorang yang bermanfaat bagi dirinya sendiri. Literasi dapat mengasah cara berpikir dan mengolah informasi yang diterima seseorang menjadi lebih kritis dan kreatif serta membantu untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat digunakan sebagai referensi seseorang yang akan mengambil keputusan.

b. Jenis Literasi

Seiring dengan perkembangan zaman ada beberapa ahli yang mengemukakan bahwa banyak jenis literasi yang muncul terkait konsep literasi yang semakin luas, adapun jenis literasi menurut (dikdasmen, 2016;8-9) literasi memiliki komponen yang saling berkaitan sebagai berikut: (a) literasi dasar (*basic literacy*),

yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dan menghitung berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan, mempersepsikan informasi, mengkomunikasikan serta menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi; (b) literasi perpustakaan (*library literacy*), kemampuan lanjutan untuk bisa mengoptimalkan literasi perpustakaan yang ada. Maksudnya pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi; (c) literasi media (*media literacy*), kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media berbeda, seperti media cetak (buku, Koran dan majalah) dan memahami tujuan penggunaannya; (d) literasi teknologi (*technology literacy*), kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Selanjutnya dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan dan mengakses internet; (e) literasi visual (*visual literacy*), yaitu kemampuan pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audio-visual secara kritis dan bermartabat.

Menurut (Setyawan, 2018) terdapat jenis literasi diantaranya: (a) literasi kesehatan, kemampuan untuk memperoleh, mengolah serta memahami informasi tentang kesehatan; (b) literasi finansial, kemampuan yang berkaitan dengan

keuangan; (c) literasi data, kemampuan untuk mendapatkan informasi dari data, lebih tepatnya kemampuan untuk memahami kerumitan analisis data; (d) literasi kritis, kemampuan untuk mendorong para pembaca agar dapat aktif menganalisis teks serta mengungkapkan pesan menjadi dasar teks; (e) literasi teknologi, kemampuan seseorang untuk bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain dan tanggung jawab menggunakan alat teknologi; (f) literasi statistik, kemampuan untuk memahami statistik; (g) literasi informasi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang di dalam mengenali kapan informasi diperlukan dan kemampuan secara berpengaruh dan mampu mengkomunikasikan informasi yang dimaksud.

Menurut (Forum Ekonomi Dunia dalam Nudianti D, 2020) terdapat 6 literasi yang merupakan kecakapan hidup yang wajib dikuasai oleh generasi muda. Literasi tersebut mencakup literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, financial serta budaya dan kewarganegaraan, dengan penjelasan: (a) literasi baca tulis, merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi serta untuk berpartisipasi di lingkungan social; (b) literasi numerasi, merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengomunikasikan berbagai macam angka dan symbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan bisa menganalisis informasi yang ditampilkan

dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb); (c) literasi *sains*, merupakan pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, membangun kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya, serta meningkatkan kemauan untuk terlibat dan peduli dalam isu-isu yang terkait sains; (d) literasi *digital*, merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari; (e) literasi finansial, pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan, motivasi dan pemahaman agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat; (f) literasi budaya dan kewarganegaraan, merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia.

Dari penjelasan jenis literasi di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis literasi pada dasarnya mencakup beberapa aspek perkembangan baik secara teknologi, informasi, elektronik dan lain sebagainya. Semua jenis literasi tersebut

berpusat kepada bagaimana mengembangkan potensi seseorang dalam kemampuan berliterasi.

2. Media Literasi

Dalam meningkatkan literasi diperlukan media yang akan digunakan, Media literasi merupakan alat, wahana, bahan perantara untuk memudahkan kegiatan literasi, yang mampu meningkatkan kemampuan literasi (Ahmadi dan Ibda, 2018). Media literasi merupakan kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet) dan memahami tujuan penggunaannya. Media literasi digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna dan untuk menyampaikan informasi dapat menggunakan media seperti media pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa kategori yaitu, media visual, media audio, media audio-visual dan media multimedia (Satrianawati, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media visual. Media visual ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi ajar terhadap peserta didik untuk memahami dan meningkatkan daya ingat materi yang akan dijelaskan oleh pendidik (Cahyani, Et.all., 2021)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media literasi adalah suatu alat yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan literasi seseorang. Penerapan kegiatan literasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dan dapat menggunakan media yang menarik.

3. *Scrapbook*

a. **Pengertian Media *Scrapbook***

Scrapbook berasal dari bahasa Inggris. *scrap* yang berarti sisa, potongan, atau guntingan. Sedangkan *book* berarti buku. *Scrapbook* dapat dimaknai sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, *scrapbook* juga dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar. Menurut (Hardiana, I, 2015). *Scrapbook* merupakan seni dan teknik menghias album foto atau pribadi, agar penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* tidak hanya sekedar menempel kertas bergambar, tetapi juga menungkan ekspresi dengan harmonitas warna, motif serta bentuk. Dalam perkembangannya, media dan material *scrapbook* menjadi lebih bervariasi.

Scrapbook merupakan buku yang berbeda dengan buku pada umumnya, yang mana buku tersebut berisi tempelan foto, gambar atau tulisan pada media kertas yang dihiasi semenarik mungkin sehingga menjadi karya yang kreatif, ciri-ciri inilah yang menjadi daya tarik *scrapbook* terhadap pembelajaran siswa (Rahmawati, dkk., 2019). Media *scrapbook* dipilih dalam proses pembelajaran karena melatih ketelitian peserta didik untuk memahami makna gambar dengan bantuan kata kunci. Media *scrapbook* dapat digunakan secara efektif untuk mengurangi pembahasan secara verbal dengan kegiatan belajar sambil bermain (Cholifah & Fauziah, 2021). Kegiatan bermain dalam media *scrapbook* dapat meningkatkan interaksi peserta didik dalam

berdiskusi memahami gambar yang ditampilkan. Oleh karena itu, media *scrapbook* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, kerjasama, dan komunikasi peserta didik dalam mengungkapkan suatu ide atau gagasan.

Penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk yang menarik dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *scrapbook* merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. Penggunaan media ini efektif karena dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.

Adapun kelebihan dari media *scrapbook*, diantaranya: (a) menarik, *scrapbook* tersusun dari rangkaian foto, catatan penting, dan sebagainya dengan beberapa hiasan, sehingga terlihat cantik dan menarik; (b) realistis dalam menampilkan materi pelajaran, dengan *scrapbook* kita dapat menampilkan suatu objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto; (c) mudah dibuat, cara membuat *scrapbook* tidak sulit, hanya mengatur dan menggabungkan antara gambar, catatan, dan dekorasi sedemikian rupa; (d) bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapat; (e) bisa membuat sesuai desain yang diinginkan, seperti gambar, foto, catatan, warna, teks dan sebagainya (Prastowo, 2015), sedangkan kelemahan *scrapbook* antara lain: waktu yang digunakan relatif lama untuk membuatnya dan tergantung dari tingkat kerumitan pembuatnya.

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dari *scrapbook* bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual diam yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi. Sehingga hal ini memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep dan media *scrapbook* merupakan media yang dihias dengan cara ditempel berupa gambar, foto, dan tulisan atau penjelasan singkat yang dibuat semenarik mungkin agar lebih mudah dipahami dan mengingat materi.

b. Karakteristik *Scrapbook*

Menurut (Utaminingsih, dkk, 2019) terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu: (a) berbentuk buku; (b) tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran; (c) data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan; (d) tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik yang dimaksud, maka nantinya bisa menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan *scrapbook* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan belajar.

Dalam penggunaan media *scrapbook* sangat mudah dan gampang karena bentuknya yang menyerupai buku. Peserta didik dapat membukanya saja. Dalam menggunakan *scrapbook* harus berhati hati agar gambar yang ada di dalamnya tidak mudah rusak.

5. Tahapan pembuatan *scrapbook*

Dalam pembuatan *scrapbook* membutuhkan kreatifitas dan kepekaan seni. Karena dalam menyusun *scrapbook creator* harus memikirkan *layout* dari komponen yang akan digunakan agar menghasilkan perpaduan letak, warna, bentuk dan tema tertentu. *Scrapbook* menjadi media untuk menuangkan kreatifitas berkesenian. Persiapan bahan sampai berbentuk karya jadi merupakan proses dalam pembuatan *scrapbook* yang sangat lekat dengan karya seni, *scrapbook* yang sangat lekat dengan karya tangan atau *handmade*. Sebagai salah satu karya seni, *scrapbook* juga tidak lepas dari faktor estetika, dimana presentasi hasilnya lebih baik dari segi warna, bentuk, dimensi, maupun bahan (handakara, 2021). Pembuatan media *scrapbook* menggunakan dua cara yaitu dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan, yaitu : kertas, double tip, gambar, lem, gunting, karter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang digunakan kemudian dicetak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi dan Yuliana, 2018) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi khususnya karangan deskripsi. Tahapan pembuatan media *scrapbook* adalah sebagai berikut: (a) pada tahap awal pembuatan *scrapbook* yaitu pembuatan *storyboard* atau rancangan awal media yang akan dibuat; (b) mengumpulkan gambar yang digunakan dalam pembuatan media *scrapbook* sesuai dengan materi karangan sederhana (karangan deskripsi); (c) pengeditan gambar, lalu gambar diedit melalui *Microsoft*

word, pengeditan gambar dilakukan agar komposisi gambar dapat sesuai dengan kebutuhan materi, contohnya memotong gambar-gambar untuk memberikan efek timbul pada gambar; (d) mencetak gambar, dengan kertas A3+ dengan jenis kertas *art cartoon* 210g. Pemilihan kertas berdasarkan kualitas kertas yang baik dan lebih mudah untuk dibuat *scrapbook*.

Dalam pembuatan *scrapbook* menurut (pribadi, 2018) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi: (a) analisis (*analysis*) sebagai tahapan awal yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang ada dilapangan, yang mengidentifikasi tentang analisis kurikulum dan materi pembelajaran; (b) perancangan (*design*), merupakan suatu tahapan yang digunakan untuk membuat rancangan penelitian pada penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, pada tahap ini harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui produk yang dihasilkan. Tahap ini meliputi merancang media *scrapbook*, merancang lembar validasi media dan materi dan merancang perangkat pembelajaran; (c) pengembangan (*development*) yakni tahap pengembangan media yang dirancang perlu direalisasikan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. mengumpulkan materi dengan tema hewan peliharaan sebagai sumber energi alternatif, mengedit tulisan dan materi, mencetak seluruh halaman yang telah didesain, serta tahap penyusunan media menggunakan teknik yang bervariasi; (d) implementasi (*implementation*) yaitu tahap uji coba media kepada siswa; (e) evaluasi (*evaluation*) yakni tahap validasi oleh ahli dan pengguna.

Menurut Liawati dalam Damayanti (2017), adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* Adalah sebagai berikut: (a) membuat desain awal *Scrapbook* , dengan menentukan tema dan materi yang akan digunakan; (b) membuat desain isi per lembar dengan menambahkan gambar-gambar hias; (c) menggunting kertas karton sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk sampul dan bagian isi; (d) menggunting kertas hias sesuai dengan bentuk hiasan dan menggunting benang sesuai kebutuhan; (e) menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dan aksesoris *Scrapbook* yang menyangkut dengan materi pembelajaran; (f) mencari variasi gambar setiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami peserta didik; (g) memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku; (h) menghias buku secantik mungkin sehingga menarik untuk digunakan.

a. Langkah-langkah Penggunaan *Scrapbook*

Menurut Diana (2018: 6), Adapun implementasi penggunaan media *Scrapbook* sebagai berikut: (a) Peserta didik diberikan produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran *Scrapbook*; (b) Peserta didik mengamati media pembelajaran *Scrapbook* dengan seksama; (c) Selama proses pembelajaran peserta didik dapat menggali informasi dan bertanya kepada pendidik jika ada hal yang belum mengerti; (d) Pendidik di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberikan sedikit ulasan pada kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita.

F. Metode Penulisan

Dalam penulisan makalah tugas akhir, terdapat metode penulisan yang mencakup yaitu : (1) jenis penulisan; (2) objek kajian; (3) lokasi penelitian; (4) pengumpulan data; (5) tahapan kerja.

1. Jenis Penulisan

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan makalah tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif, yang ingin menggambarkan pembuatan *scrapbook* dengan tema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang. Teknik pengumpulan data yang meliputi wawancara dan observasi langsung.

Menurut (Salim dan Haidir, 2019) penulisan deskriptif merupakan penulisan karya ilmiah yang menggambarkan hasil penelitian dan tujuan dari penulisan ini adalah membuat deskripsi atau gambaran mengenai fakta dan sifat yang berhubungan dengan fenomena yang diselidiki.

2. Objek Kajian

Objek kajian merupakan sasaran yang akan diteliti, dalam penulisan makalah tugas akhir ini yang menjadi objek kajian yaitu *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang. Data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara kepada narasumber yang melibatkan kepala sekolah dan guru kelas di TK Arafah 3 Kota Padang serta data-data yang diperoleh dari sumber berupa buku, literature dan lainnya.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Arafah 3 Kota Padang, berlokasi di Jalan Tampak Durian, Kelurahan Korong Gadang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat. Sumber data yang diperoleh dari kepala sekolah serta tenaga pendidik yang ada di Taman Kanak-kanak Arafah 3 Kota Padang. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan cara observasi, wawancara, tinjauan pustaka dan dokumentasi.

4. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam mencapai tujuan penelitian, dilakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini pengumpulan data sangat penting dalam proses verifikasi sumber data yang diambil dalam pembuatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang. Teknik pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang ada di lokasi penelitian agar peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

b. Wawancara

Pemilihan metode wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data atau informasi lebih mendalam yang dilakukan langsung melalui informan tanpa perantaranya. Wawancara ini dilakukan dengan menyiapkan

sejumlah pertanyaan yang memuat pokok-pokok permasalahan, wawancaram ini dilakukan dengan kepala sekolah dan guru di TK Arafah 3 Kota Padang.

c. Tinjauan Pustaka

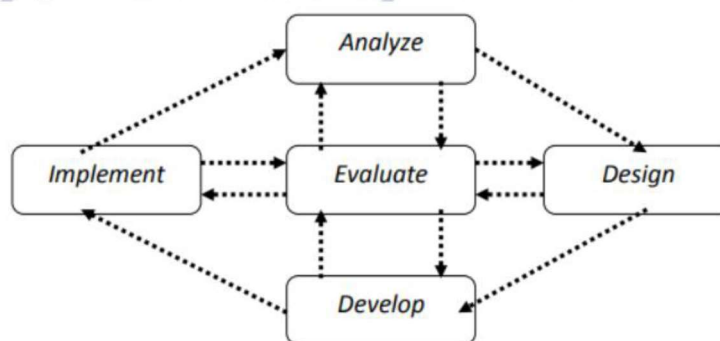
Tinjauan pustaka adalah metode pengumpulan data dengan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan jurnal literatur pustaka, membaca, mencatat serta mengolah bahan penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mengungkapkan berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini merupakan pengumpulan data dengan cara mengabadikan setiap kegiatan yang berlangsung melalui rekaman, catatan, atau foto dan sebagainya selama waktu penelitian untuk mendukung hasil penelitian tentang pembuatan *scrapbook* bertema hewan peliharaan sebagai media literasi di TK Arafah 3 Kota Padang. Dokumentasi ini bertujuan sebagai bukti pendukung dan memperkuat kesimpulan penelitian yang dilakukan.

5. Tahapan Kerja Pembuatan Scrapbook

Dalam pembuatan *scrapbook* menurut (pribadi, 2018) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (a) analisis (*analysis*) (b) perancangan (*design*), (c) pengembangan (*development*) (d) implementasi (*implementation*) dan (e) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Kerja

Berdasarkan Gambar 1 diatas dapat diketahui dalam pembuatan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi: (a) analisis (*analysis*) yakni melakukan analisis wawancara terhadap guru dan menganalisis materi pembelajaran, (b) perancangan (*design*), yakni dengan membuat rancangan bentuk dan isi media *scrapbook* dimulai dari pemilihan tema, pemilihan gambar yang sesuai, pemilihan bentuk dan warna untuk bagian isi *scrapbook*, (c) pengembangan (*development*) yakni mengumpulkan materi dengan tema hewan peliharaan sebagai sumber energi alternatif, mengedit tulisan dan materi pada aplikasi *canva*, mencetak seluruh halaman yang telah didesain, serta tahap penyusunan media menggunakan teknik yang bervariasi, (d) implementasi (*implementation*) yakni tahap uji coba media kepada siswa, dan (e) evaluasi (*evaluation*) yakni tahap validasi oleh ahli dan pengguna.

BAB II

PEMBAHASAN

1. Proses Pembuatan *Scrapbook* Bertema Hewan Peliharaan sebagai Media Literasi di TK Arafah 3 Kota Padang.

Scrapbook merupakan salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, *scrapbook* disajikan dalam bentuk buku dengan tempelan gambar dan tulisan yang timbul dan dirangkai secara menarik sehingga membentuk spesifikasi tiga dimensi. Media *scrapbook* ini dapat digunakan untuk mengurangi pembahasan secara verbal dengan kegiatan sambil bermain. Kegiatan bermain dalam *scrapbook* dapat meningkatkan interaksi siswa dalam berdiskusi memahami gambar yang ditampilkan.

Scrapbook yang penulis buat memiliki perbedaan dengan buku yang ada pada umumnya, hal ini dikarenakan media *scrapbook* ini dibuat dengan cara *handmade* yang didalamnya terkandung materi yang akan dibahas. *Scrapbook* ini menyajikan informasi dan gambar mengenai hewan peliharaan, apa saja bagian bagian yang ada pada hewan dan bagaimana cara merawat hewan dengan baik, yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran *scrapbook* ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya siswa akan lebih senang, bersemangat dan aktif terkait informasi yang diberikan.