

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN SCRAPBOOK DIGITAL BERTEMAKAN HARI KARTINI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS MELALUI TIKTOK DI SMP NEGERI 21 SURABAYA

Amanda Tasya Feodora¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: amandatasya.21032@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam membuat karya desain grafis yang kreatif dan terstruktur, khususnya dalam pembuatan *scrapbook* digital. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video tutorial pembuatan *scrapbook* digital bertemakan Hari Kartini sebagai media pembelajaran desain grafis melalui TikTok di SMP Negeri 21 Surabaya, serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas karya *scrapbook* digital siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 32 siswa kelas 8G yang dibagi menjadi 4 kelompok. Konsep pengembangan video tutorial ini disusun secara sistematis, dengan narasi, *subtitle*, musik, dan visual penunjang agar mudah dipahami. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi pertama oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa video layak digunakan dengan sedikit revisi. Setelah revisi dan validasi tahap 2 memperoleh skor 91,7 % oleh ahli materi dan 94,43% oleh ahli media. Dilakukan dua kali uji coba, *pre-test* dan *post-test* dan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada *pre-test* memperoleh skor sebesar 68,5 sedangkan *post-test* sebesar 93,5. Dapat disimpulkan bahwa video tutorial ini efektif dalam meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan digital siswa dalam membuat *scrapbook* digital.

Kata kunci: video tutorial, *scrapbook* digital, desain grafis, media pembelajaran, Hari Kartini

Abstract

This study was motivated by students limited ability to create creative and structured graphic design works, especially digital scrapbooks. This research aims to develop a video tutorial on creating a Kartini Day-themed digital scrapbook as a graphic design learning medium via TikTok at SMP Negeri 21 Surabaya, and to evaluate its effectiveness. The research used the ADDIE-based Research and Development (R&D) method, involving 32 eighth-grade students from class 8G divided into four groups. The video tutorial was developed systematically with narration, subtitles, background music, and supporting visuals to enhance understanding. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Expert validation showed the video was suitable with minor expert. Pre-test and post-test trials showed significant improvement; the average score increased from 68.5 to 93.5. The results indicate that the video tutorial was effective in improving students' understanding, creativity, and digital skills in creating digital scrapbooks.

Keyword: tutorial video, digital scrapbook, graphic design, educational media, Kartini Day.

PENDAHULUAN

Di era modern ini, proses pembelajaran tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga harus mampu menarik siswa melalui media interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Teknologi menjadi sarana yang potensial dalam menciptakan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan bermakna, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut kreativitas dan keterampilan visual seperti desain grafis.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Di SMP Negeri 21 Surabaya, pembelajaran seni budaya hanya terfokus pada seni tari, musik, dan prakarya. Desain grafis sebagai salah satu seni visual belum mendapatkan porsi pembelajaran yang memadai. Hal ini disebabkan oleh kurikulum yang selalu berubah-ubah, kemudian keterbatasan media pembelajaran, serta latar belakang guru yang bukan berasal dari bidang seni atau desain. Sedangkan, hasil observasi awal menunjukkan minat siswa terhadap desain grafis cukup tinggi, dilihat dari hasil tugas *scrapbook digital* maupun poster dan lainnya.

Hal ini yang menjadi urgensi penelitian yang perlu segera diatasi. Diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik siswa saat ini. Solusinya yaitu mengembangkan video tutorial melalui platform populer seperti TikTok yang dapat menyampaikan materi secara ringkas, berulang, dan mudah diakses kapan saja oleh siswa. Oleh sebab itu rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana konsep, proses, hasil, dan efektivitas pengembangan video tutorial pembuatan *scrapbook digital* bertemakan Hari Kartini sebagai media pembelajaran desain grafis melalui TikTok di SMP Negeri 21 Surabaya. Tujuan penelitiannya adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengembangan media tersebut, mulai dari tahap perancangan hingga implementasi dan evaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan desain grafis siswa.

Penelitian ini diperkuat oleh beberapa studi terdahulu yang relevan. Penelitian oleh Dwiyanti (2023) mengembangkan video pembelajaran berbasis TikTok untuk materi gambar bentuk dan memperoleh tanggapan positif dari siswa karena menarik dan mudah dipahami. Kemudian penelitian oleh Suprihatiningsih et al. (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile untuk mata pelajaran seni grafis dan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu ada penelitian Anita dan Af'idah (2023) yang membuktikan bahwa penggunaan media *scrapbook* manual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Hasil dari berbagai penelitian relevan tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan berbasis teknologi sangat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan video tutorial pembuatan *scrapbook digital* bertema Hari Kartini melalui platform TikTok menjadi alternatif yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa, tetapi juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran desain grafis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru. Kemudian tahap perancangan (*Design*) dilakukan penyusunan materi, narasi, dan alur video. Tahap pengembangan (*Development*) yaitu proses produksi *scrapbook digital* menggunakan Canva dan *Heyzine Flipbook*, kemudian dilanjutkan dengan proses edit video tutorial menggunakan Capcut, lalu validasi oleh ahli materi dan media. Setelah itu tahap implementasi dengan dilakukan dua kali uji coba, *pre-test* dan *post-test* kepada 32 siswa kelas 8G yang terbagi menjadi 4 kelompok.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, penilaian efektivitas menggunakan rumus N-Gain.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 21 Surabaya yang terletak di Jl. Jambangan Blk. 4, Jambangan, Kec. Jambangan, Surabaya, tepatnya pada tanggal 21-28 Mei 2025. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial pembuatan *scrapbook digital* bertemakan Hari Kartini sebagai media pembelajaran desain grafis melalui Tiktok di SMP Negeri 21 Surabaya. Media yang dikembangkan berupa satu video tutorial berdurasi 3 menit 20 detik yang sudah menjelaskan proses pembuatan *scrapbook digital* secara jelas pada setiap langkah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru pengampu, observasi proses pembelajaran, angket respon siswa dan dokumentasi penelitian dan hasil karya *scrapbook digital* siswa. Instrumen yang digunakan untuk yaitu instrumen wawancara, lembar validasi ahli materi dan media dan rubrik penilaian *pre-test* dan *post-test*. Pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan rumus *N-Gain score* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Video tutorial ini juga dilakukan proses validasi oleh para ahli. Utari Anggita Shanti, S.Pd., M.Pd. selaku ahli materi yang mengevaluasi isi pembelajaran dalam video tutorial serta kesesuaian materi dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Tidak hanya ahli materi, tetap juga validasi oleh ahli media yaitu Pungki Siregar, S.Od., M.A. yang memberikan penilaian terhadap tampilan visual, kesesuaian grafis, alur narasi, serta efektivitas penyampaian pesan melalui media visual.

KERANGKA TEORETIK

a. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi ajar kepada siswa, dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi kunci yang sangat penting menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Media yang digunakan untuk pembelajaran sangat beragam, mulai dari yang

sederhana sampai yang canggih seperti pembelajaran digital. Hal ini tentu disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Video tutorial

Video tutorial adalah bentuk media audiovisual yang menampilkan informasi berupa penjelasan procedural atau langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu tugas. Kristanto (2016) dalam Husna (2023) menjelaskan bahwa video tutorial sangat efektif digunakan sebagai media belajar mandiri karena mampu memberikan visualisasi yang konkret, suara yang jelas, dan pengulangan materi sesuai kebutuhan pengguna. Video ini juga memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing, serta memudahkan mereka dalam memahami keterampilan praktis.

c. Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan tertentu. Menurut Jafnihirida et al. (2019) menyatakan bahwa desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, desain grafis dapat meningkatkan kreativitas, estetika, dan keterampilan teknis siswa.

d. Scrapbook Digital

Scrapbook digital merupakan pengembangan scrapbook manual yang terdiri dari gambar atau foto dengan hiasan tempel. *Scrapbook digital* dapat digunakan sebagai media presentasi kreatif yang menggabungkan gambar, teks, ilustrasi, dan elemen dekoratif lainnya. Saimona et al. (2022) menyebutkan bahwa penggunaan *scrapbook digital* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong integrasi antara teknologi dan kreativitas dalam menghasilkan karya visual yang bermakna.

e. Tiktok

TikTok sebagai platform media sosial berbasis video pendek telah mengalami perkembangan pesat dan digunakan secara luas oleh remaja. Meskipun awalnya digunakan untuk hiburan, TikTok kini telah dimanfaatkan sebagai sarana edukasi yang interaktif dan mudah diakses. Malimbe et al. (2021) menegaskan bahwa TikTok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena karakteristiknya yang dinamis, ringkas, dan mudah menjangkau audiens muda. Dengan durasi video yang singkat namun padat informasi, TikTok memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan dilakukan mulai dari perencanaan isi materi, penyusunan naskah video, pembuatan desain *scrapbook digital* menggunakan Canva dan *Heyzine Flipbook*, hingga editing video dengan aplikasi Capcut. Video tutorial ini disusun secara sistematis dan komunikatif, mulai dari tahap mencari data tentang Hari Kartini di Google, kemudian proses pembuatan *scrapbook digital* dengan langkah awal membuat *kustom size* kanvas, menambahkan elemen, hingga proses mengunduh desain dalam bentuk PDF dan cara menggunakan *Heyzine Flipbook*. Tidak hanya itu, video ini dilengkapi dengan visual yang jelas, narasai suara yang informatif, *subtitle*, *backsound*, dan *sound effect* agar dapat mempermudah pemahaman siswa. Hasil dari proses pengembangan ini yaitu berupa satu video tutorial berdurasi 3 menit 20 detik.

Peneliti telah membuat contoh *scrapbook digital* untuk dijadikan contoh atau gambaran bagi siswa. Berikut adalah hasil *scrapbook digital*nya.



Gambar1. Sampul *Scrapbook Digital* Hari Kartini
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



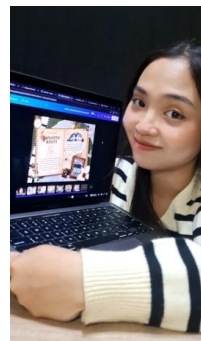
Gambar 2. Halaman 1 dan 2 *Scrapbook Digital* Hari Kartini
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



Gambar 4. Halaman 5 dan 6 *Scrapbook Digital* Hari Kartini
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

a. Proses Pengembangan Video Tutorial

Berikut adalah proses produksi video tutorial pembuatan *scrapbook digital* bertemakan Hari Kartini.



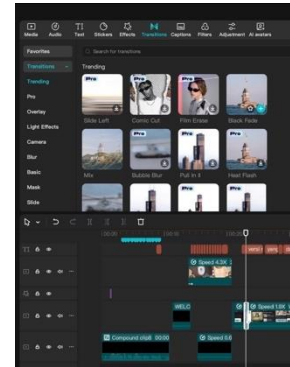
“Pengembangan Video Tutorial Pembuatan *Scrapbook Digital* Bertemakan Hari Kartini Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui TikTok di SMP Negeri 21 Surabaya”

Gambar 5. Proses *Shooting Video*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



P
d
u

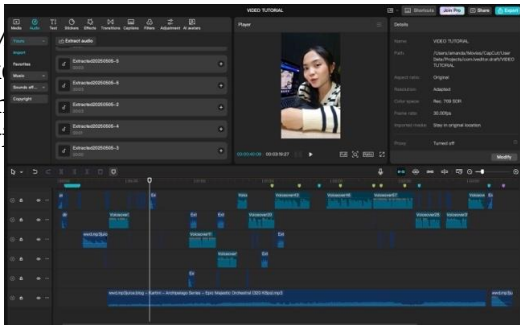
ahulu
usun
deo.



Gambar 8. Menambahkan Transisi dan *Effect* pada Video
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

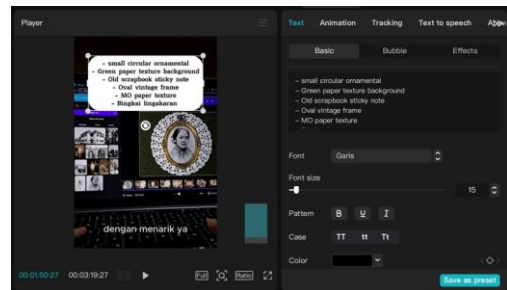
Menambahkan transisi *black fade*, *pull in*, dan *pull out* diantara video satu dengan video lainnya, agar terlihat rapi perpindahannya. Kemudian juga menambahkan *effect white border* pada video, agar terlihat bervariasi, sehingga video tidak monoton.

Gambar 6. Mengimpor Video
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



M
k
m
v

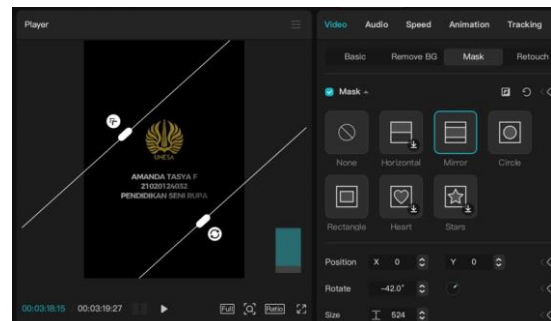
at
n
it



Gambar 9. Menambahkan Teks dan *Subtitle*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

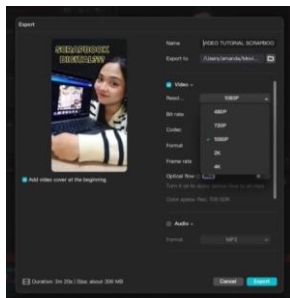
Gambar 7. Menambahkan *sound effect*, *backsound*, dan *voiceover*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Menambahkan *sound effect*, *backsound* dan *voiceover* ke dalam ruang kerja, dan disesuaikan dengan videonya.



Gambar 10. Menambahkan Logo, identitas, dan *masking*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Memasukan logo Unesa dan identitas nama, NIM, dan program studi. Kemudian membuat *masking* untuk bagian tersebut sebagai penutup di akhir video tutorial.



Gambar 11. Mengunduh Video Hasil Akhir
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Mengekspor hasil akhir video tutorial dengan resolusi 1080 piksel agar menghasilkan kualitas video yang jernih.

Sebelum proses upload ke *platform* Tiktok, dilakukan uji validasi oleh para ahli antara lain, Utari Anggita Shanti, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi, dan Pungki Siregar, S.Od., M.A. sebagai ahli media. Hasil validasi pertama oleh ahli materi memperoleh sebesar 55,86% dan 83,79% dari ahli media. Meskipun hasil validasi tahap 1 dikategorikan valid, namun masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki, sehingga dapat menghasilkan video yang lebih maksimal. Presentase hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi sebesar 91,7%, kemudian dari ahli media memperoleh presentase sebesar 94,43%. Hasil rata-rata dari persentase kedua validator tahap 2 memperoleh sebesar 93,07% yang termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media video tutorial pembuatan *scrapbook digital* bertemakan Hari Kartini layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Implementasi

Uji coba dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 22 Mei 2025

dan pertemuan kedua pada tanggal 28 Mei 2025. Pada kegiatan uji coba ini dilakukan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas 8G yang telah dibagi menjadi 4 kelompok, untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial.



Gambar 12. Siswa Mengerjakan *Pre-test*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



Gambar 13. Pertemuan Kedua Pemberian *Post-test*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



Gambar 14. Siswa Menonton Video Tutorial
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)



“Pengembangan Video Tutorial Pembuatan *Scrapbook Digital* Bertemakan Hari Kartini Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui TikTok di SMP Negeri 21 Surabaya”

Gambar 15. Siswa Mengerjakan *Post-test*
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Berikut adalah hasil karya *scrapbook digital* setiap kelompok sesudah menggunakan video tutorial.

1. Kelompok 1



Gambar 16. Hasil *Scrapbook Digital* Kelompok 1
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Kelompok 1 pada pre-test memperoleh hasil presentase sebesar 70%. Hal ini disebabkan desain yang kurang menarik, karena pemilihan elemen yang monoton, kemudian dalam teknik digital yang masih terbatas, dan tata letak teks maupun gambar yang tidak rapi. Setelah mengikuti video tutorial, terjadi peningkatan yang signifikan dan menghasilkan nilai sebesar 92%. Aspek kreativitas meningkat dari 2 menjadi 5, karena ide yang digunakan lebih variatif dan desain jauh lebih baik. Aspek teknik digital dari 3 menjadi 5, karena sudah menggunakan *Heyzine Flipbook* dengan baik, sehingga hasilnya juga jauh lebih baik. Yang terakhir yaitu aspek kerapian dari 3 menjadi 4, karena sudah lebih baik mengatur proposional setiap elemen.

2. Kelompok 2



Gambar 17. Hasil *Scrapbook Digital* Kelompok 2
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Kelompok 2 nilai pre-test memperoleh sebesar 68%. Nilai masih tergolong rendah karena pada aspek kreativitas pemilihan elemen yang monoton dan kombinasi keseluruhan elemen tidak nyambung, lalu aspek kelengkapan materi masih belum lengkap karena hanya ada biografi dan sejarah singkat, dan aspek teknik digital yang masih terbatas. Setelah menonton video tutorial, menghasilkan nilai sebesar 93% yang dikategorikan sangat tinggi. Pada aspek teknik digital, peningkatan terlihat dari kemampuan siswa dalam menggunakan fitur digital, khususnya menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook* secara optimal. Sementara pada aspek kreativitas, peningkatan dalam inovasi desain dan komposisi warna yang lebih estetik, menarik, dan sesuai tema dibandingkan saat *pre-test*.

3. Kelompok 3



Gambar 18. Hasil Scraobook Digital Kelompok 3
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Kelompok 3, hasil *pre-test* yaitu sebesar 68%, sedangkan *post-test* sebesar 98%. Peningkatan yang sangat signifikan ini terjadi pada aspek kreativitas dan teknik digital. Siswa mampu menyusun halaman secara interaktif dan menarik menggunakan *Heyzine Flipbook*. Selain itu terjadi peningkatan pada desain dan kombinasi warna yang lebih harmonis dan mendukung tema Hari Kartini secara estetik.

4. Kelompok 4



Gambar 17. Hasil Scraobook Digital Kelompok 4
(Sumber: Dokumentasi Amanda Tasya, 2025)

Dari hasil perhitungan kelompok 4 menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 68% pada *pre-test* menjadi 92% pada *post-test*. Peningkatan yang paling menonjol pada aspek kreativitas dan teknik digital. Desain dan kombinasi warna yang lebih menarik. Pemanfaatan aplikasi *Heyzine Flipbook* secara optimal sehingga membuat desain semakin menarik dan rapi.

Setelah melihat kemajuan yang signifikan pada semua aspek penilaian, siswa kini lebih terampil dalam memadupadankan setiap elemen, sehingga dapat menghasilkan desain visual yang lebih menarik. Tidak hanya itu siswa juga mampu menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook* untuk membuat desain

menjadi buku digital. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa video tutorial ini berhasil menjadi media pembelajaran desain grafis yang efektif untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa kelas 8G SMP Negeri 21 Surabaya.

c. Evaluasi

Setelah dilakukan uji coba, langkah selanjutnya yaitu menghitung efektivitas pembelajaran menggunakan rumus *N-Gain*.

Tabel 1. Rekap Nilai *N-Gain* Keseluruhan

Kelompok	Pre-Test	Post-Test	Skor Ideal	N-Gain Skor
1	70	92	100	0,73
2	68	93	100	0,78
3	68	98	100	0,98
4	68	91	100	0,71

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelompok 1 memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,73, lalu kelompok 2 sebesar 0,78, kemudian kelompok 3 sebesar 0,98 dan yang terakhir kelompok 4 memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,71. Berdasarkan klasifikasi menurut Hake (1999), seluruh skor *N-Gain* tersebut berada pada kategori tinggi ($\geq 0,70$), yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar atau kualitas karya yang sangat signifikan setelah penggunaan media video tutorial.

Selain itu peneliti juga menghitung rata-rata skor *N-Gain* dari keempat kelompok tersebut, yang menghasilkan 0,79 atau 79%, termasuk dalam kategori tinggi. Hasil angket respon siswa terhadap video tutorial menunjukkan nilai total 2.370 dari skor maksimal 3.040, dengan hasil akhir sebesar 78% dikategorikan sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang dikembangkan sangat efektif dan diterima dengan baik oleh siswa dalam pembelajaran desain grafis.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video tutorial pembuatan *scrapbook digital* bertemakan Hari Kartini dilakukan berdasarkan kebutuhan nyata siswa kelas 8G SMP Negeri Surabaya yang mengalami kesulitan dalam membuat karya desain grafis yang menarik dan terstruktur. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis, mulai dari penyusunan materi, pembuatan desain menggunakan Canva, hingga produksi video dengan aplikasi Capcut. Video berdurasi 3 menit 20 detik ini menampilkan langkah-langkah yang jelas dan menarik secara visual, dilengkapi dengan narasi, *subtitle*, *sound effect*, dan *background* untuk mendukung pemahaman siswa.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan nilai rata-rata sebesar 93,07%. Selain itu, uji coba kepada siswa menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dalam membuat *scrapbook digital*, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,79 (kategori tinggi). Hasil angket respon siswa juga menunjukkan bahwa video tutorial ini diterima dengan baik, dengan persentase kelayakan sebesar 78%. Oleh karena itu, video tutorial ini dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran desain grafis di tingkat SMP.

B. Saran

Sehubungan dengan penelitian ini, disarankan kepada guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang relevan dan menarik sesuai karakteristik siswa. Pemanfaatan *platform* populer seperti TikTok terbukti dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan media digital secara aktif sebagai sarana pembelajaran mandiri yang kreatif dan produktif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan tema yang lebih kontekstual dengan waktu pelaksanaan, memperluas uji coba pada jenjang atau populasi berbeda, serta mengeksplorasi teknologi interaktif lainnya guna memperkaya pengalaman belajar siswa secara digital.

REFERENSI

- Anita, E., & Af'idah, N. (2022). Pengembangan media scrapbook dalam pembelajaran IPA kelas VII SMP Al-Amin Pamijahan Bogor Materi Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 54-59.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dwiyanti, A. R., & Zaini, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran gambar bentuk melalui aplikasi TIKTOK SMPN 3 candi Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa*, 11(1). 163-171
- Husna, A. A., & Kristanto, A. (2023). Pengembangan video tutorial pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk kelas x di SMKN 1 Jombang. *Jurnal mahasiswa teknologi Pendidikan*, 13(2).
- Jafnihirda, L., Diani & Sefriani, R. (2019). Pengembangan modul pembelajaran desain grafis berbasis 3d pagefelip professional: Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 45-54
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak penggunaan aplikasi online TikTok (Douyin) terhadap minat belajar di kalangan mahasiswa sosiologi fakultas ilmu sosial dan politik. *Jurnal Ilmiah Society* 1(1).
- Putri, A. S, Iriaji, Wisesa, A. M. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi mobile pembelajaran seni grafis pada kelas IX sekolah menengah pertama. *Jurnal of Inovation and Teacher Professionalism*, 1(1). 26-40.
- Saimona, Y., Feniareny, Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook berbasis cerita dongeng untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2).