

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 28-Juli-2022

Disetujui : 01-Agustus-2022

PENDIDIKAN GEOGRAFI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DIGITAL SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI**Wanria¹, Misdalina², Murjainah³**¹ Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas FKIP, Universitas PGRI Palembang² Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas FKIP, Universitas PGRI Palembang³ Program Studi PGSD, Fakultas FKIP, Universitas PGRI Palembang(✉) * murjainah@gmail.com**ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan digital *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Muara Kuang. Metode yang digunakan metode eksperimen dan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Muara Kuang yang berjumlah 120 siswa yang terdiri dari empat kelas, penelitian mengambil sampel dengan menggunakan *Random Sampling* dengan mengambil 2 kelas dari 4 kelas yang ada secara acak, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X.1 (kelas eksperimen) yang jumlah 30 orang siswa dan X.3 (kelas control) jumlah 30 orang siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang dengan menggunakan uji regresi linier sederhana bahwa terdapat efektivitas penggunaan digital *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Muara Kuang. Dari pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,448$ sedangkan $t_{tabel} = 1,671$, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,448 > 1,671$, hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak 5%.

Kata Kunci: Efektivitas, *Digital Scrapbook*, Hasil Belajar Siswa, Pelajaran Geografi**ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using digital scrapbooks on the learning outcomes of class X students in Geography at SMA Negeri 1 Muara Kuang. The method used is an experimental method and data collection techniques using tests. The population in this study were all students of class X at SMA Negeri 1 Muara Kuang totaling 120 students consisting of four classes, the study took samples using Random Sampling by taking 2 classes from 4 classes at random, then the sample in this study This is class X.1 (experimental class) with 30 students and X.3 (control class) with 30 students. Based on the results of data analysis using a simple linear regression test that there is an effective use of digital scrapbooks on the learning outcomes of class X students in the subject of Geography at SMA Negeri 1 Muara Kuang. From hypothesis testing, the value of $t_{count} = 3,448$ while $t_{table} = 1,671$, this shows that the value of $t_{count} = 3,448 > 1,671$, hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected 5%.

Keywords: Effectiveness, *Digital Scrapbook*, Student Learning Outcomes, Geography Lessons

PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran yang berlangsung baik dan berdampak positif pada tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan. Dimana pada pembelajaran ini harus dirancang semenarik mungkin agar tidak membosankan serta dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Putri, 2019).

Menurut miarso dalam Warsita (2008) bahwa pembelajaran yang efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi siswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Sementara itu, menurut Suprihatin (2015) dengan pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya peserta didik akan termotivasi dalam pembelajaran. Maka dengan demikian, menurut Sanjaya menyatakan bahwa efektivitas berhubungan dengan tingkat keberhasilan, melaksanakan pembelajaran yang didesain oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus, maupun tujuan dalam skala lebih luas, seperti tujuan kurikuler, tujuan internasional dan daftar nasional. selain itu data efektif dapat diartikan memberikan hasil memuaskan.

Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dalam pembelajaran banyak cara dapat dilakukan oleh guru kepada siswa saat pembelajaran. Apalagi berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Disamping itu juga mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan teknologi pembelajaran yang akan digunakan tersebut digunakan. Tidak hanya itu, siswa juga

dituntut kreatif dalam pembelajaran serta mampu mengikuti pembelajaran supaya apa yang diharapkan oleh guru dapat tercapai (Margarisya, Murjainah, Lian, 2019). Atas dasar tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Menurut Gagne dalam Sadiman (2014) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam mempermudah siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa (Asosiasi Pendidikan Nasional, dalam Sadiman, 2014). Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif peserta didik akan terangsang untuk menyukai pelajaran tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran geografi sangat penting bagi siswa, sebab dalam pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap materi yang mereka pelajari sehingga pandangan siswa bahwa pembelajaran geografi itu sulit menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan melibatkan mereka ke dalam pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Muara Kuang menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami

penjelasan dari guru. Guru masih menggunakan media konvensional saat pembelajaran geografi masih *teacher center* atau pembelajaran yang berpusat pada guru dalam hal ini siswa selalu mendengarkan penjelasan guru untuk memahami materi. Guru juga jarang menggunakan model atau media pembelajaran saat proses belajar mengajar sehingga siswa kurang efektif dan merasa jenuh saat mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini terlihat juga masih adanya siswa yang mengalami kesulitan menerima materi yang diberikan guru, sehingga banyak siswa yang hasilnya belajar di bawah kriteria ketuntasan belajar minimum (KKM) yaitu rata-rata 65, sedangkan KKM pembelajaran geografi di sekolah tersebut adalah 75.

Untuk itu, pemanfaatan media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran geografi karena dengan memanfaatkan media ke dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mengatasi permasalahan belajar siswa. Media pembelajaran sudah banyak tersedia baik yang sudah dikembangkan khusus untuk pembelajaran maupun media lainnya yang dapat dimanfaatkan. Salah satunya adalah *digital scrapbook*. *Digital Scrapbook* merupakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk pembelajaran geografi kelas X sehingga penelitian ini melanjutkan dari penelitian sebelumnya dari hasil penelitian Murjainah (2016) tentang “Pengembangan *Digital Scrapbook* Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid, praktis dan memiliki efek potensial digunakan ke dalam pembelajaran geografi.

Scrapbook sendiri diartikan sebagai album yang berisikan gambar dan cerita yang

berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif (Murjainah, 2016). Pengertian lain, media *Scrapbook* merupakan seni menempel di kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Media *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel kedalam media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan (Sari, 2017). Lebih lanjut, media *Scrapbook* di desain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Veronica, Pusari, dan Setiawardana, 2018). Sedangkan, jadi *digital scrapbook* adalah media yang dirancang secara kreatif dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik tertarik menggunakannya ke dalam pembelajaran dengan bantuan computer maupun internet. Hasil penelitian (Rahmawati, Mashuri, & Nurjanah, 2020) dalam penelitiannya tentang pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* kelas kontrol 0,7124 sedangkan kelas eksperimen 0,776. Hal ini menunjukkan bahwa kelas ekseprimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook*.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan terhadap efektivitas dari penggunaan *digital scrapbook* dalam pembelajaran geografi dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan *digital scrapbook*. Dengan penggunaan media *digital scrapbook* dalam pelajaran geografi diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam pelajaran, agar lebih menarik, media proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa agar tetap

memperhatikan saat mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, dilakukan penelitian untuk mengetahui tentang media *Scrapbook* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muara Kuang. Jadi, dalam penelitian ini yaitu: “Efektivitas Penggunaan Digital *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Muara Kuang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya keefektifan penggunaan *Digital Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Muara Kuang.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur, dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Jadi dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain pretes-postes, yakni dengan memberikan tes sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang akan diberikan setelah dilaksanakan pembelajaran. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling yang terdiri kelas eksperimen (kelas X.1) dan kelas control (kelas X.3). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Muara Kuang di Jalan Raya No. 237 Tepatnya Jalan Raya. Kabupaten Ogan Ilir.

Teknik Analisa data penelitian dilakukan dengan melakukan yaitu 1) Uji normalitas data, yakni uji ini dilakukan untuk mengetahui data yang dianalisis normal atau tidak, karena uji statistik parametris t atau Uji-t

baru dapat digunakan jika data terdistribusi secara normal maka diperlukan uji normalitas data; 2) Uji homogenitas data, uji ini perlu dilakukan untuk membuktikan kesamaan varian kelompok yang membentuk sampel tersebut dengan kata lain kelompok yang diambil dengan populasi yang sama; 3) Uji Hipotesis. Bila data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen, Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik anava dua jalur. Adapun, kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat efektivitas penggunaan digital scrapbook terhadap hasil belajar geografi efektif pada kelas X di SMA Negeri 1 Muara Kuang efektif hipotesis diterima.

H0 : Tidak terdapat efektivitas Penggunaan digital scrapbook terhadap hasil belajar geografi pada kelas X di SMA Negeri 1 Muara Kuang tidak efektif hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Muara Kuang yaitu pada siswa kelas X sebanyak empat kali pertemuan dan diadakan penyebaran tes pada pertemuan terakhir proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pembelajaran geografi dengan menggunakan *Digital Scrapbook* pada kelas eksperimen dan pada kelas control peneliti tidak menerapkan perlakuan pembelajaran dengan *Digital Scrapbook*, sebelum proses pembelajaran guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan media pembelajaran, ketika memulai pembelajaran guru memberikan petunjuk kepada siswa dan saat pembelajaran berlangsung, siswa tampak cukup semangat dan antusias mengikuti pelajaran hingga akhir pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya di akhir pembelajaran, yakni di pertemuan ke

empat siswa diberikan soal Posttest. Hasil analisis data penelitian diuraikan sebagai berikut;

- a) Hasil Analisis tes siswa kelas eksperimen kelas X.1 SMA Negeri 1 Muara Kuang diketahui bahwa hasil tes akhir pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai 60 sebanyak 1 orang siswa, yang mendapat nilai 65 sebanyak 1 orang siswa, yang mendapat nilai 70 sebanyak 3 orang siswa, yang mendapat nilai 75 sebanyak 8 orang siswa, yang mendapat nilai 80 sebanyak 5 orang siswa, yang mendapat nilai 85 sebanyak 6 orang siswa, yang mendapat nilai 90 sebanyak 3 orang siswa, dan yang mendapat nilai 95 sebanyak 3 orang siswa. Dari hasil tes akhir diketahui bahwa nilai yang banyak diperoleh siswa yaitu nilai 80.
- b) Hasil analisis tes kelas Kontrol kelas X.3 SMA Negeri 1 Muara Kuang diketahui bahwa Hasil tes akhir pada kelas kontrol yang memperoleh nilai 50 sebanyak 1 orang siswa, yang mendapat nilai 55 sebanyak 1 orang siswa, yang mendapat nilai 60 sebanyak 3 orang siswa, yang mendapat nilai 65 sebanyak 9 orang siswa, yang mendapat nilai 70 sebanyak 4 orang siswa, yang mendapat nilai 75 sebanyak 4 orang siswa, yang mendapat nilai 80 sebanyak 1 orang siswa, dan yang mendapat nilai 85 sebanyak 6 orang siswa. Dari hasil tes akhir tersebut diketahui bahwa nilai yang banyak diperoleh siswa yaitu nilai 70,3.

Setelah memperoleh data hasil tes belajar siswa dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas data, homogenitas data, dan uji t-tes. Uji data dilakukan peneliti untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data, kemudian uji homogenitas data diperlukan untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang membentuk sampel. Maka, berdasarkan perhitungan yang di dapat

untuk kelas eksperimen dan kontrol, uji normalitas data diperoleh KM kelas eksperimen (0,40) dan KM kelas kontrol (0,51) dan harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan untuk uji homogenitas data diperoleh $X^2_{hitung} = 1,33$ dan $X^2_{tabel} = 3,84$ dan diketahui syarat homogen adalah jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data dikatakan homogen, maka dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang sama. Dari uraian ini dapat diketahui baik kelas kontrol maupun eksperimen memiliki data yang berdistribusi normal dan homogen.

Hasil tes belajar dengan menggunakan uji t diketahui bahwa t-hitung sebesar 3,44 dibandingkan t-tabel 1,67 maka hasil dari t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan *digital scrapbook* terhadap hasil belajar geografi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Muara Kuang.

Penelitian ini berhasil memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal ini disebabkan karena siswa sangat tertarik dengan penggunaan *digital scrapbook* dalam pembelajaran yang jarang dilakukan oleh guru mereka, sehingga menimbulkan antusias dan keseriusan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga menyebabkan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dengan perhatian dan keseriusan siswa tersebut dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sependapat dengan hal ini teori dengan penelitian Putri (2019) bahwa media *Scrapbook* menarik sebab disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan.

Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. Sementara itu, hasil penelitian Wusqo, Khusniati, Pamelasari, Laksono, Wulandari (2021) menunjukkan bahwa peserta dapat meningkatkan tingkat literasi visual dengan cepat, digital scrapbook sains efektif untuk melatih literasi visual dalam sains. Lebih lanjut, hasil penelitian Salsabillah & Mayuni (2021) menunjukkan bahwa hasil analisis digital scrapbook memenuhi persyaratan teks recount untuk diajarkan di tingkat sekolah menengah pertama di Indonesia sesuai dengan Kurikulum 2013, terutama fungsi sosial, struktur generik, dan fitur kebahasaan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan digital scrapbook efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran geografi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Geografi ” dapat disimpulkan bahwa Skor rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80 (baik) dibandingkan dengan Skor rata-rata siswa kelas kontrol yaitu 70,3 (cukup). Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, setelah dianalisis diperoleh $t_{hitung} = 3,44$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,667$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, terdapat Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Muara Kuang.

DAFTAR PUSTAKA

Margarisya, Y., Murjainah, & Lian, B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran think

Talk Write Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMAN 2 Muara Enim Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Geografi Gea, Volume 19, Nomor 1, April*, 9-17.

Murjainah. (2016). Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.

Putri, Risma Meiliza. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Two Stay Two Stray* (Tsts) Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.

Rahmawati, N., Mashuri, M., & Nurjanah. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, DOI: <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>.

Salsabillah, A., & Mayuni, I. (2021). Digital Scrapbook for Learning Recount Text in Junior High School. *STAIRS, Vol.2, No.2*, 43-51.

Sari, L.P. (2017). Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya. Skripsi. Bandar Lampung: UIN Raden Intan.

Sadiman, Arif S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Press

- Suprihatin, Siti. (2015). "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 2, No. 1, Hal: 74.
- Veronica,I., Pusari, R.W., Setiawardana, M.Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA. *JIPP Vol.2 No.3* , Oktober
- Warsita, Bambang.(2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wusqo, U., Khusniati, M., Pamelasari, S., Laksono, A., & Wulandari, D. (2021). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia . THE EFFECTIVENESS OF DIGITAL SCIENCE SCRAPBOOK ON STUDENTS' SCIENCE VISUAL LITERACY*, 121-126