

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI SMA
NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

(Tesis)

Oleh

UMI KURNIA SARI



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI SMA
NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

Oleh

UMI KURNIA SARI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

Oleh

UMI KURNIA SARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1). Potensi dan kondisi dikembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital (2). Proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital. (3). Karakteristik produk media pembelajaran *scrapbook* digital. (4). Efektifitas penggunaan produk media pembelajaran *scrapbook* digital. (5). Efisiensi penggunaan media pembelajaran *scrapbook* digital dan (6). Kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan desain ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah 38 peserta didik kelas X C dan 3 pendidik mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, kuesioner, angket dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1). Potensi peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital dan kondisi sarana prasarana sangat mendukung. (2). Produk divalidasi oleh tim ahli materi nilai 94,96 (sangat layak), ahli media nilai 92,50 (sangat layak), ahli desain nilai 95,50 (sangat layak) (3). Karakteristik media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan secara digital dapat berdiri sendiri, bersifat mandiri, adaptif dan akrab dengan pemakainya. (4). Media pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik dengan nilai gain ternormalisasi 0,8 (tinggi). (5). Penggunaan media efisien digunakan dalam pembelajaran, dengan rata-rata nilai efisiensi 1,125 (tinggi) (6). Kemenarikan produk berdasarkan aspek kemenarikan gambar, media dan materi media dengan nilai rata-rata 85,83% (menarik).

Kata kunci : Media, *scrapbook* digital, hasil belajar geografi, SMA

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DIGITAL SCRAPBOOK LEARNING MEDIA TO IMPROVE GEOGRAPHY LEARNING OUTCOMES IN SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

By

UMI KURNIA SARI

This study aims to analyze (1). The potential and conditions for developing digital scrapbook learning media (2). The process of developing digital scrapbook learning media. (3). Characteristics of digital scrapbook learning media products. (4). The effectiveness of using digital scrapbook learning media products. (5). Efficiency of using digital scrapbook learning media and (6). The attractiveness of the development of digital scrapbook learning media products. This research is a development research using the ADDIE design. The subjects in this study were 38 class X C students and 3 geography subject educators at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Methods of data collection using documentation, questionnaires, questionnaires and tests. The results of this research and development show that (1). Potential students can use digital scrapbook learning media and the conditions of infrastructure are very supportive. (2). The product is validated by a team of material experts with a score of 94.96 (very feasible), a media expert with a value of 92.50 (very feasible), a design expert with a value of 95.50 (very feasible) (3). The characteristics of digitally developed scrapbook learning media can stand alone, are independent, adaptive and familiar with the wearer. (4). Learning media is effective for improving students' geography learning outcomes with a normalized gain value of 0.8 (high). (5). The use of efficient media is used in learning, with an average efficiency value of 1.125 (high) (6). Product attractiveness is based on the attractiveness of images, media and media materials with an average value of 85.83% (attractive).

Keywords : Media, digital *scrapbook*, geography learning outcomes, SMA

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran
Scrapbook Digital Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Geografi Di SMA Negeri 1
Terbanggi Besar**

Nama Mahasiswa : **UMI KURNIA SARI**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2123011007

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Herpratiwi., M.Pd
NIP 19640914 198712 2 001

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd
NIP 19750517 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

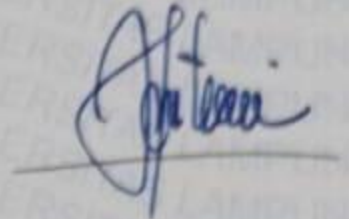
Ketua Program Studi Pascasarjana
Teknologi Pendidikan

Prof. Dr. Herpratiwi., M.Pd
NIP 19640914 198712 2 001

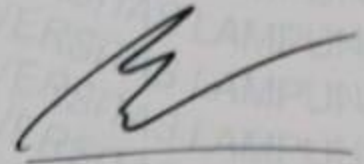
MENGESAIHKAN

1. Tim Penguji

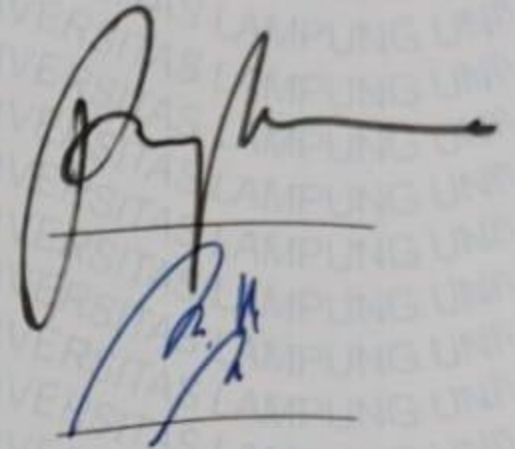
Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd



Sekretaris : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd



Penguji Anggota : 1. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom



: 2. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

2. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 11 April 2023

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 11 April 2023
Pembuat Pernyataan



Umi Kurnia Sari
NPM 2123011007

RIWAYAT PENULIS



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang Barat pada tanggal 29 Oktober 1983, Anak pertama dari 4 bersaudara, pasangan Bapak Ahmad Sunandar dan Ibu Sri Sundarina (alm). Peneliti memiliki suami bernama Parmin A.Md dan dikarunia 2 anak yang bernama Ghina Khansa Arumiparmitha dan Qisya Kayla Arumiparmitha. Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 1989 di SD Negeri 2

Susunan Baru Bandar Lampung dan selesai pada tahun 1995. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 1998. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di SMA YP UNILA Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2001. Pada tahun yang sama, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa pada Jurusan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2006.

Setelah menyelesaikan Pendidikan S1 Pendidikan Geografi peneliti bekerja sebagai guru honor di SMA Perintis 2 Bandar Lampung pada tahun 2006 sampai dengan 2017. Peneliti diterima sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) Guru pada tahun 2009 di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah hingga saat ini.

Pada tahun 2021 peneliti memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

**"Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat,
bukan hanya diingat."**

(Imam Syafi'i)

"Hadapilah segala sesuatu itu dengan senyuman"

(Umi Kurnia Sari)

**"Perjuangan tanpa kesabaran dan pengorbanan adalah
omong kosong"**

"Perjuangan tanpa doa dan usaha adalah sombong"

(Umi Kurnia Sari)

PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, ku persembahkan karya kecilku ini kepada:

1. Kedua orang tua dan mertuaku tercinta yang senantiasa memotivasi dan mendoakan demi keberhasilanku.
2. Ibu (Almarhum) tercinta yang tak sempat melihat keberhasilanku.
3. Pendamping hidupku Parmin A.Md yang selalu mendukung karir dan pendidikanku.
4. Putri-putriku Ghina Khansa Arumiparmitha dan Qisyah Kayla Arumiparmitha yang selalu menjadi motivasi dalam hidupku.
5. Adik-adikku : (Lestio Dwi Ciptadi & Fatma Dwi Septiani), Tri Kahardi, (Darma Setiadi & Giskha Mutiara Maulana) serta keponakanku M.Archard Cipta Pratama yang selalu memberikan dukungan, dorongan, semangat dan doa.
6. Keluarga besarku yang selalu mendoakan serta menantikan keberhasilanku.
7. Teman-teman seperjuanganku Marlinda, Umihani, Desy Natalia. Sahabatku Heni Arifah, Yeni Trisnawati, Elizabeth Rica, Bakhtiar Ihsani serta rekan-rekan Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2021. Terimakasih atas kebersamaan nya yang begitu indah.
8. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung sekaligus Pembimbing 1 yang telah mendukung, memotivasi, membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
6. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.

7. Bapak Dr. Rangga Firdaus, S. Kom., M. Kom selaku Pembahas dan penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran pada penulisan tesis ini.
8. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd selaku Pembahas dan penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran pada penulisan tesis ini.
9. Bapak Drs. Sudarmi, M.Si dan Ibu Gusti Ayu Putu Romiasih M.Pd selaku ahli uji kelayakan materi pada media pembelajaran *scrapbook* digital.
10. Bapak Haryono S.Sos M.Pd dan Ibu Yeni Trisnawati M.Pd selaku ahli uji kelayakan media pada media pembelajaran *scrapbook* digital.
11. Bapak Rahmat Suryanto M.Pd dan Ibu Sri Aryani Wulandari, M.Pd selaku ahli uji kelayakan desain media pembelajaran pada pembelajaran *scrapbook* digital
12. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
13. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021 atas kebersamaan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan studi S2.
14. Bapak Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah atas doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan studi S2.
15. Almamater Program Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu-ilmu untuk bekal hidup di masa yang akan datang.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, April 2023
Penulis,

Umi Kurnia Sari
NPM 2123011007

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Spesifikasi Produk	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Media Pembelajaran.....	14
2.1.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
2.2. Media <i>scrapbook</i> digital	17
2.2.1. Pengertian <i>scrapbook</i>	17
2.2.2. Pengertian <i>scrapbook</i> digital	17
2.2.3. Karakteristik Media <i>scrapbook</i> digital	18
2.2.4. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>scrapbook</i> digital.....	18
2.3. Kajian Teori Pembelajaran.....	20
2.3.1. Hakekat Belajar	20
2.3.2. Teori Belajar Behavioristik	21
2.3.3. Teori Belajar Konstruktivisme	23
2.3.4. Teori Belajar Kognitif	24
2.3.5. Teori Belajar Sibernetik.....	28
2.4. Hasil Belajar	29
2.4.1. Pengertian Hasil Belajar	29
2.4.2. Indikator Hasil Belajar.....	30
2.4.3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	32
2.4.4. Penilaian Hasil Belajar	35
2.5. Pelajaran Geografi.....	36
2.5.1. Perangkat Pelajaran Geografi Kelas X	37
2.5.2. Pengetahuan Dasar Pemetaan.....	42

2.6. Penelitian Yang Relevan	43
2.7. Kerangka Berpikir	50
2.8. Hipotesis Penelitian	52

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian dan Pengembangan	53
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan	54
3.2.1. Analisis (<i>Analyze</i>)	54
3.2.2. Perancangan (<i>Design</i>)	55
3.2.3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	56
3.2.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	56
3.2.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	57
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.4. Populasi dan sample.....	58
3.5. Definisi Konseptual dan Operasional	58
3.6. Uji Coba Produk	60
3.6.1 Desain Prosedur Pengembangan Media <i>scrapbook</i> digital	60
3.6.2 Subjek Uji Coba	63
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.7.1 Teknik Wawancara	64
3.7.2 Teknik Dokumentasi	64
3.7.3 Teknik Observasi	65
3.7.4 Teknik Angket/Kuesioner	65
3.7.4.1 Angket Ahli Materi	65
3.7.4.2 Angket Ahli Media	66
3.7.4.3 Angket Ahli Desain.....	67
3.7.4.4 Instrumen Angket Uji Kemenarikan Produk	67
3.7.4.5 Instrumen Angket Uji Efektivitas Produk.....	68
3.7.5 Teknik Tes	68
3.8 Pengembangan Instrumen Penelitian	70
3.8.1 Uji Instrumen Penelitian	70
3.8.2 Uji Validitas Instrumen	70
3.8.3 Uji Reliabilitas Instrumen	72
3.8 Teknik Analisa Data.....	73
3.9.1 Analisis data respon praktisi guru dan peserta didik.....	73
3.9.2 Analisis validasi produk media <i>scrapbook</i> digital	74
3.9.3 Analisis Efektivitas penggunaan media	75
3.9.4 Analisis Data Efisiensi	77
3.9.5 Analisis Kemenarikan Produk	78

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian dan Analisis Hasil Penelitian	79
4.1.1 Potensi dan Kondisi.....	79
4.1.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>scrapbook</i> Digital	85
4.1.2.1 Tahap Analisis.....	85
4.1.2.2 Tahap Desain.....	87

4.1.2.3 Tahap Development (Pengembangan)	87
4.1.2.4 Tahap <i>Implementation</i>	101
4.1.2.5 Tahap <i>Evaluation</i>	103
4.1.3 Karakteristik Pengembangan Produk.....	103
4.1.4 Efektivitas Pengembangan Produk	104
4.1.5 Efisiensi Pengembangan Produk.....	109
4.1.6 Kemenarikan Pengembangan Produk	110
4.2.5 Efisiensi Media.....	116
4.2 Pembahasan.....	111
4.2.1 Potensi Dan Kondisi Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran	111
4.2.2 Proses Pengembangan Dan Kevalidan Media Pembelajaran.....	112
4.2.3 Karakteristik Media.....	114
4.2.4 Efektivitas Penggunaan Produk Pengembangan Media Pembelajaran	115
4.2.5 Efisiensi Media.....	116
4.2.6 Kemenarikan Media	117
4.2.7 Keterbatasan Penelitian	118

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	119
5.2 Saran.....	120

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	51
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	54
Gambar 3.2 Tampilan cover <i>scrapbook</i> digital	61
Gambar 3.3 Tampilan daftar isi	62
Gambar 3.4 Tampilan materi pengetahuan dasar pemetaan	62
Gambar 3.5 Tampilan daftar pustaka	63
Gambar 4.1 Tampilan keakuratan materi sebelum dan sesudah revisi	94
Gambar 4.2 Tampilan kemutakhiran materi sebelum dan sesudah revisi.....	95
Gambar 4.3 Tampilan pendukung penyajian materi sebelum dan sesudah revisi.....	95
Gambar 4.4 Tampilan keefektifan kalimat sebelum dan sesudah direvisi.....	96
Gambar 4.5 Tampilan kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf sebelum dan sesudah revisi	97
Gambar 4.6 Tampilan depan dan tampilan gambar sebelum dan sesudah revisi.....	98
Gambar 4.7 Tampilan desain berdasarkan konsistensinya sebelum dan sesudah revisi	98
Gambar 4.8 Kegiatan pembelajaran dengan metode <i>Discovery Learning</i>	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022	3
Tabel 1.2 Hasil evaluasi media sebelumnya	5
Tabel 1.3 Spesifikasi Pengembangan Produk	12
Tabel 2.1 Indikator Berdasarkan Taksonomi Bloom yang Telah Direvisi Anderson.....	30
Tabel 2.2 Elemen Pembelajaran Geografi X Fase E	38
Tabel 2.3 Analisis capaian pembelajaran kelas X.....	39
Tabel 2.4 Tujuan Pembelajaran.....	40
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument angket analisis kebutuhan	65
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument angket penilaian ahli materi	66
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument penilaian ahli media	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument penilaian ahli desain.....	67
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument uji kemenarikan oleh peserta didik	68
Tabel 3.6 Kisi-kisi uji efektivitas penggunaan produk	68
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrument tes hasil belajar peserta didik	69
Tabel 3.8 Hasil uji validitas instrument tes hasil belajar	71
Tabel 3.9 Tingkat keterandalan instrumen.....	72
Tabel 3.10 Reabilitas.....	73
Tabel 3.11 Presentase respon guru dan peserta didik	74
Tabel 3.12 Kategori skala <i>likert</i>	74
Tabel 3.13 Skala persentase kelayakan.....	75
Tabel 3.14 Kriteria tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam %	76
Tabel 3.15 Nilai Rata-rata N-Gain dan Klasifikasinya	77
Tabel 3.16 Nilai efisiensi dan klasifikasinya	77
Tabel 3.17 Persentase Kemenarikan Produk.....	78
Tabel 4.1 Peserta Didik dan Rombel Kelas X, XI, XII SMA N 1 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2022/2023	81
Tabel 4.2 Peserta Didik dan Rombel Kelas X SMA N 1 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2022/2023	81
Tabel 4.3 Hasil Observasi Sarana dan Prasarana SMA N 1 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2022/2023	82
Tabel 4.4 Analisis kebutuhan potensi dan kondisi awal	83
Tabel 4.5 Capaian Pembelajaran, Elemen dan Tujuan Pembelajaran.....	86
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	88
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Desain.....	92
Tabel 4.9 Saran perbaikan ahli materi.....	94
Tabel 4.10 Saran perbaikan ahli media	96

Tabel 4.11 Saran perbaikan ahli desain.....	97
Tabel 4.12 Uji kelompok kecil.....	99
Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil penilaian ahli dan kelompok kecil.....	101
Tabel 4.14 Rekapitulasi kemenarikan.....	102
Tabel 4.15 Data ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal berdasarkan hasil <i>posttest</i>	107
Tabel 4.16 Hasil Pretest dan <i>Posttest</i>	108
Tabel 4.17 Hasil angket kemenarikan oleh peserta didik	110

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN AWAL

1. Surat Izin Penelitian	51
2. Surat Balasan Penelitian.....	54
3. Surat Permohonan Uji Kelayakan Ahli Produk	61
4. Instrumen Analisis Kebutuhan	62
5. Instrumen Uji Kelayakan Produk.....	62
6. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	63
7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	94
8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain.....	95
9. Angket Kelompok Kecil Dan Lapangan	95
10. Instrumen Test (Pretest)	96
11. Instrumen Test (Posttest).....	96
12. Instrumen Pedoman Wawancara.....	97
13. Instrumen Uji Kemenarikan	98
14. Instrumen Uji Efektivitas Produk	98
15. Perangkat Pembelajaran	106

LAMPIRAN DATA HASIL PENELITIAN

16. Penelilaian Harian Semester Ganjil.....	96
17. Daftar Nilai Peserta Didik	96
18. Hasil Data Validitas Reabilitas	97
19. Hasil Validitas	98
20. Hasil Validitas Reabilitas	98
21. Hasil Ngain	106
22. Dokumentasi Penelitian	106

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana proses kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat secara aktif dan kreatif mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan nilai keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian dan berakhlak mulia, serta mempunyai keterampilan yang dibutuhkan dirinya yang berguna bagi bangsa dan negara (Nurkholis, 2013). Suasana proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang motivasi belajar peserta didik. Pendidikan yang dilakukan dituntut agar aktif dan inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran, (Lestari dkk., 2021).

Pendidikan disebut juga sebagai ujung tombak pembangunan nasional, karena di dalamnya ada proses pembinaan untuk menciptakan sumber daya manusia yang handal dan berkualitas. Pada saat ini kelebihan suatu bangsa tidak lagi dilihat dengan melimpahnya kekayaan sumber daya alamnya, melainkan pada kualitas sumber daya manusia (Sutardi dan Sugiharsono, 2016). Tolak ukur untuk melihat tingkat kemajuan suatu negara dapat dilihat dari keadaan pendidikannya. Pendidikan berkaitan erat dengan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat pada suatu bangsa. Karena dengan mutu pendidikan yang baik dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik juga. Pendidikan juga erat hubungannya dengan kurikulum yang menjadi acuan untuk para tenaga pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar di kelas.

Perubahan kurikulum tidak terlepas dari perkembangan zaman yang sudah serba digital. Kurikulum berisi rancangan pembelajaran, bahan ajar, pengalaman belajar

yang sudah ditetapkan terlebih dahulu. Pada era digitalisasi saat ini menjadi salah satu dasar kemunculan kurikulum merdeka belajar. Selain itu, penerapan konsep pendidikan di Indonesia selama ini sering sekali tidak sesuai dengan keadaan peserta didik maupun guru. Kurikulum merdeka belajar ini dicetuskan oleh Menteri Pendidikan Indonesia yaitu Nadiem Makarim yang menjadi upaya dalam menjawab permasalahan pendidikan di Indonesia saat ini. Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum alternatif untuk mengatasi kemunduran belajar selama masa daring pandemi yang memberikan kebebasan “Merdeka Belajar”. Dalam hal ini tenaga pendidik dan kepala sekolah dapat menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah dengan memperhatikan pada kebutuhan dan potensi peserta didik pada sekolah tersebut.

Permasalahan pendidikan di Indonesia erat kaitannya dengan proses pembelajaran di suatu sekolah. Proses pembelajaran berkualitas menentukan keberhasilan pendidikan peserta didik. Proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di kelas dengan menunjukkan sikap yang semangat dalam belajar, antusias dan rasa percaya diri yang akhirnya terlihat pada hasil belajar yang menunjukkan sebagai hasil proses belajar peserta didik berdasarkan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran geografi adalah bagian dari pembelajaran geografi abad 21. Tujuan pembelajaran geografi adalah untuk membekali para peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan serta perspektif geografi (Nofrion, 2018). Mata pelajaran geografi merupakan ilmu yang bersifat integratif yang bidangnya meliputi bumi serta fenomena geosfer (litosfer, hidrosfer, biosfer, dan atmosfer) yang terjadi di dalamnya dengan memadukan dimensi fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah dan memahami fenomena di muka bumi terkait keberadaan dan kehidupan manusia dan lingkungannya.

Pengetahuan dasar pemetaan merupakan salah satu materi pada mata pelajaran geografi di kelas X semester ganjil yang memerlukan pemahaman yang tinggi dan kompleks. Materi ini menyajikan informasi muka bumi yang berupa fakta,

dunia nyata, baik bentuk permukaan buminya maupun sumber daya alamnya, berdasarkan skala peta, sistem proyeksi peta, serta simbol-simbol dari unsur muka Bumi yang disajikan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar tentang pembelajaran geografi diperoleh hasil bahwa dari segi sarana dan prasarana cukup memadai dengan didukung oleh fasilitas internet dan laboratorium komputer. Selama masa pembelajaran darurat pandemi dengan metode daring peserta didik juga sudah memiliki fasilitas android yang cukup memadai. Dari hasil wawancara singkat diperoleh informasi bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang kreatif dengan banyak gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi saat belajar. Demikian halnya juga dengan pertanyaan seputar pelajaran geografi, peserta didik menyatakan bahwa pelajaran geografi merupakan salah satu pelajaran yang sulit, kurang menarik dan memiliki nilai belum mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil observasi penilaian harian kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Capaian Pembelajaran	Tingkat Ketuntasan			
		XA	XB	XC	XD
1.	Pengetahuan Dasar Geografi	30 dari 36 mendapat nilai rata-rata 85 peserta didik lulus	29 dari 37 mendapat nilai rata-rata 80 peserta didik lulus	31 dari 36 mendapat nilai rata-rata 79 peserta didik lulus	30 dari 37 mendapat nilai rata-rata 78 peserta didik lulus
2.	Pengetahuan Dasar Pemetaan	25 dari 36 mendapat nilai rata-rata 70 peserta didik lulus	25 dari 37 mendapat nilai rata-rata 50 peserta didik lulus	30 dari 36 mendapat nilai rata-rata 65 peserta didik lulus	28 dari 37 mendapat nilai rata-rata 55 peserta didik lulus

No	Capaian Pembelajaran	Tingkat Ketuntasan			
		XA	XB	XC	XD
3.	Langkah-langkah penelitian geografi	30 dari 36 mendapat nilai rata-rata 80 peserta didik lulus	30 dari 37 mendapat nilai rata-rata 76 peserta didik lulus	28 dari 36 mendapat nilai rata-rata 78 peserta didik lulus	28 dari 37 mendapat nilai rata-rata 78 peserta didik lulus
4.	Bumi sebagai ruang kehidupan	31 dari 36 mendapat nilai rata-rata 81 peserta didik lulus	27 dari 37 mendapat nilai rata-rata 77 peserta didik lulus	32 dari 36 mendapat nilai rata-rata 78 peserta didik lulus	28 dari 37 mendapat nilai rata-rata 79 peserta didik lulus

Sumber: Dokumen Hasil belajar Peserta Didik

Tabel 1.1 di atas mendeskripsikan tentang hasil penilaian harian geografi kelas XA-XD pada materi pengetahuan dasar geografi, pengetahuan dasar pemetaan, langkah - langkah penelitian geografi, bumi sebagai ruang kehidupan. Pada Tabel tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dari kelas XA , XB , XC dan XD memiliki rata-rata nilai belum mencapai KKTP pada materi pengetahuan dasar pemetaan. Bukti bahwa peserta didik mempunyai kendala pada materi nampak pada hasil belajar, nampak sebanyak 108 dari 146 peserta didik mendapat nilai rata- rata 60. Sementara KKTP yang ditentukan adalah 75, artinya sejumlah 108 peserta didik tidak tuntas pada materi pengetahuan dasar pemetaan. Pada Tabel 1.1 materi yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik adalah tentang pengetahuan dasar pemetaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pendidik dan peserta didik ditemukan bahwa selama ini proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar masih bersifat konvensional atau berpola teacher center learning, dimana guru dalam proses pembelajaran lebih dominan dengan menggunakan media pembelajaran power point saja lalu mengerjakan soal latihan. Media power point yang ditampilkan oleh guru pada saat proses pembelajaran cenderung menggunakan power point berupa teks dengan materi geografi yang sangat

banyak sehingga pembelajaran geografi yang monoton membuat peserta didik bosan dengan masih ditemui peserta didik yang kurang memperhatikan.

Pemanfaatan power point sebagai media pembelajaran juga belum maksimal, suasana belajar dan penyampaian materi banyak terpaku pada buku dan terkesan monoton atau kurang menarik perhatian peserta didik. Terkadang guru hanya mengunduh materi slide power point yang mudah didapatkan di internet. Banyaknya materi dengan powerpoint di internet yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik belum dilengkapi dengan soal-soal latihan atau permainan (game) interaktif yang memudahkan peserta didik lebih tertarik untuk belajar serta mampu mengerti dan menyerap pengetahuan dengan maksimal, (Purwanti dkk., 2020).

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran power point belum dapat menarik minat peserta didik untuk fokus belajar geografi. Berikut ini kelebihan dan kelemahan penggunaan media power point antara lain:

Tabel 1.2. Hasil Evaluasi Media Sebelumnya

Jenis Media	Kelemahan Media
Power Point	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak dapat digunakan oleh platform lain selain Microsoft power point. 2. Pembuatan power point yang menarik membutuhkan Skill dan pengetahuan yang tinggi. 3. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan untuk membuat power point dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Pada ketidakstabilan dokumen pada setiap versi MS. Power Point yang umumnya file yang dibuat pada versi lama, 4. Contohnya tahun 2007 tidak bisa digunakan secara sempurna di versi 2010. 5. Dalam proses pembelajaran harus selalu terhubung dengan projector. 6. Tergolong Program yang Berat sehingga membutuhkan computer dengan spesifikasi baik.

Berdasarkan uraian pada paragraf sebelumnya serta deskripsi pada Tabel 1.2 menunjukkan bahwa media power point dianggap sebagai media yang belum

mampu menarik minat peserta didik untuk belajar geografi secara serius. Kondisi tersebut memerlukan adanya upaya-upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Capaian hasil belajar peserta didik di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi capaian hasil belajar peserta didik tersebut. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri peserta didik berhubungan dengan kemampuan peserta didik memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan belajar peserta didik ini dapat dilihat dari munculnya perubahan tingkah laku individu setiap peserta didik. Motivasi yang tinggi untuk mau belajar dan menguasai materi yang disampaikan guru merupakan dasar dari keberhasilan dari pembelajaran. Faktor yang kedua adalah dari luar seperti keadaan lingkungan sekolah, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Keadaan lingkungan sekolah juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, seperti kurangnya media pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan kondisi fisik dan psikis pada peserta didik di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

Keadaan tersebut menjadi suatu permasalahan yang harus segera diatasi agar peserta didik tidak mengalami kemunduran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pelajaran tersebut (Wardhani, 2018). Untuk itu, dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media yang interaktif dan inovatif adalah media *scrapbook*.

Scrapbook dalam bahasa Inggris berasal dari kata “scrap” yang artinya potongan atau guntingan, dan “book” yang artinya buku. *scrapbook* dapat didefinisikan sebagai media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu

yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar catatan, klip quote, dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif hand made atau buatan tangan menggunakan teknik menempel (Utaminingsih dkk., 2019). *Scrapbook* sebagai suatu media visual berfungsi untuk menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan serta monoton yang isinya berbagai informasi sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap ilmu.

Namun *scrapbook* tak sekedar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga menjadi suatu kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong. Semula *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Kegiatan ini umumnya dilakukan untuk menghias gambar/ foto yang kemudian dimasukkan teks sehingga menjadi suatu buku memorabilia. Namun, seiring dengan berkembang dan meningkatnya kemajuan teknologi kegiatan tersebut tidak hanya sebagai kegiatan menghias foto atau gambar saja tetapi juga menambahkan/memasukkan, mengubah, mengedit dan menyimpan serta memanipulasinya melalui komputer baik berupa teks/narasi, audio, video, maupun gambar dari berbagai sumber yang dikenal dengan *scrapbook* digital.

Scrapbook digital adalah buku yang menggabungkan gambar dan teks yang diambil dari surat, artikel, dan majalah, pada saat penyusunannya dibantu dengan software dari komputer (Bradley, 2007). Digital scrapbook saat ini juga dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Di dalam pendidikan, kegiatan pembuatan digital scrapbook ini bisa dibuat oleh peserta didik dan guru ketika berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang unik dan menarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik (Sejarah et al., 2020).

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital pada mata pelajaran geografi tentang materi pengetahuan dasar pemetaan dimana peneliti akan menampilkan *pretest*, materi tentang pengetahuan dasar pemetaan yang sudah dikemas dalam bentuk media pembelajaran *scrapbook* digital lalu terakhir dilakukan evaluasi berupa *posttest* dengan harapan hasil belajar peserta didik akan mencapai/melampaui KKTP. Tampilan media ini berupa *link-link* menu yang

apabila diklik akan terhubung dengan apa yang dituliskan pada *link* tersebut secara *online*, pemanfaatan media pembelajaran *scrapbook* digital ini dapat dilakukan peserta didik kapan saja, dimana saja dan dibuka berulang-ulang secara *online*. Dengan merancang pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran *scrapbook* digital ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar geografi dan pada akhirnya memiliki hasil belajar yang mencapai KKTP.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Pengembangan media *scrapbook* digital ini, peneliti menetapkan pada capaian pembelajaran mata pelajaran geografi kelas X fase E semester dua, materi pengetahuan dasar pemetaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dalam pembelajaran geografi di SMA, yaitu:

1. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang baik.
2. Media pembelajaran mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar masih menggunakan metode konvensional yang berorientasi pada Buku Ajar dan LKS sehingga peserta didik kesulitan untuk menghafal, memahami,, menerapkan, dan menganalisa mata pelajaran geografi.
3. Guru menggunakan media pembelajaran power point yang hanya berisi teks dan gambar.
4. Motivasi belajar peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran geografi sehingga prestasi peserta didik mengalami penurunan.
5. Media pembelajaran bentuk digital belum digunakan di sekolah ini.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tidak semua masalah akan diteliti. Hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada peneliti. Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terfokus, maka batasan yang terhadap permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
2. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* untuk meningkatkan hasil belajar geografi materi pengetahuan dasar pemetaan kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

1.4 Rumusan Masalah

Uraian permasalahan pada latar belakang mengarahkan penelitian ini pada rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital dalam meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk peningkatan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
3. Bagaimana karakteristik produk media pembelajaran *scrapbook* digital untuk peningkatan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
5. Bagaimana efisiensi penggunaan media pembelajaran *scrapbook* digital

untuk peningkatan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?

6. Bagaimana kemenarikan produk media pembelajaran *scrapbook* digital untuk peningkatan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah mengarahkan pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu menganalisis:

1. Potensi dan kondisi dikembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
2. Proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
3. Karakteristik produk media pembelajaran *scrapbook* digital untuk peningkatan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
4. Efektifitas penggunaan produk media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
5. Efisiensi penggunaan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
6. Kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi pada materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kaitannya dengan penelitian pengembangan dan penerapan media pembelajaran *scrapbook* digital.
- b. Memberikan referensi pengetahuan kaitannya dengan kawasan Teknologi Pendidikan (TP) bagian pengembangan
- c. Menambah wawasan bagi para pendidik dalam kaitannya dengan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Media Pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook* digital yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
2. Media Pembelajaran *scrapbook* digital yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi.

b. Bagi Pendidik

1. Memberikan dorongan kepada guru agar berinovasi secara mandiri dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Sebagai motivator dalam mengembangkan kreatifitas guru khususnya mengembangkan inovasi pembelajaran dan melatih kepekaan terhadap permasalahan-permasalahan di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru lainnya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik.

d. Bagi Penyusun/Penulis

1. Menambah pengetahuan, wawasan dan kompetensi dalam menyampaikan pembelajaran geografi pada peserta didik.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran *scrapbook* digital materi pengetahuan dasar pemetaan kelas X SMA dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara spesifik disajikan pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Spesifikasi Pengembangan Produk

No.	Identifikasi Produk	Deskripsi
1.	Jenis	Media scrapbook digital
2.	Judul	Media pembelajaran scrapbook digital materi pengetahuan dasar pemetaan
3.	Isi	Menu tampilan yang berisi cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, glosarium, pendahuluan, uraian materi, rangkuman dan latihan soal

No.	Identifikasi Produk	Deskripsi
4.	Elemen	Membuat dan memanfaatkan peta serta memaparkan fenomena alam dan social serta mampu mendeskripsikan wilayah berdasarkan ilmu pengetahuan dasar geografi, karakter fisik dan sosial wilayah (lokasi, keunikan, distribusi, persamaan dan perbedaan, dan lain-lain) dan pemanfaatan sumber daya bagi penduduk.
5.	Capaian Pembelajaran	Di Akhir fase E, peserta didik mampu memahami Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta/Penginderaan jauh/GIS, Penelitian Geografi, dan Fenomena Geosfer, mampu mencari/mengolah informasi tentang keberagaman wilayah secara fisik dan sosial, mampu menganalisa wilayah berdasarkan ilmu pengetahuan dasar geografi, karakter fisik dan sosial wilayah (lokasi, keunikan, distribusi, persamaan dan perbedaan, dan lain-lain). Peserta didik mampu menguraikan permasalahan yang timbul dalam fenomena geosfer yang terjadi dan memberikan ide solusi terbaik untuk menghadapinya. Peserta didik mampu mengomunikasikan/ mempublikasikan hasil penelitian dalam berbagai media
6.	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian peta. 2. Menjelaskan fungsi komponen-komponen peta 3. Mengidentifikasi jenis-jenis peta berdasarkan isinya 4. Menjelaskan fungsi peta serta contoh penggunaan peta.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran merupakan penengah atau perantara antara sumber belajar kepada penerima pelajaran dalam hal ini adalah peserta didik (Fadhli, 2015). Media Pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dimaksudkan menjadi perantara yang digunakan sebagai proses pembelajaran. Sarana tersebut untuk mencapai tingginya efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan guru dalam mengajar (Sanaky, 2015).

Pengertian media pembelajaran adalah alat bantu grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 2011). Dalam pengertian ini media pembelajaran harus bisa lebih meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat bantu grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berupa alat seperti televisi, buku, koran, internet, majalah dan lain sebagainya yang dapat membantu pengajar serta peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan karakteristik penggunaannya.

2.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut jenisnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran banyak sekali, mulai dari yang sederhana, konvensional, modern hingga media yang kompleks. (Asyhar, 2011) menyebutkan ada 4 media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan peserta didik, contohnya media cetak seperti buku, modul jurnal dan model seperti seperti globe bumi serta media realitas alam sekitar.
2. Media audio yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik, contohnya yaitu radio, CD player dan tepe recorder
3. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indra pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan, contohnya yaitu TV, film, video.
4. Multimedia yaitu media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis pada peserta didik. (Azhar Arsyad, 2011). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi. Terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi perhatian media visual menjadi inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks yang menyertai materi pelajaran.

2. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari kesenangan peserta didik ketika mempelajari teks bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan penelitian mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensasi media pembelajaran dapat dilihat dari temuan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengatur informasi dalam teks dan mengingat.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Daryanto, 2011) adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian pesan instruksional dapat dibakukan.
2. Belajar bisa lebih menarik
3. Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun dibutuhkan.
7. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah ke arah positif.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan harus mempertimbangkan faktor tujuan pembelajaran, materi ajar, keterampilan guru dalam menggunakan, ketersediaan waktu dan kesesuaian taraf berfikir peserta didik. Dengan media pembelajaran yang efektif dan efisien diharapkan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik sehingga hasil belajar akan mencapai ketuntasan minimal.

2.2 Media *Scrapbook* digital

2.2.1 Pengertian *scrapbook*

Scrapbook adalah kegiatan seni dengan cara menempelkan foto pada kertas dan diberikan hiasan sehingga menjadi karya yang kreatif. *Scrapbook* saat ini masih jarang digunakan dalam dunia pendidikan (Murjainah, 2013). Media pembelajaran ini yaitu hasil karya sendiri yang dibuat dengan menggunakan kertas. *Scrapbook* merupakan album yang berisi kenangan foto dan beberapa catatan penting yang ada hubungannya dengan momen atau kejadian difoto tersebut. *Scrapbook* merupakan media yang bisa dilihat dan tidak dapat bergerak yang terdiri dari gambar dan tulisan. *Scrapbook* yang termasuk dalam media visual ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan pendapat Levie bahwa melalui rangsangan gambar dan rangsangan kata secara verbal dapat disimpulkan bahwa rangsangan gambar/ visual dapat memberikan hasil belajar yang baik dalam mengingat, mengenal kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep (Arsyad, 2011).

2.2.2 Pengertian *Scrapbook* digital

Kegiatan seni menempel *scrapbook* ini umumnya dilakukan untuk mengisi waktu dengan melakukan kegiatan menghias gambar/ foto yang kemudian dimasukkan teks sehingga menjadi suatu buku memorabilia. Namun, seiring dengan berkembang dan meningkatnya teknologi kegiatan tersebut tidak hanya sebagai kegiatan menghias foto atau gambar saja tetapi juga menambahkan/memasukkan, mengubah, mengedit dan menyimpan serta memanipulasinya melalui komputer baik berupa teks/narasi, audio, video, maupun gambar dari berbagai sumber yang dikenal dengan digital *scrapbook*. Kegiatan tersebut seringkali digunakan sebagai memorabilia keluarga (Murjainah, 2013).

Makna Digital *scrapbook* menurut (Bradley, 2007) mendefinisikan bahwa buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel dan majalah dalam pembuatannya dibantu software dari komputer. Pengembangan media belajar digital *scrapbook* dirancang menarik dengan diselipkan narasi, gambar, audio dan video. Pembelajaran yang efisien membantu pendidik menyampaikan materi pada peserta didik guna menggali pengetahuan secara mandiri dengan menggunakan media. Penerapan media digital *scrapbook* lebih efektif, karena penyusunan materi sesuai dengan tujuan yang telah dirancang oleh pendidik.

2.2.3 Karakteristik Media *Scrapbook* digital

Karakteristik *scrapbook digital* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu,

1. Berbentuk buku digital.
2. Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Data yang dimasukkan dalam *scrapbook digital* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
4. Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa karakteristik *scrapbook* digital di atas maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan media *scrapbook* digital agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrapbook* digital

Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook*, antara lain:

1. Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.

2. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik.
3. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook digital* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.
4. Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook digital* tidaklah sulit. Kita hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa. Sehingga kebanyakan orang akan mampu membuat *scrapbook digital* sendiri.
5. Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook digital* mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan gambar atau foto yang mudah didapatkan baik dari koleksi foto ataupun kita dapat dari internet.
6. Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook digital* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya.

Kekurangan *scrapbook digital*, adapun kelemahan *scrapbook digital*, antara lain:

1. Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama.
2. Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.
3. Harus menggunakan kuota internet, yang pada kenyataannya belum seluruhnya wilayah yang ada di Indonesia terjangkau internet. Selain itu juga

orang tua juga harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli kuota internet.

Dari beberapa kelemahan yang telah disebutkan diatas maka ada beberapa solusi untuk meminimalisir kekurangan media *scrapbook* digital yaitu desain dan susunan *scrapbook* digital dengan tidak terlalu rumit namun tetap terlihat menarik dan menggunakan gambar-gambar seperlunya yang sesuai dengan pokok bahasan (materi) tanpa menggunakan hiasan yang berlebihan. Selain itu juga untuk mengatasi kuota internet yang terlalu banyak, maka peneliti menyajikan media pembelajaran *scrapbook* digital ini dalam aplikasi Barcode supaya tidak memakai kuota yang terlalu banyak dan supaya tidak memenuhi memori handphone.

2.3 Kajian Teori Pembelajaran

2.3.1 Hakekat Belajar

Menurut Arthur dalam (Herpratiwi, 2009) belajar terjadi bila mempunyai arti bagi individu. Secara psikologis pengertian belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan – perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar, (Daryanto, 2013).

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya (Trianto, 2012). Belajar adalah kegiatan yang

dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan.

Dari berbagai definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan adanya beberapa ciri belajar, yaitu:

1. Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku (change behavior).
2. Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut:

1. Apa pun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar bukan orang lain.
2. Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
3. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
5. Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberikan tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

2.3.2 Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons (Siregar dkk., 2010). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang

dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya .Sebagai contoh, anak belum dapat berhitung perkalian . Walaupun ia sudah berusaha giat, dan gurunya pun sudah mengajarkannya dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Karena ia belum dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai hasil belajar.

Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada factor-factor kondisional yang diberikan lingkungan. Beberapa ilmuan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner. Berdasarkan teori-teori dari beberapa penganut teori belajar behavioristik tersebut, aplikasinya pada teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik peserta didik, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau siswa melalui media pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Peserta didik diharapkan akan memiliki pemahaman yang lebih luas tentang materi yang disampaikan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid.

Pada zaman modern ini, aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia. Dengan pembelajaran pemanfaatan multimedia, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar. Feedback pada pembelajaran dengan multimedia cenderung

diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner dimana Skinner mengembangkan model pembelajaran yang disebut “teaching machine” yang memberikan feedback kepada peserta didik bila memberikan jawaban benar dalam setiap tahapan dari pertanyaan test, bukan sekedar feedback pada akhir test.

2.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivisme adalah sebuah teori pendidikan yang mengedepankan peningkatan perkembangan logika dan konseptual pembelajar. Seorang konstruktivis percaya bahwa belajar hanya terjadi ketika ada pemrosesan informasi secara aktif sehingga mereka meminta pembelajar untuk membuat motif mereka sendiri dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan motif tersebut. Konstruktivis percaya bahwa pembelajar membangun pengetahuan untuk dirinya. Peran seorang pengajar sangat penting dalam teori pembelajaran konstruktivisme. Ketimbang memberikan ceramah, seorang pengajar berfungsi sebagai fasilitator dimana yang membantu pembelajar dengan pemahamannya.

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget (1971) adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Teori belajar konstruktivisme (Mulyana, 2021) merupakan teori pembelajaran yang menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Sehingga dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya pada akhirnya peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam teori belajar konstruktivisme diyakini bahwa pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Pembentukan pengetahuan menurut model konstruktivisme memandang subjek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan (Piaget, 1988).

2.3.4 Teori Belajar Kognitif

Jean Piaget mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan dan perkembangan individu merupakan suatu proses sosial. Individu tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Akibatnya lingkungan sosialnya berada di antara individu dengan lingkungan fisiknya. Interaksi Individu dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Melalui pertukaran ide-ide dengan orang lain, individu yang tadinya memiliki pandangan subyektif terhadap sesuatu yang diamatinya akan berubah pandangannya menjadi obyektif.

Teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Misalnya, seseorang mengamati sesuatu ketika dalam perjalanan. Dalam pengamatan tersebut terjadi aktifitas mental. Kemudian ia menceritakan pengalaman tersebut kepada temannya. Ketika dia menceritakan pengalamannya selama dalam perjalanan, dia tidak dapat menghadirkan objek-objek yang pernah dilihatnya selama dalam perjalanan itu, dia hanya dapat menggambarkan semua objek itu dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Maka dengan demikian, telah terjadi proses belajar, dan terjadi perubahan terutama terhadap pengetahuan dan

pemahaman. Jika pengetahuan dan pemahaman tersebut mengakibatkan perubahan sikap, maka telah terjadi perubahan sikap, dan seterusnya.

Teori belajar kognitif lebih menekankan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia, yang proses tersebut tidak dapat mereka amati. Proses belajar bukan hanya sekedar interaksi antara stimulus dan respon melainkan melibatkan juga aspek psikologis lain (mental, emosi, persepsi) dalam merespon informasi yang tidak tampak, dalam memberikan respon terhadap sebuah stimulus belajar (Karwono & Mularsih H, 2017).

Perkembangan kognitif merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidakseimbangan dan keadaan keseimbangan. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator dan buku sebagai pemberi informasi. Menurut Jean Piaget dalam (Siregar dkk, 2015) bahwa proses belajar terdiri dari tahapan, yaitu tahap satu asimilasi/penyatuan/pengintegrasian tahap dua akomodasi/penyesuaian struktur kognitif ke situasi baru dan tahap tiga *equilibrasi*/penyeimbangan. Piaget mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik. Dalam konteks ini, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu:

Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun).

Individu memahami sesuatu atau tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris, (seperti melihat, dan mendengar) dan dengan tindakan-tindakan motorik fisik. Dengan kata lain, pada usia ini individu dalam memahami sesuatu yang berada di luar dirinya melalui gerakan, suara atau tindakan yang dapat diamati atau dirasakan oleh alat inderanya. Selanjutnya sedikit demi sedikit individu mengembangkan kemampuannya untuk membedakan dirinya dengan bendabenda lain.

2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun).

Individu mulai melukiskan dunia melalui tingkah laku dan kata-kata. Tetapi belum mampu untuk melakukan operasi, yaitu melakukan tindakan mental

yang diinternalisasikan atau melakukan tindakan mental terhadap apa yang dilakukan sebelumnya secara fisik. Pada usia ini individu mulai memiliki kecakapan motorik untuk melakukan sesuatu dari apa yang dilihat dan didengar, tetapi belum mampu memahami secara mental (makna atau hakekat) terhadap apa yang dilakukannya tersebut.

3. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun).

Individu mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian yang bersifat konkret. Individu sudah dapat membedakan benda yang sama dalam kondisi yang berbeda.

4. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas).

Sementara Salvin menjelaskan bahwa pada operasional formal terjadi pada usia 11 sampai dewasa awal. Pada masa ini individu mulai memasuki dunia “kemungkinan” dari dunia yang sebenarnya atau individu mengalami perkembangan penalaran abstrak. Individu dapat berpikir secara abstrak, lebih logis dan idealis.

Implikasi Teori Kognitif Piaget dalam Pembelajaran

1. Bahan yang dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
2. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
3. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.
4. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir.
5. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.

Individu dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri yang menjadi titik pusat dari teori belajar kognitif Piaget ialah individu mampu mengalami kemajuan tingkat perkembangan kognitif atau pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi. Maksudnya adalah pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibentuk

dan dikembangkan oleh individu sendiri melalui interaksi dengan lingkungan yang terus-menerus dan selalu berubah.

Dalam berinteraksi dengan lingkungan tersebut, individu mampu beradaptasi dan mengorganisasikan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan dalam struktur kognitifnya, pengetahuan, wawasan dan pemahamannya semakin berkembang. Atau dengan kata lain, individu dapat pintar dengan belajar sendiri dari lingkungannya. Individualisasi dalam proses pembelajaran, perlakuan terhadap individu harus didasarkan pada perkembangan kognitifnya. Atau dengan kata lain, dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini disebabkan karena setiap tahap perkembangan kognitif memiliki karakteristik berbeda-beda. Susunan saraf seorang akan semakin kompleks seiring dengan bertambahnya umur.

Proses belajar yang dialami seorang anak berbeda pada tahap yang satu dengan yang lainnya. Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya (Siregar dkk, 2015). Perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis, yaitu perkembangan sistem syaraf. Bertambahnya umur seseorang maka susunan syaraf seseorang akan semakin kompleks dan memungkinkan kemampuannya akan semakin meningkat. Menurut Jean Piaget, dasar dari belajar adalah aktivitas anak bila ia berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan anak merupakan suatu proses sosial. Anak tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Akibatnya lingkungan sosialnya berada diantara anak dengan lingkungan fisiknya. Interaksi anak dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Melalui pertukaran ide-ide dengan orang lain, seorang anak yang tadinya memiliki pandangan subyektif terhadap sesuatu yang diamatinya akan berubah pandangannya menjadi obyektif.

2.3.5 Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan perkembangan dari teori belajar kognitif, yang menekankan peristiwa belajar sebagai proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadinya perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu. Hakekat manajemen pembelajaran berdasarkan teori belajar sibernetik adalah usaha guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya secara efektif dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi peserta didik, terutama unsur pikiran untuk memahami stimulus dari luar melalui proses pengolahan informasi.

Proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari proses penyandian informasi (*encoding*), diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*), dan diakhiri dengan menggunakan kembali informasi yang telah disimpan dalam ingatan (*retrieval*). Ingatan terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan diproses penelusuran bergerak secara hierarkis dari informasi yang paling umum dan inklusif ke informasi yang paling umum dan rinci sampai informasi yang diinginkan diperoleh. Penyampaian informasi dalam proses pembelajaran menunjukkan suatu proses belajar.

Mempelajari teori pembelajaran memiliki tujuan yang dapat dilihat berdasarkan aspek individu maupun masyarakat. Dari aspek individu, pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup, sehingga memperoleh kualitas hidup yang lebih baik dan efektif. Sedangkan pada aspek masyarakat, pembelajaran merupakan kunci dalam pemindahan kebudayaan dari satu generasi ke generasi baru. Oleh karena itu, melalui pembelajaran, dimungkinkan adanya penemuan baru dan pengembangan dari generasi lama. Teori belajar Sibernetik merupakan teori belajar yang relatif paling baru dibandingkan dengan teori-teori lainnya yang berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Sehingga teori sibernetik ini sesuai dengan pendidikan era digital berbasis teknologi.

Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis teknologi sebagai solusi alternative dalam inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teori belajar sibermetik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital lebih mementingkan system informasi dari pesan atau materi dari media tersebut. Bagaimana proses belajar akan berlangsung sangat ditentukan oleh system informasi dari materi pada media yang ditampilkan. Teori sibermetik menjelaskan bahwa tidak ada satu jenis pun cara belajar yang ideal untuk segala situasi (Herpratiwi, 2016). Oleh karena itu, sebuah informasi mungkin akan dipelajari seorang peserta didik dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari peserta didik yang lain melalui proses belajar yang berbeda.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. (Nana Sudjana, 2013). Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik, hal ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan faktor intern dari peserta didik

itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka harus melalui proses belajar yang baik pula.

2.4.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy Bloom yang telah direvisi Anderson (Anderson, L. W. and Krathwohl, 2010) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Tabel 2.1 Indikator Berdasarkan Taksonomi Bloom yang Telah Direvisi Anderson

No	Dimensi Proses Kognitif dan Kategori	Kata Kerja Operasional untuk Perumusan Indikator/Tujuan
1.	Mengingat (C1)	Pengertian : Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang
	1.1 Mengenali	Menyebutkan, menunjukkan, memilih, mengidentifikasi
	1.2 Mengingat Kembali	mengungkapkan kembali, menuliskan kembali, menyebutkan kembali
2.	Memahami (C2)	Pengertian: Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru
	2.1. Menafsirkan	menafsirkan, memparafrasekan, mengungkapkan dengan kata-kata sendiri, mencontohkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, mengelompokkelompokkan, mengidentifikasi berdasarkan kategori tertentu, merangkum, meringkas, membuat ikhtisar, menyimpulkan, mengambil kesimpulan, membandingkan, membedakan, menjelaskan, menguraikan, mendeskripsikan, menuliskan
	2.2. Mencontohkan	mencontohkan, memberi contoh
	2.3. Mengklasifikasi Kan	mengklasifikasikan, mengelompokkelompokkan, mengidentifikasi berdasarkan kategori tertentu
	2.4. Merangkum	merangkum, meringkas, membuat ikhtisar
	2.5. Menyimpulkan	menyimpulkan, mengambil kesimpulan
	2.6. Membandingkan	membandingkan, membedakan

No	Dimensi Proses Kognitif dan Kategori	Kata Kerja Operasional untuk Perumusan Indikator/Tujuan
	2.7. Menjelaskan	menjelaskan, menguraikan, mendeskripsikan, menuliskan
	2.6. Membandingkan	membandingkan, membedakan
	2.7. Menjelaskan	menjelaskan, menguraikan, mendeskripsikan, menuliskan
3.	Mengaplikasikan(C3)	Pengertian: Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu
	3.1. Mengeksekusi	menghitung, melakukan gerakan, menggerakkan, memperagakan sesuai prosedur/teknik, mengimplementasikan, menerapkan, menggunakan, memodifikasi, menstransfer
	3.2. Mengimplementasikan	mengimplementasikan, menerapkan, menggunakan, memodifikasi, menstransfer.
4.	Menganalisis (C4)	Pengertian: Memecah-mecah materi jadi bagian- bagian penyusunnya dan menentukan hubungan- hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan.
	4.1. Membedakan	membedakan, menganalisis perbedaan, mengorganisasikan, membuat diagram, menunjukkan bukti, menghubungkan, menganalisis kesalahan, menganalisis kelebihan, menunjukkan sudut pandang
	4.2. Mengorganisasi	mengorganisasikan, membuat diagram, menunjukkan bukti, menghubungkan
	4.3. Mengatribusikan	menganalisis kesalahan, menganalisis kelebihan, menunjukkan sudut pandang
5.	Mengevaluasi (C5)	Pengertian: Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar
	5.1. Memeriksa	memeriksa, menunjukkan kelebihan, menunjukkan kekurangan, membandingkan, menilai, mengkritik
	5.2. Mengkritik	menilai, mengkritik
6.	Mencipta (C6)	Pengertian: Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal
	6.1. Merumuskan	Merumuskan, merencanakan, merancang, mendisain, memproduksi, membuat
	6.2. Merencanakan	merencanakan, merancang, mendisain
	6.3. Memproduksi	memproduksi, membuat

2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik, terutama kemampuan yang dimilikinya. Secara sistematis setidaknya faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi sebagai faktor internal dan eksternal (Suryabrata, 2013) yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Faktor Internal Individu

Faktor internal yang terdapat dalam diri individu yang belajar yaitu berupa faktor yang mengolah dan memproses lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Karena karakteristik internal masing-masing individu berbeda satu dengan yang lain, maka masing-masing individu akan merespons terhadap faktor yang ada di luar dirinya (lingkungan) dengan cara yang berbeda. Perbedaan cara merespons lingkungan yang berbeda inilah yang menghasilkan hasil belajar yang berbeda.

Pada dasarnya faktor internal itu sangat kompleks yang dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu :

1) Faktor Fisiologi

Faktor fisiologis meliputi antara lain: keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah), yang semuanya akan mempengaruhi cara merespons terhadap lingkungan. Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar dan pembelajaran. Faktor kelelahan, faktor gizi, akan memberikan kontribusi berbeda terhadap proses dan hasil belajar. Individu yang kekurangan gizi dan kelelahan fisik akan merespons dan

memproses sesuatu lingkungan berbeda dengan dengan individu yang kekurangan gizi, dan faktor kelelahan akan sulit untuk merespons terhadap sesuatu yang ada di luar dirinya.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan kondisi internal yang memberikan kontribusi besar untuk terjadinya proses belajar. Setiap individu memiliki karakteristik psikologis berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan inilah yang menimbulkan perbedaan cara merespons terhadap stimulus dari luar, yang akan berdampak pada hasil belajar yang berbeda. Faktor internal yang berupa karakteristik psikologis antara lain meliputi: intelegensi, emosi, bakat, motivasi, dan perhatian.

a) Intelegensi

Harus diakui bahwa hasil belajar bukan saja ditentukan oleh intelegensi, tetapi juga kontribusi faktor-faktor non intelegensi seperti emosi, bakat, kepribadian, minat, perhatian, daya nalar, serta pengaruh lingkungan.

b) Emosi

Sebagai fungsi psikis, emosi sangat kuat mempengaruhi proses dan aktivitas belajar. Suatu kegiatan yang akan dilakukan akan menghasilkan sesuatu yang lebih baik jika disertai suasana emosional yang positif.

c) Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu baru dapat direalisasikan menjadi suatu kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih. Hasil belajar tersebut sangat dipengaruhi bakat seseorang dengan diasah melalui latihan yang terus-menerus.

d) Motivasi

Secara umum motif dapat dijelaskan sebagai daya upaya yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Manusia pada umumnya memiliki dua macam dorongan, dorongan yang datangnya dari dalam diri manusia yaitu dorongan yang datang dari luar dirinya. Individu yang memiliki inteligensi yang tinggi belum tentu sukses dalam pembelajaran jika tidak memiliki motif yang tinggi dalam belajar. Sebaliknya individu yang memiliki inteligensi sedang-sedang saja, tetapi memiliki motif belajar yang tinggi ada kemungkinan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

e) Perhatian

Agar objek yang dipelajari dapat memperoleh hasil yang optimal, maka individu harus memiliki perhatian terhadap objek yang dipelajari. Beberapa hal yang dapat menarik perhatian individu terhadap objek yang dipelajari antara lain, objeknya menarik, objek itu baru, objek itu lain dari biasanya, objek itu berkaitan dengan kebutuhan individu, objek itu bermanfaat. Oleh sebab itu, perhatian pada satu objek yang akan dipelajari merupakan persyaratan penting untuk terjadinya proses belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berada di luar individu atau sering disebut dengan lingkungan. Mengingat luasnya kata “segala sesuatu”, lingkungan dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai bentuk antara lain:

- 1) Lingkungan fisik antara lain terdiri dari geografis, rumah, sekolah, pasar, tempat bermain, dan sebagainya.
- 2) Lingkungan psikis meliputi aspirasi, harapan-harapan, cita-cita dan masalah yang dihadapi.
- 3) Lingkungan personal meliputi teman sebaya, orang tua, guru, tokoh, masyarakat dan seterusnya.

- 4) Lingkungan non personal diantaranya meliputi, rumah, peralatan, pepohonan gunung dan sebagainya.
- 5) Jika dilihat dari sudut kelembagaan dan pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar, lingkungan terdiri dari atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, sedangkan belajar akibat interaksi individu dengan lingkungan. Pola interaksi individu dengan lingkungan inilah yang akan menghasilkan model tingkah laku individu. Jadi, faktor eksternal dapat mengubah tingkah laku individu, mengubah karakter, bahkan dapat memodifikasi tempramen/ karakter individu. (H. Karwono & Heni Mularsih, 2017:2-4).

2.4.4 Penilaian Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (hal 120-121) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

1. Tes Formatif, penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.
2. Tes Subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap peserta didik untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar peserta didik. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
3. Tes Sumatif, tes ini diadakan untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan

tarap atau tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Evaluasi hasil belajar dapat dilakukan menggunakan alat evaluasi yang berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada siswa dalam waktu tertentu. Untuk mengukur hasil belajar dapat digunakan tes hasil belajar yang menurut jenisnya dapat dibagi dua yaitu tes hasil belajar bentuk uraian dan bentuk obyektif

2.5 Pelajaran Geografi

Menurut Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) menyatakan bahwa struktur kurikulum SMA terdiri atas 2 (dua) Fase yaitu:

- a. Fase E untuk kelas X; dan
- b. Fase F untuk kelas XI dan kelas XII.

Struktur kurikulum untuk SMA/MA terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:

- a. pembelajaran intrakurikuler; dan
- b. proyek penguatan profil pelajar Pancasila dialokasikan sekitar 30% (tiga puluh persen) total JP per tahun.

Pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel, baik secara muatan maupun secara waktu pelaksanaan. Secara muatan, proyek profil harus mengacu pada capaian profil pelajar Pancasila sesuai dengan fase peserta didik, dan tidak harus dikaitkan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran. Secara pengelolaan waktu pelaksanaan, proyek dapat dilaksanakan dengan menjumlah alokasi jam pelajaran proyek dari semua mata pelajaran dan jumlah total waktu pelaksanaan masing-masing proyek tidak harus sama.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas X SMA/MA tidak dipisahkan menjadi mata pelajaran yang lebih spesifik. Namun demikian, satuan pendidikan dapat menentukan bagaimana muatan pelajaran

diorganisasi. Pengorganisasian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan sebagai berikut:

- a. Mengajarkan muatan Ilmu Pengetahuan Alam atau Ilmu Pengetahuan Sosial secara terintegrasi;
- b. Mengajarkan muatan Ilmu Pengetahuan Alam atau Ilmu Pengetahuan Sosial secara bergantian dalam blok waktu yang terpisah; atau
- c. Mengajarkan muatan Ilmu Pengetahuan Alam atau Ilmu Pengetahuan Sosial secara paralel dengan JP terpisah seperti mata pelajaran yang berbeda-beda, diikuti dengan unit pembelajaran inkuiri yang mengintegrasikan muatan-muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut.

Berdasarkan uraian di atas mata pelajaran geografi merupakan salah satu muatan bidang ilmu pengetahuan sosial. Kelompok bidang ilmu pengetahuan social dijenjang SMA ini terdiri dari mata pelajaran geografi, sosiologi, ekonomi dan sejarah. Mata pelajaran tersebut memiliki jam pelajaran terpisah satu sama lain dengan unit pembelajaran inkuiri yang mengintegrasikan muatan bidang ilmu pengetahuan sosial.

2.5.1 Perangkat Pelajaran Geografi Kelas X

A. Tujuan Mata Pelajaran Geografi

1. Memahami wilayah tempat tinggal dan lingkungan sekitar (karakteristik, keunikan, persamaan–perbedaan wilayah).
2. Memahami proses yang memengaruhi lingkungan fisik dan sosial.
3. Memahami interaksi antar faktor/gejala fisik alam dan manusia yang berdampak bagi kehidupan.
4. Kemampuan menggunakan dan memahami data dan informasi geografis.
5. Mengenal cara mitigasi dan adaptasi terhadap bencana alam di lingkungan tempat tinggal dan negaranya.

6. Mampu menganalisa secara spasial fenomena geografi dalam kehidupan sehari-hari dan menarik manfaatnya.

B. Elemen Pembelajaran Geografi X Fase E

Tabel 2.2 Elemen Pembelajaran Geografi X Fase E

Elemen	Deskripsi
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase, peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, berpikir kritis, dan menganalisa secara keruangan tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta, Penelitian Geografi dan Lingkungan Geosfer, memaparkan ide, dan memublikasikannya di kelas atau pun media lain.
Keterampilan Proses	Pada akhir fase, peserta didik terampil dalam membaca dan menuliskan tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta, Penelitian Geografi dan Fenomena Geosfer. Peserta didik mampu menyampaikan, mengomunikasikan ide antar mereka, dan mampu bekerja secara kelompok atau pun mandiri dengan alat bantu hasil produk sendiri berupa peta atau alat pembelajaran lainnya.

Sumber: Modul Ajar Geografi kelas X

C. Capaian Pembelajaran Geografi X

Di Akhir fase E, peserta didik mampu memahami Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta/Penginderaan jauh/GIS, Penelitian Geografi, dan Fenomena Geosfer, mampu mencari/mengolah informasi tentang keberagaman wilayah secara fisik dan sosial, mampu menganalisa wilayah berdasarkan ilmu pengetahuan dasar geografi, karakter fisik dan sosial wilayah (lokasi, keunikan, distribusi, persamaan dan perbedaan, dan lain-lain). Peserta didik mampu menguraikan permasalahan yang timbul dalam fenomena geosfer yang terjadi dan memberikan ide solusi terbaik untuk menghadapinya. Peserta didik mampu mengomunikasikan/ mempublikasikan hasil penelitian dalam berbagai media.

D. Analisis Capaian Pembelajaran Kelas X

Tabel 2.3 Analisis Capaian Pembelajaran Kelas X

Elemen	Indikator Pencapaian
Peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, berpikir kritis, dan menganalisa secara keruangan tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta, Penelitian Geografi dan Lingkungan Geosfer, memaparkan ide, dan memublikasikannya di kelas atau pun media lain	<ol style="list-style-type: none">1. menganalisis perkembangan ilmu geografi2. menganalisis objek studi geografi3. menganalisis aspek-aspek4. menganalisis perkembangan ilmu geografi5. menganalisis objek studi geografi6. menganalisis aspek-aspek geografi7. menganalisis pendekatan geografi8. Menganalisis konsep geografi9. Menganalisis prinsip-prinsip geografi
Peserta didik terampil dalam membaca dan menuliskan tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta, Penelitian Geografi dan Fenomena Geosfer.	<ol style="list-style-type: none">1. menganalisis pengetahuan dasar pemetaan2. menganalisis penginderaan jauh3. menganalisis sistem informasi geografi
Peserta didik mampu menyampaikan, mengomunikasikan ide antar mereka, dan mampu bekerja secara kelompok atau pun mandiri dengan alat bantu hasil produk sendiri berupa peta atau alat pembelajaran lainnya.	<ol style="list-style-type: none">1. menganalisis metode penelitian geografi2. menganalisis teknik pengumpulan data geografi

Sumber: Modul Ajar Geografi kelas X

E. Tujuan Pembelajaran

Tabel 2.4 Tujuan Pembelajaran

Semester	Elemen	Tujuan Pembelajaran
Satu	1. Mengidentifikasi dan memahami tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi. Serta membuat pertanyaan tentang karakteristik wilayah Indonesia secara fisik/social dan manfaat nya bagi kehidupan manusia dari permukaan bumi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan perkembangan ilmu geografi dengan mengetahui asal usul dan sejarah manusia untuk mengenal lingkungan dan wilayah yang lain. 2. Mendeskripsikn objek studi geografi dan memahami tentang cara pandang atau perspektif ilmu geografi dengan ilmu lain. 3. Mengemukakan macam-macam aspek ilmu geografi, menunjukkan perbedaan aspek fisik dan aspek social pada suatu wilayah. 4. Membedakan pendekatan geografi dalam kajian geosfer serta menganalisis berbagai fenomena geosfer yang terjadi pada suatu wilayah. 5. Menjelaskan konsep-konsep dasar geografi dalam kehidupan sehari-hari. 6. Mencontohkan konsep-konsep geografi dalam kehidupan sehari-hari. 7. Membedakan prinsip - prinsip geografi dalam kajian geosfer 8. Menjelaskan dan memahami bencana yang ada di lingkungan geosfer serta upaya penanggulangan bencana dipandang dari sudut pandang ilmu geografi 9. Menjelaskan dan memahami bencana yang ada di lingkungan geosfer serta upaya penanggulangan bencana dipandang dari sudut pandang ilmu geografi
	2. Membuat dan memanfaatkan peta serta memaparkan fenomena alam dan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian peta. 2. Menjelaskan fungsi komponen-komponen peta 3. Mengidentifikasi jenis-jenis peta

Semester	Elemen	Tujuan Pembelajaran
	social serta mampu mendeskripsikan wilayah berdasarkan ilmu pengetahuan dasar geografi, karakter fisik dan sosial wilayah (lokasi, keunikan, distribusi, persamaan dan perbedaan, dan lain-lain) dan pemanfaatan sumberdaya bagi penduduk dengan memanfaatkan peta, data, tabel dan lainnya, serta pemanfaatan teknologi SIG. dan sosial wilayah (lokasi, keunikan, distribusi, persamaan dan perbedaan, dan lain-lain) dan pemanfaatan sumberdaya bagi penduduk dengan memanfaatkan peta, data, tabel dan lainnya, serta pemanfaatan teknologi SIG.	<p>berdasarkan isinya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menjelaskan fungsi peta serta contoh penggunaan peta. 5. Menjelaskan pengertian peta. 6. Menjelaskan fungsi komponen-komponen peta 7. Mengidentifikasi jenis-jenis peta berdasarkan isinya 8. Menjelaskan fungsi peta serta contoh penggunaan peta. 9. Menjelaskan pengertian penginderaan jauh 10. Menyebutkan komponen-komponen penginderaan jauh. 11. Menginterpretasi citra berdasarkan unsur-unsur interpretasi citra dengan teliti. 12. Mengidentifikasi jenis-jenis citra berdasarkan jenis sensornya. 13. Menjelaskan pengertian subsistem SIG. 14. Menyebutkan komponen-komponen SIG. 15. Menjelaskan tahapan pengolahan data alam SIG serta mengenal produk SIG.
	3. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan serta mampu mencari / mengolah informasi tentang keberagaman wilayah secara fisik dan social.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan pengertian penelitian geografi. 2. Mampu menjelaskan sifat-sifat penelitian geografi. 3. Mampu menyebutkan jenis-jenis penelitian geografi. 4. Mampu memahami fenomena dan masalah geografi. 5. Mampu menyusun rumusan masalah geografi dengan cermat. 6. Mampu memahami teknik pengumpulan data geografi dengan

		<p>cermat dan teliti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Mampu memahami metode penelitian geografi dengan cermat dan teliti. 8. Mampu memahami analisis data geografi dengan cermat dan teliti 9. Mampu memahami sistematika penulisan laporan dan menyusun laporan penelitian geografi dengan teliti. 10. Mampu menyebutkan jenis-jenis penelitian geografi. 11. Mampu memahami fenomena dan masalah geografi. 12. Mampu menyusun rumusan masalah geografi dengan cermat. 13. Mampu memahami teknik pengumpulan data geografi dengan cermat dan teliti. 14. Mampu memahami metode penelitian 15. Geografi dengan cermat dan teliti. 16. Mampu memahami analisis data geografi dengan cermat dan teliti 17. Mampu memahami sistematika penulisan laporan dan menyusun laporan penelitian geografi dengan teliti.
--	--	--

Sumber: Modul Ajar Geografi kelas X

2.5.2 Pengetahuan Dasar Pemetaan

Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala tertentu. Peta dapat digolongkan berdasarkan isi (content), skala (scale) dan tujuannya (purpose). Berdasarkan isinya peta dibedakan menjadi peta umum dan peta khusus. Berdasarkan skalanya peta dibedakan menjadi peta kadaster/teknik, peta skala besar, peta skala sedang dan peta skala kecil. Sedangkan berdasarkan tujuannya ada peta pendidikan (education map), peta ilmu pengetahuan (science map), peta informasi umum (general information map), peta navigasi (navigation map) dan sebagainya berdasarkan tujuan pembuatan peta itu.

Secara umum fungsi peta adalah untuk menunjukkan lokasi, ukuran (luas, jarak dan sudut), bentuk, kondisi fisik, karakter daerah, alat perencana dan lainnya. Peta yang baik harus dilengkapi dengan komponen-komponen kelengkapan peta agar si pemakai mudah membacanya. Komponen-komponen tersebut adalah: judul peta, skala peta, legenda, tanda arah, sumber peta, tahun pembuatan, proyeksi peta, simbol-simbol, warna, garis tepi (border), garis lintang dan garis bujur, inset peta.

Dalam pembuatan peta ada beberapa prinsip pokok yang harus diperhatikan yaitu: menentukan daerahnya, membuat peta dasar, mencari data, membuat simbol-simbol, menempatkan simbol peta, membuat legenda, melengkapi dengan tulisan yang baik dan benar. Dalam membaca peta orang harus memahami dengan baik semua simbol dan informasi yang ada pada peta. Membaca peta pada hakekatnya mempelajari medan/lapangan lewat simbol-simbol yang ada. Faktor-faktor yang dapat dibaca pada peta antara lain, kenampakan alam, sosial dan ekonomi, jarak, arah, lokasi, ketinggian.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Relevan 1

Penelitian yang dilakukan oleh Murjainah, 2013. Dengan judul Pengembangan Digital *Scrapbook* Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Digital *Scrapbook* Pembelajaran Geografi yang valid dan praktis, serta mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa digital *scrapbook* pembelajaran Geografi telah valid melalui wawancara. Hasil one-to-one evaluation dan small group evaluation diketahui bahwa digital *scrapbook* pembelajaran Geografi sudah sangat praktis digunakan terlihat dari hasil perhitungan angket tanggapan peserta didik dan observasi aktivitas peserta

didik menggunakan digital *scrapbook* pembelajaran Geografi. Tahap field tes diketahui rerata nilai pretes peserta didik SMU Negeri 4 Palembang sebesar 64,10 dan posttest sebesar 88,51 artinya terjadi peningkatan sebesar 24,41 sehingga didapatkan N-Gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Artinya, produk yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap peserta didik. Hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa digital *scrapbook* pembelajaran Geografi yang peneliti kembangkan terbukti valid, praktis, dan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya disarankan bagi peneliti lain dapat menjadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media sejenis atau menerapkannya dalam penelitian eksperimen maupun penelitian tindakan kelas (Murjainah, 2013).

2. Penelitian Relevan 2

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Laksono dan Arif Widiyatmoko, 2022. Dengan judul Pengembangan Science Digital *Scrapbook* Sebagai Penilaian Otentik Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta didik SMP. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis karakteristik, kelayakan, dan profil hasil belajar menggunakan *scrapbook* IPA digital sebagai penilaian otentik untuk mengukur hasil belajar siswa SMP pada tema Zat Aditif dan Zat Adiktif. Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Buku tempel digital sains sebagai penilaian otentik yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan evaluasi.

Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh dari tes skala kecil untuk soal essay, instrumen penilaian sikap, dan instrumen penilaian keterampilan diperoleh 0,62; 0,84; dan 0,38. Hasil belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan digital science *scrapbook* sebagai penilaian otentik menunjukkan 83,3% siswa tuntas pada ranah pengetahuan, 100% tuntas pada ranah sikap, dan 100% tuntas pada ranah keterampilan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *scrapbook* digital sains sebagai penilaian otentik yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan untuk mengukur hasil

belajar siswa SMP pada konsep zat aditif dan zat adiktif (Pendidikan and Indonesia, 2022).

3. Penelitian Relevan 3

Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Kusnia Dewi, 2018, dengan judul pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* untuk materi karangan deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* untuk materi karangan deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar yang dikembangkan mendapat penilaian yang layak dari pakar.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kualitas media *scrapbook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase 85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon siswa terhadap media *scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik (Dewi dkk., 2018).

4. Penelitian Relevan 4

Penelitian yang dilakukan oleh Setyo Wahyu Wardhani, 2018 dengan judul Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan keparaktisan dari pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil rata-rata validasi media 84% dan percentage of agreement (PA)= 96%. Hasil rata-rata validasi materi 84%, percentage of agreement (PA) = 86% dan hasil respon peserta didik terhadap media *scrapbook* diperoleh rata-rata 96%. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran (Wardhani, 2018).

5. Penelitian Relevan 5

Penelitian yang dilakukan oleh Prastiti, TD, D Dafik, JP Mairing, and S Tresnaningsih, 2021. Dengan judul Pengembangan *scrapbook* digital statistik pendidikan terintegrasi dengan problem based learning di universitas terbuka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *scrapbook* digital sebagai media digital yang terintegrasi dengan pembelajaran berbasis masalah untuk mendorong hasil belajar peserta didik di Pendidikan Statistika. Dengan hasil penelitian diperoleh bahwa *scrapbook* digital memenuhi validitas ahli berdasarkan teori konstruktivisme dan konsep statistik. Apalagi penerapan *scrapbook* digital memenuhi kriteria praktis karena semua peserta didik merasa antusias dan mengaku dapat membantu mereka dalam memahami Pendidikan Statistika. Pelaksanaannya memenuhi kriteria efektif berdasarkan rerata skor hasil belajar peserta didik, 75,75 pada skala 0-100, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 60. Disimpulkan bahwa penggunaan *scrapbook* digital pada mata pelajaran Pendidikan Statistika memenuhi validitas, kriteria praktis, dan efektif (Prastiti et al., 2021).

6. Penelitian Relevan 6

Penelitian yang dilakukan oleh Veronica, Indah, Ratna Whyu Pusari, and M.Yusuf Setiawardana, 2018. Dengan judul pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran ipa. pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran IPA. Diharapkan dengan penelitian pengembangan media *scrapbook* peserta didik dapat termotivasi dan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Objek dan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SD. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPA, media yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima peserta didik terbukti dengan respon peserta didik yang diambil dengan angket respon yang digunakan peneliti (Veronica dkk., 2018).

7. Penelitian Relevan 7

Penelitian yang dilakukan oleh Ertika, Y. O., M. J. A., Putra, and O dan Kurniawan, 2020. Dengan judul pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk mitigasi bencana alam kebakaran hutan dan lahan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* untuk mitigasi bencana alam kebakaran hutan dan lahan di sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *scrapbook*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu validasi ahli materi tahap 1 media dikategorikan kurang valid dan validasi ahli materi tahap 2 dengan kategori sangat valid. Pada validasi ahli media media memperoleh penilaian dengan kategori sangat valid. Validasi yang terakhir yaitu validasi praktisi dengan kategori sangat valid. Uji coba yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji coba satu-satu dan kelompok kecil dengan kategori penilaian respon peserta didik yaitu uji coba satu-satu dikategorikan sangat layak dan uji coba kelompok kecil juga dikategorikan sangat layak. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* untuk mitigasi bencana alam kebakaran hutan dan lahan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Ertika dkk, 2020).

8. Penelitian Relevan 8

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, Shofia Lana, and Bunga Ihda Norra. 2020. Dengan judul pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi vertebrata di kelas x. Berdasarkan pengukuran motivasi belajar disimpulkan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 23% dengan gain score 0.52 termasuk dalam kategori sedang. Pada uji beda dengan uji t diperoleh thitung sebesar 16.449 dan ttabel sebesar 2.093, karena thitung > ttabel maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Media *scrapbook* memperoleh penilaian kategori sangat baik, sehingga sangat layak digunakan sebagai

media pembelajaran *scrapbook* pada materi vertebrata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X (Fauziyah et al., 2020).

9. Penelitian Relevan 9

Penelitian yang dilakukan oleh Sulastriningsih, Leo Agung, and Akhmad Arif Musadad, 2020. Dengan judul penerapan model pembelajaran project based learning dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah kelas x mipa 4 sma batik 1 surakarta tahun 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah dengan mempraktikkan model pembelajaran berbasis proyek dengan pembuatan media pembelajaran *scrapbook* pada peserta didik kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta tahun ajaran 2019/2020.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi model pembelajaran PPA dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yang mengalami peningkatan per siklus yaitu rata-rata kreativitas belajar saat pra siklus mencapai 70,03% menjadi 77% pada Siklus I meningkat sebesar 0,4 dan terakhir menjadi 80 % untuk hasil belajar juga meningkat ketuntasan hasil belajar dengan perolehan data Pra Siklus sebesar 67% kemudian Siklus I naik menjadi 75% dan berakhir pada Siklus II 81%. Kesimpulan penelitian ini membuktikan bahwa intervensi model Project Based Learning dengan media Scrapbook dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa Kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta (Sulastriningsih dkk., 2020).

10. Penelitian Relevan 10

Penelitian yang dilakukan oleh Susliana, Destin, and Siti Wahyuni, 2019. Dengan judul pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman materi struktur bumi dan dinamikanya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* serta mengetahui pengaruh media pembelajaran tersebut terhadap pemahaman materi siswa. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran *scrapbook* yang tidak hanya menekankan gambar yang jelas dan menarik, melainkan juga menyajikan catatan materi yang mencukupi sehingga media tersebut dapat

digunakan untuk belajar mandiri. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,26% dengan kategori sangat layak. Media *scrapbook* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman materi siswa dengan diperoleh nilai N-gain 0,54 dengan kategori sedang (Susliana and Siti Wahyuni, 2019).

11. Penelitian Relevan 11

Penelitian yang dilakukan oleh Wusqo, I. U., S. D. Pamelasari, M. Khusniati, A. Yanitama, and F. R. Pratidina. 2021. Dengan judul Pengembangan dan validasi *scrapbook* digital sains dalam desain universal untuk lingkungan belajar (The development and validation of science digital *scrapbook* in a universal design for learning environment). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi lembar memo digital berdasarkan desain universal untuk pembelajaran (UDL). Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan. Metode pengumpulan dan analisis data yang digunakan pada tahap awal adalah metode angket untuk mendapatkan data validasi ahli. Artikel ini melaporkan pengembangan dan validasi dari *scrapbook* digital sains berbasis UDL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ajaran ini medianya sah. (Wusqo et al., 2021).

12. Penelitian Relevan 12

Penelitian yang dilakukan oleh Wusqo, Indah Urwatin, Niken Ayu Lestari Bondan Jatiningsih, and Supinah. 2022. Dengan judul Pengaruh *Scrapbook* Digital Sains Berdasarkan Universal Design for Learning (UDL) pada Siswa (The Effect of Science Digital *Scrapbook* Based on the Universal Design for Learning (UDL) on Students'). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang menggunakan desain post-test-only control-group design. Pesertanya adalah siswa kelas VIII C dan VIII D di SMP N 24 Semarang. Hasil belajar kognitif sosial siswa dinilai menggunakan tes. Mann-Whitney U digunakan untuk membandingkan post-test antara kedua kelompok. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa hasil belajar kognitif lebih

tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Disimpulkan bahwa Science Digital *scrapbook* merupakan sumber belajar yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Wusqo et al., 2022)

Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa penelitian yang relevan dengan media pembelajaran *scrapbook* digital, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* digital memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan pemahaman materi siswa, sehingga dapat memberikan efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital sebagai media belajar sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi materi pengetahuan dasar pemetaan pada fase E kelas X. Dengan demikian dari beberapa penelitian diatas belum ada penelitian yang membahas pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi di SMAN 1 Terbanggi Besar. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian untuk membahas media pembelajaran *scrapbook* digital di sekolah tersebut.

2.7 Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *scrapbook digital* yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan permasalahan pada pembelajaran geografi.

Munculnya permasalahan didasari pada penggunaan media pembelajaran sebelumnya. Media power point yang selama ini digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pengetahuan dasar pemetaan dianggap tidak menarik

oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM, dengan perolehan nilai sebagai berikut: peserta didik dari kelas XA , XB , XC dan XD memiliki rata-rata nilai belum mencapai kompetensi yang baik pada materi pengetahuan dasar pemetaan. Bukti bahwa peserta didik mempunyai kendala pada materi nampak pada hasil belajar, nampak sebanyak 108 dari 146 peserta didik mendapat nilai rata- rata 60. Sementara KKM yang ditentukan adalah 75, artinya sejumlah 108 peserta didik tidak tuntas pada materi pengetahuan dasar pemetaan. Berdasarkan pertimbangan permasalahan ini maka dilakukan sebuah inovasi untuk mengatasi dan memberikan makna pembelajaran sesuai dengan teori pembelajaran yang telah didiskripsikan pada bagian sebelumnya.

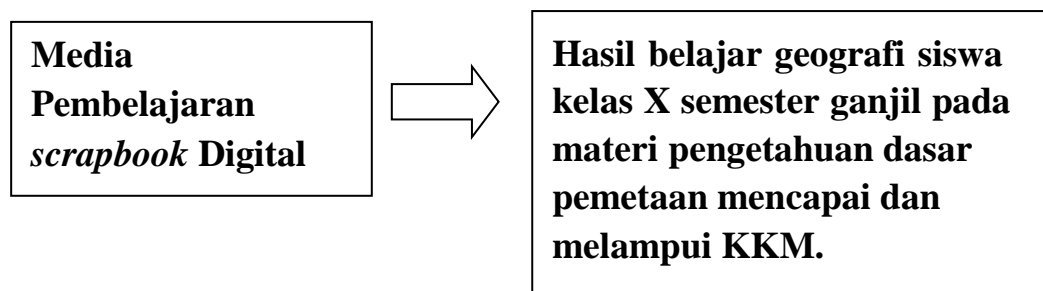
Setelah menentukan dan menemukan permasalahan maka peneliti mencoba menawarkan atau memberikan sebuah inovasi dengan mengembangkan sebuah produk untuk mengatasi kesulitan belajar dan memberikan ukuran atau patokan pembelajaran yang lebih tinggi. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran *srcapbook* digital. Alasan media pembelajaran *srcapbook* digital digunakan dalam proses pembelajaran adalah untuk menarik minat belajar peserta didik terhadap geografi sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model ADDIE. Model ini dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah. Adapun langkah-langkah yang ditentukan salah satunya peneliti menganalisa kebutuhan seperti: menganalisa kedalaman materi pada media yang digunakan sebelumnya, permasalahan, dan karakteristik peserta didik sehingga yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran geografi secara umum.

Setelah produk dikembangkan, maka peneliti diharapkan mengujikan kepada beberapa ahli yaitu ahli media, materi, desain dan bahasa. Para ahli ditentukan sesuai dengan kapasitasnya dan bidang yang dikuasainya. Hasil yang diperoleh akan dijadikan sebuah pertimbangan apakah produk ini dikatakan layak untuk

digunakan atau perlu adanya perbaikan. Jika produk sudah layak digunakan maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji lapangan. Uji lapangan diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah.

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka berfikir yang diuraikan di atas maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H1: “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik pada materi pengetahuan dasar pemetaan kelas X semester ganjil di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”.

H0: “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik pada materi pengetahuan dasar pemetaan kelas X semester ganjil di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah suatu bentuk penelitian yang dimana dalam penelitian memerlukan adanya produk sebagai bahan utama yang dibutuhkan untuk penelitian pengembangan, karna produk tersebut yang akan peneliti kembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model desain ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) Menurut Molenda, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan, karena ketika digunakan dalam pengembangan proses ini dianggap berurutan dan interaktif (Molenda, 2003). Model ini dikembangkan oleh Molenda dan Resier (2003). Selain itu menurut Mulyatiningsih bahwa “model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain” (Mulyatiningsih, 2011) Oleh karena itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran *Scrapbook* digital materi pengetahuan dasar pemetaan dikelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis.

Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut ini!



Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE

Gambar 3.1 menunjukkan bagan pengembangan model ADDIE yang akan digunakan dalam penelitian, dimana model ini sangat baik untuk mengembangkan bahan ajar materi pengetahuan dasar pemetaan karena selalu meletakkan evaluasi pada setiap tahapannya. Evaluasi yang dilakukan pun bertahap sesuai komponen yang akan di uji secara spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen setiap tahapannya.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) model ADDIE, sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah apa yang melatar belakangi munculnya pengembangan media *scrapbook* digital. Tahap analisis yang

dilakukan pada penelitian ini mencakup tiga hal yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) analisis materi sesuai kurikulum yang digunakan, dan (3) analisis karakter peserta didik. Secara garis besar analisisnya sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah:

1. Menganalisis kemampuan dan kesiapan guru dan peserta didik dalam penggunaan aplikasi media *scrapbook* digital.
2. Menganalisis ketersediaan bahan ajar yang sebelumnya digunakan.
3. Menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik akan bahan ajar yang relevan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Analisis materi sesuai kurikulum

Pada analisis materi dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Mengidentifikasi materi apa yang akan dimuat dalam media *scrapbook* digital. Kemudian peneliti mengkaji CP untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis karakter siswa

Sebelum merancang media pembelajaran *scrapbook* digital yang sesuai dengan keadaan peserta didik maka dilakukan analisis karakter peserta didik untuk melihat karakter pembelajaran peserta didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar pada saat kegiatan belajar mengajar.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini mulai melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan sesuai analisis yang dilakukan sebelumnya. Perancangan meliputi kegiatan:

- a. Menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi
- b. Menyusun peta kebutuhan media *scrapbook*
- c. Penyusunan desain materi, meliputi penentuan judul materi dan menentukan desain materi.
- d. Penyusunan desain instrument penilaian

- e. Penyusunan instrument penilaian digunakan untuk menilai media yang dikembangkan agar benar-benar valid.

Pada tahap ini akan dihasilkan desain produk awal berupa media pembelajaran berbentuk media *scrapbook* yang belum tersusun.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berupa penyusunan media berdasarkan rancangan media pada tahap desain. Pada tahap ini dilakukan penyusunan media dari seluruh bahan seperti materi pembelajaran, gambar, contoh-contoh soal dan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan uji validasi yang terdiri dari: Uji ahli media, Uji ahli Materi, Uji ahli desain pembelajaran dan Uji coba kelompok kecil. Uji validasi digunakan untuk menilai isi dan tampilan media. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *scrapbook* digital yang dikembangkan. Hasil validasi nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media dinyatakan layak untuk di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji produk media pembelajaran *scrapbook* digital kepada peserta didik sebagai calon pengguna produk. Hasil uji kelompok kecil dimanfaatkan untuk merevisi produk. Uji kelompok kecil dan revisi produk dilakukan dari peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran *scrapbook* digital. Uji kelompok kecil dilakukan sampai diperoleh produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dan siap untuk diujikan pada uji selanjutnya.

3.2.4 Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah

dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi media pembelajaran yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan media pembelajaran berikutnya.

Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: 1) membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran; 2) menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran; 3) memastikan bahwa hasil belajar geografi peserta didik meningkat. Setelah produk dinyatakan valid, maka produk diuji cobakan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Selanjutnya peserta didik diminta mengisi angket terhadap media yang telah dikembangkan untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk. Angket juga digunakan untuk memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran digital pada materi pengetahuan dasar pemetaan.

Uji kelompok besar dilakukan pada T.P. 2022/2023 di Kelas XC di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Uji kelompok besar dilakukan dengan menguji produk pengembangan kepada peserta didik sebagai calon pengguna produk. Hasil uji kelompok besar juga dimanfaatkan untuk merevisi produk. Uji kelompok besar dan revisi produk dilakukan memperhatikan saran atau komentar dari peserta didik. Uji kelompok besar dilakukan sampai diperoleh produk yang siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran geografi.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahapan ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan kemudian di evaluasi, juga berdasarkan saran validator maupun peserta didik dalam tahap implementasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan peserta didik. Evaluasi akan dilakukan dengan pelaksanaan beberapa uji coba, menggunakan satu kelompok tanpa menggunakan kelompok pembanding. Uji coba pertama yaitu dilaksanakan dengan uji coba kelompok kecil (terbatas). Hasil dari uji coba pertama maka dilakukan revisi, setelah direvisi (perbaikan) selesai dilanjutkan dengan uji coba tahap kedua yaitu uji coba kelompok yang lebih besar (luas). Masing-masing ujicoba juga dilakukan distribusi angket kemenarikan produk dan angket efektivitas sebagai bahan pertimbangan pada tahap evaluasi ini. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran dan catatan dari ahli dan pengguna. Hasil perbaikan yang dilakukan kemudian menjadi produk akhir berupa media pembelajaran *scrapbook* digital.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar yang beralamat di Jalan Ahmad Yani no 1 Kelurahan Poncowati, Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah. Penentuan SMA Negeri 1 Terbanggi besar sebagai tempat penelitian berdasarkan hasil praobservasi yang menunjukkan bahwa hasil belajar geografi peserta didik pada sekolah tersebut masih rendah. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

3.4 Populasi dan sample

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 480 peserta didik dan sampel sebanyak satu kelas dengan jumlah peserta didik 36 peserta didik. Hal ini disesuaikan dengan teknik sampling yang peneliti gunakan adalah tehnik *simple random sampling* karena cara pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2019). Penentuan sampel dengan cara pemilihan secara acak dan diskusi dengan guru sesuai dengan kelas yang di ajarkan oleh guru.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi konseptual potensi kondisi, proses pengembangan, karakteristik, efektivitas, efisiensi dan kemenarikan.

1. Potensi dan kondisi adalah segala daya dukung yang dimiliki oleh suatu lembaga dalam keadaan tertentu yang dialami.
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.
3. Karakteristik produk adalah kualitas tertentu atau ciri khas dari suatu produk.
4. Efektifitas produk adalah suatu kondisi dimana terjadi peningkatan dari capaian sebelumnya.
5. Efisiensi ialah suatu ukuran dalam membandingkan suatu rencana penggunaan input atau masukan dengan penggunaan yang sebenarnya atau penggunaan yang telah terealisasi.
6. Kemenarikan adalah kualitas yang menyebabkan minat, keinginan, atau tarikan pada seseorang atau sesuatu. Kemenarikan adalah kecenderungan siswa untuk tertarik dan melibatkan diri dalam proses pembelajaran.

Definisi operasional potensi kondisi, proses pengembangan, karakteristik, efektivitas, efisiensi dan kemenarikan.

1. Potensi adalah daya dukung sekolah dan peserta didik serta warga sekolah yang memungkinkan dikembangkannya pembelajaran menggunakan media *scrapbook* digital. Sedangkan kondisi adalah keadaan peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media *Scrapbook* digital.
2. Proses pengembangan adalah sebuah tahapan dalam membuat produk media pembelajaran *scrapbook* digital menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE.
3. Karakteristik produk adalah mendeskripsikan ciri khas dari produk media pembelajaran *scrapbook* digital.

4. Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah pemahaman konsep pada materi pengetahuan dasar pemetaan setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital yang ditetapkan dengan melihat selisih nilai n-gain hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran.
5. Efisien adalah kemampuan produk untuk mempercepat waktu pembelajaran dengan tetap memperoleh hasil yang efektif.
6. Kemenarikan adalah daya tarik media yang dikembangkan sehingga menimbulkan minat dan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Kemenarikan terhadap pembelajaran daring yang dikembangkan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar tertarik untuk belajar.

3.6 Uji Coba Produk

3.6.1 Desain Prosedur Pengembangan Media *Scrapbook* digital

Pada tahap pengembangan media *scrapbook* digital mulai dirancang dan dikembangkan sesuai data hasil dari mengumpulkan informasi yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam *scrapbook* digital. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang nantinya digunakan dalam mengembangkan materi dalam media *scrapbook* digital. Dalam tahap ini peneliti juga menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai media *scrapbook* digital yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian media *scrapbook* digital yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan, dan kesesuaian dengan pembelajaran.

Langkah selanjutnya membuat desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk diwujudkan dalam gambar dan deskripsi spesifikasi produk sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk membuatnya.

Bahan dan alat yang digunakan adalah, foto atau gambar, HP atau laptop, aplikasi Canva dan materi pelajaran.

Langkah – langkah:

1. Pilih tema, tema adalah tujuan dasar yang akan menyatukan tujuan scrapbook digital
2. Memilih foto atau gambar yang sesuai dengan tema.
3. Mengatur tata letak yang diinginkan
4. Tempelkan foto atau gambar pada album yang tersedia sesuai desainnya dan beri hiasan yang sesuai.
5. Setelah ditemplei gambar sertai keterangan atau materi pelajaran.

Berikut desain awal tampilan produk *scrapbook* digital



Gambar 3.2 Tampilan cover *scrapbook* digital

Pada menu tampilan cover *scrapbook* digital ini menampilkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan berisi tampilan-tampilan yang mendukung serta ditempel hiasan yang sesuai dengan materi.

DAFTAR ISI	
Halaman Sampul.....	1
Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Peta Konsep.....	4
Glosarium.....	5
I. Pendahuluan.....	6
A. Deskripsi.....	6
B. Waktu.....	7
C. Prasyarat.....	7
D. Petunjuk Penggunaan Media.....	7
E. Capaian Pembelajaran.....	8
F. Tujuan Pembelajaran.....	9
G. Indikator Pembelajaran.....	9
H. Materi Pembelajaran.....	10
II. Pembelajaran I.....	11
1. Tujuan.....	11
2. Uraian Materi.....	12
3. Rangkuman.....	24
4. Latihan Soal.....	25
Pembelajaran II.....	30
1. Tujuan.....	30
2. Uraian Materi.....	31
3. Rangkuman.....	39
4. Latihan Soal.....	40

Gambar 3.3 Tampilan daftar isi

Pada menu tampilan daftar isi yang terdiri dari halaman-halaman pada tiap judul bab dan subbab yang telah ditulis. Fungsi dari daftar isi media pembelajaran scrapbook digital ini untuk mempermudah peserta didik atau pembaca dalam menemukan isi dari setiap bagian media.

2.1 Pengertian Peta

Peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil seperti kemungkinannya jika dilihat dari atas dengan ditambah tulisan-tulisan sebagai tanda pengenal. Gambaran konvensional pada permukaan bumi ini dilambungkan dengan simbol-simbol tertentu. Simbol-simbol tersebut berfungsi untuk menggambarkan sebagian atau seluruh permukaan bumi beserta kenampakan-kenampakan yang ada padanya. Kenampakan-kenampakan tersebut meliputi kenampakan fisik (medan asli) dan kenampakan sosial-ekonomi (medan buatan).



Gambar 1:
Menggambarlah sebagian luasnya permukaan bumi dengan simbol-simbol tertentu

2. Uraian Materi

Isilah peta diambil dari bahasa Inggris, "map". Kata "map" sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu "mappa" yang dapat diartikan sebagai taplak atau kain penutup meja. Pengertian peta secara umum adalah rupa permukaan bumi yang digambarkan menggunakan suatu sistem proyeksi dengan skala tertentu sehingga dapat disajikan dalam bidang datar.

- 9

Gambar 3.4 Tampilan materi pengetahuan dasar pemetaan

Pada tampilan menu materi berisi uraian materi pengetahuan dasar pemetaan yang dijabarkan secara singkat namun detail dihiasi dengan tempelan peta yang sesuai dengan materi yang sedang dikaji.



Gambar 3.5 Tampilan daftar pustaka

Pada tampilan daftar pustaka berisi berisi beberapa keterangan mengenai sumber rujukan yang kita gunakan dalam membuat materi dalam media pembelajaran scrapbook ini.

3.6.2 Subjek Uji Coba

Kegiatan uji coba adalah bagian dari proses pengembangan, sehingga hasil dari uji coba menjadi bahan untuk menyempurnakan produk berupa media pembelajaran *scrapbook* digital. Subjek uji coba adalah :

a. Uji para ahli

Tahap ini adalah tahap uji ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi pelajaran, dua orang ahli media pembelajaran dan dua orang ahli desain pembelajaran.

b. Uji coba terbatas

Media pembelajaran yang telah di hasilkan di tahap desain selanjutnya di uji cobakan dikelompok yang menjadi subjek penelitian. Tujuannya untuk mendapatkan masukan langsung dari guru, peserta didik dan pengamat terhadap media pembelajaran yang telah disusun dan melihat kecocokan waktu yang telah direncanakan dalam RPP dengan pelaksanaannya selama

pelaksanaan uji coba. Pengamat mencatat semua reaksi, aktivitas peserta didik dan respon peserta didik. Hasil uji coba ini akan di gunakan untuk merevisi media pembelajaran dalam penelitian ini. Uji coba tahap satu pada kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik dan uji coba tahap dua kelompok besar dilakukan pada kelas XC dengan 36 peserta didik serta pada 3 orang guru geografi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah (1) data kondisi dan permasalahan belajar di lokasi penelitian, (2) data validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan, (3) data tes hasil belajar peserta didik dan (4) data respon peserta didik terhadap kemenarikan dan efektivitas penggunaan produk. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, angket (kuesioner), observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Wawancara

Pengumpulan data melalui teknik wawancara digunakan untuk mengidentifikasi potensi dan kondisi SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. untuk mendapatkan data mengenai potensi dan kondisi SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, instrumen yang digunakan adalah observasi langsung ke lokasi tempat penelitian, melakukan wawancara dengan beberapa guru geografi dan beberapa peserta didik serta dikuatkan dengan melengkapi dokumen yang diperlukan.

3.7.2 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk untuk memperoleh data nama peserta didik dan berupa nilai-nilai tahun lalu sebagai analisis awal hasil belajar peserta didik. Dokumentasi digunakan dalam pengambilan data seperti profil sekolah, data peserta didik, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana sekolah serta foto

gambar proses pembelajaran. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. (Sugiyono, 2019).

3.7.3 Teknik Observasi

Instrumen analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui prespektif kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Penjabaran kisi-kisi analisis kebutuhan telah disajikan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan

No	Aspek Kebutuhan	Jumlah
1	Kebutuhan Media untuk Peserta didik	9
2	Kebutuhan Media untuk Guru (Pendidik)	9
	Total Jumlah	18

3.7.4 Teknik Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Angket yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data hasil validasi materi, media dan desain serta hasil uji efektivitas, efisiensi dan kemenarikan media yang telah dikembangkan. Alat pengukuran berupa instrumen yang digunakan adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari reponden dan tes hasil belajar peserta didik yaitu *pretest* dan *posttest*. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan pokok peserta didik, validator ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran dan angket respon peserta didik. Pembuatan kisi-kisi instrumen dilakukan sebelum membuat instrumen. Berikut adalah kisi -kisi instrumen yang dikembangkan.

3.7.4.1 Angket Ahli Materi

Angket ahli materi dilakukan oleh dosen Prodi Geografi FKIP UNILA yaitu Bapak Drs. Sudarmi M.Si dan Gusti Ayu Putu Romiasih M.Pd selaku praktisi (guru) yang mengampu mata pelajaran geografi di SMA Negeri 6 Bandar Lampung untuk menilai kelayakan isi dan penyajian dari seluruh materi pengetahuan dasar pemetaan. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 3.2 ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek materi pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah
1	Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian Isi dengan perumusan Tujuan dan Capaian Pembelajaran (CP) 2. Keakuratan Materi 3. Kemutakhiran Materi	8
2	Aspek kelayakan Penyajian	4. Sistematika penyajian materi 5. Pendukung Penyajian materi	6
3	Aspek Penilaian Kontekstual	6. Hakikat kontekstual. 7. Komponen kontekstual	4
Total Jumlah			18

Sumber: Fatimah (2016)

3.7.4.2 Angket Ahli Media

Angket penilaian oleh ahli media dilakukan untuk memenuhi obyektifitas hasil pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital. Angket ahli media dilakukan oleh bapak Haryono,S.Sos,M.Pd selaku praktisi (kepala sekolah) di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar dan Ibu Yeni Trisnawati, M.Pd selaku praktisi (guru) di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket penilaian ahli media disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Jumlah
1	Petunjuk/panduan belajar	1. Kejelasan informasi dan tuntunan cara menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> digital. 2. Kemenarikan komponen petunjuk/panduan belajar.	6
2	Kualitas Isi Media	3. Kesesuaian isi media dengan CP,TP, ATP dan Indikator pencapaian	3
3	Tampilan media	4. Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	6
4.		5. Kemudahan penggunaan media	3
		6. Kebermanfaatan media	3
	Total Jumlah		21

Sumber: Fikri dalam Silvia (2020)

3.7.4.3 Angket Ahli Desain

Angket penilaian desain media dilakukan untuk memenuhi obyektifitas hasil dari pengembangan desain media pengembangan *scrapbook* digital. Penilaian ahli desain dilakukan oleh Bapak Rahmat Suryanto, M.Pd selaku praktisi (guru) di SMA Negeri 1 Way Lima Pesawaran dan Ibu Sri Aryani Wulandari M.Pd selaku praktisi (guru) di SMA Negeri 1 Kalirejo Lampung Tengah. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket penilaian ahli desain media pembelajaran yang disajikan pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Desain

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Jumlah
1.	Tampilan desain	1. Tampilan depan 2. Tampilan gambar	5
2.	Desain isi konten	3. Konsistensi 4. Ilustrasi isi	9
3.	Ketepatan desain	5. Kemenarikan desain 6. Keterbacaan desain 7. Sistematika desain .	12
	Total Jumlah		26

Sumber: Fikri dalam (Silvia, 2020)

3.7.4.4 Instrumen Angket Uji Kemenarikan Produk

Angket uji kemenarikan produk digunakan untuk menganalisis kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* digital. Beberapa aspek yang dianalisis disajikan pada Tabel 3.5 berikut ini!

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan oleh peserta didik

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Item	Item
Kemenarikan media pembelajaran <i>scrapbook</i> digital materi pengetahuan dasar pemetaan	Penyajian materi	4	1, 2, 3, 4
	Tampilan	2	5, 6
	Pembelajaran	2	7, 8
	Manfaat	3	9, 10, 11
	Total	11	

Sumber: Giyanti (2019)

3.7.4.5 Instrumen Angket Uji Efektivitas Produk

Kisi-kisi instrumen untuk uji efektivitas diadopsi dari Kadir (2020), yang kemudian instrumen dikembangkan sendiri menyesuaikan dengan media yang menjadi aspek yang di evaluasi. Beberapa aspek yang dianalisis disajikan pada Tabel 3.6 berikut ini!

Tabel 3.6 Kisi-kisi Uji Efektivitas Penggunaan Produk

Aspek Penilaian	Indikator efektivitas	Jumlah Item	Item
Penggunaan media pembelajaran <i>scrapbook</i> digital	Materi pembelajaran	3	1, 2, 3
	Aktivitas peserta didik	3	4, 5, 6
	Respon peserta didik	2	7, 8
	Hasil belajar peserta didik	2	9, 10
	Jumlah	10	

3.7.5 Teknik Tes

Tes merupakan alat pengukur data dalam penelitian. Penulis menggunakan tes untuk mengumpulkan data-data mengenai kemampuan penguasaan kosakata peserta didik (Dinayati dkk: 2022). Penulis menggunakan pre test dan post test yang disiapkan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan untuk mengukur efektivitas media. Menurut Ali Hamzzah (2014: 100) bahwa tes diartikan sebagai alat dan memiliki prosedur sistematis yang dipergunakan untuk mengukur dan menilai suatu pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten dan materi tertentu. Penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda. Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar diperoleh dari setiap skor terhadap jawaban peserta didik yang mengacu pada butir soal. Soal-soal posttes terlebih dahulu dikembangkan dalam bentuk instrumen kisi-kisi soal pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal
1. Menjelaskan dasar-dasar pemetaan	Pengertian Peta	Menjelaskan tentang pengertian peta (C2)	1
	Jenis-jenis peta	Mengelompokkan jenis-jenis peta (C4)	2,3
		Menunjukkan jenis peta umum dan peta tematik (C4)	4,5,6
	Proyeksi peta	Menganalisis jenis-jenis proyeksi peta (C4)	7,8,9
		Menganalisis penggunaan proyeksi peta (C4)	10,11,12,
2. Mengidentifikasi komponen-komponen dalam pemetaan.	Komponen-komponen peta	Menganalisis tentang penggunaan insert (C4)	13
		Menentukan posisi letak astronomis (C4)	14
		Menganalisis tentang fungsi legenda pada peta (C4)	15
		Menghitung skala peta (C4)	16,17,18,19
		Menganalisis jenis-jenis symbol pada peta (C4)	20,21
4. Menguraikan pemanfaatan pemetaan dalam kehidupan.	Keterampilan membaca dan membuat peta	Proses pembuatan denah sekolah (C4)	22
		Menganalisis fungsi peta (C4)	23
		Menganalisis manfaat peta (C4)	24
		Menganalisis penggunaan peta dalam kehidupan (C4)	25
Jumlah Soal			25

Sumber : Data Peneliti

3.8 Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen penelitian merupakan suatu kegiatan mengolah hasil dari pengumpulan data yang telah dilaksanakan. Pengembangan media ini

memusatkan perhatian pada produk media pembelajaran *scrapbook* digital yang diterapkan kepada peserta didik, dengan harapan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat peserta didik belajar geografi sehingga hasil belajar peserta didik dapat sesuai dengan capaian pembelajaran yang seharusnya dicapai.

3.8.1 Uji Instrumen Penelitian

Tes dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda yang sudah sesuai dengan indikator materi pada media pembelajaran *scrapbook* digital. Tes diberikan secara individual kepada seluruh sample penelitian dan bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Sebelum instrumen penelitian digunakan terlebih dahulu dilakukan ujicoba terhadap instrumen tes yang dikembangkan. Analisis ujicoba instrumen tes meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Analisis uji coba instrumen yang dilakukan meliputi:

3.8.2 Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono 2021:485). Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*. Perhitungan validitas butir instrumen tes yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item dengan skor total instrumen menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment pearson* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien antara variabel X dan variabel Y

n = Banyaknya Peserta didik

$\sum X$ = Jumlah skor item dari responden uji coba variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor item dari responden uji coba variabel Y

Taraf signifikan 0,05 dan $dk = n - 2$ sehingga diperoleh kriteria: (1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal Valid; dan (2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal Tidak Valid. Adapun, hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar (*Terlampir*).

Tabel 3.8 Hasil uji validitas instrument tes hasil belajar

No	Item Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	Item Soal 1	0,664	0,632	Valid
2.	Item Soal 2	0,639	0,632	Valid
3.	Item Soal 3	0,782	0,632	Valid
4.	Item Soal 4	0,748	0,632	Valid
5.	Item Soal 5	0,722	0,632	Valid
6.	Item Soal 6	0,673	0,632	Valid
7.	Item Soal 7	0,645	0,632	Valid
8.	Item Soal 8	0,722	0,632	Valid
9.	Item Soal 9	0,684	0,632	Valid
10.	Item Soal 10	0,846	0,632	Valid
11.	Item Soal 11	0,782	0,632	Valid
12.	Item Soal 12	0,822	0,632	Valid
13.	Item Soal 13	0,695	0,632	Valid
14.	Item Soal 14	0,683	0,632	Valid
15.	Item Soal 15	0,754	0,632	Valid
16.	Item Soal 16	0,692	0,632	Valid
17.	Item Soal 17	0,743	0,632	Valid
18.	Item Soal 18	0,698	0,632	Valid
19.	Item Soal 19	0,822	0,632	Valid
20.	Item Soal 20	0,768	0,632	Valid
21.	Item Soal 21	0,782	0,632	Valid
22.	Item Soal 22	0,726	0,632	Valid
23.	Item Soal 23	0,771	0,632	Valid
24.	Item Soal 24	0,698	0,632	Valid
25.	Item Soal 25	0,692	0,632	Valid

Sumber: olah data SPSS

Dalam perhitungan uji validitas hasil tes minat menggunakan lembar observasi. Diketahui dari 25 item soal yang disebar kepada 10 orang reseponden diketahui rerata nilai $t_{hitung} >$ dari nilai t_{tabel} 0,632 yang artinya 25 item soal tersebut dinyatakan valid untuk dijadikan tes pada penelitian ini.

3.8.3 Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang *reliable* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar dan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

r_{11} : reliabilitas

N : banyaknya butir pertanyaan

σ_1^2 : jumlah varians skor tiap item

σ^2 : varians total (Arikunto, 2010)

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Menurut Sayuti yang dikutip oleh Sujianto (2009: 97), suatu kuisioner dapat dinyatakan *reliable* jika mempunyai nilai jika koefisien alpha. Maka digunakan ukuran yang diintegrasikan pada table 3.9

Tabel 3.9 Tingkat Keterandalan Instrumen

Koefisien r	Tingkat keterandalan
Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Sujianto (2009)

Berdasarkan hasil olah data dengan menggunakan aplikasi SPSS diketahui tingkat keterandalan reabilitas instrument diketahui pada tabel berikut :

Tabel 3.10 Reabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,650	25	Tinggi

Sumber: olah data SPSS

Berdasarkan hasil tingkat reabilitas diketahui dari 25 item soal diketahui Cronbach's Alpha sebesar 0,650 dengan tingkat keterandalan tinggi.

3.9 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012). Data yang diperoleh dari uji terbatas kelompok kecil, dan uji kelompok besar dianalisis untuk menghitung efektivitas, efisiensi dan kemenarikan produk. Selain itu hipotesis dianalisis melalui data tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dari uji terbatas kelompok kecil dan kelompok besar. Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mengolah data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

3.9.1 Analisis data respon praktisi guru dan peserta didik

Analisis data respon praktisi guru dan peserta didik bertujuan untuk menganalisis karakteristik pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Hasil analisis data respon praktisi guru dan peserta didik digunakan untuk melihat bagaimana potensi dan kondisi dikembangkannya media pembelajaran *scrapbook* digital di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Secara spesifik dipaparkan dalam tahap Analysis, menganalisis analisis kebutuhan berupa persentase kebutuhan pendidik dan peserta didik di awal observasi lapangan dilakukan. Data respon peserta didik dianalisis dengan menghitung presentase respon peserta didik dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Presentase respon guru dan peserta didik

No	Angka	Kategori
1	0 – 10 %	Sangat Kurang
2	11 – 40 %	Kurang
3	41 – 60 %	Cukup
4	61 – 90 %	Baik
5	91 – 100%	Sangat baik

Sumber : Arikunto (2010)

3.9.2 Analisis validasi produk media *scrapbook* digital

Menurut Sugiyono (2017), Penelitian dan pengembangan jenis meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru dilakukan dengan pengujian dan analisis. Analisis validasi produk dilakukan untuk menganalisis uji kelayakan ahli berupa materi, media dan desain pembelajaran yang dilakukan dengan persentase terhadap skor pada skala likert yang digunakan. Secara spesifik langkah-langkah yang dilakukan teknik analisis sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan kategori *Skala Likert* pada tabel 3.12 berikut ini!

Tabel 3.12 Kategori *Skala Likert*

No	Kategori	Skor Nilai
1.	Sangat Layak	4
2.	Layak	3
3.	Kurang Layak	2
4.	Tidak Layak	1

Sumber : Sugiyono (2019)

- b. Menghitung nilai rata-rata tiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah subjek uji coba

- c. Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek

- d. Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan media ajar sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media ajar berdasarkan pedoman konversi ideal dengan cara menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan persentase kelayakan pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Skala Persentase Kelayakan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
76 – 100	Sangat Layak
56 – 75	Layak
40 – 55	Tidak Layak
0 – 39	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto (2006)

3.9.3 Analisis Efektivitas penggunaan media

Hasil belajar berdasarkan ketuntasan terdapat dua kategori yaitu secara individu dan klasikal (Aqib, 2009). Ketuntasan belajar secara individual didapatkan dari KKM untuk pembelajaran geografi yang ditetapkan sekolah yaitu peserta didik dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75 dan dibawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar peserta didik secara menyeluruh.

Untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa yang ikut ujian}} \times 100\%$$

(Agung purwoko, 2001)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

Analisis hasil belajar siswa mengacu pada ketercapaian kompetensi mata pelajaran geografi yaitu 75 dengan melihat persentase jumlah peserta didik yang tuntas dari hasil postes. Apabila persentase jumlah peserta didik setelah pelaksanaan postes lebih dari 75% maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Hasil Analisa data ketuntasan belajar disajikan dalam bentuk tabel 3.14.

Tabel 3.14 Kriteria tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54 %	Sangat Rendah

Sumber : Agung Purwoko (2001)

Analisis standar Gain digunakan untuk mengetahui hasil test sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital dengan perbandingan KKTP untuk mengetahui peningkatannya. Menghitung nilai Gain dapat menggunakan persamaan menurut Hake (1999) dengan rumus *N-Gain* berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

- G = *N-Gain*
- Sposttest* = Skor *posttest*
- Spretest* = Skor *pretest*
- Smaks = Skor maksimum

Hasil perhitungan *N-Gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake (Meltzer, 2002). Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata nilai *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 3.15

Tabel 3.15 Nilai Rata-rata N-Gain dan Klasifikasinya

Rata-rata N-Gain	Klasifikasi
Nilai $(g) \geq 0,70$	Tinggi
Nilai $0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
Nilai $(g) < 0,30$	Rendah

Sumber : Arikunto (2010)

3.9.4 Analisis Data Efisiensi

Analisis efisiensi penggunaan media pembelajaran Scrapbook digital untuk meningkatkan hasil belajar Geografi peserta didik di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar diperoleh dengan membandingkan antara waktu yang diperlukan dengan waktu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga diperoleh rasio dari hasil perbandingan tersebut. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi dirumuskan oleh Carrol dalam Miarso (2011) yaitu sebagai berikut:

$$Efisiensi = \frac{\text{waktu yang diperlukan}}{\text{waktu yang digunakan}}$$

Tingkat efisiensi Berdasarkan rasio waktu yang diperlukan terhadap waktu yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.16 Nilai efisiensi dan klasifikasinya

Nilai Efisiensi	Klasifikasi	Tingkat Efisiensi
> 1	Tinggi	Efisien
= 1	Sedang	Cukup Efisien
< 1	Rendah	Kurang Efisien

Sumber: Miarso (2011)

Jika rasio waktu yang diperlukan lebih dari 1, maka produk efisiensinya tinggi begitu juga sebaliknya.

3.9.5 Analisis Kemenarikan Produk

Analisis kemenarikan produk dilakukan dengan menyebarkan angket yang didistribusikan kepada peserta didik setelah pembelajaran selesai dilakukan. Uji kemenarikan ini dilakukan dengan rumus persentase yakni sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Rentang persentasi kemenarikan produk dijelaskan pada Tabel 3.17.

Tabel 3.17 Persentase Kemenarikan Produk

Presentasi (%)	Klasifikasi kemenarikan
90 – 100	Sangat menarik
70 – 89	Menarik
50 – 69	Cukup menarik
Dibawah 50	Kurang menarik

Sumber : Elice dalam Hadi (2012)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis potensi dan kondisi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar khususnya pada mata pelajaran geografi materi pengetahuan dasar pemetaan sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar geografi. Kondisi ditempat penelitian sudah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran *scrapbook* digital. Potensi lain yang mendukung pembelajaran geografi seperti : (1) SDM pengajar yang professional bersertifikat pendidik, (2) sarana prasarana berupa perpustakaan yang memadai, (3) lingkungan belajar dan suasana belajar yang kondusif.
2. Proses pengembangan dan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE berdasarkan hasil validasi dari para ahli diperoleh persentase untuk validasi ahli media sebesar 92,5% (sangat layak), ahli materi sebesar 94,96% (sangat layak) dan validasi ahli desain sebesar 95,5% (sangat layak) dengan kriteria sangat layak.
3. Karakteristik dari pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital dapat digunakan dengan sangat efektif baik secara mandiri maupun kelompok, dengan menggunakan petunjuk penggunaan yang ada di dalam media peserta didik dapat memahami proses belajar dan pembelajaran dengan menscand qr-code dengan bantuan smartphone. Karakteristik pengembangan media *scrapbook* digital materi pengetahuan dasar pemetaan yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari materi pembelajaran, buku petunjuk mengerjakan soal, tes menggunakan geogle form yang dapat diakses peserta didik dengan diberikan link soal pada saat pretes dan posttes.
4. Efektivitas modul bahan ajar memiliki tingkat efektivitas efektif dengan dengan mendapatkan nilai rata-rata 0,71. Efektifitas penggunaan produk yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi khususnya materi pengetahuan

dasar pemetaan berdasarkan hasil output SPSS diperoleh rerata gain ternormalisasinya 0,7183 dengan kriteria tinggi/efektif.

5. Efisiensi waktu yang digunakan dikategorikan memiliki tingkat klasifikasi = 1,125 (tinggi) dan terbukti efektif dilaksanakan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar dengan rentang pelaksanaan dalam 2 kali pertemuan dengan waktu setiap pertemuan 3 x 45 menit = 135 menit.
6. Kemenarikan media pembelajaran scrapbook digital terbukti memiliki klasifikasi sangat menarik untuk digunakan oleh peserta didik dengan hasil rata-rata persentase 85,83%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penulis dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran:

1. Bagi Peserta didik, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta memiliki kemudahan diakses pada *smartphone*. Produk ini juga diharapkan dapat memperdalam pengetahuan dan meningkatkan minat peserta didik untuk memahami materi geografi.
2. Bagi pendidik, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital dapat digunakan pendidik untuk pembelajaran di kelas khususnya pada materi pengetahuan dasar pemetaan.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat diinovasikan dan diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain, sehingga tidak hanya mata pelajaran geografi saja yang dapat dikembangkan menggunakan media scrapbook digital.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital pada penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi relevan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, Jogjakarta: Dipantara.
- Afifatu Rohmawati. (2015). *Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Agung, Purwoko. (2001). *Buku Panduan Pedoman PPL*. Semarang: Unnes. Press.
- Agus Eko Sujianto. (2009). *Aplikasi statistik dengan SPSS 16.0* : PT. Prestasi Pustaka Karya Jakarta
- Ali Hamzah. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal.(2009). *Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV. Yrama Widya*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing: a Revision of Bloom's Taxonomy*. New York: Longman Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2020). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bradley, H. (2007). *Scrapbooking*. North America: Ronnie Sellers Productions, Inc.
- Budiningsih, Asri. (2005). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dewi, Tiara Kusnia, and Rina Yuliana. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9 (1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>.
- Ertika, Y. O., M. J. A., Putra, and O dan Kurniaman. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Mitigasi Bencana Alam Kebakaran

- Hutan Dan Lahan Di Sekolah Dasar.” Jurnal Persada 4 (1): 10–19.*
<https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/1169/694>.
- Fadhli, Muhibuddin. (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar.*” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran 3 (1): 24–29.* <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>.
- Falahudin, Iwan. (2014). “*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*”. *Jurnal Lingkar Widya Swara, 4 (1), 104-117.*
- Fatimah, F.N.D. (2016). *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: PT. Anak Hebat Indonesia.
- Fauziyah, Shofia Lana, and Bunga Ihda Norra. (2020). “*Bioeduca : Journal of Biology Education Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Pendidikan Biologi , Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang PENDAHULUAN Kegiatan Belajar Mengajar*” 2: 16–27.
- Herpratiwi. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Karwono, Mularsih. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber. Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo persada.
- Kacetyl, J., & Klímová, B. (2019). *Use of smartphone applications in english language learning—A challenge for foreign language education*. In *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci9030179>
- Lestari, Novia Ayu, Sunarty Suly Eraku, and Rusiyah Rusiyah. (2021). “*Pengaruh Pembelajaran Berintegrasikan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (Stem) Terhadap Hasil Belajar Geografi Di Sma Negeri 1 Gorontalo.*” *Jambura Geo Education Journal 2 (2): 70–77.* <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11587>.
- Meltzer, D. E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores*. *American Journal of Physics, 70(12), 1259–1268.* <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Miarso Yusufhadi. (2016) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Molenda, M. (2003). *In search of the elusive ADDIE model*. *Performance improvement, 42 (5), 34-36*. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed’s, *Educational Technology: An Encyclopedia*.
- Mulyana, Aina. (2020) . *Teori belajar Konstruktivistik*. Diakses dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/08/teori-belajar-konstruktivistik.html> diakses tanggal 26 Januari 2021
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Murjainah. (2013). "Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran." Pendidikan Geografi, 928–46.
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nofrion, Nofrion. (2018). "Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad 21," 1–19. <https://doi.org/10.31227/osf.io/kwzjv>.
- Nurkholis. (2013). "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto" 1 (1): 24–44.
- Nurmadiyah. 2016. *Media Pendidikan*, Al-Afkar: Jurnal Keislaman dan Peradaban, Vol. 5, No. 1.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pendidikan, Jurnal, and Sains Indonesia. (2022). "Development of Science Digital Scrapbook as Authentic Assessment to Measure Learning Outcome of Junior High School Students Agung Laksono , Arif Widiyatmoko *" 10 (3): 451–67. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.24100>.
- Prastiti, TD, D Dafik, JP Mairing, and S Tresnaningsih. (2021). "The Development of Education Statistics Digital Scrapbook Integrated with Problem-Based Learning at Universitas Terbuka." *Pancaran Pendidikan* 10 (2): 103–12. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v10i2.341>.
- Purwanti, Lusi, Rizki Widyaningrum, and Surya Ayu Melinda. (2020). "Analisis Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Animalia Kelas VIII." *Journal Of Biology Education* 3 (2): 157. <https://doi.org/10.21043/jobv.v3i2.8446>.
- Ritonga, A. W. (2020). "Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School." *Studi Arab*, 11(2), 73–86. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab>
- Sanaky, Hujair A. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sejarah, Pelajaran, D I Sma, Negeri Palembang, and Universitas Sriwijaya. (2020). "RAMA_87201_06041181621011_0001086901_0009098702_01_from_ref."

- Siregar, E dan Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Siregar, Eveline, Hartini Nara. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Silvia, T. dan Mulyani, S. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis Dan Sudut":. *Jurnal Hipotenusa*, 1 (2)
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta.
- Sulastriningsih, Leo Agung, and Akhmad Arif Musadad. (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA 4 SMA Bantik 1 Surakarta Tahun 2019/2020 1." *Jurnal Candi* 20 (2): 93–114.
- Suryabrata, Sumadi. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susliana, Destin, and Siti Wahyuni. (2019). "Unnes Physics Education Journal Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi." *Unnes Physic Education Journal* 8 (3): 0–7.
- Sutardi, S., and S. Sugiharsono. (2016). "Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 3 (2): 188–98. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.8400>.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Utaminingsih, Sri, Ferina Agustini, and Moh Aniq KHB. (2019). "Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3 (2): 64. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17378>.
- Veronica, Indah, Ratna Whyu Pusari, and M.Yusuf Setiawardana. (2018). "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2 (3): 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>.
- Wardhani, S W. (2018). "Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Js (Jurnal Sekolah)*, 124–30. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/9934>.
- Widoyoko, Eko Putro S. (2011). "Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik), Yogyakarta: Pustaka Pelajar".
- Wusqo, I. U., S. D. Pamelasari, M. Khusniati, A. Yanitama, and F. R. Pratidina. (2021). "The Development and Validation of Science Digital Scrapbook in a

Universal Design for Learning Environment.” Journal of Physics: Conference Series 1918 (5): 0–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/5/052090>

Wusqo, Indah Urwatin, Niken Ayu Lestari Bondan Jatningsih, and Supinah. (2022). “*The Effect of Science Digital Scrapbook Based on the Universal Design for Learning (UDL) on Students’.*” Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021) 640 (Iccie 2021): 394–98. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.072>.