



PENGARUH MEDIA E – SCRAPBOOK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK MAHARDHIKA SURABAYA

Rahmah Maulida Auliya¹, Sri Mastuti Purwaningsih²

^{1,2}Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

rahmahmaulida.22014@mhs.unesa.ac.id¹, slrimastuti@unesa.ac.id²

Abstrak

Abstrak

Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, terutama pada siswa SMK karena dianggap membosankan dan banyak hafalan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) biasanya berpusat pada pengembangan keterampilan vokasional. Siswa harus memiliki kemampuan literasi digital untuk menyaring dan menilai berbagai informasi sejarah yang tersedia di internet. Namun, pembelajaran sejarah masih sering didominasi oleh penggunaan media konvensional sehingga belum sepenuhnya mendukung literasi digital. Oleh karena itu, media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif sangat diperlukan salah satu contohnya adalah *e-scrapbook*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *e-scrapbook* terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah di SMK Mahardhika Surabaya. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen semu (quasi experimental) dengan desain *nonequivalent control group desain*. Terdapat 27 siswa kelas eksperimen dan 28 siswa kelas kontrol dalam sampel. Data dikumpulkan melalui angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji independen T-test, uji N-gain dan effect size. Hasil uji independen T-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji N-gain menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 78%, yang menunjukkan kategori efektif dan tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan effect size diperoleh nilai sebesar 1,602. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-scrapbook* terbukti sangat berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran sejarah.

Abstract

Student interest in history learning, particularly among vocational high school students, is low, as it's considered boring and requires a lot of memorization. Vocational high schools (SMK) typically focus on developing vocational skills. Vocational high schools (SMK) typically focus on developing vocational skills. Students must possess digital literacy skills to filter and evaluate the various historical information available on the internet. However, history instruction is still often dominated by the use of conventional media and therefore does not yet fully support digital literacy. Therefore, more interactive and innovative learning media are urgently needed; one example is the *e-scrapbook*. This study aims to analyze the effect of the *e-scrapbook* learning medium on students' digital literacy skills in history learning at SMK Mahardhika in Surabaya. A quantitative approach was used, employing a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 27 students in the experimental class and 28 students in the control class.

Article Info

Naskah diterima: 22 Juni 2026,

Naskah direvisi: 25 Juni 2026,

Naskah disetujui: 28 Juni 2026

Keywords

Media E-Scrapbook,
Literasi Digital,
Pembelajaran Sejarah

Data were collected through questionnaires, tests, and documentation. The data analysis techniques used were the independent T-test, the N-gain test, and effect size analysis. The results of the independent t-test showed a significance value (two-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. The results of the N-gain test showed that the experimental class had a mean score of 78%, which falls into the “effective” and “high” categories. Based on the effect size calculation, a value of 1.602 was obtained. Thus, it can be concluded that the e-scrapbook learning medium has been proven to be highly influential and effective in improving students’ digital literacy skills in history learning.

© 2026 Publikasi Pendidikan Sejarah Uniflor

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menyesuaikan proses pembelajaran dengan tuntutan perkembangan zaman. Peserta didik tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kemampuan dalam menggunakan, memahami, mengevaluasi dan memanfaatkan berbagai platform digital secara efektif dan bertanggung jawab. Husaini (2014) menyatakan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, minat dan perhatian peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan memanfaatkan media berbasis teknologi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah, memperkuat identitas kebangsaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Rosba et al., 2025). Pembelajaran sejarah tidak lagi berorientasi pada penguasaan fakta dan hafalan semata, tetapi juga diarahkan untuk membantu peserta didik memahami berbagai peristiwa sejarah secara kritis dan kontekstual. Namun, pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran lebih banyak berorientasi pada pengembangan keterampilan vokasional sehingga mata pelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik dan cenderung identik dengan aktivitas menghafal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung

pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan era digital.

Hasil pra-penelitian yang dilakukan terhadap 60 peserta didik dari beberapa SMK di Surabaya menunjukkan bahwa 62% responden menyatakan guru masih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku teks dan *Powerpoint*. Selain itu, sebanyak 68% peserta didik mengaku masih mengalami kesulitan dalam mencari, menyeleksi, dan mengelola informasi digital secara kritis. Di sisi lain, 79% peserta didik menyatakan lebih tertarik apabila pembelajaran sejarah disajikan melalui media digital yang memadukan teks dan gambar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran sejarah masih memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pengembangan kemampuan literasi digital.

Kurikulum SMK menekankan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai bentuk media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran (Daga, 2021). Media digital yang umum digunakan di sekolah adalah *powerpoint*, video pembelajaran, *Google Classroom*, *Zoom*, atau *YouTube*. Namun dalam kenyataannya, penerapan media digital masih belum optimal. Sebagian besar guru, terutama di SMK Mahardhika Surabaya, masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, tanpa dukungan media berbasis teknologi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain guru tidak terbiasa menggunakan perangkat digital, tidak mendapatkan pelatihan TIK

yang cukup dan tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.

Sebagian besar proses pembelajaran masih bersifat satu arah, di mana siswa berperan pasif sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan media digital yang seharusnya menjadi alat inovatif, belum dapat mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa. Padahal pemanfaatan media digital secara kreatif dan interaktif sangat penting untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna serta mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran baru yang tidak hanya bersifat informatif, namun perlu juga mengajak siswa secara aktif.

Salah satu media yang dapat mendukung inovasi pembelajaran sejarah adalah *e-scrapbook*. Menurut Sari (2017), *e-scrapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital interaktif yang memadukan teks, gambar dan berbagai elemen visual dalam satu tampilan yang menarik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri sekaligus berinteraksi dengan materi pembelajaran. Selain mudah diakses melalui perangkat digital seperti laptop maupun smartphone, *e-scrapbook* juga dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan kontekstual.

Proses penyusunan *e-scrapbook* sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa pengalaman belajar dan interaksi siswa membangun pengetahuan secara aktif (Vygotsky, 1978). Melalui pemanfaatan media *e-scrapbook*, peserta didik dapat dilatih untuk mencari, menganalisis, mengevaluasi serta menyajikan kembali informasi dalam bentuk karya digital yang menarik.

Kualitas media pembelajaran dapat ditinjau dari kesesuaian isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional, serta kualitas teknis yang dimiliki media tersebut (Welker & Hess). Ketiga aspek tersebut menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas media pembelajaran. Media yang memiliki isi sesuai tujuan pembelajaran, mampu memfasilitasi proses belajar, serta didukung tampilan teknis yang

baik akan lebih mudah membantu peserta didik memahami materi.

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik pada abad ke-21. Menurut Ginting dkk. (2021), literasi digital mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, mengelola, dan menyajikan informasi digital secara efektif serta bertanggung jawab. Kemampuan tersebut menjadi semakin penting di tengah derasnya arus informasi digital yang tidak seluruhnya dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk memverifikasi sumber informasi, membedakan fakta dan opini, serta mengevaluasi kredibilitas informasi yang diperoleh dari berbagai platform digital. Dengan demikian, literasi digital dapat membantu peserta didik terhindar dari informasi yang menyesatkan maupun hoaks yang banyak beredar di ruang digital.

Pentingnya penguasaan literasi digital semakin diperkuat oleh hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD (OECD, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya yang dapat mengintegrasikan pengembangan literasi digital ke dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media scrapbook dan pembelajaran digital dapat membantu pembelajaran. Hasil belajar, kreativitas, dan pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan scrapbook hal ini dijelaskan dalam penelitian Sari dkk. (2020) dan Sulastriningsih dkk. (2020). Selain itu, scrapbook berbasis Canva dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi, seperti yang dibahas oleh Situmorang dkk. (2023). kemudian, penelitian Hidayati (2022), Restu dkk. (2023) dan Restu dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Namun, hanya sedikit penelitian yang membahas tentang penggunaan *e-scrapbook* dalam pembelajaran sejarah di SMK. Penelitian sebelumnya hanya berfokus pada hasil belajar, kreativitas atau keterampilan membaca pada jenjang SD dan SMA, sementara penelitian tentang literasi digital biasanya

menggunakan media pembelajaran digital yang sudah umum seperti *Wordwall* dan *QR Code* dan sebagainya. Kekosongan inilah yang menjadi celah dan keterbaruan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *e-scrapbook* terhadap kemampuan literasi digital peserta didik pada pembelajaran sejarah di SMK Mahardhika Surabaya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran sejarah yang inovatif sekaligus memperkaya kajian mengenai pengembangan kemampuan literasi digital pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penempatan subjek secara acak (*random assignment*). Penelitian dilaksanakan di SMK Mahardhika Surabaya pada bulan April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI. Sedangkan sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 55 orang, yang terdiri dari kelas XI AKL1 berjumlah 27 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI AKL 2 berjumlah 28 peserta didik sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, tes dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media dan mengukur kemampuan literasi digital peserta didik, sedangkan tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal esai digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data selama penelitian.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, penelitian dilaksanakan pada sampel yang ditentukan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan program IBM *SPSS Statistics* kemudian dilakukan uji asumsi klasik meliputi uji normalitas dan

homogenitas. Dilanjutkan uji hipotesis menggunakan uji *Independent t-test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh setelah diberi perlakuan, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik, sedangkan *effect size* digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh media pembelajaran *e-scrapbook* terhadap kemampuan literasi digital peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media *e-scrapbook*

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik terhadap media *e-scrapbook* yang diisi oleh 27 responden menunjukkan presentase rata-rata sebesar 84% dengan kategori “Sangat Baik”. Adapun indikator yang menunjukkan persentase tertinggi yakni sebesar 85% pada aspek keterpaduan konten (teks dan gambar). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *e-scrapbook* mampu menyajikan materi melalui perpaduan teks dan gambar yang sesuai dan saling mendukung, sehingga penyajian materi menjadi lebih jelas, menarik dan membantu siswa memahami materi pembelajaran sejarah dengan lebih mudah.

2. Deskripsi Hasil Angket Kemampuan Literasi Digital

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi digital pada kelas eksperimen meningkat dari 74% menjadi 80%, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 71% menjadi 73%.

Pada kelas eksperimen, peningkatan terjadi pada seluruh indikator literasi digital. Indikator mengakses memperoleh persentase tertinggi yaitu meningkat dari 84% menjadi 85%, yang menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan yang baik dalam mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber digital. Lalu, peningkatan terbesar terjadi pada indikator menciptakan dari 69% menjadi 80% yang menunjukkan bahwa penggunaan media *e-scrapbook* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menghasilkan karya atau produk digital. Sementara itu, pada kelas kontrol seluruh indikator juga mengalami peningkatan, namun relatif lebih

rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Indikator mengakses tetap menjadi yang tertinggi, yaitu dari 82% menjadi 84%, sedangkan indikator menciptakan masih menjadi yang terendah meskipun meningkat dari 58% menjadi 61%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan karya digital secara optimal. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penerapan media *e-scrapbook* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional, terutama dalam aspek mengakses informasi, menciptakan produk digital serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Deskripsi Hasil Tes

Pada proses pembelajaran peserta didik diberikan 2 kali tes berupa tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal dan teks akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan setelah proses pembelajaran atau diberi perlakuan. Hasil nilai dari tes awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Eks.	27	50	25	75	50,37	12,82
Kon.	28	50	30	80	54,64	13,25

Sumber : Data diolah peneliti

Keterangan : Eks. = kelas eksperimen

Kon.= kelas kontrol

Berdasarkan tabel 1. Hasil tes awal (*pretest*) menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi digital peserta didik pada kedua kelas relatif tidak jauh berbeda. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,37 sedangkan kelas kontrol sebesar 54,64. Nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen masing-masing 25 dan 75, sementara pada kelas kontrol 30 dan 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas masih relatif sebanding sebelum diberikan perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik memerlukan pembelajaran yang di dukung oleh media yang lebih interaktif dan berbasis digital untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi digital secara optimal. Hasil tes akhir setelah pembelajaran

dan diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Akhir (*Posttest*)

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Eks.	27	25	75	100	89,63	7,47
Kon.	28	55	40	95	74,46	15,46

Sumber : Data diolah peneliti

Keterangan : Eks. = kelas eksperimen

Kon.= kelas kontrol

Berdasarkan tabel 2. Hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi digital pada kedua kelas setelah pembelajaran. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *e-scrapbook* memperoleh nilai rata-rata 89,63 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 74,46. Selain itu, kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 100 dengan standar deviasi yang lebih rendah (7,47) dibandingkan kelas kontrol dengan standar deviasi sebesar (15,46) dan nilai maksimum 95. Peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan heuristik seperti mencari, memahami, mengolah dan menyajikan informasi digital yang diperlukan dalam penyusunan *e-scrapbook*. Proses tersebut melatih dan mendukung peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik.

4. Uji Normalitas

Salah satu uji prasyarat yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, pada penelitian ini menggunakan uji shapiro wilk. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig
<i>Pretest</i> Eksperimen	.932	27	.077
<i>Posttest</i> Eksperimen	.925	27	.051
<i>Pretest</i> Kontrol	.946	28	.160
<i>Posttest</i> Kontrol	.935	28	.082

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan tabel 3. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen memperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,160 dan 0,077, sedangkan data *posttest* sebesar 0,082 dan 0,051.

Seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik.

5. Uji Homogenitas

Uji yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok memiliki varians yang sama atau tidak, pada penelitian ini menggunakan uji levene. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Range
Literasi Digital	3,982	0,051

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan tabel 4. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,051 > 0,05$ sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen dan memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik.

6. Uji Hipotesis

Uji Independent T-test

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari media *e-scrapbook* terhadap kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran sejarah. Hasil uji Independent T-test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Independent T-test

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)
Kemampuan Literasi Digital	-4,873	53	0,000

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan Tabel 5. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai $t = -4,873$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 (< 0,05)$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media *e-scrapbook* berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital peserta didik.

Uji N-Gain

Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *e-scrapbook* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen	78,12	Tinggi
Kontrol	39,66	Sedang

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan Tabel 6. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 78,12% dengan kategori tinggi (efektif), sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 39,66% dengan kategori sedang (kurang efektif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *e-scrapbook* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Effect Size

Digunakan untuk untuk mengetahui besarnya pengaruh media *e-scrapbook* terhadap kemampuan literasi digital peserta didik. Hasil effect size dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Effect Size

Komponen	Nilai
Mean kelas eksperimen	78,12
Mean kelas kontrol	39,66
Effect size (cohen's d)	1,602

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan Tabel 7. diperoleh nilai effect size sebesar 1,602 yang termasuk kategori sangat besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *e-scrapbook* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik pada pembelajaran sejarah.

7. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *e-scrapbook* berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital peserta didik pada pembelajaran sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi digital selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan teori media pembelajaran Walker dan Hess yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran ditentukan oleh

aspek isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam menciptakan media yang mampu memfasilitasi proses belajar secara efektif. Pada penelitian ini, media *e-scrapbook* menyajikan materi sejarah yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran, disusun secara sistematis, serta didukung oleh tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Pada aspek isi dan tujuan, media *e-scrapbook* membantu peserta didik memperoleh informasi yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran sejarah. Penyajian materi yang terstruktur memudahkan peserta didik memahami hubungan antarkonsep dan peristiwa sejarah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Pada aspek kualitas instruksional, media *e-scrapbook* mampu mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi dan aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses mengamati, memahami dan menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh. Proses tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan kalimat. Dapat membantu peserta didik membangun pemahaman secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Sementara itu, pada aspek kualitas teknis, media *e-scrapbook* memberikan kemudahan akses dan penggunaan sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran tanpa mengalami hambatan. Tampilan visual yang menarik juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, kualitas teknis media berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sekaligus mendukung keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sejarah.

Peningkatan kemampuan literasi digital juga sejalan dengan teori literasi digital Daniel Ginting dkk. yang meliputi kemampuan mengakses, menganalisis,

mengevaluasi, menciptakan, dan berpartisipasi. Selama proses pembelajaran menggunakan media *e-scrapbook*, peserta didik tidak hanya mencari informasi dari berbagai sumber digital, tetapi juga menyeleksi, membandingkan, serta mengevaluasi informasi sebelum menggunakannya dalam penyusunan *e-scrapbook*. Selain itu, peserta didik mampu mengolah informasi tersebut menjadi karya digital serta berpartisipasi aktif melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *e-scrapbook* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan seluruh aspek literasi digital secara terpadu.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran menggunakan media *e-scrapbook*, peserta didik membangun pemahamannya melalui eksplorasi berbagai sumber digital, diskusi kelompok, serta penyelesaian tugas secara kolaboratif. Interaksi tersebut mencerminkan konsep Zone of Proximal Development (ZPD), di mana peserta didik memperoleh bantuan dari teman sebaya maupun guru dalam memahami materi dan memecahkan permasalahan. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama serta memanfaatkan informasi digital secara bertanggung jawab.

Penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Ridha dkk. (2020), Nita dkk. (2022), dan Ridho (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah sekaligus mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik. Dengan demikian, media *e-scrapbook* disimpulkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam membantu peserta didik memahami materi sejarah, tetapi juga mampu mengembangkan kompetensi literasi digital yang dibutuhkan di era saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis hasil yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-scrapbook* berpengaruh positif

dan signifikan terhadap kemampuan literasi digital peserta didik pada pembelajaran sejarah di SMK Mahardhika Surabaya. Hasil uji *Independent Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan literasi digital antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji N-Gain yang menunjukkan bahwa penggunaan *media e-scrapbook* termasuk dalam kategori efektif, serta hasil effect size sebesar 1,602 yang menunjukkan pengaruh sangat besar terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *media e-scrapbook* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, menarik dan berpusat pada peserta didik. Sebelum menggunakan *media e-scrapbook*, peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif melalui pembelajaran konvensional, kurang aktif dalam mencari sumber belajar digital serta belum terbiasa mengevaluasi dan mengolah informasi yang diperoleh. Setelah menggunakan *media e-scrapbook*, peserta didik menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif, yaitu lebih aktif mencari informasi dari berbagai sumber digital, mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi dan mengolahnya menjadi karya digital yang kreatif, serta berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi dan kerja kelompok. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *media e-scrapbook* tidak hanya meningkatkan penguasaan materi sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya guna mengembangkan penggunaan *media e-scrapbook* pada materi sejarah maupun jenjang pendidikan lainnya. Penelitian berikutnya dapat mengkaji pengaruh *media e-scrapbook* terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, kreativitas, berpikir kritis, hasil belajar, maupun keterampilan lainnya serta diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran digital yang mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih efektif, interaktif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

REFERENSI

- Aderoben, A., Darmawan, W., & Saripudin, D. (2024). Peran Empati dalam Pengajaran Sejarah. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 132–151.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3128>
- Alawiyah, F., Novitasari, A., & Kesumawardani, A. D. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa dalam Masa Daring Mata Pelajaran IPA SMP di Bandar Lampung. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1016-1024.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3602>
- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Femia, R., & Sumiyatun, S. (2020). Pengembangan Pop Up Scrapbook Untuk Memperkuat Historical Comprehension Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. Swarnadwipa: *Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, dan Pembelajarannya*, 4(1), 25-35.
<https://doi.org/10.24127/sd.v4i1.2031>
- Ginting, D., Fitri, D. I., Mulyani, Y. S., Ismiyani, N., & Sabudu, D. (2021). *Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Abad ke-21*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Hidayati, L. (2022). Penggunaan qr code dalam pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital berwawasan lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73-77.
<https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.80>
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (Education). *Jurnal Mikrotik*. Vol.2 No. 1. Hlm: 1-5.
- Latifaturrodhita, U. L. U., & Wati, T. L. (2023). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3210-3222.
DOI: 10.23969/jp.v8i1.8512

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). PISA 2022 Results (Volume I): *The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing.

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.

<http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>

Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94-101. DOI: 10.22460/collase.v1i1.15502

Rizky, M., Az-zahra, F., & Fitriazara, M. (2025). Pemanfaatan Canva oleh Mahasiswa IPH untuk Mengemas Ulang Informasi Literasi Digital ke dalam Bentuk Infografis. *Sosial Simbiosis : Jurnal Integrasi Ilmu Sosial Dan Politik*, 2(3), 126-137. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Sosial/article/view/1996>

Rosba, E., Ramadhanti, D., Nurdin, B., Verius, J., Hastuti, Y., Darwanti, D., & Harijati, N. E. (2025). *Pengembangan kurikulum vokasi*. Star Digital Publishing

Sadiman, A. (2002). *Media pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Rajawali Press

Samihing, B. A., Mege, R. A., & Tanor, M. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sel. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 13990-14002. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3741>

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).

Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 1-8.

Sari, L. P. (2017). Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya. Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung

Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., Simanjuntak, E. B., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Urat Timur TA 2022/2023. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 205-213. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v3i3.1811>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulastriningsih, S., & Musadad, A. A. (2020). 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. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 20(2), 93-114.

UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics (UIS)

Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26-36.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.