

Implementasi *Scrapbook Digital* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi di MTs Wahid Hasyim 02 Dau

Yulia Riskiarinda Sari, Hasan Busri, Prayitno Tri laksono

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Malang)

Email: yuliariskiarindasari@gmail.com, hasan.busri@unisma.ac.id,
prayitno27@unisma.ac.id

ABSTRAK: Penggunaan media pembelajaran *Scrapbook digital* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Implementasinya telah memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk: Mendeskripsikan Desain pembelajaran dengan *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran; mendeskripsikan Implementasi *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran; menganalisis evaluasi pembelajaran dengan *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran di kelas VIII MTs Wahid Hasyim 02 Dau. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif-deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran scrapbook digital didasarkan pada prinsip estetika, interaktivitas, dan integrasi materi pembelajaran. guru memulai dengan analisis kebutuhan yang mempertimbangkan karakteristik siswa dan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Langkah berikutnya adalah penyusunan panduan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga aspek visual agar lebih menarik bagi siswa. Canva dipilih sebagai platform utama untuk membantu siswa mengekspresikan ide mereka secara kreatif tanpa hambatan teknis yang berarti. Implementasi pembelajaran *Scrapbook digital* dilakukan dalam beberapa tahap: memperkenalkan konsep dasar desain scrapbook digital, memberikan pelatihan penggunaan Canva, serta membimbing siswa dalam pemilihan elemen visual yang sesuai.

Kata Kunci: Scrapbook Digital, Desain Pembelajaran, Literasi Digital, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pembelajaran Inovatif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, namun media pembelajaran yang monoton sering kali menjadi penyebab rendahnya motivasi tersebut. Dengan kemajuan teknologi, para pendidik kini memiliki akses ke berbagai alat dan *platform* yang memungkinkan mereka menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan efektif, yang dapat memicu minat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Musfirah, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam konteks ini adalah *scrapbook digital*, yang menggabungkan elemen visual dan kreativitas dalam satu media. Menurut Fellasufah & Mustadi (2021) Secara etimologis, *scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang berarti potongan atau barang bekas, dan *book* yang berarti buku. *Scrapbook* merupakan aktivitas penyusunan foto dan elemen dekoratif pada media tertentu, menciptakan karya yang estetik dan menarik. *Scrapbook* memiliki keunggulan dalam meningkatkan konsentrasi siswa melalui tampilan visual yang kreatif (Ulvaturrahmania & Yogica, 2022). Kini, kegiatan ini dapat dilakukan secara digital dengan perangkat seperti komputer dan *smartphone*, memungkinkan penggunaan elemen gambar, video, audio, dan teks dari berbagai sumber yang dikenal dengan istilah *scrapbook digital* (Dwiputra & Sundawa, 2023).

Salah satu lembaga satuan pendidikan yang telah menerapkan *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran adalah MTs Wahid Hasyim 02 Dau dengan beragam inovasinya. Implementasi *scrapbook digital* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di MTs Wahid Hasyim 02 Dau menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik. Langkah ini menjadi upaya inovatif guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pemahaman materi dan pengenalan membuat *scrapbook digital* kemudian dilanjutkan dengan observasi langsung terhadap suatu objek atau fenomena. Data yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk *scrapbook digital* yang kreatif. Siswa bebas mengeksplorasi berbagai fitur dalam aplikasi *Canva* untuk menyajikan informasi secara visual dan menarik dalam bentuk *scrapbook digital*. Dengan demikian, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis dalam menganalisis data, tetapi juga mengembangkan kreativitas dalam menyajikan

hasil observasi. Selain itu, presentasi hasil kerja di depan kelas juga mendorong siswa untuk berani berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Implementasi *scrapbook digital* di MTs Wahid Hasyim 02 Dau diharapkan mampu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi. Dengan memasukkan elemen visual yang menarik, warna yang beragam, dan materi yang relevan, *scrapbook digital* dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana implementasi *scrapbook digital* dapat memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami materi penulisan teks laporan hasil observasi. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya lebih antusias dalam belajar, tetapi juga mampu mengembangkan pemahaman mereka secara lebih mendalam.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *scrapbook* memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Kasanah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas V SD/MI. Sementara itu, penelitian Oktoviari & Sa'adiyah (2024) menemukan bahwa penerapan *scrapbook* dalam pembelajaran *Maharah Kitabah* kelas XI di SMA Islam Al-Islah Bukittinggi berhasil meningkatkan minat siswa karena daya tarik kreatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Siregar et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas V MI Al-Muinawwarah Jambi.

Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *scrapbook* dalam hal ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran praktis dan inovatif, yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada bentuk media yang berbasis digital menggunakan aplikasi *Canva*, yang diimplementasikan pada siswa kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 02 Dau. Implementasi *scrapbook digital* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook digital*, motivasi belajar siswa diharapkan meningkat, mengubah rasa bosan menjadi lebih menarik. *Scrapbook digital* dalam hal ini dirancang dengan tampilan kreatif untuk memaksimalkan daya tarik visual.

Berdasarkan konteks penelitian di atas, penelitian ini berfokus pada analisis implementasi *scrapbook digital* dalam proses pembelajaran di kelas VIII MTs Wahid Hasyim

02 Dau. Proses ini mencakup tahapan-tahapannya mulai dari perencanaan, penerapan, hingga evaluasi penggunaan *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini ditinjau dari pendekatannya digolongkan sebagai penelitian kualitatif. Penelitian ini berfokus pada bagaimana guru merancang, menerapkan, dan mengevaluasi penggunaan *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran, termasuk strategi yang digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sejauh mana penggunaan *scrapbook digital* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini akan memberikan gambaran mendalam tentang efektivitas media tersebut dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik di MTs Wahid Hasyim 02 Dau.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desain Implementasi Scrapbook Digital

Dalam tahap perencanaan dan implementasi scrapbook digital, guru di MTs Wahid Hasyim 02 Dau melakukan beberapa langkah praktis untuk memastikan penggunaan media digital ini dapat diakses dan dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa yang akan dijelaskan sebagaimana berikut ini:

Langkah *pertama*, adalah pemilihan aplikasi yang tepat untuk mendesain scrapbook digital. Sebagian besar guru memilih Canva sebagai alat desain utama karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur yang tersedia, seperti template yang dapat disesuaikan, akses ke berbagai elemen visual, dan kemampuan untuk bekerja dengan teks serta gambar. Guru-guru kemudian memberikan pelatihan singkat tentang cara mengoperasikan aplikasi ini kepada siswa dan menyediakan modul panduan yang mengarah pada langkah-langkah teknis, mulai dari pembuatan akun hingga cara mengimpor elemen visual ke dalam desain mereka.

Langkah *kedua* yang dilakukan adalah menentukan tema dan struktur dasar untuk *scrapbook digital* mereka. Guru memberikan instruksi yang jelas mengenai pemilihan tema yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, guru tidak hanya mengajarkan siswa untuk memilih tema, tetapi juga cara menyusun elemen-elemen dalam halaman dengan keseimbangan yang baik antara teks dan gambar. Setiap siswa kemudian diminta untuk menyusun halaman dengan mencantumkan judul yang jelas, teks

utama yang ringkas, dan elemen visual seperti gambar atau ilustrasi yang berkaitan langsung dengan materi yang sedang dibahas.

Langkah *ketiga*, adalah pembimbingan dalam penggunaan tipografi dan pemilihan warna yang sesuai. Guru memberi penjelasan lebih mendalam tentang pentingnya font yang mudah dibaca dan kontras warna yang dapat meningkatkan keterbacaan, sambil tetap mempertahankan daya tarik visual. Dalam hal ini, siswa diajarkan untuk memilih font yang sesuai dengan tema yang mereka pilih, serta cara mengatur ukuran dan jenis font yang berbeda untuk judul, subjudul, dan teks utama. Di samping itu, guru juga memberikan penekanan pada prinsip dasar color psychology, mengarahkan siswa untuk memilih palet warna yang tidak hanya estetik tetapi juga mendukung nuansa dan emosi yang ingin disampaikan oleh teks mereka.

Langkah *keempat*, guru memberikan panduan tentang cara menyusun elemen visual seperti gambar dan ikon. Setiap elemen visual yang digunakan harus relevan dengan isi teks dan mendukung cerita atau informasi yang disampaikan dalam scrapbook digital. Guru juga mengajarkan siswa untuk tidak meletakkan gambar secara sembarangan, melainkan menyarankan agar mereka mempertimbangkan komposisi visual yang baik dengan memperhatikan prinsip desain seperti keseimbangan dan penggunaan white space. Dengan cara ini, scrapbook digital tidak hanya menjadi sarana visual yang menarik, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dan informatif.

Langkah *kelima*, yang dilakukan oleh guru adalah evaluasi dan penilaian. Setelah siswa selesai merancang scrapbook digital mereka, guru memberikan umpan balik berdasarkan rubrik yang telah disusun sebelumnya. Rubrik ini mencakup aspek-aspek seperti kreativitas, penggunaan tipografi yang tepat, kesesuaian gambar dan teks, serta kualitas keseluruhan desain. Siswa diberikan kesempatan untuk merevisi desain mereka berdasarkan umpan balik yang diberikan, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil kerja mereka. Penilaian ini bertujuan untuk memberikan apresiasi terhadap kreativitas siswa sekaligus memastikan bahwa materi pembelajaran dapat dipahami dengan jelas melalui desain yang mereka buat.

Langkah *keenam* (terakhir), guru memastikan bahwa siswa memiliki akses mudah untuk berbagi hasil scrapbook digital mereka. Guru memfasilitasi siswa untuk mengunggah desain mereka ke platform yang dapat diakses oleh seluruh kelas, baik itu melalui email, Google Drive, atau media sosial kelas, sehingga dapat diakses dan dibahas bersama dalam sesi kelas. Hal ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan mengapresiasi karya teman-teman mereka, serta memperkuat keterampilan desain dan komunikasi visual mereka melalui

evaluasi peer-to-peer. Dalam upaya memudahkan pemahaman pembaca terhadap langkah-langkah tersebut, berikut tabel yang menjelaskan langkah-langkah perencanaan praktis yang dilakukan guru:

Tabel 1: Langkah-Langkah Perencanaan

Langkah	Deskripsi
1. Pemilihan Aplikasi	Guru memilih aplikasi desain, seperti Canva, dan memberikan pelatihan singkat kepada siswa tentang cara menggunakan aplikasi ini, dari membuat akun hingga mengimpor elemen visual.
2. Penentuan Tema dan Struktur Halaman	Guru memberikan instruksi tentang pemilihan tema yang relevan dengan materi pembelajaran dan menyusun elemen-elemen halaman, seperti judul, teks utama, dan elemen visual yang sesuai.
3. Penggunaan Tipografi dan Pemilihan Warna	Guru mengajarkan siswa cara memilih font yang mudah dibaca, mengatur ukuran dan jenis font, serta memilih palet warna yang mendukung tema dan nuansa teks.
4. Penyusunan Elemen Visual	Siswa belajar memilih gambar dan ikon yang relevan dengan teks, serta mengatur komposisi elemen dengan prinsip desain yang baik, seperti keseimbangan dan penggunaan white space.
5. Evaluasi dan Penilaian	Guru memberikan umpan balik berdasarkan rubrik yang telah disusun, mencakup kreativitas, kesesuaian elemen visual, dan kualitas desain. Siswa merevisi desain mereka berdasarkan umpan balik tersebut.
6. Diskusi Karya	Siswa mengunggah hasil scrapbook digital ke platform yang dapat diakses kelas, seperti email atau Google Drive, untuk dibahas bersama dalam sesi kelas dan dilakukan evaluasi peer-to-peer.

Guru dalam perencanaan ini menyusun tujuan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keterampilan kreatif siswa dalam menulis laporan observasi. Sebagaimana diungkapkan oleh (Clyde, 2005, p. 20) tujuan pembuatan *scrapbook digital* dalam pembelajaran adalah untuk mendorong siswa merefleksikan dan mengorganisasi materi pelajaran secara kreatif. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi informasi yang mereka kumpulkan dengan cara yang menarik secara visual, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Tujuan tersebut juga sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan berbagai elemen visual, yang membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, melalui penggunaan scrapbook digital, siswa dapat menggabungkan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya untuk menggambarkan temuan mereka dalam laporan observasi. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik,

tetapi juga mengajarkan siswa untuk berpikir secara holistik, menghubungkan fakta-fakta yang mereka temui dengan cara yang kreatif dan terstruktur.

Dalam hal ini, aplikasi seperti Canva Pro memungkinkan siswa untuk berkreasi tanpa harus terhambat oleh kesulitan teknis, sekaligus memberikan ruang untuk pengembangan keterampilan desain yang sesuai dengan standar pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama. Perencanaan ini juga misalnya mempertimbangkan durasi waktu yang dibutuhkan untuk memperkenalkan dan melatih siswa dengan aplikasi yang dipilih, agar mereka tidak merasa terbebani atau kehilangan minat selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan Implementasi *Scrapbook Digital*

Pelaksanaan implementasi scrapbook digital di MTs Wahid Hasyim 02 Dau memberikan gambaran kompleks tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini tercermin dari bagaimana prosedur guru dalam melaksanakan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran, pemilihan media dan juga pemilihan materi yang akan dijadikan bahan utama dalam pembelajaran itu sendiri.

Pada tahap pertama, guru melakukan orientasi dan pengenalan media kepada siswa, yang merupakan langkah awal yang penting dalam memastikan pemahaman siswa terhadap teknologi yang akan digunakan. Dalam hal ini, aplikasi Canva dipilih sebagai platform untuk membuat scrapbook digital. Sebelum siswa mulai mengerjakan proyek mereka, guru memberikan penjelasan tentang materi menulis teks laporan hasil observasi kemudian guru menjelaskan teknis mengenai cara penggunaan aplikasi canva untuk membuat *scrapbook digital*, termasuk langkah-langkah dasar dan fungsinya. Proses pengenalan ini sangat penting karena dapat membantu mengurangi kebingungan siswa yang mungkin terjadi ketika mereka dihadapkan pada teknologi baru. Menurut Clark dan Mayer (2016) pengenalan teknologi yang jelas dan sistematis sangat mempengaruhi kecepatan dan efektivitas siswa dalam menguasai alat digital. Pada tahap ini, beberapa siswa mengungkapkan kebingungan awal mereka, tetapi setelah penjelasan dari guru, mereka mulai merasa lebih percaya diri untuk mencoba. Hal ini menunjukkan bahwa penjelasan yang terstruktur dan demonstrasi praktis oleh guru sangat penting dalam mengurangi kecemasan siswa terhadap penggunaan teknologi.

Setelah pemahaman materi menulis teks laporan hasil observasi dan pengenalan aplikasi Canva, tahap berikutnya adalah pelaksanaan proyek *scrapbook digital*. Pada fase ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan proyek berdasarkan tema tertentu, seperti lingkungan hidup dan topik lainnya. Guru memberikan panduan yang jelas dan mengawasi proses pengerjaan proyek secara bertahap. Salah satu aspek yang mencolok

dalam pelaksanaan proyek ini adalah fleksibilitas yang diberikan guru kepada siswa dalam memilih teks yang akan ditulis dalam laporan observasi mereka. Guru menekankan pentingnya tidak hanya mengembangkan kemampuan menulis yang baik, tetapi juga memperluas pengetahuan siswa mengenai tema yang mereka pilih. Ini sejalan dengan pandangan Jonassen (2000) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam. Dalam hal ini, siswa tidak hanya belajar menulis teks laporan hasil observasi, tetapi juga belajar menganalisis objek observasi yang mereka pilih, seperti Cabai Rawit atau Pohon Durian, yang dilaporkan dalam bentuk teks yang terstruktur dan informatif.

Implementasi *scrapbook digital* di sekolah ini pada dasarnya merupakan suatu proses dan upaya menggabungkan elemen kreativitas dan estetika. Siswa diminta untuk tidak hanya menulis laporan observasi, tetapi juga menyusun elemen visual yang mendukung narasi teks mereka. Misalnya, dalam proyek kelompok 7, siswa tidak hanya menulis teks laporan observasi mengenai Cabai Rawit, tetapi juga menggunakan elemen desain untuk membuat visual yang menarik dan relevan dengan tema. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *scrapbook digital* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis selain keterampilan menulis. Proses ini memungkinkan siswa untuk berkreasi dalam menyusun gambar, teks, dan elemen desain lainnya untuk menghasilkan karya yang bukan hanya informatif tetapi juga estetis. Ini juga sesuai dengan pandangan Clark dan Mayer (2016), yang menyatakan bahwa integrasi antara teks dan visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Keterlibatan aktif siswa dalam proyek ini sangat terlihat dalam penggunaan aplikasi Canva yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan desain dan materi yang mereka kerjakan. Pekerjaan kelompok juga memperlihatkan dinamika kolaborasi antar siswa yang saling bertukar ide dan berdiskusi untuk menghasilkan proyek yang lebih baik. Kolaborasi ini penting karena membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim, yang juga merupakan keterampilan penting dalam dunia profesional. Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran sosial dan interaksi antara individu merupakan kunci untuk memperdalam pemahaman siswa. Dalam konteks ini, proyek *scrapbook digital* tidak hanya mengembangkan keterampilan individu siswa tetapi juga mendorong mereka untuk bekerja sama dan saling belajar dari satu sama lain. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat dianggap sebagai bentuk pembelajaran yang mendorong keterlibatan sosial dan kolaboratif yang bermanfaat bagi perkembangan keterampilan interpersonal siswa.

Setelah proyek selesai, tahap selanjutnya adalah presentasi hasil karya kelompok di depan kelas. Presentasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbicara di depan umum, yang merupakan bagian penting dari pengembangan pribadi mereka. Selain itu, presentasi ini juga memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik dari guru dan teman-teman mereka, yang berfungsi untuk memperbaiki dan memperkaya hasil kerja mereka. Vygotsky (1978) dalam teori pembelajaran sosialnya menjelaskan bahwa interaksi sosial, termasuk memberikan dan menerima umpan balik, dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa. Presentasi ini, selain sebagai ajang untuk menunjukkan hasil karya, juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan mendengarkan kritik konstruktif, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan karier profesional siswa di masa depan.

Media pembelajaran *Scrapbook digital* berperan tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis dan desain siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi dan keterampilan berbicara di depan umum. Meskipun ada beberapa tantangan teknis dan pengelolaan waktu, proyek ini berhasil melibatkan siswa secara aktif dan memberi mereka pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermanfaat. Implementasi *scrapbook digital* ini berhasil menciptakan ruang bagi siswa untuk berkreasi, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang penting untuk masa depan siswa (Arifin & Setiawan, 2020; Fahrozy dkk., 2022; Heryanti dkk., 2022; Kholik, 2019; Rosnaeni, 2021).

Pelaksanaan *scrapbook digital* di MTs Wahid Hasyim 02 Dau Malang juga mengarah pada pentingnya pengembangan keterampilan literasi digital siswa. Penggunaan aplikasi seperti Canva, yang memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan teks dan visual secara simultan, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memproduksi konten yang kreatif dan informatif. Sebagai alat pembelajaran digital, Canva memberikan siswa kesempatan untuk memahami pentingnya desain yang efektif dalam menyampaikan informasi. (Lasmini et al., 2022) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mengembangkan keterampilan literasi digital siswa, yang semakin penting di era informasi saat ini. Keterampilan ini akan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa, baik dalam pendidikan lanjutan maupun kehidupan profesional mereka.

Penguatan peran guru dalam mendampingi siswa dalam penggunaan teknologi juga menjadi elemen kunci keberhasilan implementasi proyek ini. Sebagaimana terlihat dalam pengamatan terhadap guru yang memberikan bimbingan teknis yang jelas dan terstruktur, serta memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses proyek, guru memainkan

peran yang sangat penting dalam mendukung siswa dalam penggunaan aplikasi digital. Dalam hal ini keterampilan dan sikap guru terhadap teknologi sangat mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh siswa. Guru yang terampil dalam teknologi dapat lebih efektif dalam mengintegrasikan alat-alat digital dalam pembelajaran, serta memberikan bantuan dan dukungan yang diperlukan untuk mengatasi kesulitan teknis yang mungkin dihadapi siswa. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam penggunaan teknologi pendidikan sangat penting (Al Mustaqim, 2023).

Adapun dampak positif dari penggunaan *scrapbook digital* sebagai media pembelajaran di sekolah ini adalah terhadap motivasi dan rasa percaya diri siswa. Sebagai bagian dari pembelajaran yang berbasis kreativitas dan teknologi, siswa merasa diberdayakan untuk mengungkapkan ide-ide mereka melalui media digital. Penggunaan perangkat mutakhir seperti Canva memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga menyertakan elemen-elemen visual yang menarik dan estetik. Hal ini memberi mereka rasa pencapaian dan kepuasan tersendiri, terutama ketika karya mereka diapresiasi oleh teman-teman dan guru selama sesi presentasi. Menurut Ryan & Deci (2000) misalnya, pemberian kesempatan untuk berkreasi dan mendapatkan umpan balik positif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa dihargai dan dihormati atas karya mereka, hal ini memperkuat rasa percaya diri mereka, yang merupakan faktor penting dalam perkembangan pribadi dan akademik siswa itu sendiri.

Evaluasi Implementasi *Scrapbook Digital*

Pada dasarnya, penggunaan *scrapbook digital* mencakup tiga hal utama, yaitu kemampuan inovasi dan literasi digital guru, substansi pemahaman materi oleh siswa, serta kemampuan literasi digital siswa.

Kemampuan Inovasi dan Literasi Digital Guru

Dalam proses implementasi *scrapbook digital*, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi desain seperti Canva. Guru yang lebih senior atau belum terbiasa dengan perangkat digital mengalami kesulitan dalam merancang *scrapbook* yang estetik dan interaktif. Kemampuan literasi digital guru menjadi faktor kunci dalam kesuksesan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Terdapat perbedaan signifikan antara *digital native* dan *digital immigrant*, di mana guru yang lebih senior cenderung menjadi *digital immigrant* yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan teknologi baru (Prensky, 2001).

Adapun aspek dan domain inovasi dalam proses desain bahan ajar berbasis *scrapbook digital* juga menjadi tantangan tersendiri. Guru tidak hanya dituntut untuk menyajikan materi secara menarik, tetapi juga harus memastikan bahwa desain yang dibuat selaras dengan tujuan pembelajaran. Menurut Mayer (2009), prinsip desain multimedia yang efektif harus menggabungkan elemen visual dan teks secara harmonis agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam konteks ini, guru masih perlu meningkatkan keterampilan mereka dalam menyusun elemen desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung efektivitas pembelajaran.

Substansi Pemahaman Materi oleh Siswa

Tantangan lain dalam implementasi *scrapbook digital* adalah bagaimana siswa memahami substansi materi yang disampaikan. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa sebagian besar siswa lebih fokus pada aspek visual dari *scrapbook digital* dibandingkan dengan isi materi yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik minat siswa, namun jika tidak didesain dengan baik, justru dapat mengalihkan perhatian mereka dari esensi pembelajaran itu sendiri.

Dalam paradigma “kognitif multimedia” sebagaimana diungkapkan Sweller (1994), perhatian yang berlebihan pada elemen visual yang tidak relevan dapat mengakibatkan apa yang ia sebut sebagai *cognitive overload*, di mana kapasitas kerja otak siswa lebih banyak digunakan untuk memahami aspek visual daripada substansi materi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menyeimbangkan aspek desain dan substansi materi dalam *scrapbook digital*. Misalnya, guru dapat menggunakan teknik *scaffolding* dalam desain scrapbook, yaitu menyusun materi secara bertahap dan memberikan petunjuk yang jelas agar siswa lebih mudah memahami konsep yang kompleks (Vygotsky, 1978). Dengan cara ini, scrapbook digital tidak hanya menjadi alat bantu visual yang menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kemampuan Literasi Digital Siswa

Selain keterbatasan dalam pemahaman materi, faktor lain yang menjadi tantangan dalam implementasi scrapbook digital adalah tingkat literasi digital siswa yang masih beragam. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi desain seperti Canva, terutama bagi mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi. Guru harus memberikan bimbingan secara perlahan agar siswa yang mengalami kesulitan tidak tertinggal dalam pembelajaran.

Literasi digital merupakan keterampilan yang semakin penting dalam dunia pendidikan modern. Menurut Gilster (1997), literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap informasi yang disajikan dalam berbagai format digital. Dalam konteks pembelajaran dengan *scrapbook digital*, siswa yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan digital cenderung mengalami kesulitan dalam menavigasi dan memahami materi yang disajikan dalam format digital.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *scrapbook digital* di Kelas VIII MTs Wahid Hasyim 02 Dau Malang masih menghadapi beberapa kendala yang perlu diatasi agar dapat berjalan lebih optimal. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan khusus bagi guru untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Pelatihan ini tidak hanya mencakup penggunaan aplikasi desain, tetapi juga bagaimana mengintegrasikan elemen visual dengan substansi pembelajaran agar lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Desain dan implementasi scrapbook digital dalam pembelajaran melibatkan enam langkah sistematis, mulai dari pemilihan aplikasi hingga publikasi hasil karya. Implementasi di MTs Wahid Hasyim Dau Malang menggunakan Canva dan dilakukan dalam dua tahap utama: orientasi serta pelaksanaan proyek berbasis observasi. Evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu inovasi dan literasi digital guru, pemahaman materi siswa, serta literasi digital siswa. Tantangan utama meliputi keterampilan guru dalam desain digital dan pemahaman siswa terhadap materi. Studi ini memerlukan pengembangan lebih lanjut, termasuk pendekatan eksperimental untuk menguji efektivitas scrapbook digital dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Mustaqim, D. (2023). Peran Pendidikan Profesi Guru untuk Meningkatkan Profesionalitas dan Kualitas Pembelajaran di Indonesia. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(02), 168–176.
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Strategi belajar dan mengajar guru pada abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2).
- Clyde, L. A. (2005). Digital scrapbooking. *Teacher Librarian*, 33(2), 53–56.

- Dwiputra, D. F. K., & Sundawa, D. (2023). Analysis of Potentials and Challenges of Culture-based Learning in Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(1), 213–223.
- Fahrozy, F. P. N., Iskandar, S., Abidin, Y., & Sari, M. Z. (2022). Upaya pembelajaran abad 19-20 dan pembelajaran abad 21 di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3093–3101.
- Fellasufah, F., & Mustadi, A. (2021). A scrapbook of child stories as a media to improving the story-telling skill. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(2), 195–201.
- Heryanti, Y. Y., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Perbedaan Pembelajaran Abad 19-20 Dengan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Edupena*, 3(2), 39–53.
- Kasanah, A. A. U., Jayanti, S., & Mala, A. (2025). Penggunaan Media Caps Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fikih Materi Sedekah Kelas 5 SD/MI. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)*, 3(1), 11–20.
- Kholik, A. N. (2019). Landasan psikologis pengembangan kurikulum abad 21. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 65–86.
- Lasmini, K. M., Suarni, N. K., & Widiani, I. W. (2022). Scrapbook as Based Digital Books on Literacy in Third Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 259–266.
- Musfirah, N., Nurbaya, N., Buka, N., Alimudin, A., & Hamzah, A. A. (2024). Guru Sebagai Pilar Utama Pembentukan Karakter. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6).
- Oktoviari, F. H., & Sa'adiyah, H. (2024). PENERAPAN SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH KITABAH SISWA KELAS XI SMA ISLAM AL-ISLAH BUKITTINGGI. *TARBIYATUL ILMU: Jurnal Kajian Pendidikan*, 2(4), 215–220.
- Phillips, B. J. (2016). The scrapbook as an autobiographical memory tool. *Marketing Theory*, 16(3), 325–346.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model problem based learning (pbl) bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Saro'i, M., Asfahani, A., Afriani, G., & Muhammadong, M. (2024). Penggunaan Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 6508–6513.
- Siregar, N., Jalal, M., & Jayanti, T. (2022). PENERAPAN MEDIA SCRAPBOOK PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS V MI AL-MUNAWWARAH KOTA JAMBI. *Jurnal Panca Widha*, 1(2), 26–38.

- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Ulvaturrahmania, U., & Yogica, R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Materi Virus sebagai Suplemen Pembelajaran Kelas X SMA/MA Development of Virus Material Scrapbook Media as a Learning Supplement for Class X SMA/MA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(1).
- Walling-Wefelmeyer, R. (2021). The methodological potential of scrapbooking: theory, application, and evaluation. *Sociological Research Online*, 26(1), 3–26.