

Abstrak :

Gemara Khowarizma Wahyuna: Penerapan media pembelajaran e-scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran e-scrapbook pada materi ekosistem. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan desain penelitian yaitu *One-group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Pabuaran Subang. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan penerapan media pembelajaran *e-scrapbook* memiliki rata-rata 88% dengan kategori sangat baik, sedangkan keterlaksanaan proses pembelajaran siswa memiliki rata-rata 80%. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata pretest adalah 45,00 dan setelah diberikan perlakuan berupa media e-scrapbook, nilai rata-rata posttest adalah 78,00 dengan nilai *n-gain* keseluruhan sebesar 0,62 dengan kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Respon siswa terhadap media pembelajaran *e-scrapbook* dikelompokkan menjadi tiga indikator untuk mendapatkan masukan terhadap media yang digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa 79% siswa merasa terbantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, namun 21% siswa lainnya kurang terbantu karena harus menggunakan perangkat elektronik. Indikator kedua menunjukkan bahwa 94% siswa merespon bahwa kalimat yang digunakan mudah dipahami, sementara 6% siswa tidak memberikan respon. Indikator ketiga menunjukkan bahwa 76% respon siswa mengatakan bahwa desain yang digunakan cukup menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran e-scrapbook pada materi ekosistem dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan kategori sedang, meskipun terdapat beberapa siswa yang merasa kurang terbantu dalam proses pembelajaran dan kurang nyaman dengan penggunaan perangkat elektronik

Keyword : Ekosistem, Hasil Belajar Siswa, *E-Scrapbook*

Abstarct :

Gemara Khowarizma Wahyuna: *applying e-scrapbook learning media to improve student learning outcomes in ecosystem material*

This study aims to improve student learning outcomes by using e-scrapbook learning media on ecosystem material. The method used in this study is the Pre-Experimental Design using the research design, namely the One-group Pretest-Posttest Design. The research was conducted at SMAN 1 Pabuaran Subang. The observation results show that the implementation of the e-scrapbook learning media has an average of 88% in the very good category, while the implementation of the student learning process has an average of 80%. Student learning outcomes using e-scrapbook learning media on ecosystem material show that before being given treatment, the average pretest score was 45.00 and after being given treatment in the form of e-scrapbook media, the posttest average score was 78, 00 with an overall n-gain value of 0.62 with moderate criteria. This shows that there is an increase in student learning outcomes on the cognitive aspect. Student responses to e-scrapbook learning media are grouped into three indicators to get input on the media used. The results show that 79% of students feel helped in the learning process by using this media, but 21% of other students are not helped because they have to use electronic devices. The second indicator shows that 94% of students responded that the sentences used were easy to understand, while 6% of students did not respond. The third indicator shows that 76% of student responses said that the design used was quite interesting. Therefore,

Keyword : *Ecosystem, Student Learning Outcomes, E-Scrapbook*