

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS 4 SDN BATOKALANGAN 2

Iffatul Anisah Putri¹, Sama², Ahmad Shiddiq³

^{1,2,3}PGSD STKIP PGRI Sumenep

21862061a002111.student@stkippggrisumenep.ac.id¹,

sultansamak@stkippggrisumenep.ac.id² ahmahshiddiq@stkippggrisumenep.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using scrapbook media on improving creativity among fourth-grade students in the IPAS subject at SDN Batokalangan 2, Proppo District. Employing a quantitative method, the research used an experimental design known as One-Group Pretest-Posttest. The independent variable in this study is the scrapbook media, while the dependent variable is the students' creativity. The sample included all 18 fourth-grade students, selected through total sampling. The results indicate that the use of scrapbook media significantly enhances students' creativity, as shown by the improvement in pretest and posttest scores.

Keywords: *scrapbook media, creativity*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dampak pemanfaatan media scrapbook dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas empat pada mata pelajaran IPAS di SDN Batokalangan 2, Kecamatan Proppo. Metode yang dipakai adalah kuantitatif dengan rancangan eksperimen menggunakan model One-Group Pretest-Posttest. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media scrapbook, sementara variabel terikatnya adalah kreativitas siswa. Sampel meliputi seluruh siswa kelas empat yang berjumlah 18 orang, diambil melalui total sampling. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media scrapbook mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest.

Kata Kunci: media scrapbook, kreativitas

A. Pendahuluan

Kreativitas belajar mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi berbagai perspektif, serta

mengintegrasikan pengalaman pribadi dan pengetahuan yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan, peningkatan kreativitas belajar memerlukan lingkungan yang

mendukung, pendekatan yang fleksibel, serta dorongan dari guru untuk berpikir dan memberikan kebebasan berekspresi bagi siswa (Kamarudin, K., & Yana, 2021). Salah satu fokus utama dalam pendidikan modern adalah mengembangkan kreativitas peserta didik. Melalui kreativitas, siswa dapat mengembangkan kemampuan seperti berfikir kritis, memecahkan masalah, serta berinovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Selain penting dalam proses pembelajaran, kreativitas juga memerlukan keterampilan dasar yang juga sangat dibutuhkan di era globalisasi saat ini.

Peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif guna menyelesaikan berbagai tantangan. Dalam kegiatan sehari-hari, kemampuan ini merupakan sebuah elemen penting yang berpengaruh terhadap jalannya suatu proses belajar, sehingga mereka sebaiknya diberikan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka (Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, 2020).

Untuk menilai serta memahami tingkat kreativitas seseorang atau

kelompok, diperlukan sejumlah indikator tertentu. Indikator kreativitas merupakan karakteristik atau aspek yang digunakan untuk mengukur sejauh mana seseorang dapat berpikir kreatif dan menciptakan ide-ide baru. Beberapa indikator utama kreativitas mencakup 1). Kemampuan berimajinasi, 2), penggunaan bahan dan alat yang variative, 3) keterampilan menyusun dan mengorganisasi, 4). Ekspresi diri melalui karya scrapbook, 5). Ketepatan dan keteraturan, 6). Pemecahan masalah, 7). Inovasi dan eksperimen.

Pembelajaran merupakan sebuah poses interaksi antara seorang guru dan siswa. Didalam pembelajaran terdapat proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Pembelajaran yang bersifat inovatif adalah metode yang mampu mendorong peningkatan kreativitas siswa. Maka dengan demikian pembelajaran haruslah lebih menyenangkan untuk membantu peningkatan kreativitas siswa dengan memanfaatkan media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran menurut (Hamalik., 2008) Merupakan gabungan

terstruktur yang mencakup aspek manusia, materi, sarana, Peralatan dan langkah-langkah yang saling berkaitan dan berfungsi bersama untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN Batokalangan 2, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia pada kelas 4, menunjukkan bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran kooperatif, seperti membentuk kelompok belajar, mengadakan diskusi, dan melakukan presentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebab dari kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih minim. Dilihat dari proses pembelajaran di mana guru hanya mengandalkan sebuah buku pegangan guru itu sendiri dan buku siswa sebagai sumber ajar pada proses pembelajaran, serta penyampaian Materi yang disampaikan guru masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa cenderung kurang tertarik selama proses pembelajaran. Dengan demikian harus ada keterbaruan

dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji coba dengan menggunakan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa tertarik pada saat proses pembelajaran.

Dilihat dari permasalahan yang ada di SDN Batokalangan 2 yaitu kurangnya kemampuan berfikir kreatif pada pelajaran pendidikan Pancasila kelas 4. Maka dengan demikian perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Secara etimologis, istilah inovasi Berasal dari bahasa Latin *innovation*, yang memiliki arti sebagai suatu bentuk pembaruan atau transformasi. Kata kerjanya adalah *innovo* sendiri memiliki arti melakukan pembaruan atau melakukan perubahan. Maka dari itu, inovasi dapat dipahami sebagai proses untuk memperbarui atau mengubah sesuatu. Inovasi dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai perubahan yang dirancang secara sadar untuk memperbarui sistem pendidikan. Tujuan utamanya adalah menyesuaikan sistem pendidikan agar selaras dengan kebutuhan serta perkembangan zaman (Ananda, R., 2017)

(Sama' et al., 2022) Diharapkan Inovasi dalam dunia pendidikan

membuat kegiatan belajar mengajar lebih mampu memikat minat dan mempertahankan fokus siswa, tidak terasa membosankan atau monoton, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Hal ini mendorong baik guru maupun siswa untuk lebih bersemangat dalam memperluas wawasan mereka. Suatu pembelajaran dapat dianggap efektif apabila tujuan pembelajarannya tercapai, tujuan pembelajaran akan tercapai apabila pendidik mampu membuat proses pembelajaran menjadi efektif, Pendekatan dan media pembelajaran yang dipilih perlu disesuaikan secara tepat. akan mampu mempengaruhi potensi dan kemampuan siswa. Maka dengan demikian Guna mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung pada saat proses pembelajaran serta sebagai alat bantu. untuk menyampaikan informasi.. Salah satu contoh media pembelajaran adalah scrapbook (Damayanti, 2017) Scrapbook merupakan sebuah kegiatan seni yang melibatkan penempelan Gambar atau foto ditempel pada kertas, lalu dihias sedemikian rupa untuk menghasilkan

karya yang bernilai artistik, sekaligus memuat poin-poin penting dari catatan yang relevan.

Scrapbook sebagai media merupakan salah satu sarana yang mampu merangsang kemampuan berpikir anak dalam bentuk tiga dimensi. Alat ini mampu memperkaya pengalaman belajar dengan mengenalkan Ragam bentuk objek, membantu memperdalam pemahaman anak, serta memperkaya kosakata yang dimiliki. (sari, 2020). Scrapbook merupakan salah satu pendekatan yang berfungsi sebagai media dalam proses pembelajaran pada masa sekarang. Scrapbook merupakan media buatan tangan yang dibuat menggunakan kertas asturo atau karton. Media scrapbook ini dapat meningkatkan kreativitas siswa karena dapat melatih kemampuan berpikir serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Penggunaan media scrapbook sebagai alat yang praktis bagi siswa SD dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi, yang tentunya memberikan dampak yang signifikan dan dinamis (Asih

Pratitis Kusumaning, Shanti Hawanti, 2020)

Media scrapbook tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk memahami pelajaran, akan tetapi mereka dapat mengeksplorasi dan mempresentasikan ide-ide mereka secara bebas. Scrapbook memungkinkan siswa untuk memadukan macam-macam elemen yang sudah disediakan oleh guru, dengan demikian mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Di ketahui Penelitian terdahulu Metode yang diterapkan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) digunakan dengan tujuan merancang serta menguji validitas sebuah produk sebelum diterapkan secara luas. Selain itu, metode Pre -Eksperimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest turut diterapkan untuk memberikan fokus pada pengukuran dampak penggunaan produk terhadap subjek penelitian pengukuran perubahan yang terjadi setelah diberi perlakuan dalam satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penelitian yang dilakukan saat

ini lebih mengarah pada tahap uji coba awal guna menilai dampak langsung dari intervensi yang diberikan, sementara penelitian sebelumnya lebih menekankan pada proses pengembangan dan validasi produk atau model.

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media scrapbook selama proses pembelajaran memberikan dampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas?.

B. Metode Penelitian

Penelitian Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini dengan rancangan pre-eksperimental guna mengetahui sejauh mana suatu intervensi memberikan pengaruh terhadap variabel yang diteliti dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest merupakan desain eksperimen yang diterapkan pada satu kelompok tanpa menggunakan kelompok perbandingan.. partisipan tanpa menyertakan kelompok kontrol sebagai perbandingan dalam pelaksanaannya ini subjek terlebih dahulu menjalani pretest sebelum menerima treatment. Selanjutnya,

subjek diberikan treatment atau intervensi tertentu. Setelah treatment dilakukan, maka dilakukan posttest atau tes akhir untuk mengukur dampak dari treatment tersebut. Rancangan ini dapat diilustrasikan melalui

Tabel 1 yang menampilkan Desain One-Group Pretest-Posttest:

Pre Test	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Penjelasan:

O1 (adalah hasil pengukuran sebelum treatment dilakukan)

X (adalah treatment yang diberikan kepada subjek)

O2 (merupakan hasil pengukuran setelah treatment).

Penelitian ini dilakukan di kelas 4 Lokasi SDN Batokalangan 2 terletak di kawasan Dusun Mortrebung, Desa Batokalangan, Kecamatan Proppo Pamekasan, Jawa Timur. Populasi yang diteliti mencakup seluruh siswa kelas 4 SDN Batokalangan 2, Populasi terdiri dari 18 peserta didik, dengan 10 perempuan dan 8 laki-laki. Sampel diambil menggunakan metode sampling jenuh, dimana seluruh siswa tersebut dijadikan sampel. Instrumen yang dipakai adalah soal latihan atau tes

Pelaksanaan dilakukan dalam dua kesempatan, yaitu saat pretest dan posttest.

Prosedur analisis data pada penelitian ini meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat mencakup pemeriksaan normalitas, validitas, dan reliabilitas data. Sedangkan untuk menguji hipotesis, digunakan uji t.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Lokasi penelitian berada di SDN Batokalangan 2, Dusun Mortrebung, Desa Batokalangan, Kecamatan Proppo, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur. Proses penelitian berlangsung dalam empat pertemuan. pertemuan. selama hamper 1 bulan, pada pertemuan minggu pertama peneliti melakukan observasi awal di SDN Batokalangan 2. Pada minggu kedua memberikan soal pretest dan pertemuan minggu ketiga diberikan treatment atau pemanfaatan media scrapbook pada siswa kelas 4, sedangkan pada pertemuan minggu keempat diberikan soal post-test yang dimaksudkan untuk mengevaluasi tingkat penguasaan siswa setelah mendapatkan perlakuan atau treatment..

Peneliti menganalisis data dengan memanfaatkan program

SPSS versi 25 untuk memperoleh hasil yang tepat dan akurat dalam penelitian mengenai Pengaruh pemanfaatan media scrapbook terhadap perkembangan kreativitas peserta didik kelas 4 dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan pada hasil normalitas data menggunakan metode *Saphiro Wilk* ketentuan Keputusan Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi; Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya melebihi 0,05, berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan. digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. diterapkan ketika ukuran sampel relatif kecil.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.130	18	.200 [*]	.955	18	.505
posttest	.211	18	.033	.887	18	.034

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas *Saphiro Wilk*

Berdasarkan data diatas dilihat pada kolom uji *Kolmogorof-Sminov* diperoleh nilai pretets 0,200 dan posttest 0.033. Tujuan uji normalitas, dan uji validitas untuk mengukur tingkat kevalitan instrument penelitian dengan syarat apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Instrument Dinyatakan valid jika validitas ditentukan ketika nilai rhitung

melebihi rtabel Sebaliknya, apabila nilai rhitung lebih rendah daripada rtabel, data dianggap tidak valid rata-rata dari 10 soal yang digunakan sebagai instrument penelitian menunjukkan bahwa r_{hitung} yaitu maka instrument dikatakan valid. Kemudian uji reabilitas, suatu instrumen dapat dikatakan reabel jika *Cronbach's Alpha* melebihi 0.6. dapat dilihat dari gambar 2, dengan nilai Cronbach's Alpha mencapai 0,949, instrumen ini dinyatakan sangat reliabel.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	10

Gambar 2. Uji Reabilitis

Selanjutnya uji hipotesis pengaruh media scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa dengan Paired sample t-test diterapkan untuk melakukan pengujian terhadap perbedaan mean dari dua kategori data memiliki keterkaitan. Kriteria dalam pengujian hipotesis ini yaitu :
 H_0 : Tidak ditemukan adanya Korelasi bermakna antara media scrapbook (variabel X) dengan kreativitas siswa (variabel Y).

H_a : Ada hubungan signifikan antara media scrapbook dan kreativitas siswa. signifikan antara media scrapbook sebagai variabel bebas (X) dan kreativitas siswa sebagai variabel terikat (Y).

Paired Samples Statistics				
		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	pretest	6.6111	18	2.06195
	posttest	7.9444	18	1.89340

Gambar 3 Paired Samples Statistics

Gambar 3 menunjukkan statistik deskriptif dari dua Data yang diuji terdiri dari pretest dan posttest. Berdasarkan hasil tersebut, statistik sampel berpasangan tersebut menyatakan bahwa nilai mean pretest yaitu 6,6 dan mean posttest yaitu 7,9.

Paired Samples Correlations			
		N	Correlation
Pair 1	pretest & posttest	18	.943

Gambar 4. Paired Samples Correlations

Korelasi sampel berpasangan digunakan guna menguji apakah ada hubungan Perbandingan antara hasil pretest dan posttest dilakukan dengan ketentuan bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan adanya hubungan, namun jika melebihi 0,05, hubungan tersebut tidak dianggap ada terdapat hubungan yang signifikan antara

keduanya. Pada Gambar 4, Hasil menunjukkan nilai signifikansi dengan angka 0,000 memperlihatkan adanya keterkaitan antara pretest dan posttest karena nilainya berada di bawah batas 0,05.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-1.33333	.68599	.16169	-1.67447	-.99220	-8.246	17	.000

Tabel 5 Paired Sample Test

Berdasarkan hasil *uji paired sample test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menandakan ada hipotesis alternatif diterima, mengindikasikan adanya pengaruh media pembelajaran scrapbook terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan pengambilan keputusan jika pengujian hipotesis ditentukan Berdasarkan nilai signifikansi, Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi melebihi 0,05, hipotesis nol tidak ditolak dan hipotesis alternatif ditolak.

Penelitian ini dilaksanakan guna mengidentifikasi perbedaan yang terjadi antara sebelum dan setelah perlakuan diberikan dalam

Pembelajaran Penggunaan media scrapbook ditujukan untuk mendorong peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SDN Batokalangan 2 Dalam mata pelajaran IPAS dengan topik keberagaman budaya Indonesia, perbedaan yang teramati didasarkan pada hasil penilaian pretest dan posttest yang diterapkan pada siswa kelas 4 SDN Batokalangan 2. Sebelum peneliti memberikan treatment atau perlakuan pada siswa peneliti memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan tes yang diberikan. Setelah diberikan pretest selanjutnya peneliti melakukan treatment pada siswa menggunakan media pembelajaran scrapbook. Setelah treatment peneliti memberikan posttest untuk mengetahui perkembangan siswa. Peningkatan kreativitas siswa tidak luput adanya penggunaan pada media pembelajaran scrapbook.

D. Kesimpulan

Mengacu pada analisis dan pembahasan secara lengkap terhadap data penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan media scrapbook pada pembelajaran IPAS terhadap peningkatan kreativitas

siswa, Dengan demikian, berdasarkan rumusan masalah, peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh media scrapbook Untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SDN Batokalangan 2, hasil pretest sebelum diberikan perlakuan sebesar 6,61, sementara hasil posttest setelah perlakuan mencapai 7,94.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & A. (2017). *Inovasi pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Widya Puspita.
- Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). *Improvement Of Creative Thinking Ability Of Elementary Teacher Education Students In Utilizing Traditional Games In Social Studies Learning*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(2), 235–250. <https://doi.org/10.23540/mimbar-sekolah-dasar.v7i2.235-250>.
- Asih Pratitis Kusumaning, Shanti Hawanti, O. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan membaca*. *Indonesian Journal Of Primary Education*. Vol. 4, No. 1. 87-100.
- Damayanti, M. . U. Z. (2017). *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas V Sekolah*

- Dasar. *JPGSD*. Vol. 5, No. 3, pp. 803-812.
- Hamalik., O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamarudin, K., & Yana, Y. (2021). (2021). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start A Question Di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 213–219.
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81.
<https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- sari, desy fajar. (2020). Sari, Desy Fajar. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*[Thesis].<http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2912/1/Desy%20Fajar%20Sari%20-%201601170060.pdf>.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk penelitian*. Bandung. Alfabeta.