

**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

¹21862061a002111.student@stkipgrisumenep.ac.id,

²sultansamak@stkipgrisumenep.ac.id, ³ahmahshiddiq@stkipgrisumenep.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine whether the influence of scrapbook learning media on increasing student creativity in IPAS subjects in grade 4 at SDN Batokalangan 2, Proppo District. This study uses a type of quantitative research using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest research design. The variables in this study consist of independent variables, namely scrapbook media and variables bound by creativity ability. The sampling technique uses the total sampling technique by taking the entire population of 18 students. The results of this study show that there is an influence of scrapbook media on the increase in creativity of grade 4 students at SDN Batokalangan 2 which can be seen from the pretest and posttest scores.

Keywords: *creativity, scrapbook media, elementary education*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengkaji adakah pengaruh media pembelajaran scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 4 di SDN Batokalangan 2 kecamatan proppo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media scrapbook dan variabel terikat kemampuan kreativitas. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *total sampling* dengan mengambil seluruh jumlah populasi sebanyak 18 siswa. Hasil pada penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh media scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas 4 di SDN Batokalangan 2 yang dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest.

Kata Kunci: kreativitas, media scrapbook, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kreativitas belajar mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan mampu mengeksplorasi berbagai perspektif, serta mengintegrasikan pengalaman pribadi dan pengetahuan yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan, peningkatan kreativitas belajar sangat memerlukan lingkungan mendukung, pendekatan yang fleksibel, serta dorongan dari guru untuk berpikir dan memberikan kebebasan berekspresi bagi siswa (Kamarudin, K., & Yana, 2021). Peningkatan kreativitas peserta didik merupakan salah satu tujuan utama dalam pendidikan modern. Melalui kreativitas, siswa dapat mengembangkan kemampuan seperti berfikir kritis, memecahkan masalah, serta berinovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Kreativitas tidak hanya penting dalam proses pembelajaran, tetapi juga memerlukan keterampilan dasar yang sangat diperlukan di era globalisasi ini.

Siswa memerlukan kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini merupakan faktor krusial yang mempengaruhi proses pembelajaran dan seharusnya

siswa diberi ruang untuk mengekspresikan daya berpikir kreatif 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. Proses pembelajaran yang inovatif merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Maka dengan demikian pembelajaran haruslah lebih menyenangkan untuk membantu peningkatan kreativitas

siswa dengan menggunakan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran menurut (Hamalik., 2008) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SDN Batokalangan 2 pada pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Indonesia pada kelas 4, menunjukkan bahwa guru telah melakukan model pembelajaran yang kooperatif seperti mengelompokkan siswa seperti kelompok belajar, diskusi dan presentasi pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebab dari kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih minim, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai bahan ajar serta penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa cenderung tidak tertarik pada saat 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 IPAS kelas 4. Maka dengan demikian perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin *innovation* yang berarti pembaruan atau perubahan. Kata kerja *innovo* berarti memperbarui dan mengubah. Jadi dapat di definisikan bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan baru sebagai usaha sadar yang direncanakan untuk merubah pola pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan atau mengatasi persoalan pendidikan sesuai dengan kebutuhan pada tuntutan zaman (Ananda, R., 2017).

(Sama' et al., 2022) Dengan adanya inovasi pendidikan di harapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tidak membosankan, menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat untuk memperluas pengetahuan Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tujuan pembelajarannya tercapai, tujuan pembelajaran akan tercapai apabila pendidik mampu

membuat proses pembelajaran menjadi efektif maka metode dan media pembelajaran yang digunakan akan mampu mempengaruhi potensi dan kemampuan siswa. Maka dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga yang menunjang proses belajar mengajar dengan menyajikan informasi. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu media scrapbook. (Damayanti, 2017) menyatakan bahwa Scrapbook adalah kerajinan menempelkan gambar atau foto ke kertas, lalu menghiasinya untuk membuat karya artistik dan memuat bagian penting dari catatan yang bersangkutan.

Media scrapbook adalah salah satu media atau alat yang mampu menstimulus kemampuan berpikir anak yang bersifat tiga dimensi. Mampu meningkatkan pengalaman belajar mengetahui gambaran bentuk benda, meningkatkan pemahaman anak dan memperbanyak pembendaharaan kata(sari, 2020). Salah satu contoh media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran scrapbook. Scrapbook merupakan sebuah media handmade yang dibuat dari kertas asturo ataupun karton. Media scrapbook ini dapat

meningkatkan kreativitas siswa karena dapat melatih kemampuan berpikir serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Adanya media scrapbook sebagai media khusus atau praktis untuk siswa SD bisa memudahkan penyajian pesan serta informasi dimana tentunya mempunyai dampak yang besar dan dinamis (Asih Pratitis Kusumaning, Shanti Hawanti, 2020). Media scrapbook tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk memahami pelajaran, akan tetapi dapat mengeksplorasi, mempresentasikan ide secara bebas. Scrapbook memungkinkan siswa untuk memadukan macam-macam elemen yang sudah disediakan oleh guru, dengan demikian mereka merasa terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menerapkan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk sebelum diterapkan. Sebaliknya, penelitian saat ini menggunakan metode Pre-Experimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest, yang lebih difokuskan pada evaluasi efektivitas perlakuan dalam satu kelompok tanpa

adanya kelompok kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penelitian 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. Rumusan masalah penelitian ini yaitu adakah pengaruh media pembelajaran scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas 4?

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental, yaitu penelitian yang diinginkan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan *One group pre test – post test design* sebagai desain penelitian. Desain *one group pre test-post test* yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada penelitian ini, subjek penelitian akan diberikan pre test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan *treatment*

atau perlakuan. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan *post test* atau tes akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Skema one group pre test-post test

Pre Test	Treatment	Post Test
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = nilai pretest (sebelum perlakuan)

X = perlakuan

O_2 = nilai posttest (setelah perlakuan)

Penelitian ini dilakukan dikelas 4 SDN Batokalangan 2 yang beralamat di Dusun Mortrebung, Desa Batokalangan, Kec. Proppo, Kab. Pamekasan, Provinsi Jawa Timur. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Batokalangan 2 yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 perempuan dan 8 laki-laki, dalam pengambilan sampel pada penelitian dengan menggunakan teknik sampling jenuh yaitu seluruh siswa menjadi contoh. Instrumen berbentuk soal latihan atau lebih dikenal dengan tes pre test dan post test. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji validitas dan uji reabilitas. Sedangkan uji hipotesis yaitu menggunakan uji t.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Batokalangan 2 yang beralamat di Dusun Mortrebung, Desa Batokalangan, Kec. Proppo, Kabupaten Pamekasan, Provinsi Jawa Timur. Dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pada pertemuan pertama (minggu pertama) melakukan observasi ke sekolah SDN Batokalangan 2, kemudian pertemuan kedua (minggu kedua) memberikan pre-test kepada peserta didik, pada pertemuan ketiga (minggu ketiga) memberikan treatment atau penggunaan scrapbook pada saat pembelajaran pada siswa kelas 4, kemudian pada pertemuan keempat (minggu ke empat) memberikan post-test untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan treatment.

Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan program SPSS 25 guna untuk memberikan hasil yang akurat dari penelitian tentang pengaruh media pembelajaran scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pada hasil normalitas data menggunakan *Saphiro Wilk* dengan ketentuan

pengambilan keputusan jika nilai sig > 0.05 maka data berdistribusi normal. Uji normalitas *Saphiro Wilk* digunakan apabila sampel berjumlah sedikit.

	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 instrumnt penelitian dengan syarat apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Instrumnt dinyatakan valid dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Nilai rata-rata dari 10 soal yang digunakan sebagai instrumnt penelitian menunjukkan bahwa r_{hitung} yaitu maka instrumnt dikatakan valid.

kemudian uji reabilitas, suatu instrumen dapat dikatakan reabel jika *Cronbach's Alpha* melebihi 0.6. dapat dilihat dari gambar 2, *Cronbach's Alpha* menunjukkan 0.949 yang berarti instrumnt tersebut reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.949	10

Gambar 2. Uji Reablitis

Selanjutnya uji hipotesis pengaruh media scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan uji t atau *paired sample t-test* untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan. Kriteria dalam pengujian hipotesis ini yaitu :

Ho : tidak terdapat pengaruh variabel x (media scrapbook) terhadap variabel y (kreativitas).

Ha : terdapat pengaruh variabel x (media scrapbook) terhadap variabel y (kreativitas)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	6.6111	18	2.06195	.48601
	posttest	7.9444	18	1.89340	.44628

Gambar 3. Paired Samples Statistic

Gambar 3 merupakan deskriptif statistic dari dua data yang diuji yaitu pretest dan posttest. Dari hasil *paired samples statistic* diatas menunjukkan mean atau rata-rata nilai pretest adalah 6.6 dan posttest 7.9.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	18	.943	.000

Gambar 4. Paired Samples Correlations

Pada *paired samples correlation* berfungsi untuk menunjukkan ada atau tidak adanya hubungan antara pretest dan posttest. Jika signifikansi kurang dari 0.05 maka terdapat hubungan antara pretest dan posttest dan sebaliknya. Nilai signifikansi pada

gambar 4 menunjukkan sig. 0.000 yang berarti terdapat hubungan antara pretest dan posttest karena sig. > 0.05.

Paired Samples Test

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

Gambar 5 Paired Samples Test

Dapat dilihat dari hasil uji *paired sample test* bahwa nilai sig. (2-tailed) 0.000 yang menyatakan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian Ha diterima dan terdapat pengaruh media pembelajaran scrapbook. Berdasarkan pengambilan keputusan jika nilai sig. < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima dan sebaliknya jika nilai sig. > 0.05 maka Ha ditolak dan Ho diterima.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media scrapbook terhadap peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 SDN Batokalangan 2 pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia. Perbedaan ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest peserta didik 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 melakukan *treatment*, peneliti memberikan posttest untuk mengetahui perkembangan siswa. Peningkatan kreativitas siswa tidak luput karena adanya penggunaan media pembelajaran scrapbook.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan secara keseluruhan terhadap data penelitian mengenai penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran IPAS, hasilnya yaitu terhadap peningkatan kreativitas siswa, maka sesuai dengan rumusan masalah peneliti memperoleh kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh penggunaan media scrapbook terhadap meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SDN Batokalangan 2 yang dapat dilihat dari hasil pretest yaitu 6.61 yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan posttest sebesar 7.94 yang diberikan setelah diberikan perlakuan.

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/10.235-250>.
- 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.