

Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo.

Nurjannah

Dosen Pada Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP Yapis Dampu

Janahmalik50@gmail.com

Husnul Khatimah

Dosen Pada Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP Yapis Dampu

Khatimahhusnul772@gmail.com

Rizaludin

Dosen Pada Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP Yapis Dampu

Abstract. Scrapbook is a collection of memorabilia, narratives, poems, quotes, stories, clippings, notes, photos, tickets, payment receipts and others, arranged and arranged in an album or hand-made book. This study aims to develop appropriate scrapbook learning media to train students' creative thinking skills in compiling and describing images of heroes in the war against colonialism and imperialism for class XI-A students of SMA Negeri 1 Bolo. The research method is a research and development method that refers to the four D (4-D) model. Data collection techniques consist of questionnaires, interviews, observations, tests, and documentation. The data analysis technique used is quantitative analysis by analyzing the validity and practicality of the media and analyzing the effectiveness of the media. The results of the media validity analysis with an average of 4.23 and a percentage of 84% are in the "Very Eligible" category. In the practicality analysis of the media with an average score of 4.54 with a percentage of 91% (Very Eligible), and the results of the analysis of the implementation of learning and observation of student activities with a percentage of 86%. Analysis of the effectiveness of scrapbook media (1) cognitive tests, namely to get student learning outcomes with a Minimum Classical Completeness (KKM) score of 80%. So that it meets the Minimum Classical Completeness set by the school, which is 70%. (2) the test describes the image of the hero. It is known that there are 3 students with "Not Good" assessment criteria and 17 students who get "Good" assessment criteria.

Keywords: *Learning Media, Scrapbooks, Creative thinking*

Abstrak. Scrapbook adalah kumpulan memorabilia, narasi, puisi, quote, cerita, kliping, catatan, foto, tiket, bon pembayaran dan lain-lain, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah album atau hand-made book. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran srapbook yang layak untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun dan medeskripsikan gambar tokoh pahlawan dalam perang melawan kolonialisme dan imperialisme siswa kelas XI-A SMA Negeri 1 Bolo. Menggunakan metode penelitian pengembangan yang mengacu pada model four D (4-D). Teknik pengumpulan data yang terdiri dari angket, wawancara, observasi, tes, serta dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan analisis kevalidan dan kepraktisan media dan analisis keefektifan media. Hasil analisis kevalidan media dengan rata-rata 4,23 dan persentase 84% dengan kategori "Sangat Layak". Pada analisis kepraktisan media dengan rata-rata skor 4,54 dengan persentase 91% (Sangat Layak), dan hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran dan

Received February 30, 2023; Revised Maret 02, 2023; Maret 03, 2023

*Corresponding author, e-mail address

pengamatan aktivitas siswa dengan persentase 86 %. Analisis keefektifan media scrapbook (1) tes hasil belajar siswa dengan nilai KKM 80%. Jadi dapat memenuhi kriteria ketuntasan klasikal minimum (KKM) yang sudah ditentukan pihak penyelenggara Pendidikan, yakni 70%. (2) tes mendeskripsikan gambar tokoh pahlawan. Diketahui bahwa terdapat 3 siswa dengan kriteria penilaian “Tidak Baik” dan 17 orang siswa yang mendapatkan kriteria penilaian “Baik”.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Scrapbook, Berpikir kreatif*

LATAR BELAKANG

Dalam menghadapi Tantangan pendidikan salah satunya dengan menyiapkan para generasi penerus bangsa yang akan datang supaya mampu bersaing dengan negara-negara yang lainnya. Bukan semata-mata untuk menghadapi tantangan saat ini saja, melainkan untuk masa depan. Fungsi dari pendidikan itu sendiri yaitu mengarahkan ke suatu proses, ini bertujuan agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan oleh semua pihak. Melalui pendidikan seseorang juga bisa mengembangkan kemampuannya secara optimal. Tidak hanya kemampuan kognitifnya saja melainkan mengembangkan kemampuan afektif dan kemampuan psikomotor yang ia miliki melalui kegiatan belajar. (Shoimin, 2014: 15).

Pemahaman orang Selama ini bahwa pembelajaran sejarah selalu dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan padahal bukan pembelajaran sejarahnya yang disalahkan tetapi ketepatan strategi atau ketepatan dalam menentukan model/motode pembelajaran yang sesuai dengan materilah yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Menurut Hariyano (1995: v-vi) bahwa sejarah di lembaga sekolah tidak selalu menarik. Banyak peserta didik dianggapnya sebagai suatu kronik: Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penguasaan materi bidang sejarah sekaligus metodologi pengajaran yang dikuasai oleh pendidik. Apalagi pemegang mata pelajaran sejarah tidak semuanya memiliki latar belakang pendidikan sejarah.

Karena itu, Dalam rangka untuk ikut membantu mensukseskan pengajaran sejarah, maka pendidik dan calon pendidik perlu menambahkan referensi atau bahan bacaannya agar mampu memahami dan mengembangkan materi serta metode pembelajaran agar kegiatan proses pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan baik sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan harapan.

Ketika melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar guru dituntut agar sebisa mungkin mengembangkan metode dan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakannya. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran. Hal serupa disampaikan oleh Riyana (2009 dalam [1]) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tetapi juga menyebabkan siswa lebih senang dan antusias sehingga dapat membantu meningkatkan semangat maupun minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan diatas yakni media *scrapbook* yaitu kumpulan memorabilia, narasi, puisi, puisi, *quote*, cerita, kliping, catatan, foto, tiket, bon pembayaran, dan lain-lain, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah album atau *hand-made book*. Astuti 2013: 8). Berdasarkan bebrapa pendapat tersebut dapat disimpulkan *scrapbook* adalah seni menempel gambar atau foto yang di susun, dirangkai atau dihias sedemikian rupa dalam media kertas.

Selama ini, dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 1 Bolo sudah banyak pendidik yang menerapkan model-model pembelajaran, namun dalam pembelajaran sejarah belum pernah menggunakan media *scrapbook*. Padahal media tersebut sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa karena dalam menyusun *scrapbook*, siswa akan memikirkan tata letak buku tersebut, dan dapat mendeskripsikan sendiri gambar yang mereka tempelkan. Media *scrapbook* merupakan media yang dibuat seperti album foto dan dihasilkan dari bahan bekas kemudian dihias sedemikian rupa agar kelihatan lebih menarik. *Scrapbook* juga didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.[2]

Dari masalah yang diuraikan tersebut diatas peneliti tertarik untuk melaksakan kegiatan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo pada Mata pelajaran sejarah kelas XI.

KAJIAN TEORITIS

a. Media *Scrapbook*

Scrapbook merupakan seni menempel foto di media kertas dan menghiasinya menjadi karya kreatif yang

memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, menyalurkan hobi, dokumentasi, dan sarana untuk rekreasi dan penghilang stress.[3]

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari pengalaman mengobservasi, merefleksi, mengembangkan penalaran melalui komunikasi yang digunakan sebagai landasan mengembangkan keyakinan dan tindakan. [4]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (developmental research) menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan Four-D Models (Model 4-D) yaitu: pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop), dan penyebaran (Disseminate), penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMA Negeri 1 Bolo dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang, tahun pmlajaran 2022/2023, menggunakan Teknik analisis data Kuantitatif. .

1 Analisis Kevalidan Media

Analisis validitas media digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan Rumus penghitungan skor pada angket validasi sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum s}{s_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

Smax = Skor maksimal

$\sum s$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

2. Analisis Keefektifan Media

Media pembelajaran *scrapbook* dikatakan efektif jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 70% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal siswa yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut (Budiarti, 2017: 49)

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil validasi ahli media

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tingkat keefektifan penggunaan Media	4
2	<i>Usabilitas</i> (Mudah digunakan)	4
3	Menariknya media	5
4	Bersifat <i>maintainable</i> (mudah dikelola/dipasang)	4
5	Secara keseluruhan penyajian materi dalam bentuk <i>scrapbook</i> dapat mempresentasikan konsep/materi	5
6	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sudah sesuai dengan kebutuhan serta mudah dibaca dan dipahami siswa	4
7	Kerapian penyusunan gambar tokoh pahlawan	4
8	Tampilan umum <i>scrapbook</i> menarik	5
9	<i>Scrapbook</i> yang dipakai sangat menarik	5
10	Tampilan <i>scrapbook</i> dapat menciptakan minat belajar siswa	5
11	Kemampuan memicu kreativitas dan antusiasme siswa	4
12	Kemampuan menciptakan rasa senang	5
13	<i>Scrapbook</i> dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	5
14	<i>Scrapbook</i> bernilai positif sehingga siswa aktif mencari dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.	4
15	<i>scrapbook</i> meningkatkan berpikir kreatif siswa	4
Jumlah Skor		67
Skor Ideal		75
Rata-Rata		4,47
Persentase (%)		89,3 %
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dengan persentase hasil 89,3% yang artinya media *scrapbook* layak dalam segi validasi media. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa *scrapbook* “layak untuk diujicobakan.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Tingkat kesesuaian antara materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	5
2	Kesesuaian antara materi dengan indikator pembelajaran	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Materi pembelajaran disajikan secara berurutan	5
5	Materi disajikan secara komunikatif	5
6	Materi pembelajaran mudah dipahami	5
7	Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa	4
8	Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa SMA kelas XI	5
9	Seluruh gambar tokoh pahlawan yang digunakan mewakili materi yang disampaikan.	4
10	Evaluasi atau latihan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	5
Jumlah Skor		48
Skor Ideal		50
Rata-Rata		4,8
persentase (%)		96%
Kategori		sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi dari ahli materi dinyatakan sangat layak dengan persentase 96% itu maknanya media *scrapbook* layak dari segi validasi materi.

c. Analisis Kepraktisan media

Dari tabel di atas bahwa angket respon siswa berskala 1-5 diberikan ke siswa dengan jumlah 20 orang kelas XI-A. Dapat disimpulkan bahwa hasil angket respon siswa mendapat

nilai rata-rata 4,54 dengan persentase 91% serta memenuhi kategori layak. Serta, hasil persentase terlaksananya pembelajaran dan pengamatan aktivitas siswa sesuai dengan RPP memperoleh persentase 86 %.

d. Keefektifan Media

Media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan efektif apabila memenuhi indikator, antara lain:

- a. Rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 70% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar siswa mencapai ≥ 70 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 70% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 70 . Hasil tes belajar siswa di akumulasi pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Tes Hasil Belajar

No	Inisial Siswa	Soal					Skor Total	KKM
		S1	S2	S3	S4	S5		
1	DAF	0	15	10	25	15	65	70
2	SP	25	10	5	20	10	70	70
3	SAH	25	10	10	20	15	80	70
4	ZM	25	0	5	25	20	75	70
5	RAu	25	20	10	20	15	90	70
6	NO	25	10	5	20	20	80	70
7	FRP	25	0	10	20	15	70	70
8	NI	25	10	10	20	10	75	70
9	RRA	25	0	2,5	15	15	57,5	70
10	NA	25	20	5	15	15	80	70
11	RAz	20	5	10	0	20	55	70
12	AZ	25	20	15	10	15	85	70
13	NF	25	20	10	20	10	85	70
14	MFR	25	20	10	20	15	95	70
15	MMF	25	20	10	25	20	100	70
16	MAA	20	20	5	10	15	70	70
17	NFL	20	20	10	10	10	70	70
18	HW	15	20	10	15	15	75	70
19	ZA	15	20	10	10	10	65	70
20	RNR	20	10	10	20	10	70	70

Berdasarkan tabel 3 , diketahui bahwa dari 20 orang siswa di kelas XI-A terdapat 4 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Menurut Budiarti (2017: 49) untuk mendapatkan nilai rata-rata ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

$$KK(\%) = \frac{16}{20} \times 100\%$$

$$KK(\%) = 80\%$$

Jadi, rata-rata hasil ketuntasan klasikal pada hasil tes belajar siswa yakni 80%. Sehingga dapat memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan pihak sekolah, yakni 70% siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (70).

SIMPULAN

a. Analisis kevalidan media

Hasil pengembangan media *scrapbook* dinyatakan valid untuk digunakan/diimplementasikan berdasarkan hasil penilaian dari dua ahli, yaitu ahli media, dan ahli materi pada angket validasi ahli. penilaian oleh dua ahli tersebut diperoleh rata-rata skor dengan persentase dari ahli media yakni 89, % (sangat layak), dari ahli materi yakni 96% (Sangat Layak).

b. Analisis Kepraktisan media

Media pembelajaran *scrapbook* dikatakan praktis apabila validator meyakini bahwa media pembelajaran dapat digunakan (valid), hasil respon pengguna yang didapat dari hasil pengisian angket oleh guru dan siswa, yakni angket respon siswa memperoleh rata-rata skor 4,54 dengan persentase 91 % (Sangat Layak) dan angket respon guru memperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan persentase 91 % (Sangat Layak). Serta, hasil persentase terlaksananya pembelajaran dan pengamatan aktivitas siswa sesuai dengan RPP memperoleh persentase 86 %.

c. Analisis Keefektifan media

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi 2 tes yang diberikan, antara lain: (1) tes kognitif yaitu untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai Ketuntasan Klasikal (KK) 75 %. Sehingga memenuhi Ketuntasan Klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 70 % siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (70). (2) tes mendeskripsikan

gambar tokoh pahlawan. Diketahui bahwa terdapat 3 siswa dengan kriteria penilaian “Tidak Baik” dan 17 orang siswa yang mendapatkan kriteria penilaian “Baik”.

DAFTAR REFERENSI

- [1] D. Yulia and M. Arifin, “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Ips Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii di Smp Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014,” *Hist. J. Progr. Stud. Pendidik. Sej.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–45, 2016, doi: 10.33373/his.v1i1.400.
- [2] I. Veronica, R. Whyu Pusari, and M. Y. Setiawardana, “Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa,” *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, p. 258, 2018, doi: 10.23887/jipp.v2i3.16222.
- [3] T. K. Dewi and R. Yuliana, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, 2018, doi: 10.24176/re.v9i1.2804.
- [4] L. dan E. I. Nurlaela, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. 2015.
- [5] Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: ar-Ruzz Media.
- [6] Hariyono. Mempelajari Sejarah Secara Efektif. 1995. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- [7] Budiarti. 2017. *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Sub Tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [8] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.