

PENERAPAN *SCRAPBOOK* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DALAM MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS V

Asih Imroatus Solikhah¹⁾, Arum Ratnaningsih²⁾, Muflikhul Khaq³⁾
FKIP/PGSD, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: asihimroatus@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mata pelajaran SBdP siswa kelas V SDN 1 Kedungsari dengan menerapkan media *scrapbook*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan desain penelitian tindakan kelas. Instrumen pengumpulan data yaitu peneliti sendiri dengan alat bantu berupa pedoman observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi memperoleh data, merudiksi data, mendeskripsikan data, dan membuat kesimpulan. Hasil penelitian, observasi kreativitas siswa pada pertemuan 1 siklus I memperoleh skor akhir 2.4 dengan katagori cukup dan pertemuan 2 siklus I mengalami peningkatan skor akhir menjadi 2.7 yang termasuk dalam katagori baik. Hasil obeservasi pada pertemuan 1 siklus II mencapai skor akhir 3.1 dengan katagori baik dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 siklus II skor akhir menjadi 3.4 yang termasuk dalam katagori sangat baik. Hasil angket aktivitas siswa pada prasiklus hanya mencapai nilai rata-rata 2.09 dan mengalami peningkatan pada pascasiklus menjadi 2.64. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP siswa kelas V SDN 1 Kedungsari TA 2020/2021.

Kata kunci: *kreativitas, SBdP, scrapbook*

Abstract: *This study aims to increase creativity in the SBdP subject for fifth grade students of SDN 1 Kedungsari by applying scrapbook media. This research is a qualitative research, with a classroom action research design. The data collection instrument is the researcher himself with tools in the form of observation guidelines, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques in this study include obtaining data, data audit, describing data, and making conclusions. The results of the study, the observation of students' creativity at the first meeting of the first cycle obtained a final score of 2.4 in the sufficient category and the second meeting of the first cycle experienced an increase in the final score to 2.7 which was included in the good category. The results of the observation at the first meeting of the second cycle reached a final score of 3.1 in a good category and increased at the second meeting of the second cycle, the final score was 3.4 which was included in the very good category. The results of the student activity questionnaire in the pre-cycle only reached an average score of 2.09 and increased in the post-cycle to 2.64. Based on the results obtained, it can be concluded that scrapbooks can increase student creativity in the SBdP subject for fifth grade students of SDN 1 Kedungsari Academic Year 2020/2021.*

Keywords: *creativity, SBdP, scrapbook*

PENDAHULUAN

Proses interaksi sosial pada masyarakat didalamnya terdapat beberapa kebutuhan yang harus terpenuhi. Kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara salah satunya adalah pendidikan. Menurut Sari (2018:693), pendidikan merupakan

suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa agar mempunyai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kecakapan sosial sehingga dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari seberapa kreativitasnya pendidikan yang ada didalamnya.

Indonesia termasuk ke dalam negara berkembang yang sampai saat ini masih terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan suatu bangsa dapat ditingkatkan dengan mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa. Potensi siswa yang dapat dikembangkan salah satunya yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan karya seni baru dengan berpedoman pada kemampuan keterampilan serta imajinasi yang dimiliki (Setiawan, 2016:4). Kreativitas saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam memajukan setiap individu. Penyebab pentingnya hal tersebut karena semakin ketatnya persaingan hidup yang dijalani setiap manusia, maka kreativitas dapat menjadi pembeda bagi setiap individu.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa sekarang ini masih belum terlaksana dengan optimal. Hal tersebut dikarenakan siswa cenderung melakukan sesuatu berdasarkan apa yang dicontohkan, bukan atas kehendak atau keinginannya sendiri. Kreativitas dan kebebasan siswa dalam mengekspresikan imajinasinya juga kurang tersalurkan. Padahal setiap siswa terlahir dengan kreativitasnya masing-masing dan memiliki keunikan tersendiri. Kurangnya media dan cara penyaluran kreativitas yang belum tepat mengakibatkan terhambatnya kreativitas siswa. Kreativitas siswa dapat dioptimalkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Anitah (2012:1), media diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Maka dari itu, media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Menurut Widiatmoko (2016:99), media pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam menggunakannya. Media pembelajaran yang mudah digunakan menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga keaktifan siswa dapat meningkat kearah yang positif. *Scrapbook* merupakan media yang menarik dan mengasyikan bagi anak. *Scrap* berarti barang sisa dan *book* berarti buku. Kata *scrapbook* berasal dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan-serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dalam pelaksanaannya dilakukan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Menurut Supardi (2012:86), siklus dalam PTK memiliki empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Kegiatan tahap perencanaan meliputi penyusunan rencana pembelajaran, penyusunan alat evaluasi atau tes, pembuatan lembar pengamatan siswa, dan menyiapkan media pembelajaran. Kegiatan pelaksanaan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang diuraikan sebagai berikut: (1) mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya; (2) menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini; (3) menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa; (4) menunjukkan contoh media *scrapbook* kepada siswa; (5) menjelaskan langkah-langkah dalam membuat *scrapbook*; (6) siswa secara bersama-sama mencoba membuat *scrapbook*; (7) melakukan evaluasi atau tes. Proses pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi. Refleksi merupakan analisis hasil pengamatan dan evaluasi dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan setiap siklus berlangsung. Refleksi harus segera dilakukan setelah pelaksanaan dan

pengamatan pada setiap siklus selesai untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran, sehingga dapat melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama observasi, kedua wawancara, ketiga angket, dan keempat dokumentasi (Sanjaya, 2016:75). Instrumen penelitian meliputi lembar observasi (*checklist*), pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi memperoleh data, merudiksi data, mendeskripsikan data, dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Kedungsari dengan jumlah 20 siswa dan yang menjadi subjek penelitian sebanyak 10 siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dilakukan melalui 2 siklus. Upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP yaitu tema 3 Makanan Sehat, subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh dan subtema 3 Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat. Pelaksanaan observasi selama proses pembelajaran diamati oleh guru wali kelas V SDN 1 Kedungsari. Fokus penelitian yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah terkait kreativitas dan aktivitas siswa dalam membuat *scrapbook*.

Data yang diperoleh dari guru kelas V SDN 1 Kedungsari berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan menyebutkan bahwa kreativitas siswa dianggap masih belum maksimal sehingga hasil karya siswa kurang bervariasi. Berdasarkan hasil tersebut, belum maksimalnya kreativitas siswa disebabkan oleh beberapa hal diantaranya kurangnya kemandirian siswa saat ditugaskan membuat suatu karya, kurangnya inovasi atau penambahan ide baru dalam karya yang dibuat, kurangnya rasa percaya diri siswa saat membuat suatu karya. Nilai kreativitas yang diperoleh dari nilai harian yang diberikan oleh guru kelas V menunjukkan bahwa skor akhir kreativitas siswa adalah 1.65 termasuk dalam katagori kurang. Sebanyak 6 siswa masuk dalam katagori kurang dan 4 siswa termasuk katagori cukup kreatif. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor akhir kreativitas siswa kelas V SDN 1 Kedungsari termasuk dalam katagori kurang kreatif.

Berikut ini data yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian di kelas V SDN 1 Kedungsari:

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus I dan II

No.	Aspek Penilaian Observasi	Pertemuan			
		1	2	3	4
1.	Siswa membuat <i>scrapbook</i> secara mandiri.	2	2	3	3
2.	Hasil karya siswa sesuai dengan karakter masing-masing.	2	3	3	3
3.	Siswa menambahkan ide baru dalam karyanya.	1	2	3	4
4.	Siswa mengkombinasikan lebih dari 3 bentuk dalam membuat <i>scrapbook</i> .	3	3	3	4
5.	Isi <i>scrapbook</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	3	3	3	4
6.	Siswa antusias dalam membuat <i>scrapbook</i> .	2	2	3	3
7.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan senang.	4	4	4	4
8.	Siswa merasa bangga atas karyanya.	2	3	3	3
9.	Siswa mampu memahami materi yang ditulis dalam karyanya.	3	3	3	3

10.	Hasil karya siswa menarik dan rapih.	2	2	3	3
-----	--------------------------------------	---	---	---	---

Informasi yang diperoleh setelah melakukan wawancara dengan siswa diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa membuat *scrapbook* dengan berbagai cara, ada yang membuat hiasannya sebelum menuliskan materi dan sebaliknya merangkum materi terlebih dahulu baru menghiasnya.
2. Siswa membuat *scrapbook* dengan meniru bentuk dari film kartun kesukaannya atau menghias sesuai warna dan bentuk yang dianggap menarik.
3. Siswa saat membuat *scrapbook* mengalami kendala pada waktu.
4. pembuatan media serta alat dan bahan yang terbatas.
5. Materi yang dituliskan pada *scrapbook* yaitu tema 3 Makanan Sehat.
6. Awal ditugaskan membuat *scrapbook* siswa merasa bingung dan tidak tahu bagaimana cara membuatnya, akan tetapi pada pertemuan-pertemuan berikutnya siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik.
7. Siswa merasa senang dapat membuat *scrapbook* dan merasa media tersebut menarik sehingga berencana membawanya pulang.
8. Siswa ingin membuat *scrapbook* kembali dengan menambahkan foto mereka didalamnya dan menuliskan materi yang lebih rapih.
9. Siswa merasa pembelajaran menggunakan *scrapbook* menarik dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi.

Informasi yang diperoleh setelah melakukan wawancara dengan guru diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa dapat membuat *scrapbook* secara mandiri akan tetapi tetap membutuhkan pendampingan dari guru terkait materi pembelajaran.
2. Hasil karya siswa sudah bagus dan sesuai imajinasi anak, akan tetapi perlu ditingkatkan lagi kerapiannya.
3. Siswa kurang memaksimalkan kreativitasnya karena memang waktu yang terbatas dalam membuat *scrapbook*.
4. Materi yang dituliskan siswa sudah jelas akan tetapi masih ada materi yang kurang lengkap.
5. Siswa antusias dalam membuat *scrapbook*.
6. Berdasarkan nilai yang diperoleh saat tes dapat dilihat bahwa *scrapbook* cukup baik digunakan sebagai media pembelajaran.
7. Siswa senang mengikuti pembelajaran dan membuat *scrapbook*, serta siswa tetap terkondisikan selama proses pembuatan media.

Kreativitas siswa pada pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil siklus I. Pertemuan 1 mendapat total nilai 31 dengan nilai akhir 3.1 termasuk dalam katagori baik, dan meningkat pada pertemuan 2 dengan total nilai 34 serta nilai akhir 3.4 masuk katagori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran mulai dari kreativitas siswa dan aktivitas siswa menggunakan media *scrapbook* mengalami peningkatan serta telah mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan penelitian sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Penggunaan *Scrapbook* dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada penelitian ini skor akhir yang diperoleh pada siklus I sebesar 2.55 termasuk dalam katagori baik. Pertemuan 1 mendapatkan skor 2.4 dan pertemuan 2 sebesar 2.7. Saran yang diberikan observer pada siklus I diantaranya:

- a) Diharapkan lebih tegas dalam mengkondisikan siswa terutama ketika pembelajaran akan dimulai.
- b) Lebih mengoptimalkan permainan yang sudah dirancang agar pembelajaran semakin menarik.
- c) Mengingatkan siswa untuk lebih teliti saat mengerjakan tugas dan tidak terburu-buru.
- d) Waktu membuat scrapbook yang awalnya 40 menit ditambah menjadi 60 menit, agar siswa lebih mengoptimalkan kreativitasnya.

Kreativitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana skor akhir yang diperoleh sebesar 3.25 sudah masuk dalam katagori sangat baik. Skor untuk pertemuan 3 sebesar 3.1 dan meningkat pada pertemuan 4 menjadi 3.4. Respon siswa yang diperoleh dengan cara mengisi angket juga menunjukkan hasil yang cukup signifikan yaitu pada siklus I mendapat nilai rata-rata 2.09 dan 2.64 pada siklus II. Kenaikan kreativitas sebesar 0.55 atau 11.63%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa kreativitas siswa menggunakan *scrapbook* pada mata pelajaran SBdP siswa kelas V SDN 1 Kedungsari TA 2020/2021 mengalami peningkatan sebesar 0,7 atau 12.1 %.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Observasi Siswa

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Skor Akhir (SA)	1.65	2.55	3.25
Presentase kenaikan (%) siklus I dan II		12.1	

Berikut ini grafik penggunaan *scrapbook* dalam mata pelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 1. Pengaruh *Scrapbook* Terhadap Kreativitas Siswa Aktivitas Siswa Kelas V dalam Membuat *Scrapbook*

Berdasarkan respon siswa dari angket serta informasi yang di dapat melalui wawancara terhadap guru dan siswa pada siklus I hasil observasi memperoleh skor rata-rata 20.1 dan siklus II 26.2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam membuat *scrapbook* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Didukung oleh hasil wawancara guru

dan siswa yang menyebutkan bahwa siswa sangat antusias saat membuat *scrapbook*. Respon siswa berdasarkan angket juga menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yaitu rata-rata siklus I 2.09 naik menjadi 2.64 pada siklus II.

Tabel 3. Peningkatan Aktivitas Siswa

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah nilai	16.5	20.9	26.4
Nilai rata-rata	1.65	2.09	2.64
Rata-rata siklus I dan II	2.37		
Presentase kenaikan (%) siklus I dan II	11.63		

Berikut ini grafik aktivitas siswa kelas V SDN 1 Kedungsari TA 2020/2021

dalam membuat *scrapbook*:



Gambar 2. Aktivitas Siswa dalam Membuat *Scrapbook*

PENUTUP

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa menggunakan *scrapbook* untuk setiap siklusnya berada pada katagori baik dan sangat baik. Siklus I pada pertemuan 1 memperoleh skor 2.4 dan pertemuan 2 memperoleh skor sebesar 2.7 serta masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Rata-rata pada siklus I sebesar 2.55. Siklus II dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I dan kreativitas siswa mengalami peningkatan yang mana pada pertemuan 3 memperoleh skor 3.1 serta pertemuan 4 dengan skor 3.4. Rata-rata pada siklus II sebesar 3.25. Berdasarkan kenaikan yang cukup signifikan pada siklus I ke siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP menggunakan *scrapbook* siswa kelas V SDN 1 kedungsari mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara siswa dan guru, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan 1 sampai 4. Hasil respon siswa berdasarkan angket yang telah diisi mengalami peningkatan pada aktivitas siswa dalam membuat *scrapbook* dengan nilai 2.09 pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 2.64.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Solo: UNS Press.

Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Sari, D. L. K. (2018). Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 6(5), 693-702. Diunduh dari www.media.neliti.com/media/publications/255040_pengaruhmediascrapbook-terhadap-hasil-9120ed53.pdf pada tanggal 11 Juni 2020.

Setiawan, B. (2016). Kreativitas dan Inovasi Seni Pertunjukan Sebagai Jembatan Membangun Multikultur: Studi Kasus Masyarakat Kota Mataram. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Nilai Tradisional*, 23(1), 1-14. Diunduh dari www.scholar.google.co.id/scholar?cluster=5534217980432247811&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0,5 pada tanggal 6 November 2019.

Supardi & Suhardjono. (2012). *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi Offset.

Widiatmoko, R. J., & Erni, P. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tungplung pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Asli. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 21(2), 99-103. Diunduh dari www.ejournal.umpwr.ac.id pada tanggal 18 Juni 2020.