

## Pelatihan Pembuatan Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran Tematik Bagi Guru-guru di SDN 57 Kota Bengkulu

Abdul Muktadir<sup>1</sup>, Ady Darmansyah<sup>2</sup>, dan Yella Kamelia<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu,

Jalan Cimanuk KM. 6,5 Bengkulu, 38225, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi PGSD FKIP Universitas Tangerang Raya, Tangerang, Indonesia

Alamat e-mail: <sup>1</sup>[abdulmuktadir@unib.ac.id](mailto:abdulmuktadir@unib.ac.id), <sup>2</sup>[adydarmansyah112@gmail.com](mailto:adydarmansyah112@gmail.com),

<sup>3</sup>[yellakamelia1408@gmail.com](mailto:yellakamelia1408@gmail.com)

### Abstract

*The purpose of this service is to equip teachers with the ability to design media in order to improve the learning process and learning outcomes to achieve the specified KKM value. Teachers must be able to design efficient and effective media for each material being taught, for example designing scrapbook media. Not all teachers have the knowledge and skills to make scrapbook media. Therefore, it is necessary to assist in the manufacture of scrapbook media. The place chosen for the service is SDN 57 Kota Bengkulu. The teachers at SDN 57 Kota Bengkulu do not yet have knowledge in making scrapbook media. During the activity, the teachers were very enthusiastic about participating in the pre-test, question-and-answer, material presentation, and making media scrapbooks. In the practice of making scrapbook media, the Bengkulu folklore scrapbook media "Puyuh yang Cerdik" is produced. The choice of using scrapbook media as a medium in learning is very appropriate, because the concrete scrapbook media is in accordance with the child's thinking stage, namely concrete thinking.*

*Keywords: Media, Scrapbook, Development and Creativity*

### Pendahuluan

Guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus mampu memilih, merancang, dan menggunakan perangkat pembelajaran, umpamanya merancang media. Tidak jarang ditemui bahwa guru belum membuat media yang kreatif, bervariasi, dan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru tentang media dapat dikaitkan dengan hasil penelitian Maila (2016) yang mengatakan bahwa penggunaan media terdapat kendala seperti terbatasnya jumlah media, dan kurangnya pemanfaatan media. Hasil penelitian Rosihah dan Pamungkas (2018) menyimpulkan permasalahan yang sangat menonjol yaitu tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Padahal media dapat membantu siswa untuk mempermudah proses pembelajaran yang maksimal.

Media pembelajaran salah satu penentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi untuk membantu pemahaman siswa. Widodo (2018) menyatakan bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Dalam pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tujuan pencapaian pembelajaran. Selanjutnya Sundayana (2015: 3), menyatakan media pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Hasil penelitian Lestari (2016) menyatakan perangkat media dalam pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, waktu belajar berlalu tanpa disadari siswa, dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Pemilihan media yang tepat oleh guru dalam pembelajaran sangat diperlukan. Arsyad (2015: 67) mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan media yang tepat akan berlangsung efektif, dapat menarik minat dan menarik perhatian siswa. Dalam

pengabdian ini yang dipilih media berbasis visual berbentuk gambar tiga dimensi yaitu media *scrapbook*. Media *scrapbook* menurut Jackson (1993: 6) memiliki tampilan tiga dimensi yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa, mengasah kemampuan motorik saat menggerakkan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya, memberikan kesempatan bagi siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, menunjukkan objek secara utuh sehingga terlihat nyata serta dapat merangsang siswa memperoleh kosa kata dengan melihat secara langsung setiap lembar *scrapbook* yang ditampilkan guru sehingga siswa memiliki bahan yang dikembangkan untuk menjadi sebuah cerita yang akan dilisankan atau diceritakan, Jackson (1993: 6). Penelitian Kamelia (2021) menyimpulkan penggunaan media *scrapbook* membuat siswa asyik mengikuti proses pembelajaran, tanpa menyadari waktu pembelajaran selesai, materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga hasil pembelajaran mencapai KKM, 80% siswa mencapai nilai 7.

Alasan pemilihan *scrapbook* karena ditemukan kekurangan pada proses pembelajaran cerita rakyat. Pertama, dalam proses pembelajaran cerita rakyat guru hanya memanfaatkan media visual seperti buku paket, poster dan foto. Kedua, cerita yang dimuat kurang dekat dengan siswa, karena tidak diangkat dari cerita yang berbasis kebudayaan lokal daerah setempat, khususnya Bengkulu.

Berdasarkan uraian di atas perlu diberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran *scrapbook* untuk menarik minat siswa serta dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 yang menekankan kepada proses pembelajaran, sehingga diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang mengarahkan pada tujuan yang diharapkan. Hardiana (2015:4) menjelaskan *scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan disusun secara menarik pada sebuah media. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan. Lia (2014: 5) berpendapat bahwa *scrapbook* adalah seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan momen-momen spesial dan momen yang ingin diabadikan. Media *scrapbook* mengandung unsur-unsur seni rupa mulai dari warna, bentuk, tekstur dan gelap terang. Daryanto (2016:107) memaparkan bahwa gambar fotografi secara luas dapat diambil dari bermacam-macam sumber, seperti, majalah, surat kabar maupun internet. Foto menurut Munadi (2013:89) bisa menjelaskan suatu masalah, pada bidang apa saja serta untuk semua tingkatan usia, sehingga mampu mengurangi atau membenarkan miskonsepsi. Dalam pengabdian ini akan memodifikasi *scrapbook* seperti yang dikemukakan (Sari dan MintoHari, 2018). definisi awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi *scrapbook* yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi juga berisi beberapa keterangan yang bisa dibuka dan ditutup dengan modifikasi kreatif oleh peneliti.

## Metode

Program pelatihan akan dilaksanakan dengan melalui 3 tahap yakni: Tahap 1: Perencanaan, membuat jadwal kegiatan, menentukan sekolah sebagai obyek pengabdian, menyusun materi pelatihan untuk guru-guru, dan menyusun kegiatan yang akan dilakukan guru-guru, Tahap 2: Pelaksanaan/implementasi, pelatihan bagi guru-guru di SDN 57 Kota Bengkulu pembuatan media *scrapbook*. Tahap 3: Refleksi, untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Indikator keberhasilan, jika para guru dapat merancang media *scrapbook* yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak dalam pembelajaran.

## Hasil

Kegiatan diawali dengan pertemuan ramah tamah saling menyapa dan saling memperkenalkan diri yang terlibat kegiatan yakni tim pengabdian dan para guru di SD. Saling menyapa dan memperkenalkan diri ini bertujuan agar selama kegiatan berlangsung para guru tidak merasa asing dengan kehadiran tim pengabdian dan pada gilirannya tercipta interaksi yang nyaman, lancar, dan saling menghormati.

Tim pengabdian (narasumber) menjelaskan tujuan kegiatan dan meminta izin untuk memulai menjelaskan kegiatan. Kegiatan dilakukan berupa pretest untuk memperoleh pengetahuan awal para guru berkaitan dengan pembelajaran cerita rakyat dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pretest terdiri dari sepuluh pertanyaan dan diberi waktu menjawab sepuluh menit.

Ada pun hasil *pretest* dari lima guru diketahui bahwa hanya satu guru yang melaksanakan pembelajaran bercerita. Pembelajaran bercerita bertema cerita nabi-nabi tetapi tidak menggunakan media.

Pembelajaran bercerita dilaksanakan hanya pembelajaran bercerita yang ada di buku siswa. Siswa membaca cerita dan mengerjakan tugas yang berkaitan dengan kompetensi pengetahuan. Para guru tidak memberikan pengayaan cerita lokal dan tidak menugaskan siswa mencari cerita daerah Bengkulu. Para guru tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang cerita rakyat Bengkulu, baik pengetahuan secara kualitas cerita maupun kuantitas cerita.

Setelah kegiatan pretest dilanjutkan tanya jawab tentang pemahaman, perancangan, dan penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran. Hasil tanya-jawab diperoleh kesimpulan bahwa para guru belum pernah menggunakan media apapun dalam pembelajaran bercerita, tetapi sudah pernah mendengar media scrapbook. Namun belum tahu betul tentang media scrapbook. Oleh sebab itu pemilihan dan penentuan pembuatan media *scrapbook* dalam kegiatan pengabdian ini sangat tepat.

Kegiatan dalam pengabdian ini lebih ditekankan pada pembuatan media dibanding pemaparan materi. Pada tahap pembuatan media diawali penjelasan bahan-bahan yang digunakan. Bahan-bahan yang digunakan disamapaikan diutamakan dari limbah, artinya bahan tidak dibeli atau yang tidak bermanfaat, umpamanya kalender, pipet, kertas-kertas, karton.

Selain bahan yang disebutkan supaya kegiatan pembuatan media scrapbook cepat lebih dulu disiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan isi cerita. Gambar-gambar diambil dari aplikasi canva, dipilih dan dicetak sesuai dengan isi cerita. Selama praktik pembuatan media peserta tampak sangat senang dan serius menggunting, mengelem dan menempel bahan sesuai dengan rangkaian cerita. Keseriusan peserta dapat dilihat dari keberadaan peserta tidak ada yang keluar masuk ruangan sampai kegiatan berakhir. Praktik pembuatan media tidak selesai dalam sekali pertemuan. Oleh sebab itu disepakati pertemuan selanjutnya untuk menyelesaikan media scrapbook. Tema yang diambil cerita rakyat "Puyuh yang Cerdik". Hasil media *scrapbook* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Scrapbook*

## Pembahasan

Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang diukur melalui pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tergantung berbagai komponen dalam pembelajaran. Salah satu komponen yang dimaksud adalah pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru harus mampu memilih, merancang dan menggunakan media untuk setiap materi yang disajikan. Hamalik dalam Arsyad (2013: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu pendidik perlu memikirkan membuat berbagai jenis media yang sesuai untuk setiap pembelajaran yang dilaksanakan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan keefektifan dan keefesienan, artinya media efisien untuk proses pembelajaran sesuai dengan materi dan penggunaan media tepat untuk mengoptimalkan pencapaian KKM pembelajaran yang ditetapkan. Media yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dan mengoptimalkan daya serap siswa adalah media *scrapbook*. Rosihah (2018) dari hasil penelitiannya menyatakan media *scrapbook* dapat menarik minat, meningkatkan motivasi, dan sangat efektif untuk membantu anak dalam pembelajaran. Media *scrapbook* merupakan media konkrit yang memiliki 3 unsur dimensi. Oleh sebab itu media menarik, mudah digunakan dan mudah dibawa. Berdasarkan keunggulan ini media ini sangat digemari, menambah antusiasme siswa dan siswa bisa menggunakannya secara mandiri.

*Scrapbook* sebagai media dilengkapi gambar-gambar yang disesuaikan dengan alur cerita. Gambar-gambar ini sangat disukai siswa dan membuat pembelajaran cerita rakyat menarik. Penelitian Nurjannah (2018) menyimpulkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa guru menggunakan media gambar, media gambar itu salah satu media yang bisa mengembangkan minat dan bakat siswa. Selanjutnya penelitian Safitri dan Kabiba (2020) juga menyimpulkan bahwa strategi guru dalam menggunakan media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa, pada gilirannya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Penelitian Kusumawanti, Purnamasari, dan Rahmawati (2021) menyimpulkan media *scrapbook* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi atau mempermudah pemahaman materi. Pemahaman akan lebih optimal jika menggunakan media konkrit. Kustandi dan Darmawan (2020: 17) menyatakan media dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan memudahkan penafsiran pembelajaran, terutama jika menggunakan media konkrit. Hasil penelitian Yuliana dan Budianti (2015) menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media konkret dengan siswa yang tidak menggunakan media konkret.

## Simpulan

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat di SDN 57 Kota Bengkulu dapat disimpulkan bahwa: Media *scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran yang belum pernah dibuat dan digunakan. Media ini dapat dijadikan media alternatif semua muatan pembelajaran karena dapat menarik perhatian anak sehingga dimungkinkan potensi anak dapat dieksplor. Tampilan media berbentuk tiga dimensi dan bersifat interaktif, dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik. Media *scrapbook* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik lebih aktif selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* yang meningkatkan keingintahuan dan partisipasi peserta didik menjadikan pembelajaran berlangsung interaktif ini membuat pemahaman materi lebih mudah sehingga meningkatkan kompetensi peserta.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, di SDN 57 Kota Bengkulu diikuti semua guru berjumlah lima belas guru. Para guru tersebut tertarik berpartisipasi mengikuti kegiatan pembuatan media *scrapbook* selain belum pernah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran juga karena membuatnya tidak terlalu sulit dan medianya sangat menarik,

disukai para siswa, dan akan membantu memudahkan pemahaman dan akan meningkatkan pengetahuan ataupun keterampilan siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan kelebihan dari penggunaan media *scrapbook* para guru segera menerapkan media dalam pembelajaran, dan tidak hanya untuk pembelajaran cerita rakyat. Media *scrapbook* menjadikan pembelajaran disukai peserta didik. Pembelajaran tidak lagi membosankan bagi peserta didik dan tanpa merasakan waktu pembelajaran selesai.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan aktivitas yang sama yakni pembuatan media *scrapbook* perlu dilanjutkan dan dikembangkan dengan menggunakan bahan-bahan dan gambar-gambar yang lebih bervariasi. Perlu diperhatikan media *scrapbook* yang dirancang harus dapat membantu memudahkan pemahaman materi oleh siswa. Pemilihan penggunaan media *scrapbook* sebagai media dalam pembelajaran sangat sesuai, karena media *scrapbook* konkrit sesuai dengan tahap berpikir anak, yakni berpikir konkrit. Oleh sebab itu media *scrapbook* sangat mendukung keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pencapaian keberhasilan pembelajaran.

### Saran

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan aktivitas yang sama yakni pembuatan media *scrapbook* perlu dilanjutkan dan dikembangkan dengan menggunakan bahan-bahan dan gambar-gambar yang lebih bervariasi. Perlu diperhatikan media *scrapbook* yang dirancang harus dapat membantu memudahkan pemahaman materi oleh siswa.

Pemilihan penggunaan media *scrapbook* sebagai media dalam pembelajaran sangat sesuai, karena media *scrapbook* konkrit sesuai dengan tahap berpikir anak, yakni berpikir konkrit. Oleh sebab itu media *scrapbook* sangat mendukung keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pencapaian keberhasilan pembelajaran.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Redaktur Ahli Jurnal Abdi Pendidikan UNIB yang telah memberikan masukan, catatan penting, dan pembenahan aspek kebahasaan untuk penyempurnaan artikel ini. Semoga artikel ini bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai media untuk siswa sekolah dasar.

### Referensi

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016), *Media Pembelajaran (Edisi ke-2 Revisi)*. Jakarta: Gava Media.
- Hardiana, I. (2015). *Mahar Scrapbook*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, C. & Darmawan. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumawanti, Y. I., Purnamasari, I. & Rahmawati. I. (2021). Keefektifan Media Scrapbook dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Dwijaloka*, II (1), 90-97.
- Lestari, I. (2016). Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30 (1), 21-26.

- Maila, M. W. (2014). Voices of Student Teachers in Their Teaching Practice: Key to Quality Learning. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(2), 569–577.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Refrensi (GP Press Group).
- Nurjannah. (2018). Pengaruh Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN PASI Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik Volume*, 5 (1), 71-78.
- Rosihah, I, Pamungkas. A.S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran IPS di SD. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (1), 35-49.
- Sari, D. L. K. & MintoHari (2018). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 693-702.
- Safitri, A, & Kabiba. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV DI SDN 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20 (1), 24-36.
- Sundayana, R. (2015). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 154–160.
- Kamelia, Y. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Laporan Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, tidak dipublikasikan.
- Yuliana, N. D. & Budianti, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas II SDN Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Jurnal PEDAGOGIK Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III (1), 34-40.