

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN STORYBOARD TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISIWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Rani Winarni¹, Endah Resnandari Puji Astuti²

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram

Email Korespondensi: raniwinarni330@gmail.com

Abstrak. Hasil Belajar di SMPN 1 Janapria masih dikatakan sangat rendah di sebabkan oleh proses pembelajaran yang di gunakan oleh guru-guru di sekolah masih konvensional seperti dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menerangkan dan menulis di papan, guru lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah terutama di mata pelajaran Seni budaya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VII SMPN 1 Janapria kabupaten Lombok tengah tahun pelajaran 2019/2020. Metodde penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Janapria dan sampelnya adalah 25 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan Angket sebagai metode pokok, sedangkan dokumentasi dan observasi sebagai metode pelengkap. Selanjutnya metode analisis data menggunakan rumus *Chi-square* hasil menunjukan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel pada taraf signifikasi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel (11,762>9,488).ArtinyaHipotesis (Ha) diterimadanhipotesis (Ho) di tolak.Jadi kesimpulannya yaitu Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMPN 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020, jadi hasil penelitian ini dinyatakan **Signifikan**.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Storyboard, Kreativitas Belajar.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi mendorong upaya-upaya pembaruan dalam bidang pendidikan, pembaruan dalam bidang pendidikan harus di lakukan seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar mampu menghadapi tantangan baru dunia pendidikan. Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan

berlangsung terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia dewasa dan berbudaya. Sehingga untuk mencapai pembinaan tersebut, asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, afektif dan berimplikasi pada aspek psikomotorik (Susanto, 2016: 85). Prawiradilaga(2012:46) dalam definisinya mengungkapkan bahwa Teknologi Pendidikan memiliki

beberapa kawasan yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Kawasan-kawasan tersebut memiliki fungsi masing-masing, seperti kawasan desain memiliki fungsi sebagai proses untuk menentukan kondisi belajar, meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lain-lain. Melihat hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik, guna menunjang kegiatan pembelajaran prakarya, dan dengan menggunakan media *Storyboard* ini akan lebih mudah dalam pembelajaran seni budaya agar lebih meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Karena teknologi mempermudah dalam proses pembelajaran yang dapat terjadi dimana saja. Misalnya di sekolah dengan menyediakan media pembelajaran atau mengembangkan sebagai bantuan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan

oleh pendidik untuk diterapkan kepada peserta didik. Terutama dalam pemilihan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, agar nantinya setiap proses pembelajaran yang didapatkan siswa selalu berkesan dan membuat semangat belajar siswa semakin tinggi. Fadlillah, (2017: 197) Media pembelajaran merupakan alat (sarana) prantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.

Menurut Dhimas (2013:11) *Storyboard* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks. Sedangkan menurut Rahardja (2010 : 187) *Storyboard* adalah rancangan berupa sketsa gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan shooting. Perancangan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *Storyboard* sebagai media terpadu.

Berdasarkan menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Storyboard* adalah serangkaian kata yang berisi garis besar pada setiap alur hingga selesai, yang akan menjadi rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan yang detail/lengkap yang akan menjadi sebuah cerita yang singkat.

Adapun langkah-langkah pembuatan *Storyboard* Menurut Rahardja (2010:187) adalah: 1) Mencatat poin-poin penting, ide dan juga konsep yang akan di tampilkan dalam *Storyboard*. 2) *Storyboard* pada dasarnya adalah gambar serial dan lengkap dengan penjelasan semua langkah dan keterangan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tujuan di buatnya suatu film atau cerita. 3) Membuat sketsa kasar visual dalam semua *frame*. 4) Visual secara nyata menampilkan adegan utama. 5) *Storyboard* bisa dirancang menggunakan kertas dengan coretan dan tulisan manual ataupun dengan perangkat seperti *Microsoft Word* maupun menggunakan *Autoplay*.

Sementara manfaat media *Storyboard* Menurut (Diariono,

2013:61) adalah: 1) Menjadikan proses pembuatan film menjadi cepat. 2) Menunjukkan visi artistic suatu produk film atau multimedia. 3) Memberikan tata letak visual dari adegan misalnya yang terlihat dengan lensa kamera. Selajutnya tujuan *Storyboard* menurut (Sukanto 2011:54) adalah: 1) Sebagai pemandu untuk orang-orang yang terlibat didalamnya, dari sutradara, penulis cerita dan cameramen. 2) Memungkinkan seorang pembuat film dengan ide-idenya. 3) Merupakan alat untuk mengkomunikasikan keseluruhan ide film. 4) Menerangkan suatu alur narasi dari sebuah cerita. 5) Berperan pada pewaktuan "*timing*" pada *sequence*, percobaan-percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan "*continuity*" antar elmen-elmen pada sebuah *frame*.

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan karya baru yang bias di terima oleh komunitas tertentu atau bisa di akui oleh mereka sebagai sesuatu yang bermanfaat (Jawwad,2010:3). Budiarti (2015: 66) menyatakan bahwa Kreativitas adalah

sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas diartikan pula semua usaha produktif yang unik dari individu. Maka dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

Adapun menurut Munandar (2015:68) ciri-ciri kreativitas sebagai berikut: 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam. 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik. 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah. 4) Bebas dalam menyatakan masalah. 5) Memiliki rasa keindahan yang dalam. 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni. 7) Mampu melihat suatu masalah

dari berbagai segi/sudut pandang. 8) Mempunyai ras humor yang luas. 9) Mempunyai daya imajinasi. 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut (Munandar, 2009:115) adalah: 1) Faktor internal individu. yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas. 2) Faktor eksternal lingkungan yaitu mempengaruhi kreativitas individu pada lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis.

Selama kegiatan pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar masih dikatakan sangat rendah disebabkan oleh proses pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru di sekolah masih menggunakan metode ceramah dan hanya menerangkan dan menulis di papan, guru lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah terutama di mata pelajaran Seni budaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VII SMPN 1 Janapria kabupaten Lombok tengah tahun pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *one group pretest posttest design*. Dengan cara ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2013: 61) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Janapria yang berjumlah 125 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015: 118). Sedangkan menurut Arikunto (2010: 174) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa SMPN 1 Janapria .

Dalam penelitian dibutuhkan beberapa instrument yang dapat menunjang dan mendukung penelitian sehingga dapat berlangsung dengan baik. Instrument penelitian merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok, dokumentasi dan observasi sebagai metode pendukung. Dalam memproses data diperlukan beberapa langkah terutama yang berkaitan dengan berbagaimasalah subyek dan obyek penelitian yang diperoleh darihasil pengumpulan data melalui angket.

Setelah data sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut secara sistematis. Dalam buku pengantar Metodologi Research social telah

dijelaskan bahwa mengolah data berarti menimbang, menyaring mengatur serta mengklasifikasikan. Menimbang dan menyaring berarti memilih secara berhati-hati yang relevan dan tepat yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Mengatur dan mengkasifikasikan data berarti menggolongkan data tersebut menurut aturan-aturan tertentu. Data yang diperoleh kemudian dimasukan kedalam tabel kerja lalu di analisis dengan menggunakan analisis statistik. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik dengan rumus *Chi-square* sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Tabel 1. Tabel Kerja Untuk Pengujian Hipotesis

Subj ek	f_o	f_h	f_o - f_h	$(f_o$ - $f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)}{f_h}$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
L	721	783	-62	3844	4,909
P	725	799	-74	5476	6,853
Jum lah	1,4 46	1,5 82	136	9,320	11,762

HASIL

Data penelitian ini menggunakan analisis statistik, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kkreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 1 Janapria Tahun Pelajaran 2019/2020”. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nihil (H_0) sehingga berbunyi “tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kkreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 1 Janapria Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Langkah Selanjutnya adalah memasukkan data pada tabel kerja yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Merumuskan data dalam rumus

Chi-square

Sehubung dengan penelitian ini, maka sesuai dengan gejala yang diteliti yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran storyboard maka rumus yang digunakan adalah analisis data statistic dengan rumus Chi-square sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Keterangan:

χ^2 : nilai *Chi-kuadrat*.

f_o : frekuensi observasi (frekuensi empiris).

f_e : frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis)

2. Memguji Nilai Hipotesis

Sesuai dengan hasil perhitungan *chi square* yang diperoleh melalui analisis ternyata nilai yang diperoleh = 11,762 sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan dk (C-1) (R-1) = (5-1) (2-1) = (4x1) = 4 dengan taraf signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi*

square tabel (11,762 > 9,488). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

3. Menarik Kesimpulan

Dari hasil penelitian menunjukan bahwa hipotesis nihil (H_0) di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti penelitian ini dinyatakan signifikan, maka dapat di simpulkan bahwa: "Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran *storyboard* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dibandingkan dengan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran *storyboard* yang akan meningkatkan hasil yang dengan taraf signifikansi

5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel ($11,762 > 9,488$).

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian yang berjudul Pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VII SMP Negeri 1 Janapria tahun pelajaran 2019/2020. Dalam proses pembelajaran siswa kelas VII diberikan angket awal yang sama, dimana angket awal diberikan sebelum menggunakan Media *storyboard* untuk melihat sikap awal siswa terhadap kreativitas belajar. Setelah pemberian angket awal langkah selanjutnya yaitu siswa kelas VII untuk diberikan materi pembelajaran yaitu tentang media *storyboard* dan kemudian siswa di suruh mempraktikkan satu persatu di depan teman-temannya.

Media *storyboard* merupakan serangkaian kata yang berisi garis besar pada setiap alur hingga selesai, yang dimana akan menjadi rangkaian gambar manual yang di buat secara keseluruhan yang secara detail/lengkap

yang akan menjadi sebuah cerita yang singkat. Dan disesuaikan dengan cerita atau ide dari peneliti yang mendefinisikan dari setiap scene yang bertujuan untuk menjelaskan/menggambarkan objek berupa gambar-gambar yang beruntut.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti sengaja memilih media *Storyboard* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran disaat melakukan penelitian, dikarenakan media *Storyboard* ini memiliki peran untuk menanamkan kreativitas siswa. Setelah siswa dapat mengerti materi yang diberikan oleh guru tersebut diterapkan media *storyboard* pembelajaran maka kreativitas akan meningkat, karena kreativitas dihasilkan oleh adanya interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Kreativitas yang diharapkan disini maksudnya siswa dapat memecahkan suatu masalah, memberikan banyak ide, menanggapi pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat menyelesaikan tugas-tugas, berani menerima atau melaksanakan tugas berat, dan lain sebagainya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan diterima dan sebaliknya hipotesis nihil yang diajukan ditolak, artinya hasil penelitian ini adalah *signifikan* yakni “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2019/2020”.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran *storyboard* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dibandingkan dengan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran *storyboard* yang akan meningkatkan hasil yang dengan taraf signifikansi $5\% = 9,488$ dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel ($11,762 > 9,488$).

Dengan demikian pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap kreativitas belajar siswa sangat penting dan sangat berpengaruh yang diharapkan dapat

merangsang rasa ingin tahu siswa dan memberikan kesempatan dan menuntut siswa agar lebih aktif dan guru hanya memberikan bantuan secara bertahap sehingga merangsang siswa untuk ingin belajar baik secara individu maupun kelompok agar dapat mengembangkan kemandirian sehingga kreativitas siswa akan lebih meningkat dari sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada BAB IV dimana Hipotesis Nol (H_0) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. dinyatakan ***ditolak*** dan Hipotesis Alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020” dinyatakan ***diterima*** sehingga “Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Kelas VII SMPN 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. Sehingga penelitian ini dikatakan *signifikan*.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti. 2015. *Hubungan Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Dengan Kesiapan Anak Menghadapi Masa Pubertas*. Vol. IV. No. 01 22 April 2015.
- Dhimas. 2013. *Teknologi Microsoft Kinect*. 23 September 2013.
- Diartono, D. A. 2013. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. Vol. 8, NO 2. Semarang.
- Fadilah, Nur. 2017. *Aktivitas Produksi Kapitalis Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, Jurnal An-nisbah, Vol. 04, No. 01 Juni 2017.
- Jawwad, A. A. 2010. *Mengembangkan Inofasi Dan Kreativitas Berfikir*. Bandung: Syamil Cipta Media
- Munandar, Utami. 2015. *Kreatifitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreativitas*. Jakarta: Grafindo Pustaka Utara
- Munandar, Rogers. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prawiradilaga, Dewi. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahardja, Untung. 2010. *E-Learning Effektivitas In A Develoving Country*. 2010
- Suharsimi. 2010. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran..* Jakarta: Prenada Media Group.