



The Use Of Visual Media In History Learning To Increase The Creativity Of X E 11 Students At Sma Negeri 3 Purwokerto

Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas X E 11 SMA Negeri 3 Purwokerto

^{1*)}Atiqah Rahmasari, S.Pd, ²⁾ Dr. Sriyanto, M.Pd, ³⁾Nuzulurrochmah, S.Pd.

^{1,2,3)}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 53182, Indonesia

*email korespondensi: atiqahrahmasari@gmail.com

DOI:

10.30595/jppm.xxxx

Histori Artikel:

Diajukan:

17/01/2025

Diterima:

08/05/2025

Diterbitkan:

01/06/2025

Abstrak

In 21st century learning, students are too spoiled by technology so that students' creativity in developing their ideas tends to decrease. Apart from that, students previously experienced online learning for approximately 2 years during the Covid-19 pandemic so that students' habits during online learning are still carried over to now. Teachers also need to learn to develop the learning media used so that it doesn't seem monotonous in learning. Actions that can be taken in an effort to increase students' creativity are utilizing visual media to train students' creativity. Visual media that can be used are infographics and comics. The research subjects in this study were students in class X E 11 of SMA Negeri 3 Purwokerto for the 2023/2024 academic year. Data collection techniques use observation and the results of calculating scores from students' work. The data analysis technique in this study used the Wilcoxon test to find differences between the results of actions in the pre-cycle, cycle 1 and cycle 2. The results showed an increase from the pre-cycle to cycle one and cycle two. The highest creativity results were in cycle 2 using visual media in the form of comics. This proves that visual media can increase students' creativity.

Keywords: Visual Media, Students, Creativity



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Pada pembelajaran abad 21, peserta didik terlalu dimanjakan oleh teknologi sehingga kreativitas peserta didik dalam mengembangkan ide dan gagasannya cenderung menurun. Selain itu, peserta didik sebelumnya memang mengalami pembelajaran daring selama kurang lebih 2 tahun selama pandemi covid 19 sehingga kebiasaan peserta didik selama pembelajaran daring masih terbawa hingga sekarang. Guru juga perlu belajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sehingga tidak terkesan monoton dalam pembelajaran. Tindakan yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu memanfaatkan media visual untuk melatih kreativitas peserta didik. Media visual yang dapat digunakan yaitu infografis dan komik. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X E 11 SMA Negeri 3 Purwokerto tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan Hasil perhitungan skor dari karya peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji wilcoxon untuk menemukan perbedaan antara hasil dari tindakan di pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasilnya terdapat peningkatan dari pra siklus dengan siklus satu dan siklus dua. Hasil kreativitas tertinggi ada pada siklus 2 dengan menggunakan media visual berbentuk komik. Hal ini membuktikan bahwa media visual dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Media Visual, Peserta didik, Kreativitas



Pendahuluan

Setelah pandemi covid 19, dunia pendidikan mengalami perubahan yang cukup signifikan termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Peserta didik lebih akrab dengan media internet. Peserta didik dengan mudahnya mencari informasi yang mereka inginkan. Hal tersebut memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi peserta didik. Dampak negatif yang terjadi adalah peserta didik cenderung hanya menyalin yang ada di internet tanpa memahami informasi yang mereka dapatkan di internet. Hal tersebut sering penulis rasakan ketika penulis memberikan tugas untuk membuat sebuah tulisan berbentuk infografis maupun powerpoint. Peserta didik cenderung hanya menyalin informasi yang mereka dapatkan sehingga ketika presentasi juga peserta didik cenderung hanya membacakan informasi yang mereka salin tersebut. Hal tersebut berdampak ketika ada teman yang bertanya mereka tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan baik. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik, khususnya peserta didik kelas X E 11 kurang mengembangkan ide dan gagasan yang ada dalam dirinya.

Hal tersebut dapat dikarenakan peserta didik terlalu dimanjakan oleh teknologi sehingga kreativitas peserta didik dalam mengembangkan ide dan gagasannya cenderung menurun. Selain itu, peserta didik sebelumnya memang mengalami pembelajaran daring selama kurang lebih 2 tahun selama pandemi covid 19 sehingga kebiasaan peserta didik selama pembelajaran daring masih terbawa hingga sekarang. Guru juga perlu belajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sehingga tidak terkesan monoton dalam pembelajaran. Perlunya guru untuk berfikir agar peserta didik dapat mengembangkan ide dan gagasannya dengan maksimal. Kreativitas peserta didik perlu ditingkatkan agar kedepannya selain peserta didik produktif untuk menghasilkan karya, peserta didik juga dapat menemukan berbagai solusi yang inovatif untuk hal-hal yang akan mereka hadapi kedepannya. Walaupun pembelajaran daring tetap

dilakukan namun konsep pembelajaran yang kreatif adalah salah satu solusi terbaik yang bisa dilakukan guru seperti penelitian yang dilakukan oleh Jazimah, Ipong (2021: 63) dengan menggunakan metode PBL berbasis HOTS sebagai solusi agar peserta didik tetap kreatif. Metode PBL membuat peserta didik dapat membangun sendiri pengetahuan mereka berdasarkan sumber belajar yang diperoleh.

Selain metode yang tepat, tindakan yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu memanfaatkan media visual untuk melatih kreativitas peserta didik. Media visual yang dapat digunakan yaitu infografis dan komik. Dengan media visual infografis peserta didik dapat memetakan materi yang diajarkan sesuai dengan pemahaman mereka. Media infografis juga dapat mengembangkan gagasan dan ide peserta didik karena peserta didik harus membaca dan memahami materi terlebih dahulu untuk kemudian diringkas sesuai pemahamannya sehingga menghasilkan infografis yang baik. Selain itu, media komik juga dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan ide, gagasan dan kemampuan seni peserta didik dalam suatu materi sejarah.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis and Mc. Taggart. Dimulai dari observasi awal kemudian menyusun rencana dan tindakan siklus 1. Setelah itu penulis melakukan observasi untuk melihat temuan-temuan yang ada. Setelah melakukan observasi, penulis melakukan refleksi siklus 1. Hasil refleksi tersebut nantinya menjadi pertimbangan untuk menyusun rencana dan tindakan di siklus 2 dan mengulang proses yang sama seperti siklus 1 begitu seterusnya hingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X E 11 SMA Negeri 3 Purwokerto tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Purwokerto khususnya di kelas X E 11. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran

2023/2024 ketika pembelajaran Sejarah Indonesia.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi. Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan secara langsung. Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui proses peserta didik dalam membuat suatu karya. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk melihat proses pembuatan produk oleh peserta didik. Teknik pengumpulan data yang kedua yaitu dengan menggunakan hasil penilaian. Hasil penilaian disini bukan dalam bentuk soal akan tetapi produk yang dihasilkan oleh peserta didik disetiap siklus dinilai menggunakan instrumen penilaian yang telah dibuat oleh penulis. Kemudian hasil tersebut dianalisis untuk melihat peningkatan dari kreativitas peserta didik. Peneliti kemudian menganalisis data secara statistik deskriptif, yaitu mendeskripsikan hasil persentase jumlah skor yang didapat siswa dengan apa adanya (Sugiyono, 2019). Kemudian dicari rata-ratanya dan dibandingkan hasil data per siklus. Dalam hal ini juga dilakukan uji perbandingan antara pra siklus dengan siklus 1, pra siklus dengan siklus 2, dan siklus 1 dengan siklus 2 dengan menggunakan uji wilcoxon untuk mengetahui adakah perbedaan antara hasil dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

1. Temuan-Temuan

Pada siklus 1 penulis menggunakan media visual berupa infografis. Peserta didik tidak menemukan kendala yang serius. Pembagian tugas juga sudah dilakukan dengan baik. Pembagian tugas dilakukan dengan membagi materi yang harus dicari oleh peserta didik kemudian barulah menuangkan hasil tersebut kedalam bentuk infografis. Kerjasama antar anggota cukup baik sehingga menghasilkan sebuah infografis yang mudah dipahami. Akan tetapi ketika dilihat hasil infografisnya, bahasa

yang digunakan oleh peserta didik masih sama persis dengan yang ada di buku. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik belum mengembangkan ide dan gagasannya sendiri sehingga tidak menghasilkan karya dengan bahasanya sendiri. Kegiatan refleksi dilakukan di akhir pembelajaran. Refleksi dilakukan oleh guru dan peserta didik. Pada akhir kegiatan pembelajaran peserta didik diminta untuk menulis refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan selembar kertas untuk menuliskan refleksi pembelajaran pada pertemuan ini. Refleksi yang peserta didik tulis nantinya akan menjadi evaluasi untuk guru pada pertemuan selanjutnya. Beberapa peserta didik menuliskan bahwa mereka kurang senang dalam berkelompok karena mengakibatkan kurang maksimal dalam bekerja. Akan tetapi, ada juga yang menuliskan bahwa lebih senang berkelompok karena ada teman untuk berpendapat. Refleksi guru pada pembelajaran tersebut adalah peserta didik kurang bisa mengembangkan gagasannya karena terlalu mengandalkan internet dan buku yang mereka gunakan. Hal tersebut membuat peserta didik tidak bisa membuat konsep yang berbeda untuk karya yang dibuat. Peserta didik juga cenderung hanya menggunakan template-template yang sudah ada di aplikasi canva sehingga kreativitas peserta didik kurang maksimal.

Pada siklus 2 penulis menggunakan media komik. Siklus 2 ini dilakukan dengan 2 pertemuan. Pertemuan 1 peserta didik diminta untuk membuat konsep kemudian dieksekusi pada pertemuan 2. Temuan pada siklus kedua ini adalah semua peserta didik berhasil mengembangkan gagasannya dan berdiskusi bersama dengan kelompoknya. Konsep yang dibuat oleh peserta didik berbeda-beda walaupun beberapa kelompok ada yang mengambil peran yang sama. Peserta didik berdiskusi dan berkolaborasi dengan kelompoknya dan memutuskan cerita yang akan diangkat menjadi sebuah komik. Kemudian peserta didik mencari sumber-sumber yang relevan untuk mengetahui peran walisongo yang

akan dijadikan karya. Setelah peserta didik memahami peran wali tersebut peserta didik menuangkannya dalam bentuk konsep sebuah komik. Ada kesetaraan pemikiran semua peserta didik dalam satu kelas disini, hal yang penulis temukan setelah menanyakan gagasan atau konsep komik pada setiap peserta didik ternyata konsep yang ada di pikiran peserta didik itu sama. Peserta didik memilih konsep menceritakan peran walisongo kepada orang lain bukan membuat percakapan seolah-olah para wali sedang berjuang menyebarkan Islam. Semua peserta didik memiliki konsep yang hampir sama walaupun pada akhirnya dengan konsep yang hampir sama tersebut tidak menghasilkan skenario yang sama juga. Konsep yang dibuat oleh peserta didik cukup

sederhana akan tetapi inti materinya tetap masuk.

Kendalanya adalah satu pertemuan dilakukan secara daring sehingga guru tidak maksimal dalam memantau progress peserta didik. Guru juga tidak bisa melihat secara langsung hal-hal yang dilakukan oleh peserta didik. Kemudian dengan keterbatasan waktu peserta didik mungkin kurang maksimal dalam menggambar. Kemungkinan jika peserta didik diberi waktu lebih banyak maka komik yang dihasilkan akan jauh lebih baik.

2. Hasil Peningkatan

a. Sebelum Tindakan dengan Siklus 1

Tabel 1 Perbandingan Pre tindakan dan siklus 1

	Rata-rata	Sig	Keterangan
Sebelum Tindakan	11,61	0,000	Terdapat Perbedaan
Siklus 1	14,11		

H0: tidak terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum tindakan dengan siklus 1

Ha: terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum tindakan dengan siklus 1 Kriteria uji, tolak H0 jika nilai sig < 0,05

Berdasarkan hasil uji wilcoxon, diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05 artinya tolak H0,

terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum tindakan dengan siklus 1 dimana nilai rata-rata siklus 1 lebih besar dibandingkan sebelum tindakan yaitu 14,11

b. Sebelum Tindakan dengan Siklus 2

Tabel 2 Perbandingan pre tindakan dan siklus 2

	Rata-rata	Sig	Keterangan
Sebelum Tindakan	11,61	0,000	Terdapat Perbedaan
Siklus 2	17,81		



H0: tidak terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum tindakan dengan siklus 2.
Ha: terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum tindakan dengan siklus 2.
Kriteria uji, tolak H0 jika nilai sig < 0,05.
Berdasarkan hasil uji wilcoxon, diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05 artinya tolak H0,

terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum tindakan dengan siklus 2 dimana nilai rata-rata siklus 2 lebih besar dibandingkan sebelum tindakan yaitu 17,81

c. Siklus 1 dengan Siklus 2

Tabel 3 Perbandingan siklus 1 dan siklus 2

	Rata-rata	Sig	Keterangan
Siklus 1	14,11	0,000	Terdapat Perbedaan
Siklus 2	17,81		

H0: tidak terdapat perbedaan rata-rata antara siklus 1 dengan siklus 2
Ha: terdapat perbedaan rata-rata antara siklus 1 tindakan dengan siklus 2
Kriteria uji, tolak H0 jika nilai sig < 0,05
Berdasarkan hasil uji wilcoxon, diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05 artinya tolak H0, terdapat perbedaan rata-rata antara siklus 1 dengan siklus 2 dimana nilai rata-rata siklus 2 lebih besar dibandingkan siklus 1 yaitu 17,81

Penelitian ini merupakan penelitian yang jauh dari kata sempurna di bagian ini akan dijabarkan beberapa keterbatasan dari penelitian ini diantaranya :

1. Keterbatasan Waktu

Total keseluruhan pembelajaran daring yang dilakukan karena adanya PSAJ kelas XII adalah 2 pertemuan. Kemudian setelah itu terpotong libur idul fitri dan setelah masuk dilanjut kegiatan P5 selama kurang lebih 2 minggu. Hal tersebut cukup menguras waktu pembelajaran sehingga guru tidak dapat menggeser jadwal yang telah ditentukan. Maka dari itu, diputuskan untuk melanjutkan pembuatan komik dirumah.

Pada penelitian ini, satu pertemuan dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring memang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Pertemuan kedua pada siklus 2 dilakukan secara daring, padahal pada pertemuan

tersebut peserta didik akan mengeksekusi komik yang akan dibuat. Ketika dilakukan secara daring, maka guru tidak bisa memantau secara langsung perkembangan projek. Guru hanya menanyakan progress atau perkembangan pembuatan komik pada pertemuan tersebut.

Guru juga sebenarnya sudah meminta dokumentasi dari peserta didik ketika proses pembuatan komik. Akan tetapi, yang mengirimkan dokumentasi tersebut hanya beberapa anak saja. Hal tersebut yang mungkin dianggap kurang penting oleh peserta didik sehingga walaupun guru sudah mengingatkan dan meminta dokumentasi berkali-kali tapi peserta didik tetap tidak mengirimkannya. Akhirnya guru memutuskan untuk memantau perkembangan projek peserta didik melalui wa group saja dengan menanyakan kesulitan kendala dan progress yang akan dilakukan pada hari ini. Akan tetapi hal itu kurang efektif karena guru tidak bisa melihat langsung proses peserta didik dalam berkelompok atau bekerja mengerjakan komik.

2. Sarana dan Prasarana yang kurang mendukung

SMA Negeri 3 Purwokerto merupakan sekolah yang berada di pinggiran daerah Purwokerto. Fasilitas yang ada di SMA Negeri 3 Purwokerto sebenarnya terbilang cukup lengkap akan tetapi banyak

yang tidak berfungsi seperti LCD yang mati, tidak disediakan sambungan konverter di setiap kelas untuk laptop guru sehingga guru cukup membuang banyak waktu pembelajaran hanya untuk menyiapkan hal-hal tersebut. Hal itu berimbas pada perubahan skenario pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Perubahan skenario tersebut tidak jarang membuat peserta didik terburu-buru sehingga menyebabkan peserta didik kurang leluasa dalam mengembangkan gagasan dan idenya. Peserta didik cenderung memiliki pemikiran “yang penting mengumpulkan” sehingga menambah keterbatasan dalam penelitian ini.

SMA Negeri 3 Purwokerto juga merupakan daerah yang sulit signal sehingga ketika guru akan melaksanakan pertemuan virtual akan menjadi kurang efektif. Akses Wi-Fi yang ada juga terbatas, tidak setiap penjuror sekolah disediakan Wi-Fi sehingga kuota peserta didik cenderung cepat terkuras ketika ada guru yang menggunakan teknologi internet dalam pembelajarannya.

3. Keterbatasan kemampuan penulis

Penulis dalam membuat penelitian ini adalah proses belajar karena sebelumnya belum pernah melakukan penelitian tindakan kelas. Penulis juga menyadari keterbatasan yang ada dalam diri penulis sehingga penelitian ini masih banyak kekurangannya. Kemudian penulis juga melakukan penelitian ini dengan waktu yang seadanya sehingga penulis juga tidak memiliki banyak pengalaman dalam menangani kendala yang terjadi.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu penelitian ini dilaksanakan di kelas X E 11 SMA Negeri 3 Purwokerto. Tahap yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan permasalahan yang ada di dalam kelas dengan melihat pembelajaran dari guru pamong. Setelah itu guru

melakukan pra siklus dengan mengajar peserta didik di kelas XE11 kemudian melakukan siklus 1 dan siklus 2. Penerapan media yang dilakukan oleh penulis yaitu siklus 1 menggunakan media infografis dan siklus 2 menggunakan media komik. Setelah dilakukan uji perbandingan, hasilnya terjadi peningkatan di setiap siklusnya. Perbandingan dilakukan dengan membandingkan pra siklus dengan siklus 1, pra siklus dengan siklus 2 dan siklus 1 dengan siklus 2. Peningkatan secara signifikan terjadi pada penerapan media komik. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Saran bagi pembaca, penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian berdasarkan studi kasus yang ada di kelas. Penerapan ini bisa saja berubah hasilnya ketika diterapkan di kelas yang lain dengan kondisi peserta didik yang berbeda. Penelitian ini juga masih jauh dari kata sempurna sehingga butuh untuk dikembangkan agar hasil yang didapatkan lebih maksimal

Referensi

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Gunawan, P. (n.d.). (2022). *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Vol 6 No 1. Journal Of History Education.
- Jazimah, Ipong & Septianingsih, S.. (2021). *Penggunaan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Berbasis Model HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada Pembelajaran Daring di LMS (Learning Management System) Onlineclass UMP Matakuliah Sejarah Australia dan Oseania dalam Jurnal Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2021.

- Mulyaningsih, T., & Ratu, N. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*. 3(5), 1–10.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.. Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prasetyo, Y. B., Purnamasari, D. A. I., & Arifin, M. (2017). *Studi Korelasi Antara Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Media Visual dengan Aktivitas Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Darussholah*. 6.
- Purwanti, Rahayu Vina. (2022). *Penggunaan Media Visual Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Peradaban Masa Daulah Bani Umayyah) Kelas VII Semester Genap di MTs Da'wul Islamiyah Cengkareng Jakarta Barat*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Universitas Nahdatul Ulama Indonesia.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). *Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi Eksplorasi Siswa di SMPN 62 Surabaya*. 9.
- Rizha Nurhayanti & Khoirun Nikmah. (2024). *Penggunaan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketrampilan Siswa*. JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v4i1.2649>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.