

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dunia pendidikan yang semakin berkembang membuat berbagai perbaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, karena pendidikan berperan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan prasarana yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan serta membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik. Sehingga untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan yang mampu menunjang dalam proses pembelajaran.¹

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Namun kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya pesan yang disampaikan oleh pengajar sulit ditangkap oleh peserta didik, kadang pula peserta didik salah menafsirkannya karena menangkap pelajaran oleh peserta didik itu berbeda-beda jadi sebagai guru harus benar benar pintar dalam menyampaikan materi yang telah disampaikan.

Biasanya anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan

¹ Dina Amelia Cahya Suminar Edi, *Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Movie Maker Untuk Siswa SMP Kelas VII Tahun Ajaran 2015/2016*, (Jawa Tengah: Skripsi Diterbitkan, 2016), hlm. 2

dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru simpang siur dan tidak fokus pada akar masalah.

Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu yang sesuai dengan pola pikir peserta didiknya. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Jadi, kedudukan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.²

Hal ini sesuai dengan pernyataan Riana dalam Abdul Majid bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memberi rangsangan bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Hal tersebut dikarenakan pada saat kegiatan belajar berlangsung, bahan pembelajaran (learning material) yang diterima siswa dapat diperoleh melalui media. Apabila dalam pembelajaran digunakan media yang bermanfaat untuk memudahkan pembelajaran.

Pernyataan tersebut didukung oleh Sudjana dan Rivai yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran bukan sesuatu yang

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 120

selalu harus digunakan (wajib), tetapi pada dasarnya penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran kita lebih berkualitas.³

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat merangsang siswa untuk belajar lebih baik lagi dan akan membantu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Sardiman “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi.”⁴

Angkowo dan Kosasih juga menyatakan “penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”⁵

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan serta isi pelajaran yang akan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam segi apapun.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai bagian teknologi pembelajaran, bisa merealisasikan

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), hlm. 6

⁴ Arief Sardiman, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 28

⁵ R Angkowo dan A Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 14

suatu konsep *teaching less learning more*. Artinya, secara fisik kegiatan guru di kelas dikurangi karena ada sebagian tugas guru yang didelegasikan pada media, namun tetap mendorong tercapainya hasil belajar siswa. Dengan bermacam-macam alternatif media, para siswa dapat ditingkatkan kreativitasnya karena para siswa lebih banyak belajar dan praktek tidak hanya mendengarkan. Bahan ajar juga lebih bermakna karena melibatkan siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif.

Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan sistem pembelajaran yang dapat dengan mudah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti berbagai mata pelajaran agar kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri dapat dihindarkan. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan interaksi antara guru dengan siswa agar proses pembelajaran tidak monoton. Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran guru yang profesional dalam memanfaatkan media belajar pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang:

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur.
2. Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif.
3. Sehat, mandiri, dan percaya diri

4. Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggungjawab.⁶

Maka setiap satuan pendidikan dasar hingga menengah wajib melaksanakan dan mengimplementasikan penyelenggaraan kurikulum 2013. Kebijakan ini antara lain memberi ruang gerak yang luas kepada lembaga pendidikan khususnya Sekolah Dasar dalam mengelola sumber daya yang ada, dengan cara mengalokasikan seluruh potensi dan prioritas sehingga mampu melakukan terobosan-terobosan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar memang terkonsep dengan baik, tapi dalam pelaksanaan dilapangan masih banyak Sekolah Dasar yang belum menerapkan pembelajaran tematik. Hal itu dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran tematik, khususnya dalam penggunaan media belajar yang kurang menguasainya dengan baik bahkan materi yang diajarkan guru juga kurang kreatif dalam penyampaian, oleh karena itu masih banyak penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar yang kurang maksimal dalam pelaksanaannya.

Setiap tema dalam mata pelajaran tematik terdapat tugas maupun karya yang harus dibuat agar mempermudah siswa memahami pesan dari pelajaran yang disampaikan oleh guru. Terkadang untuk membuat satu media belajar memerlukan waktu yang cukup lama, dikarenakan bahan yang digunakan membuat media tersebut sukar diperoleh.

⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kurikulum 2013 pdf*, Diakses pada tanggal 22 Desember 2017 pukul 09.00 WIB.

Beberapa pakar berpendapat tidak pernah ada yang menyebutkan bahwa media pembelajaran harus media yang sukar ditemukan. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa untuk memilih media pembelajaran, guru perlu memperhatikan aspek kemudahan dan kemampuan untuk menggunakan media. Aspek kemudahan berarti media yang dipergunakan mudah dibuat, mudah ditemukan, tidak mahal, dan praktis digunakan oleh guru. Aspek kemampuan berarti apa pun jenis media yang ditetapkan, diusahakan dapat digunakan dan disajikan oleh guru.⁷

Bagi seorang anak, proses mengerti dan memahami sesuatu tidak harus selalu melalui proses instruksional, akan tetapi anak mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan obyek pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara lebih bermakna. Bagi anak kelas bawah yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional dan praoperasional kongkret, kegiatan pembelajaran harus disertai dengan obyek nyata misalnya menggunakan media belajar.

Salah satu media belajar yang mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menarik, meningkatkan kreativitas, dan menyenangkan adalah penggunaan media belajar berbasis kolase. Media belajar berbasis kolase dapat meningkatkan kreativitas anak karena pada kegiatan kolase anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas masing-masing dan merupakan kegiatan yang menarik bagi anak. Anak dapat

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, hlm. 4

menempel, menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing, serta dalam memperoleh bahan-bahan tidak diperlukan banyak biaya, dapat menggunakan barang-barang bekas serta bahan alam yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar.

Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi menjelaskan bahwa kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.⁸

Media belajar kolase membantu kemampuan berbahasa dan daya kreatif anak, menjadikan anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru. Untuk mempertahankan daya kreatif anak, pendidik harus memperhatikan sifat natural anak-anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat natural harus senantiasa di pupuk dan ditingkatkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati sifat natural anak-anak yang mendasar yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas yaitu, pesona dan rasa takjub, rasa ingin tahu, dan banyak bertanya.⁹ Sehingga sangat diperlukan upaya peningkatan kreativitas melalui pembuatan media

⁸ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm. 54

⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm. 42

belajar berbasis kolase. Melalui kegiatan kolase pembelajaran dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan yang menyenangkan. Kolase bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui kegiatan kolase itulah anak belajar. Dengan kolase juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa.

Anak yang cerdas cakap kemampuan pikirannya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas. Dengan kecerdasan (kecerdasan emosional) yang dimilikinya dapat digunakan untuk melakukan aktivitas dengan cepat, lancar dan tepat serta mudah untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.¹⁰

Dalam kitab suci Al Qur'an terdapat ayat yang menereangkan tentang kreativitas di surat An Nahl ayat 17 yang berbunyi:

أَفَمَنْ يَخْلُقُ كَمَنْ لَا يَخْلُقُ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ

Artinya: Maka apakah (Allah) yang menciptakan itu sama dengan yang tidak dapat menciptakan (apa-apa)?. Maka mengapa kamu tidak mengambil pelajaran.

¹⁰ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm. 25

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dan juga pembahasan diatas penulis telah menyimpulkan dan akan mengambil judul **“Implementasi Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Di MI Al-Hidayah 2 Betak“**

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah pelaksanaan mengenai kegiatan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik.

Berdasarkan fokus masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembuatan media kolase mata pelajaran tematik siswa kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?
2. Bagaimana masalah dan solusi dalam penerapan metode yang dapat meningkatkan pembuatan media kolase pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?

3. Bagaimana evaluasi penerapan metode yang dapat meningkatkan kreatifitas pembuatan media kolase pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendiskripsikan penerapan metode kolase pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
2. Mendiskripsikan masalah dan solusi dalam penerapan metode kolase pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
3. Mendiskripsikan evaluasi penerapan metode kolase pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan suatu hal yang berguna atau bermanfaat dari hasil penelitian. Berdasarkan konteks penelitian, rumusan

masalah, serta tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian yang dapat diperoleh yaitu:

1. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, khasanah keilmuan bagi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik kelas IV. Selain itu penelitian ini merupakan suatu jawaban dari bagaimana fakta lapangan dalam mengelola siswa, kelas, maupun pembelajaran didalam kelas. Karena secara realitanya pelaksanaan pengembangan media tidak begitu diperhatikan secara optimal. Sedangkan pada aplikasinya sangat diperlukan dalam menunjang pencapaian tujuan dari pendidikan. Karena penguasaan kreativitas dalam pengembangan media ajar serta penguasaannya merupakan salah satu dari kompetensi guru yang harus dipenuhi untuk mencapai guruyang profesional.

2. Aspek Praktis

Dalam aspek praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Bagi kepala sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk mengambil suatu kebijakan terhadap guru kelas ataupun guru yang

lain dalam melaksanakan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik kelas IV.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan acuan dan masukan dalam membangun pikiran dan khasanah ilmu pengetahuan guru dalam mengembangkan, menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak melalui media belajar tematik kelas IV berbasis kolase.

c. Bagi siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam menggunakan media belajar berbasis kolase.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, teori dan referensi terkait dengan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase di MI/SD.

e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan komprehensif khususnya yang berkaitan dengan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase dalam pembelajaran tematik di SD/ MI.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi:

1. Secara konseptual

a. Kreativitas siswa

Kreativitas siswa adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.¹¹

Kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari bergai inovasi yang didapatnya, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri.

b. Media Belajar

Media belajar merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana

¹¹ Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hlm. 7

atau perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹²

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar dimana siswa aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang terkondisikan, efektif dan efisien.

c. Media kolase

Media Kolase adalah teknik membuat lukisan dengan cara menutup sebagian atau seluruh bidang yang dilukisi dengan potongan-potongan kertas dengan cara rekatan. Kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain

¹² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 10

yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.¹³

2. Secara operasional

Secara operasional penelitian ini dengan mengangkat judul bagaimana guru meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik kelas IV di MI Al-hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung, dimaksudkan agar nantinya penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan atau motivator agar seorang pendidik mampu merespon baik dari hasil pelaksanaan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase mampu memberikan penilaian serta mengevaluasi segala kekurangan yang terjadi.

Adapun penelitian ini dilakukan dengan pertama meminta perizinan kepada pihak lembaga apakah diizinkan atau tidak. Sekolah MI Al-hidayah merupakan salah satu lembaga sekolah yang telah mencapai akreditasi “A”, sehingga dapat dikatakan sekolah tersebut telah mencapai kriteria pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Setelah dari tahap perizinan telah selesai mulai membuat instrumen soal yang digunakan interview kepada siswa maupun guru kelas untuk pengumpulan data yang lengkap dan menjadikan data yang valid.

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 55

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembuatan Skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, Sistematika Skripsi yang baik dan benar sangat diperlukan. Secara garis besar Skripsi dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

Bab I: Pada bab I penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan teori, pada bab ini berisi penjelasan secara teoritis tentang hal-hal yang berhubungan dengan Kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik siswa di MI Al-hidayah 02 betak, penelitian terdahulu dan kerangka teori.

Bab III: Bab ini berisi tentang pendekatan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV: Pada bab ini penulis menguraikan hasil penelitian yang meliputi deskripsi singkat latar belakang sekolah MI Al- Hidayah 02 Betak , proses pelaksanaan pembuatan media belajar berbasis kolase serta pembentukan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase.

Bab V: Pada bab V ini penulis akan memberikan pembahasan mengenai kajian pustaka dengan hasil temuan yang terkait dengan proses

pelaksanaan pembuatan media belajar berbasis kolase dan pembentukan kreativitas siswa yang terbentuk dalam kegiatan pembuatan media belajar yang berbasis kolase.

Bab VI: Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang kesimpulan tersendiri dan saran-saran terkait hasil penelitian. Kesimpulan yang dimaksud adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dari lapangan dan saran ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian.