

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh manusia.² Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan manusia.³ Makna Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dewasa untuk membina kepribadian anak didik yang belum dewasa sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga, peradaban masyarakat dan lingkungan sekitarnya.⁴ Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan prasarana yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan serta membimbing kearah kehidupan yang lebih baik. Pada hakikatnya pendidikan itu memiliki upaya untuk memanusiakan manusia dalam artian usaha yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mengarahkan pada yang lebih baik dalam hal mental dan spiritual.⁵

Ungkapan “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” ditemukan dalam Pasal 31 ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Menurut bagian ini, pemerintah harus memantau

² Farida Mayar Erlinda Nelly, “Implementasi Kolase Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Habibi Pariaman,” *Hubungan Minat Belajar Dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kecamatan Payakumbuh* 1, no. 2 (2019): hal. 117–25.

³ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.1.

⁴ Zaini Fasya, *Ilmu Pendidikan Islam* (Kediri: IAI Tribakti Press, 2021), hal.4

⁵ Arfani, I, “Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran”, *Pelita bangsa pelestari pancasila*, Vol. 11, No. 2, 2016, hal. 81.

bagaimana proses kemajuan pendidikan di Indonesia untuk memastikan bahwa hak setiap warga negara untuk menerima pendidikan dipertahankan karena ada banyak tantangan di sana, yang utama diantaranya kualitas pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan yang mampu menunjang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.⁶ Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Pembelajaran merupakan suatu konsep yang tidak bisa dihilangkan dalam proses pembelajaran.⁷ Proses pembelajaran perlu melibatkan peserta didik sebagai pusat dari kegiatan. Guru sebaiknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan edukatif, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.⁸

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, namun kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal, tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, jadi sebagai guru harus pintar dalam

⁶ Shalahudin dan Nelsa putri ayu, “implementasi media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan kreativitas MIS Nurul Yakin Sungai Duren”, *Primary education journal*, Vol. 1, No. 3, 2019, hal. 2.

⁷ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 9.

⁸ Fitri, S. F. N, “Problematika kualitas pendidikan di indonesia”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 1, 2021, hal. 1617.

menyampaikan materi yang telah disampaikan. Hal ini juga berdampak pada motivasi belajar peserta didik, pada saat proses pembelajaran peserta didik masih banyak yang jalan-jalan, mengganggu temannya, bercerita pada saat guru sedang menjelaskan materi, akibatnya saat proses belajar mengajar tidak adanya timbal balik antara peserta didik dengan guru. Masih ditemukan peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar, dalam pembelajaran terkadang cepat merasa bosan yang disebabkan oleh penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami.

Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar terlihat dari masih ditemukan peserta didik yang kurang tertarik atau merasa jenuh pada saat belajar, rendahnya daya konsentrasi peserta didik yang ditandai dengan mudahnya teralihkannya konsentrasi peserta didik, akibatnya kebanyakan peserta didik lebih senang mengobrol saat kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta didik terlihat kurang sungguh-sungguh menyelesaikan tugas yang diberikan, peserta didik tidak ada motivasi untuk menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari teman-temannya.⁹ Motivasi belajar merupakan suatu nilai dan dorongan untuk belajar. Motivasi belajar merupakan hal penting dalam proses belajar, yaitu mampu mendorong seseorang untuk belajar. Melalui dorongan belajar ini diharapkan dapat membantu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Dengan demikian melalui motivasi dalam diri anak untuk belajar, maka anak akan lebih fokus untuk belajar, lebih antusias dan memiliki

⁹ C. Saptiti Hestiningrum, "Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi II Pringsurat Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018," *Pena Edukasia* 1, no. 1 (2022): hal. 1–11, <https://doi.org/10.58204/pe.v1i1.1>.

tujuan yang kuat untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁰ Guru tentu sadar bahwa kebosanan siswa berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru masih simpang siur dan tidak fokus pada akar masalah. Supaya tidak terjadi hal tersebut guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai makna yang cukup penting. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dalam pembelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Jadi, kedudukan media bisa dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa mampu menyerap semua materi pelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran di sekolah untuk mempermudah peserta didik merangsang pikiran dan kemampuan belajar siswa sehingga proses transformasi ilmu dapat tercapai dengan baik.¹¹

Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon sebagaimana dikutip oleh Nurdyansyah bahwa pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi. Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses

¹⁰ Hestiningrum. "Meningkatkan Motivasi Belajar"

¹¹ Muhammad Fazrian Bakar et al., "Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Merancang Karya Seni Rupa Menggunakan Media Kolase Anorganik Di Kelas IV SDN 94 Kota Utara," *Jambura Elementary Education Journal* 4, no. 1 (2023): hal. 12–22.

pembelajaran. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar alat bantu mengajar tetapi sebagai integral dalam proses pembelajaran.¹²

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih baik lagi dan akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media dapat diartikan sebagai 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. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu, menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.¹³ Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir dengan cara yang baru, yang belum pernah ada dan tidak biasa sehingga menghasilkan solusi atau suatu masalah.¹⁴ Dengan melatih kreativitas anak sejak dini akan menjadikan anak lebih terampil dalam menemukan Solusi permasalahan.¹⁵

Namun realitanya rendahnya motivasi belajar dan kreativitas anak sekolah masih menjadi permasalahan yang belum sepenuhnya terpecahkan. Adapun hal yang paling fatal akibat kurangnya motivasi anak dalam belajar

¹² Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hal. 54

¹³ Hafidz Rosyidiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis *Augmented Reality* Materi Tata Surya Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, Vol. 9, No. 1, 2024, hal. 39-40.

¹⁴ Kasta, A, "peningkatan kreativitas seni anak melalui kolase dengan menggunakan daun pisan di TK Aisyiyah Talaok", *JRTI (Jurnal Riset tindakan indonesia)*, Vol. 4, No. 1, 2019, hal. 19.

¹⁵ Nurinayah, A, Y, dkk, "penerapan pembelajaran steaam melalui metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Pelita", *CERIA (cerdah ebergik responsif inovatif adaptif)*, Vol. 4, No. 5, 2021, hal. 504.

adalah, ketika anak mogok atau tidak mau lagi pergi ke sekolah karena menganggap kegiatan belajar adalah sulit dan membosankan, kurangnya kreativitas juga tampak pada peserta didik kesulitan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan saat pembelajaran. Mereka hanya mampu menemukan solusi dari permasalahan yang sudah dicontohkan oleh guru, maka sangat perlu adanya upaya dalam meningkatkan kreativitas anak.

Sebagian peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung banyak yang belum mengetahui pengetahuan dasar tentang ilmu pengetahuan alam dan sosial, karena mereka cenderung bosan terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di sekitarnya serta interaksi yang siswa lakukan, ilmu ini juga mempelajari bagaimana manusia sebagai individu dan makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁶ Berdasarkan pengamatan dalam prakteknya pada pembelajaran IPAS kelas 4 di MIN 7 Tulungagung guru hanya menerangkan tanpa menggunakan media pembelajaran, peserta didik mendengarkan dan mencatat materi pelajaran tanpa pemahaman. Sehingga peserta didik cenderung tidak fokus pada pembelajaran dan banyak mengobrol yang menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Dalam permasalahan seperti ini guru dituntut untuk kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran.

¹⁶ Kiki Nadhifatul Ismiyah, Rif'atul Mahmudah, and Safira Nurulqolbi, "Kreativitas Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): hal. 762–67, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6559>.

Dalam memilih media belajar guru perlu memperhatikan aspek kemudahan dan kemampuan untuk menggunakan media. Aspek kemudahan berarti media yang digunakan mudah dalam pembuatannya, bahan mudah ditemukan, tidak mahal biaya pembuatannya, dan praktis digunakan oleh guru. Dalam hal ini penulis memilih media belajar berbasis kolase yang mampu membuat suasana pembelajarn menjadi menarik, meningkatkan kreativitas, dan menyenangkan. Menurut Mary Mayesky, kolase merupakan kegiatan yang baik untuk anak-anak dapat mengembangkan motorik halus, koordinasi tangan dan mata, mengembangkan kreativitas, mengeksplorasi kegunaan baru dari bermacam kertas dan mempelajari tentang konsep-konsep desain dari pola, penempatan ukuran dan bentuk.¹⁷ Kolase ialah kegiatan menempelkan berbagai jenis bahan yang sesuai dengan bentuk gambar.¹⁸ Media belajar berbasis kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa karena pada kegiatan kolase siswa dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Dalam kegiatan kolase peserta didik dapat menempel, menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing. Bahan-bahan yang digunakan juga tidak memerlukan banyak biaya, dapat menggunakan bahan yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar seperti bisa menggunakan biji-bijian, kertas atau cangkang telur. Kolase dapat dikatakan sebagai karya seni dua dimensi yang menggunakan bahan

¹⁷ Mary Mayesky, *Aktivitas-Aktivitas Seni Kreatif*, (Jakarta Barat: PT Indeks, 2011), hal.

¹⁸ Nurkhasanah, S, "Kolase bahan alam", *Jurnal abadimas adi buana*, Vol. 1, No. 2, 2017. hal. 35.

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.

Menerapkan media belajar berbasis kolase pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas, dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan kreativitas. Dalam pembelajaran peserta didik bisa sambil belajar tentang biji-bijian yang berhubungan dengan mata pelajaran IPAS. Sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat memberikan pengalaman bermakna dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan upaya untuk melanjutkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan diantaranya, Marianda Br Barus yang berjudul Pengaruh media kolase terhadap motivasi belajar siswa materi cuaca kelas III SD Negeri 105308 Pancur Batu T.P 2023/2024. Putri ayu aisah dkk yang berjudul pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBDP pada siswa kelas IV SDN 15 Paseng kabupaten Pangkep.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Maka dari itu yang menjadi fokus penelitian ini adalah **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Peserta Didik Kelas 4 Di Min 7 Tulungagung”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi Masalah :

1. Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar karena kegiatan pembelajaran kurang menarik minat peserta didik dalam belajar.
2. Peserta didik kesulitan menuangkan kreativitas karena media yang digunakan kurang pas.
3. Guru kurang mengoptimalkan media dan cenderung tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Pembatasan Masalah :

1. Penelitian ini terbatas pada pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik.
2. Obyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di MIN 7 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap kreativitas peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung?

3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap kreativitas peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.¹⁹ Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran

¹⁹ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi, Artikel Ilmiah, & Makalah), (Tulungagung: Tim Penyusun, 2021), hal. 16.

berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung.

2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik kelas 4 di MIN 7 Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak. Maka kegunaan penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi bagi dunia pendidikan, dan memperluas khasanah pengetahuan guru tentang pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik madrasah ibtidaiyah. Serta memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai hubungan media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik madrasah ibtidaiyah.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.
- c. Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan perpustakaan sebagai wujud berhasilnya belajar mengajar yang dilakukan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan menambah literatur dalam bidang pendidikan terutama jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- d. Bagi pembaca, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan serta referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

G. 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. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pengaruh yaitu usaha yang ada atau tumbuh dari sesuatu hal (seorang, benda) yang turut membentuk karakter, kepercayaan, atau sikap seseorang.²⁰ Pengaruh adalah penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu hal ke dalam bentuk yang kita inginkan.²¹ Pengaruh dapat diartikan sebagai ketentuan atau dorongan yang muncul dari seseorang, benda, atau gejala dalam yang dapat mengubah karakter bahkan kepercayaan dan sikap seseorang yang menjadi penyebab terjadinya perubahan dalam berbagai hal, baik itu perilaku, kepercayaan, atau pandangan.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medio* yang dimaknai sebagai antara. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.²² Media pembelajaran atau media belajar adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi

²⁰ Hoetomo, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Surabaya: Mitra Pelajar, 2005), hal. 849.

²¹ Badudu Zain, Kamus Umum Bahasa Indonesia (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hal. 1031

²² Bahri Syaiful Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 13.

edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.²³

c. Kolase

Kolase berasal dari Bahasa Inggris disebut *Collage* berasal dari kata *coller* dalam Bahasa Prancis yang berarti merekat.²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (m mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta.²⁵ Kolase adalah kreasi aplikasi yang dapat dibuat dengan menggabungkan Teknik melukis, mewarnai, atau menempel dengan bahan-bahan yang disediakan. Kolase yaitu sebuah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan berbagai macam bahan.²⁶ Dalam pengertian yang sederhana kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada kertas yang diatur.²⁷

²³ M.Pd Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, "Media Pembelajaran Matematika Manipulatif," *Media Pembelajaran Matematika Manipulatif* 1, no. May (2017): hal. 156.

²⁴ Dita Destiana, "KREASI KOLASE Find, Collect, and Fun Together," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 80–89, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10501>.

²⁵ Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 599.

²⁶ Sri Inda Lestari, dkk, "Penerapan Media Kolase Berbasis Cangkang Telur Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Di R.A Baiturrofiqoh Sei Rampah", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 3, 2024, hal. 11102.

²⁷ Anwar Munawar, SD Negeri Lawanggingtung, and Kota Bogor, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Kolase Dengan Media Video," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 03, no. September (2020): hal. 109–14, <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>.

d. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata Pelajaran ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini serta interaksi di antara mereka, mata pelajaran ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan beberapa pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur termasuk analisa sebab dan akibat.²⁸

e. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak.²⁹ Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.³⁰ motivasi dapat ddiartikan sebagai kekuatan atau dorongan yang menjadi penggerak bagi individu atau kelompok untuk melakukan sesuatu tindakan yang mengarah pada tujuan tertentu.³¹

²⁸ Indah Nur Aziza Alfatinah, dkk, “Kesulitan Belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kurikulum Merdeka Kelas IV”, *Jurnal Basicedu*, Vol.7, No. 6, 2023, hal. 3398.

²⁹ Jainiyah Jainiyah et al., “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2023): hal. 1304–9, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.

³⁰ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): hal. 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

³¹ Selfia S Rumbewas, Beatus M Laka, and Naftali Meokbun, “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sd Negeri Saribi,” *Jurnal EduMatSains* 2, no. 2 (2018): hal. 201–12, <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/607>.

f. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau ada kemudian dikreasikan menjadi hal baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.³² Kreativitas merupakan kemampuan berpikir dengan cara yang baru, yang belum pernah ada dan tidak biasa sehingga menghasilkan solusi atas suatu masalah.³³

2. Secara Operasional

Berdasarkan definisi secara konseptual diatas, maka definisi secara operasional yang dimaksud dari pengaruh media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik adalah salah satu cara untuk mengukur terpengaruh atau tidak jika diterapkan media pembelajaran berbasis kolase pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terhadap motivasi belajar dan kreativitas peserta didik..

H. Sistematikan Penelitian

Sistematika pembahasan merupakan garis besar penyusunan laporan yang bertujuan memudahkan jalan pemikiran dalam memahami keseluruhan

³² Putri Ayu Aisah, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kreativitas Belajar SBDP Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep", *Jurnal Metafora Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2023, hal. 11.

³³ A, Kasta, "Peningkatan Kreativitas Seni Anak Melalui kolase dengan menggunakan daun pisang di TK Aisyiyah Talaok", *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, 2019, hal. 19.

laporan. Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan dan pembahasannya sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan keaslian skripsi, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.
2. Bagial utama (inti), terdiri dari:

Bab I adalah pendahuluan, yang berisi: (a) latar belakang penelitian, (b) identifikasi masalah, (c) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (d) rumusan masalah, (e) tujuan penelitian, (f) manfaat penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan teori, terdiri dari: (a) tinjauan tentang kompetensi profesional guru, (b) tinjauan tentang keterampilan guru, (c) tinjauan tentang kemampuan berpikir kritis, (d) penelitian terdahulu, (e) kerangka berpikir, (f) hipotesis penelitian.

Bab III: Metode penelitian terdiri dari: (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampling dan sampel, (d) instrumen penelitian, (e) kisi-kisi instrumen, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) uji validitas dan reliabilitas, (i) teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V merupakan pembahasan dari setiap hipotesis dan juga jawaban dari rumusan masalah, di bab lima ini dijawab secara detail rumusan yang terdapat dalam penelitian.

BAB VI merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi penelitian dan saran, yang berisikan hasil akhir penelitian yang dituangkan dalam kesimpulan, implikasi dan dilanjutkan dengan saransaran penulis kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

3. Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran, biodata penulis.