

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 fasilitas 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 materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parahnya lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan guru.

Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik

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

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.

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 matterial) yang diterima siswa dapat diperoleh melalui media. Apabila dalam pembelajaran digunakan media, ada beberapa manfaat yang diperoleh, yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra.
3. Menimbulkan gairah belajar karena terjadi interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

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

5. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.³

Pernyataan tersebut didukung oleh Sudjana dan Rivai yang menjelaskan bahwa penggunaan bukan sesuatu yang selalu harus digunakan (wajib), tetapi pada dasarnya penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas pembelajaran.⁴

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.”⁵

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.”⁶ Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu

³ Abdul Madjid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 10

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), hlm. 6

⁵ Arief Sardiman, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 28

⁶ R Angkowo dan A Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 14

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran yang akan meningkatkan kreativitas siswa.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai bagian teknologi pembelajaran, bisa merealisasikan 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.⁷

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.

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.

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

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kurikulum 2013 pdf*, Diakses pada tanggal 22 Desember 2017 pukul 09.00 WIB.

memerlukan waktu yang cukup lama, dikarenakan bahan yang digunakan membuat media tersebut sukar diperoleh.

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.⁸

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

⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, hlm. 4

yang menarik bagi anak. Anak dapat 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.⁹

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.¹⁰ Sehingga sangat diperlukan upaya peningkatan kreativitas melalui pembuatan media belajar

⁹ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm. 54

¹⁰ 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

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.¹¹

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2017, peneliti telah mengamati pembelajaran menggunakan media belajar gambar pada kelas 1C di MIN 6 Tulungagung. Hasil data yang diperoleh membuktikan bahwa kreativitas anak kelas 1C MIN 6 Tulungagung masih kurang. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya menggambar secara bebas. Apabila hal ini kurang dikembangkan anak-anak menjadi tidak mandiri dan menjadi kurang percaya diri dalam lingkungan sosialnya. Dari 28 anak yang ada di kelas, ada 10 anak yang belum berani mencoba dan menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada, anak lebih dulu

¹¹ 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

mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk, misalnya buah yang tidak dicontohkan guru.

Kegiatan lain yang menunjukkan bahwa kreativitas anak kelas 1C masih kurang yaitu pada saat kegiatan menggambar dengan cara mencetak pada tema kegemaranku dengan subtema gemar menggambar. Masih banyak anak yang menggambar sama persis seperti teman sebangkunya karena masih kebingungan dia ingin menggambar bentuk apa dengan cetakan-cetakan yang ada. Mereka belum bisa berkreasi sendiri untuk menggambar dengan cara mencetak dan mewarnai sesuai dengan imajinasinya.

Dari 28 anak di kelas, hanya 8 anak yang menggambar dan pemilihan warnanya berbeda dari teman-temannya. Mereka menggambar dan mengkombinasikan warna untuk menghasilkan warna baru yang lebih bervariasi. Terbukti dari hasil karya kedelapan anak tersebut ada yang bisa mencetak bintang, bunga, dan daun serta mewarnainya dengan perpaduan warna yang menarik. Sementara anak yang lain kurang berkreasi dengan warna dan gambarnya.

Pada saat guru bertanya gambar dengan cetakan apa yang telah dibuat, anak belum bisa mengkomunikasikan hasil karyanya. Dari 28 anak di kelas ada 7 anak yang ikut-ikutan jawaban teman dan juga warna gambarnya hampir sama. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak kelas 1C di MIN 6 Tulungagung perlu ditingkatkan.

Dari permasalahan ini guru merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Guru memilih salah satu kegiatan

dalam pembuatan media belajar yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui pembuatan media belajar berbasis kolase. Sebenarnya pembuatan media belajar berbasis kolase sudah pernah dilakukan. Sebelumnya pembuatan media belajar kolase menggunakan bahan-bahan yang membutuhkan biaya dan membutuhkan waktu yang terlalu lama, sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Arsyad, media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal inilah maka terdapat kesenjangan antara fakta dan teori yang ada.¹²

Peningkatan kreativitas melalui pembuatan media belajar berbasis kolase ini dilakukan karena terdapat beberapa kelemahan media belajar berbasis kolase sebelumnya. Untuk pemanfaatan daur ulang sampah ini dilakukan guru agar pada pelaksanaannya tidak membutuhkan biaya dan waktu yang banyak. Anak-anak latihan membuat kolase bisa menggunakan bahan sobekan kertas, sobekan majalah, koran, kets lipatan dan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar.

¹² Laylatul Masyruroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Dengan Tema Kegemaranku Di Kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hlm. 3-4

Diterapkannya metode ini peserta didik juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai mencintai lingkungan dan apabila diaplikasikan ke medium datar maupun tiga dimensi dapat menghasilkan karya seni yang unik dan menarik sehingga dapat digunakan meningkatkan kreativitasnya.

Berdasarkan penjelasan dan fenomena telah dipaparkan di atas, peneliti berkeinginan untuk mengetahui lebih dalam terkait dengan peningkatan kreativitas siswa disekolah tersebut. Sehingga untuk memperoleh informasi, wawasan, dan pengetahuan tentang hal di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Studi Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase pada Mata Pelajaran Tematik di MIN 6 Tulungagung”**.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, fokus penelitian ini adalah pemaparan mengenai kegiatan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi.

Adapun pertanyaan penelitian dari fokus penelitian di atas adalah:

1. Bagaimana perencanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung?

2. Bagaimana pelaksanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung?
3. Bagaimana evaluasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan serta pemahaman yang luas dan mendalam terhadap situasi sosial atau pola hubungan yang akhirnya dapat dikembangkan menjadi teori.

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan perencanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung.
2. Menjelaskan pelaksanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase siswa pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung.
3. Menjelaskan evaluasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, memperkuat, dan melengkapi wawasan mengenai kreativitas siswa yang berkaitan dengan pembuatan media belajar berbasis kolase di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

2. Aspek Praktis

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

a. Bagi kepala sekolah

Dapat dijadikan dalam menentukan kebijakan dalam meningkatkan kreativitas siswa di lembaga yang dipimpinnya.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan acuan guru dalam mengembangkan, menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak melalui media belajar berbasis kolase.

c. Bagi orangtua

Dapat dijadikan masukan dalam memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kreativitas anak.

d. Bagi siswa

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

e. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan, pola pikir, sikap serta pengalaman dalam proses belajar mengajar agar peneliti dapat kreatif dalam membimbing siswa dikemudian hari.

f. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait dengan peningkatan kreativitas siswa melalui media belajar berbasis kolase di SD/MI.

E. Definisi 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

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas adalah kemampuan

untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.¹³

Kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, 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 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.¹⁴

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) 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

¹³ Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hlm. 7

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 10

pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

c. Kolase

Kolase merupakan 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 yang 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.

2. Secara operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari studi peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase adalah sesuatu yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui media belajar kolase agar menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang tidak terfikirkan oleh orang lain dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang orisinal dan relatif berbeda.

¹⁵ M Susanto, *Diksi Rupa dan Kumpulan Istilah Seni Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hlm. 63

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Adapun rinciannya sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, terdiri dari, latar belakang masalah/konteks masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari pembahasan mengenai tinjauan tentang kreativitas, tinjauan tentang kolase, tinjauan tentang media belajar, tinjauan tentang tematik, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir teoritis (*paradigma*).

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari pola/jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari sejarah berdirinya dan deskripsi singkat mengenai lokasi penelitian yaitu MIN 6 Tulungagung, paparan data, temuan penelitian, dan analisis data.

BAB V Pembahasan, terdiri dari perencanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung, pelaksanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase siswa pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung, dan evaluasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik di MIN 6 Tulungagung.

BAB VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.