

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori Tentang Kreativitas**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Lahirnya kreativitas dalam bentuk gagasan maupun karya nyata merupakan perpaduan antara fungsi kedua belahan otak tersebut. Kreativitas adalah proses menantang ide-ide dan cara-cara melakukan hal-hal yang sudah diterima untuk menemukan solusi-solusi atau konsep-konsep baru.<sup>1</sup>

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta.<sup>2</sup>

Hurlock dalam bukunya menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal.<sup>3</sup>

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam bukunya, Supriadi menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

---

<sup>1</sup> George P Boulden, *Mengembangkan Kreativitas Anda*, (Jogjakarta: Dholpin Books, 2006), hlm. 10

<sup>2</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 599

<sup>3</sup> Hurlock E B, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 3

melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>4</sup>

Utami Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut lagi Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri.<sup>5</sup>

Moustakas juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengakualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam berhubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.<sup>6</sup>

Suryosuboroto mengatakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, dalam

---

<sup>4</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak...*, hlm. 15

<sup>5</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana, 2007), hlm. 62

<sup>6</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 38

karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>7</sup>

Sejalan dengan pendapat di atas Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berbeda untuk menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri. Seseorang yang kreatif ingin memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai aktivitas, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Semua hal tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang pernah ada untuk memecahkan suatu masalah serta dilakukan dengan caranya sendiri agar seseorang merasa puas akan hasil yang telah dia ciptakan.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa 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. Di dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinil tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator untuk digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal.

---

<sup>7</sup> B Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 191

<sup>8</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjren Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm. 24

## 2. Asumsi Kreativitas

Ada enam asumsi tentang kreativitas, yang diangkat dari teori dan berbagai studi tentang kreativitas.

*Pertama*, setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimanakah mengembangkan kreativitas tersebut. Dikemukakan oleh Devito, bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Dalam nada yang sama, Piers mengemukakan, “*All individuals are creative in diverse ways and different degrees*”.

Treffinger, juga mengemukakan bahwa tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorangpun manusia yang intelegensinya nol. Potensi kreativitas berbeda-beda di antara orang yang satu dengan yang lain. Dalam perwujudannya, derajat kreativitas ada dalam suatu garis kontinum, maka perbedaan antara orang-orang kreatif dengan orang-orang tidak kreatif hanyalah istilah teknis belaka. Kedua kategori itu sesungguhnya menunjuk pada tingkat kreativitas yang tinggi dan tingkat kreativitas yang rendah. Apakah seseorang tergolong kreatif atau tidak kreatif, bukanlah dua hal yang bersifat *mutually exclusive*.

*Kedua*, kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan (*creative ideas*). Produk kreatif merupakan ‘kriteria puncak’ untuk menilai tinggi atau rendahnya kreativitas seseorang. Tinggi atau rendahnya kualitas karya kreatif seseorang dapat dinilai berdasarkan orisinalitas atau kebaruan karya itu dan sumbangannya secara konstruktif bagi perkembangan kebudayaan dan peradaban. Ketiga kriteria ini pula yang digunakan oleh Panitia Hadiah Nobel (Akademi Ilmu Pengetahuan Swedia) dalam menetapkan hadiah yang sangat prestisius ini untuk bidang-bidang Kimia, Fisika, Kedokteran, Ekonomi, Sastra dan Perdamaian.

*Ketiga*, aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal). Pada setiap orang, peranan masing-masing faktor tersebut berbeda-beda. Asumsi ini disebut juga sebagai asumsi interaksional atau sosial psikologis yang memandang kedua faktor tersebut secara komplementer. Artinya, kreativitas berkembang berkat serangkaian proses interaksi sosial individu dengan potensi kreatifnya, mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial-budaya tempat dia hidup. Individu dan masyarakat tidak pernah berada dalam kondisi yang vakum dari perubahan. Oleh karena itu, kreativitas merupakan fenomena individual dan sekaligus fenomena sosial budaya.

*Keempat*, dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan

keaktivitas. Faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi persamaan dan perbedaannya pada kelompok individu atau antarindividu yang satu dengan yang lain.

*Kelima*, kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya. Jadi kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru. Berbeda dengan kreativitas Tuhan yang terjadi dari ketiadaan (*ex-nihilo*), “*human creativity what is already existing and available and changes it in unpredictable ways*”.

*Keenam*, karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat. Ada tiga faktor yang menentukan prestasi kreatif seseorang, yaitu motivasi atau komitmen yang tinggi, keterampilan dalam bidang yang ditekuni, dan kecakapan kreatif.<sup>9</sup>

### 3. Aspek-Aspek Kreativitas

Aspek kreativitas menurut Pernes dalam Nursisto, meliputi:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.

---

<sup>9</sup> Endiyah Murniati, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif*, (Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani, 2012), hlm. 19-20

- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.<sup>10</sup>

Selain itu, aspek kreativitas menurut Martini Jamaris yaitu:

- a. Kelancaran  
Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.
- b. Kelenturan  
Kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.
- c. Keaslian  
Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan lainnya.
- d. Elaborasi  
Elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada di dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak

---

<sup>10</sup> Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2000), hlm. 31

terpikirkan atau terlihat orang lain.<sup>11</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), *sensitivity* (kepekaan), dan kelenturan.

Di dalam penelitian ini, peneliti lebih merujuk pada aspek-aspek kreativitas anak menurut Martini Jamaris yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

#### **4. Macam-macam Kreativitas anak tingkat Madrasah Ibtidaiyah**

Untuk mempertahankan daya kreatif anak, pendidik harus memperhatikan sifat natural anak-anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat natural yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif anak tidak hilang. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menyatakan bahwa sifat-sifat natural yang sangat menunjang perkembangan kreativitas anak harus dikembangkan adalah sebagai berikut:

##### **a. Pesona dan rasa takjub**

Sifat pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat alami anak-anak. Anak-anak pada umumnya sangat terpengaruh dan

---

<sup>11</sup> Martini Jamaris, *Proses Kreativitas Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 67



tertarik melihat hal-hal baru yang menajubkan di lingkungan sekitar anak. Anak-anak sangat polos dan murni sehingga mereka dapat melihat dan mengamati dengan detail benda-benda di sekitarnya. Melalui kekaguman terhadap alam sekitar, kreativitas anak dapat diciptakan.

b. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayal dan imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Dengan berimajinasi sesuatu yang tidak mungkin bisa menjadi mungkin bagi seorang anak sehingga mampu berpikir untuk menemukan penyelesaian masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan imajinasinya sehingga menghasilkan sesuatu hasil dan berguna bagi orang lain.

c. Rasa ingin tahu

Anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang dilihatnya pertama kali. Anak akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, manatap dengan detail, merabanya, mencium, dan jika perlu dijilat untuk merasakan bagaimana rasanya. Rasa ingin tahunya tersebut, anak kadang tidak peduli dengan apa yang terjadi pada diri anak. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya

keinginan anak untuk belajar sesuatu dengan mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitarnya.

Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas sebelum anak menciptakan karya atau gagasan baru, yang kemudian dikembangkan untuk menjadi pribadi yang kreatif.

d. Banyak bertanya

Masa awal disekolah dasar masih diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Dengan bertanya anak akan mengetahui segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya sehingga mampu memperkaya ide atau gagasannya. Dengan mengetahui sifat-sifat natural perkembangan kreativitas anak di atas pendidik harus mengembangkan kreativitas anak secara optimal agar dapat mencapai tujuan peningkatan kreativitas yang diharapkan.<sup>12</sup>

## 5. Ciri-ciri Kepribadian Anak Kreatif

Menurut Supriadi ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu katagori kognitif dan katagori non kognitif. Ciri kategori kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri kategori non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Kategori kognitif dan katagori non kognitif ini keduanya sangat berkaitan dan sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan suatu hasil apapun.

---

<sup>12</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak...*, hlm. 42

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas, Supriadi mengidentifikasi 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru.
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon.
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
- d. Menghargai fantasi.
- e. Tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
- j. Percaya diri dan mandiri.
- k. Memiliki tanggungjawab dan komitmen terhadap tugas.
- l. Tekun dan tidak mudah bosan.
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
- n. Kaya akan inisiatif.

---

<sup>13</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 17

- o. Peka terhadap situasi lingkungan.
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan.
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik.
- r. Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks,holistik, dan mengandung teka-teki.
- s. Memiliki gagasan yang orisinal.
- t. Mempunyai minat yang luas.
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain.
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- x. Memiliki kesadaran eti-moral dan estetik yang tinggi.<sup>14</sup>

Di dalam penelitian ini anak kreatif adalah anak yang mampu membuat hasil karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, berani mengambil resiko, serta tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah dalam menciptakan ide ataupun karya baru yang orisinal. Dari ciri-ciri di atas, seorang pendidik harus mengembangkan kreativitas anak dengan optimal sehingga mencapai tujuan peningkatan kreativitas yang diharapkan.

## **6. Tahapan Proses Kreatif**

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahapan-tahapan tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu

---

<sup>14</sup> Endiyah Murniati, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif...*, hlm. 24

proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Menurut Asrori ada empat tahapan proses kreatif, yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), verifikasi (*verification*) yang dimaksudkan adalah:

a. *Persiapan (preparation)*

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi itu. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajagi berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

b. *Inkubasi (incubation)*

Pada tahap ini proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar. Individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan mengendapkannya dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan

bertahun-tahun). Dan juga bisa sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

c. Iluminasi (*illuminatioun*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “*insight*”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa sebentar pada tahap inkubasi.

d. Ferifikasi (*verification*)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas. Pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Dan, imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.<sup>15</sup>

## 7. Strategi Pengembangan Kreativitas

Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat menciptakan suatu yang bermakna diperlukan persiapan. Masa seorang anak didik dibangku sekolah termasuk juga merupakan pendidikan untuk mempersiapkan agar anak dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Dengan demikian,

---

<sup>15</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran...*, hlm. 71

semua data memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru.

Istilah kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui strategi 4P, yaitu sebagai pribadi, proses, pendorong, dan produk.

a. Pribadi

Ditinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu. Ciri-ciri tersebut terdiri dari perilaku efektif, kognitif, dan psikomotorik. Dari segi ini, orangtua dan pendidik harus yakin bahwa setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif, hanya bidang dan derajatnya saja yang berbeda. Namun, perbedaan inilah yang menunjukkan keunikan pada tiap-tiap individu. Keunikan ini harus senantiasa dihargai pada setiap anak sehingga mereka tidak selalu dituntut akan hal-hal yang sama dengan anak lain.

b. Proses

Ditinjau dari prosesnya, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna. Individu bermain dengan gagasan-gagasannya tanpa perlu menekankan pada apa yang dihasilkan pada proses tersebut, namun lebih menghargai keasyikan individu yang timbul dari keterlibatannya dalam kegiatan yang penuh tantangan.

c. Pendorong

Kreativitas diartikan sebagai pendorong baik internal ataupun

eksternal. Internal diartikan bahwa tenaga pendorong berasal dari diri sendiri meliputi hasrat dan motivasi yang kuat pada individu seperti pengalaman-pengalaman, sikap orangtua yang menghargai kreativitas anak, tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang sikap kreatif. Untuk itu, bila orangtua dan pendidik sudah mengenal potensi pribadi anak, maka akan ada penghargaan atas keunikan kreativitas anak yang selanjutnya akan ditunjang dengan dorongan eksternal serta internal dan dilain pihak anak dengan sendirinya akan menyibukkan diri dalam aktivitas yang kreatif.

d. Produk

Ditinjau dari produknya, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Pengertian “baru” di sini tidak perlu berarti benar-benar baru namun dapat berarti kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada. Dalam hal ini data, informasi, serta bahan-bahan pengalaman yang kaya sangat dibutuhkan dalam menciptakan produk baru itu.<sup>16</sup>

## **8. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas**

Menurut Clark faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok yakni faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas, yaitu:

a. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas:

---

<sup>16</sup> Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi*, (Jakarta: Edsa Mahkota, 2006), hlm. 91



- 1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
  - 2) Situasi yang memungkinkan timbulnya banyak pertanyaan.
  - 3) Situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
  - 4) Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian.
  - 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan.
  - 6) Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda umumnya oranglain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
  - 7) Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).
  - 8) Perhatian orangtua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.
- b. Faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas:
- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian menanggung resiko atau mengejar sesuatu yang belum diketahui.
  - 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.

- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
  - 4) Stereotip peran seks/jenis kelamin.
  - 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
  - 6) Otoritarianisme.
  - 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.<sup>17</sup>
- c. Lehmen dalam bukunya juga memberikan gambaran tentang beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Faktor tersebut adalah faktor lingkungan yang di dalamnya meliputi:

1) Rumah

Dirumah banyak kondisi-kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Rumahlah yang dianggap sebagai lingkungan pertama yang membangkitkan kemampuan alamiah anak untuk bersikap kreatif. Untuk itu penting bagi orangtua agar menyadari bahwa setiap anak memiliki kepribadian yang unik, pribadi yang mempunyai minat dan bakat berbeda-beda. Tanggungjawab orangtua adalah mengenal potensi anaknya dan dapat menciptakan suasana di dalam keluarga yang dapat memupuk perwujudan bagi anaknya.

2) Sekolah

Sekolah kerap lebih banyak memberikan penghargaan pada berpikir konvergen daripada berpikir konvergen. Dengan cara

---

<sup>17</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran...*, hlm. 74

seperti ini tentunya dapat menghambat kreativitas berpikir anak. Untuk itu pembelajaran-pembelajaran di sekolah harus dibuat sedemikian rupa agar anak dapat berpikir secara holistik dan dapat memperkaya dan memberi makna pada perkembangan kreativitasnya.

### 3) Sosial

Sosial yang dimaksud berkaitan dengan kondisi masyarakat yang ada, sikap mereka yang kurang mendukung sikap kreatif anak dan kurang memberikan penghargaan pada usaha-usaha kreativitas merupakan salah satu hal yang dapat menghambat munculnya kreativitas. Untuk itu orangtua, pendidik, dan masyarakat harus menyediakan suasana yang kondusif dalam upaya pengembangan kreativitas anak.

### 4) Faktor keuangan

Anak-anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif daripada yang berasal dari status ekonomi rendah karena mereka mempunyai fasilitas yang dapat menunjang perkembangan kreativitas mereka. Kemungkinan lain ini ada kaitannya dengan metode pola asuh, dimana keluarga yang mempunyai status ekonomi tinggi lebih demokratis, sedangkan pada keluarga yang mempunyai status ekonomi sosial rendah lebih bersikap otoritarian. Dengan pola asuh yang

demokratis anak mempunyai peluang untuk dapat mengekspresikan diri, minat, dan akitivitasnya sendiri.

#### 5) Kurangnya waktu luang

Orangtua selalu mengawasi waktu anak saat bermain, terlalu khawatir, menuntut kepatuhan, terlalu banyak melontarkan kritik pada anak dan jarang memuji hasil kreativitasnya adalah sebuah lingkungan yang tidak memberi kebebasan pada anak. Sebuah lingkungan yang memberi kebebasan anak untuk mengungkapkan diri, mengungkapkan pikiran dan perasaannya tanpa takut dicela, ditertawakan atau dihukum. Jika segala ungkapan itu diterima dan dihargai oleh orangtua, anak akan cenderung mengulanginya, kemudian menjadikannya pola perilaku yang mampu mendorong bakat kreatifnya.<sup>18</sup>

## **B. Landasan Teori Tentang Kolase**

### **1. Pengertian Kolase**

Mendekorasi permukaan suatu benda dengan menempelkan sesuatu dipermukaannya merupakan jenis kriya yang tertua diciptakan oleh manusia. Menurut para ahli diperkirakan kegiatan ini bermula di Venice, Italia kira-kira pada abad 17 ketika kota Venice menjadi terdepan dalam hal percetakan di Eropa.

Kolase dalam perkembangannya secara efektif dimanfaatkan sebagai

---

<sup>18</sup> Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi...*, hlm. 93

unsur estetik yang personal dalam sebuah karya lukis. Kolase menjadi media yang digemari oleh kalangan seniman dunia. Pablo Picasso, George Braque dan Max Emest terkenal dengan karya-karya lukisnya yang memanfaatkan kolase kertas, kain dan berbagai objek lainnya. Hal ini merupakan inovasi kreatif dari seniman ini dalam kurun waktu 90 tahun yang lalu.

Henri Matisse adalah salah satu seniman yang giat berkreasi dengan kolase ketika jari-jari tangannya terserang arthritis hingga tak mampu melukis lagi. Matisse beralih ke kolase, ia memotong-motong kertas warna dalam ukuran besar dengan berbagai bentuk hingga tercipta mural kertas yang indah.<sup>19</sup>

Menurut Susanto kolase dalam bahasa Inggris “*collage*” berasal dari kata “*coller*” yang artinya merekat. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik menempel berbagai macam materi, selain cat, seperti kertas, kain kaca, logam dan lainnya. Sebagian dikombinasikan dengan cat (minyak) atau teknik yang lainnya.<sup>20</sup>

Kolase dapat rekat dengan berbagai jenis permukaan, seperti kayu, plastik, kertas, kaca dan sebagainya untuk dimanfaatkan atau difungsikan sebagai benda fungsional atau karya seni. Sumanto dalam bukunya menjelaskan kolase adalah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan

---

<sup>19</sup> 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...*, hlm. 23

<sup>20</sup> M Susanto, *Diksi Rupa dan Kumpulan Istilah Seni Rupa...*, hlm. 63

teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu.<sup>21</sup>

Kasim mengartikan kolase adalah menggambar dengan teknik tempelan.<sup>22</sup> Sedangkan Muharam menyatakan bahwa kolase adalah teknik melukis dan mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik, kayu, yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar.<sup>23</sup> Budiono menjelaskan kolase sebagai komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar.<sup>24</sup>

Kolase memiliki unsur-unsur seni rupa lain, yaitu unsur seni lukis dari bentuk dua dimensi yang datar dan menggambarkan suatu bentuk tetapi diwakili oleh benda yang bermacam-macam sebagai pengganti garis, warna dan bidangnya.

Garis, warna dan bidang sebagai unsur seni lukis yang kedudukannya diganti oleh barang-barang atau material sebagai unsur kolase, misalnya dalam ungkapan sebuah kendaraan motor. Obat nyamuk bakar menggambarkan roda, bolpoin bekas menggambarkan unsur kendaraan pada bagian sepak bor, batu baterai untuk menggambarkan tanki motor, bola lampu senter sebagai gambaran lampu sepeda motor dan lain- lain. Unsur seni kriya, kolase dalam pembuatannya memerlukan

---

<sup>21</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 93

<sup>22</sup> M Kasim Saleh, *Kerajinan Tangan*, (Jakarta: Depdikbud, 1981), hlm. 10

<sup>23</sup> E Muharam, *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*, (Jakarta: Depdikbud, 1992), hlm. 84

<sup>24</sup> MA Budiono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdikbud, 2005), hlm. 15

kesabaran yang tinggi dan ketrampilan menyusun, menempel, merangkai dan lain sebagainya membutuhkan ketrampilan.<sup>25</sup>

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian kolase adalah 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.

## **2. Manfaat Kolase**

Adapun manfaat kolase adalah sebagai berikut:

- a. Menstimulus kemampuan motorik halus anak.
- b. Dapat meningkatkan kreativitas anak.
- c. Dapat melatih kosentrasi anak.
- d. Anak dapat mengenal warna dan menambah kosa kata bagi anak.
- e. Anak dapat mengenal bentuk geometris dan yang bukan gemotris.
- f. Melatih anak untuk menyelesaikan masalah lewat permainan kolase.
- g. Mengasah kecerdasan spesial anak.
- h. Melatih ketekunan pada anak.
- i. Meningkatkan kepercayaan diri pada anak.<sup>26</sup>

## **3. Bahan dan Peralatan Kolase**

Menurut Sumanto bahan pembuatan kolase dengan sobekan ataupun

---

<sup>25</sup> Eris Mardiaty, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Menggunakan Media Berbantuan Bahan Alam Di Paud Melati Kabupaten Lebong*, (Bengkulu: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hlm. 29

<sup>26</sup> Eris Mardiaty, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Menggunakan Media Berbantuan Bahan Alam Di Paud Melati Kabupaten Lebong...*, hlm. 30

potongan kertas koran, kertas majalah, kalender kertas lipat kertas berwarna atau bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.<sup>27</sup> Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi menambahkan bahan pembuatan kolase yaitu kertas, kain, gabus, lem, daun kering, sedotan, gelas bekas aqua, potongan kayu dadu, benang, biji-bijian, sendok plastik, karet, benang, manik-manik, atau masih banyak media lain.<sup>28</sup> Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan-bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan kolase adalah berupa bahan alam, bahan buatan dan bahan kertas.

Berdasarkan uraian dari kedua pendapat di atas untuk memfokuskan bahan yang aman dan menarik serta mudah didapatkan dalam pembuatan kolase untuk anak kelas bawah adalah menggunakan alat bidang dasaran berupa kertas hvs, kertas gambar, lem kayu, lem kertas, gunting dan pensil, serta menggunakan bahan alam dan kertas seperti kertas lipat, kertas bungkus kado, koran bekas, majalah bekas, kertas krep, daun mangga, daun pakis, daun cemara, daun angka, kulit bawang merah, kulit bawang putih, biji kedelai hitam, biji kedelai kuning, biji jagung dan biji kacang hijau.

#### **4. Teknik Pembuatan Kolase**

Berbagai jenis kolase baik yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi umumnya dibuat dengan teknik yang bervariasi seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, dan sebagainya. Anda dapat memanfaatkan lebih dari satu teknik

---

<sup>27</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 94

<sup>28</sup> Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak...*, hlm. 39



untuk membuat karya kolase, bahkan teknik campuran bisa dieksplorasi menjadi sentuhan artistik pada karya kolase.

Berikut beberapa contoh teknik kolase:

a. Teknik Kolase Dengan Cara Menempel

Teknik kolase dengan cara menempel yaitu membuat kolase dengan cara menempelkan bahan secara langsung pada pola gambar yang ada. Bahan yang digunakan untuk membuat kolase dengan cara menempel adalah bahan-bahan yang tidak berbentuk serbuk, seperti biji-bijian, kertas, daun kering, ranting pohon, plastik, korek api, dan lain-lain.

b. Teknik Kolase Dengan Cara Menabur

Teknik kolase dengan cara menabur yakni membuat kolase dengan cara menaburkan bahan yang digunakan pada pola gambar yang telah diolesi lem terlebih dahulu. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kolase dengan cara menabur adalah bahan-bahan yang berbentuk serbuk/halus, seperti ampas kelapa, serbuk kayu, dan lain-lain.<sup>29</sup>

## 5. Langkah-Langkah Pembelajaran Kolase

Menurut Sumanto langkah langkah guru dalam mengajarkan pembuatan karya kolase adalah:

- a. Guru menyiapkan kertas gambar sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan dan peralatan lainnya.

---

<sup>29</sup> Laylatul Masyruroh, *Pengembangan Media...*, hlm. 25-26

- b. Bahan membuat kolase disesuaikan dengan kondisi lingkungan setempat, untuk lingkungan desa gunakan bahan yang mudah ditempelkan. Misalnya daun kering, batang pisang kering dan lainnya. Untuk lingkungan kota gunakan bahan buatan, bahan limbah, bekas dengan pertimbangan lebih mudah di dapatkan.
- c. Guru memandu langkah kerja membuat kolase dimulai dari, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada bahan yang akan ditempelkan dan cara menempelkan bahan yang telah diberi lem sampai menjadi kolase.
- d. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya.<sup>30</sup>

## **6. Kriteria-kriteria Kolase Yang Baik**

Di dalam membuat kolase terdapat indikator dalam aspek seni, yaitu sebagai berikut:

- a. Mampu menggambar berbagai bentuk dengan rapi.
- b. Mampu menggunting sesuai dengan pola.
- c. Mampu menempelkan kertas diatas bentuk gambar sederhana dengan rapi, baik gambar yang dibuat sendiri maupun gambar yang disajikan oleh guru.
- d. Mampu mengkombinasikan bentuk potongan kertas ataupun bahan lain yang sesuai dengan media tempel dengan lengkap dan rapi.

---

<sup>30</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 96

- e. Mampu memadukan warna dari bahan yang akan ditempel di atas media gambar.<sup>31</sup>

## 7. Unsur-unsur Pendidikan Dalam Pembuatan Kolase

Pada sisi siswa dengan penggunaan media kolase minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat tinggi, karena siswa berperan secara langsung untuk inti pembelajaran yang menggunakan media kolase. Hal-hal yang bisa diperoleh dari bermain kolase antara lain:

- a. Dapat menambah rasa ingin tahu anak agar menjadi kreatif.
- b. Membantu anak untuk menentukan konsekuensi dari tingkah laku ketika di dalam kelompok.<sup>32</sup>
- c. Membantu anak agar memiliki sifat mandiri dan bertanggungjawab akan tugas yang telah diberikan guru kepada mereka.

Menurut Irfan Hasuki, ada 9 unsur pendidikan dalam pembuatan kolase untuk anak adalah:

- a. Melatih Motorik Halus

Menstimulasi kemampuan motorik halus. Jemari-jemarinya akan siap untuk diajak belajar manulis. Kemampuan motorik halus anak sangat berpengaruh karena terhadap aktivitas anak sehari-hari.

- b. Melatih Kreativitas

Pilihan permainan kolase yang juga memancing kreativitas.

---

<sup>31</sup> Liza Purnama, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna*, (Bengkulu, Skripsi Diterbitkan, 2014), hlm. 54

<sup>32</sup> Sumanto, *Perkembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 9

c. Melatih konsentrasi

Pada saat melakukan menempel dan melepaskan dibutuhkan koordinasi pergerakan mata dan tangan. Koordinasi ini untuk merangsang pertumbuhan otak anak.

d. Mengenal Warna

Kolase terdiri atas banyak warna, merah, hijau, kuning, biru dan lainnya. Anak akan mengenal warna agar wawasan dan kosa kata bertambah.

e. Mengenal Bentuk

Selain warna, beragam bentuk ada pada kolase, misalnya: bunga, bola, mangga, layang-layang, strawberry, dan kupu-kupu. Anak akan memahami lingkungannya dengan baik. Pemahaman ini membuat kerja otak anak tumbuh maksimal.

f. Melatih Memecahkan Masalah

Kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak.

g. Mengasah Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial adalah kemampuan seseorang mengenal dan memahami ruang. Karena, banyak terdapat bentuk potongan kertas yang ukurannya berbeda-beda dan anak harus menyesuaikan potongan kertas dengan ruang yang ada di outline gambar. Dengan ini kemampuan anak akan terasah

h. Melatih ketekunan

Tidak mudah menyelesaikan kolase dalam waktu cepat. Butuh ketekunan dan kesabaran saat mengerjakannya.

i. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Bila anak mampu menyelesaikan kolase, ia akan mendapatkan kepercayaan diri. Kepercayaan diri anak bisa akan tumbuh lebih besar bila ia berhasil lebih cepat menyusun kolase lebih cepat dari teman-temannya.<sup>33</sup>

Pada sisi guru yaitu dapat mentransfer belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan mudah, karena siswa lebih tertarik pada media kolase dibandingkan dengan ceramah.

## 8. Kelebihan dan Kekurangan Media Kolase

### a. Kelebihan Media Kolase

Menurut Rully Ramdhamsyah, kelebihan dengan menggunakan media kolase dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media kolase menggunakan bahan yang mudah didapatkan, seperti memanfaatkan kertas bekas atau barang-barang lain yang sudah tidak terpakai.
- 2) Media kolase juga dapat berperan sebagai bentuk hiburan bagi anak, sebagai imbalan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.
- 3) Pembelajaran menggunakan media kolase memiliki fungsi sebagai alat yang menyampaikan sasaran pendidikan secara umum.

---

<sup>33</sup> Liza Purnama, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna...*, hlm. 37-39

- 4) Pembelajaran dengan media kolase dapat mengembangkan kreativitas anak dan pembelajaran tidak menjadi membosankan lagi, sehingga anak lebih berani dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif, bahan dan teknik untuk menghasilkan karya kolase yang unik.
- 5) Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan anak didik yang memiliki keterampilan kreatif dan inovatif.
- 6) Adanya prinsip kepraktisan, prinsip ini mendasarkan pada tawaran pemanfaatan potensi lingkungan untuk media kolase, material apapun dapat anda manfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik.
- 7) Bermain media kolase membuat anak dapat melatih konsentrasi pada saat melepas dan menempel dan dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata, koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak yang sangat pesat.
- 8) Melatih memecahkan masalah, kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah sebenarnya melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak. Masalah yang membuat anak dilatih untuk memecahkan masalah dan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari permasalahan.
- 9) Siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri,

dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri kalau dia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.

- 10) Kemudahan dalam media kolase guru dapat mentransfer sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena media ini berbentuk konkrit dan dapat lebih menarik perhatian siswa dibandingkan menggunakan ceramah.<sup>34</sup>

#### **b. Kekurangan Media Kolase**

- 1) Terdapat bahan untuk membuat kolase yang membutuhkan biaya mahal.
- 2) Waktu yang digunakan membuat kolase terkadang terlalu lama sehingga menyita waktu pembelajaran lainnya.

### **9. Evaluasi Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Kolase**

Tes kreativitas merupakan metode penelitian kreativitas yang menekankan pada kemampuan berfikir kreatif. Tes kreativitas di bedakan dalam dua hal, yakni tes verbal dan figural. Tes verbal lebih menekankan pada aspek keunikan, keluwesan, kelancaran, dan penguraian.

Keunikan adalah keaslian dari karya yang dibuat. Keluwesan yaitu sejauh manakah perbedaan antara yang satu dengan yang lain berbeda-beda tidak monoton. Kelancaran yaitu beberapa banyak jumlah jawaban. Penguraian yaitu seberapa rinci jawaban yang di berikan.

Menurut Depdiknas pencatatan hasil penilaian harian pelaksanaannya adalah catatan hasil penilaian perkembangan anak pada

---

<sup>34</sup> Rully Ramdhansya, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), hlm. 30

kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH). Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dan dari beberapa indikator hanya mampu melaksanakan satu indikator atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda bulat kosong (o). Anak yang sudah melebihi indikator yang diharapkan atau mampu melaksanakan tugas, tanpa bantuan guru secara tepat/cepat dan lengkap dan benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan penuh (●). Jika anak hanya dapat melaksanakan beberapa indikator misalnya dua dari empat indikator, maka pada kolom penilaian di tulis nama anak dan di beri tanda check list (√).

Menurut Anita pencatatan penilaian dapat menggunakan skala penilaian berupa memuaskan, berhasil, dan belum berhasil atau dengan lambang (o) artinya berhasil melakukan beberapa kriteria yang ditentukan, lambang (√) bisa melakukan separuh dari kriteria yang telah ditentukan dan tanda (x) untuk siswa yang belum dapat memenuhi kriteria yang ditentukan.

Menurut Depdiknas tahun 2010 pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (4) artinya berkembang sangat baik/optimal, bintang (3) artinya berkembang sesuai harapan, sedangkan



bintang (2) artinya mulai berkembang, dan bintang (1) artinya anak belum berkembang, dari beberapa indikator/kriteria yang telah ditetapkan guru.<sup>35</sup>

## C. Landasan Teori Tentang Media Belajar

### 1. Pengertian Media Belajar

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.<sup>36</sup>

Menurut Daryanto pada hakikatnya, proses belajar-mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan decoding.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Liza Purnama, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna...*, hlm. 52-54

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), hlm. 3

<sup>37</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorisl Nurani Jiwa, 2011), hlm. 4

Berdasarkan hal tersebut media harus bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar karena terjadi interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa 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.

Belajar adalah perubahan berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Sedangkan menurut Sudarmanto belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam

maupun di luar aturan pendidikan guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi.<sup>38</sup>

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar. Bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.<sup>39</sup>

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2008), hlm. 154

<sup>39</sup> Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1999), hlm. 157

<sup>40</sup> Kemp and Dayton, *Terjemahan Yusuf Liadi Marso dkk*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1985), hlm. 3-4

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa 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 pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

## **2. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach dan El yang dikutip oleh Arsyad. Ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.
- c. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada

siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.<sup>41</sup>

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Di dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut:

- a. *Fungsi atensi* media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang sering ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

---

<sup>41</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 12

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>42</sup>

Arsyad juga menjelaskan fungsi praktis media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 16-17

<sup>43</sup> *Ibid...*, hlm. 26 27

Selain fungsi-fungsi yang disampaikan dari beberapa pakar di atas, media pembelajaran juga mempunyai fungsi bagi proses belajar mengajar menurut Hamalik, yaitu:

- a. Fungsi edukatif, memberikan pengaruh-pengaruh atau nilai-nilai yang baik kepada peserta didik.
- b. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengalaman dalam berbagai bidang serta memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis, untuk memotivasi meningkatkan ketrampilan melalui peningkatan produk.
- d. Fungsi politis yaitu pembaharuan. Suksesnya pembaharuan bergantung pada banyak faktor, salah satunya partisipasi dan peserta didik.
- e. Fungsi seni budaya, mendorong perubahan-perubahan kehidupan dalam semua dimensi kebudayaan manusia.<sup>44</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan dengan dapat lebih dipahami oleh para siswa.
- b. Proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Guru dapat menghemat waktu dalam proses belajar mengajar.
- d. Perkembangan seni budaya dengan mudah tersebar keseluruh dunia

---

<sup>44</sup> Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 23

Dengan demikian guru harus dapat memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga kendala dalam proses pembelajaran dapat teratasi.<sup>45</sup>

#### **4. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Anak Kelas I Madrasah Ibtidaiyah**

Sebuah media yang efektif, efisien, serta menyenangkan tentu menjadi kebutuhan untuk sebuah pembelajaran. Untuk mendapatkan media tersebut perlu diperhatikan beberapa prinsip saat memilih media.

Ada beberapa pendapat yang berhubungan dengan pemilihan media. Sudjana dan Rivai menyatakan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran.

- a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran yang dipilih harus berdasarkan tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Jadi, perlu memperhatikan ranah pembelajaran yang ingin dituju untuk anak Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Keselarasan dengan isi bahan pembelajaran, artinya menyesuaikan media pembelajaran yang dipilih dengan jenis materi yang sedang dibelajarkan, seperti: konsep, fakta, prinsip, prosedur, dan generalisasi. Agar anak kelas I MI tidak kebingungan menerima isi pelajaran.
- c. Kemudahan untuk memperoleh media, artinya media yang dipergunakan dapat dibuat, mudah ditemukan, tidak mahal, dan praktis digunakan oleh guru.

---

<sup>45</sup> 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...*, hlm. 17-18



- d. Keterampilan guru untuk menggunakannya, artinya apa pun jenis media yang ditetapkan, diusahakan dapat digunakan dan disajikan oleh guru agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh peserta didik khususnya kelas I Madrasah Ibtidaiyah.
- e. Ketersediaan waktu pembelajaran, artinya media yang dipilih nantinya memungkinkan untuk digunakan karena memiliki keselarasan dengan alokasi waktu yang tersedia. Dengan demikian, dapat bermanfaat bagi siswa.
- f. Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa, artinya media yang dipilih hendaknya memiliki keselarasan dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya lebih dapat dipahami oleh siswa.<sup>46</sup>

Kasmadi menjelaskan bahwa untuk memilih media pembelajaran dapat mempertimbangkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

- a. Pertimbangan produksi, meliputi: tersedianya bahan, harga, kondisi fisik, kemudahan, dan emotional impact (bernilai estetis, menarik, dan memotivasi).
- b. Pertimbangan untuk siswa, meliputi: sesuai dengan karakteristik siswa, memberi nilai positif, dan dapat melibatkan siswa secara aktif.
- c. Pertimbangan isi, meliputi: mempunyai keselarasan dengan kurikulum (SK dan KD), indikator dan tujuan pembelajaran keselarasan dengan perkembangan zaman dan mudah penyajiannya.

---

<sup>46</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, hlm. 4

- d. Pertimbangan guru, meliputi: kemanfaatan untuk pembelajaran dan kemampuan guru untuk menyajikannya.<sup>47</sup>

## **D. Landasan Teori Tentang Pembelajaran Tematik**

### **1. Kurikulum 2013**

Salah satu kebijakan pemerintah adalah perubahan kurikulum yang pada akhir-akhir ini sering dirubah. Pada tahun 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi diterapkan di negara kita ini. Dua tahun kemudian ditahun 2006 kurikulum kembali mengalami perubahan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Perubahan yang kedua kurikulum tersebut dapat dilihat pada pembelajaran bidang studi melainkan menekankan pada konsep dan tema-tema tertentu yang dipadukan.

Kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004 menganjurkan dalam pembelajaran kelas satu dan kelas dua menggunakan pendekatan tema. Sejalan dengan waktu Kurikulum Berbasis Kompetensi dinilai kurang tepat diterapkan di negara Indonesia karena adanya perbedaan-perbedaan kondisi yang melatarbelakangi penyelenggaraan pendidikan disetiap satuan pendidikan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dipandang lebih tepat dan sesuai dengan kondisi pendidikan di Indonesia. Perubahan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) ke Kurikulum Tingkat Satuan

---

<sup>47</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 241-243

Pendidikan (KTSP) yaitu aplikasi pendekatan tematik yang semula hanya kelas satu dan dua menjadi kelas satu, dua, dan tiga yaitu sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.

Pendekatan tematik dirancang agar proses pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang diampu guru kelas yaitu, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS yang dipelajari peserta didik menjadi lebih bermakna. Dengan pembelajaran tematik diharapkan pembelajaran lebih berkesinambungan dan tidak berdiri sendiri. Sementara untuk ketiga mata pelajaran (Agama, Olahraga, dan mulok) dibelajarkan secara mandiri oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

## **2. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pendidikan anak usia kelas awal merupakan merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang yang ditujukan kepada anak sejak enam-tujuh tahun sampai dengan usia sembilan tahun. Pendidikan tersebut dilakukan secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik serta dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Adapun perkembangannya yaitu jasmani, rohani, motorik, akal fikir, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>48</sup>

Pada tahap perkembangan tersebut yang patut dipertimbangkan adalah setiap anak memiliki struktur yang berbeda. Struktur tersebut

---

<sup>48</sup> Supraptiningsih, *Tematik*, (Jakarta: Kemendiknas, 2010), hlm. 8

dikenal sebagai skemata yaitu sistem konsep yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek).

Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Dengan memperhatikan perkembangan tersebut maka pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik disekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhna siswa.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap orang lain.<sup>49</sup>

### **3. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Tematik sebagai suatu model pembelajaran disekolah dasar kelas awal memiliki tujuan sebagai berikut:

---

<sup>49</sup> Supratiningsih, *Tematik...*, hlm. 10

- a. Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- b. Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar materi pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik karena mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang diikat dalam tema tertentu.
- e. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan. waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.<sup>50</sup>

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa karya ilmiah yang telah ada sebelumnya guna memberikan gambaran tentang sasaran penelitian yang akan dipaparkan dalam penelitian ini, diantara hasil penelitian yang dimaksud adalah :

---

<sup>50</sup> 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...*, hlm. 30

Tabel 2.1

## Tabel perbandingan dalam penelitian

No	Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Tujuan Penelitian	Hasil
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."	Obyek penelitian tentang kreativitas dalam pembuatan media.	a. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen b. Lokasi penelitian dan waktu penelitian. c. Subyek penelitian siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Salatiga yang berjumlah 24 siswa dan subyek pelaksana tindakan adalah peneliti dan guru Matematika kelas VII F.	Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran matematika berbasis video menggunakan aplikasi Movie Maker sehingga mampu menjadi sumber belajar.	menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran Matematika dengan aplikasi movie maker untuk media belajar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas siswa kelas VII F dengan rata – rata pra eksperimen 49,99% berkriteria kurang baik setelah eksperimen menjadi 79,17% berkriteria baik dengan hasil penilaian kreativitas video karya siswa yang rata – ratanya 82,5% berkriteria baik. Ada peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran matematika

					berbasis video menggunakan aplikasi Movie Maker dan hasilnya dapat menjadi media pembelajaran.
2.	Fratnya Puspita Devi: <i>“Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman.”</i>	Obyek penelitian tentang kreativitas siswa melalui kegiatan kolase.	a. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas kolaboratif. b. Lokasi penelitian dan waktu penelitian. c. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.	Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman pada kelompok B2.	Kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan kolase menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, memilih bahan dan warna yang cocok, bebas menggunting, menyobek, memotong dan menggulung bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kondisi awal kreativitas anak kelompok B2 sebesar 31,25%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 56,25%



					dengan menggunakan bahan kertas dan bahan alam, dan meningkat pada siklus II menjadi 81,25% dengan ditambah bahan menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK ABA Keringan tahun ajaran 2013/2014.
3.	Liza Purnama: <i>“Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna.”</i>	Obyek penelitian tentang kreativitas kolase siswa.	a. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. b. Lokasi penelitian dan waktu penelitian. c. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, yang	Untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.	Memfaatkan sisik ikan dapat meningkatkan kreativitas kolase anak Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu selatan. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 10 siswa yang kreatif hanya 0 anak (0%), pada siklus I meningkat jadi siswa (60%) dan

			berjumlah 10 anak.		pada siklus II meningkat lagi menjadi 9 siswa (90%). Tindak lanjut untuk satu anak yang belum berhasil, peneliti lebih optimal dalam membimbing, peneliti mengadakan <i>home visit</i> kerumah siswa, peneliti menyarankan kepada orang tua siswa untuk lebih memperhatikan anak dengan kasih sayang.
4.	Eris Mardiaty: “ <i>Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Menggunakan Media Berbantuan Bahan Alam Di Paud Melati Kabupaten Lebong.</i> ”	Obyek penelitian tentang media kolase.	<p>a. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas.</p> <p>b. Lokasi penelitian dan waktu penelitian.</p> <p>c. Subyek penelitian adalah anak kelompok bermain PAUD Melati Kabupaten Lebong tahun ajaran 2013-2014 berjumlah 10 anak.</p>	Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan kolase dalam pembelajaran dikelompok bermain PAUD Melati di Kabupaten Lebong.	Penerapan kegiatan kolase dengan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Melati Kabupaten Lebong, dengan pencapaian ketuntasan atau keberhasilan belajar mencapai 80%. Disarankan pada guru PAUD agar menggunakan kegiatan kolase dengan menggunakan media bahan alam untuk meningkatkan kemampuan

					motorik halus anak usia dini.
5.	Laylatul Masyruroh: “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Tema Kegemaran ku Di Kelas I MI PPAI Pandanajeng Tumpang.</i> ”	Obyek penelitian tentang media belajar berbasis kolase.	a. Jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>research and development</i> . b. Lokasi penelitian dan waktu penelitian.	a. Menjelaskan hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 90%, ahli media 80%, ahli desain 92,5%, ahli mata pelajaran mencapai 92,5%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 95%, hasil belajar rata-rata nilai <i>pre-test</i> 58,8 dan nilai <i>post-test</i> 87,2. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t$ (hitung) $\geq t$ (hasil) yaitu $3,17 \geq 1,740$ artinya $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini	Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 90%, ahli media 80%, ahli desain 92,5%, ahli mata pelajaran mencapai 92,5%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 95%, hasil belajar rata-rata nilai <i>pre-test</i> 58,8 dan nilai <i>post-test</i> 87,2. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t$ (hitung) $\geq t$ (hasil) yaitu $3,17 \geq 1,740$ artinya $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini

				tema Kegemaran di kelas 1 MI PPAI Pandanajeng Tumpang .	menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.
6.	Yutika Oktavia Ardila: “ <i>Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Citra Darma Lampung Barat.</i> ”	a. Obyek penelitian tentang media kolase. b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif.	a.Lokasi dan waktu penelitian. b.Subyek penelitian adalah TK Citra Darma Lampung Barat dengan jumlah 20 siswa.	Untuk mengetahui peningkatan motorik halus melalui media kolase dalam menciptakan berbagai karya dan bentuk-bentuk benda di TK Citra Darma Lampung.	Peningkatan motorik halus melalui media kolase dapat mengkoordinasikan gerakan tangan.

Berdasarkan pernyataan table tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Studi Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Di MIN 6 Tulungagung”, berbeda dalam beberapa hal dengan penelitian-penelitian sebelumnya dan tidak ada plagiat atau meniru dalam pembuatan penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian baru.

## **F. Kerangka Berpikir**

Kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan anak pendidikan sekolah dasar tingkat bawah. Anak akan memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri yang dituangkan dalam hasil karya anak.

Di dalam proses pembelajaran, ternyata masih banyak anak yang belum mampu menuangkan imajinasinya kedalam sebuah karya sederhana. Sebagai contoh, perkembangan kreativitas anak di MIN 6 Tulungagung khususnya kelas IC terdapat beberapa siswa yang belum berkembang dengan optimal. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya menggambar secara bebas. 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 mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk, misalnya buah yang tidak dicontohkan guru.

Dilihat dari permasalahan tersebut, apabila dibiarkan anak akan menganggap semua tugas dari gurunya itu sulit juga membosankan dan merasa dirinya tidak mampu mengejar ketertinggalan dari teman-temannya. Oleh karena itu guru sebagai pendidik memiliki peranan yang penting dalam upaya peningkatan kreativitas khususnya ketika proses pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran, peningkatan kreativitas dapat diwujudkan dengan pembuatan keterampilan dari yang paling sederhana

hingga yang paling rumit. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar tingkat bawah ini dapat diwujudkan dengan membuat media belajar berbasis kolase. Guru menyusun kegiatan tersebut mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasinya.

Dengan demikian, kegiatan kolase diharapkan mampu membantu meningkatkan kreativitas anak. Melalui kegiatan pembuatan media kolase, anak-anak merasa lebih tertarik untuk menciptakan hasil karya dengan berbagai bentuk yang diciptakan sesuai dengan imajinasinya sehingga kreativitas anak dapat meningkat dan berkembang sesuai harapan.

### Bagan 2.1

**Berikut bagan mengenai kerangka berpikir penelitian ini:**

