

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup.¹ Pendidikan ialah suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Adapun perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang tersebut yaitu melalui proses bimbingan atau arahan dari seorang pendidik yang sudah berkompeten. Proses pendidikan erat kaitannya dengan dunia sekolah yang menjadi sarana dan prasarana peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.²

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah mempunyai tanggung jawab atau wewenang untuk turut mencerdaskan kehidupan anak bangsa seutuhnya. Pendidikan juga dikatakan sebagai salah satu kemakmuran bagi bangsa, oleh karena itu setiap warga negara wajib menuntut ilmu dalam jenjang pendidikan.³ Pendidikan juga merupakan jembatan penghubung seorang anak dengan masa depannya. Pendidikan salah satu pembentuk dari pondasi bagi tumbuh dan berkembangnya seorang anak untuk memperoleh

¹ Radja Mudyaharjo, *Pengantar Pendidikan; Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 3

² Dea Anjar Wulan, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*, Skripsi pada Universitas Lampung, Lampung: 2015, h. 7

³ Nurani Soyomukti, *Teori-teori Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 5

masa depan yang lebih baik dan bisa disebut sebagai suatu proses yang harus diperlukan untuk mencapai kesempurnaan dan keseimbangan sebagai manusia.⁴

Menurut Ahmad D. Marimba pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian utama.⁵ Adapun Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.⁶

Sehubungan dengan hal ini dalam pendidikan pastinya memiliki tujuan. Adapun tujuan pendidikan bangsa Indonesia ialah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab yang terkandung dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003.⁷

⁴ Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h.5.

⁵ Brimianto Setiawan, Apri Irianto, Susi H Rusminati, *Dasar-dasar Pendidikan Kajian Teoritis untuk Mahasiswa PGSD, Cet-1* (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2021), h. 2

⁶ Abdul Aziz HSB, *Landasan Pendidikan*, (Ciputat: Haja Mandiri, 2018), h. 5

⁷ Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelarasannya*, (Jakarta: Cemerlang, 2003), h. 12.

Pada intinya pendidikan bertujuan untuk membentuk pribadi dan akhlak seseorang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Allah Swt telah berjanji akan mengangkat derajat orang-orang berilmu pengetahuan. Sebagaimana firmanNya dalam Alqur'an surah Al-Mujadillah ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ.
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ، وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Ayat diatas menjelaskan tentang setiap orang beriman wajib hukumnya menuntut ilmu baik ilmu dunia maupun ilmu akhirat. Jika semua itu sudah dilakukan maka Allah Swt akan mengangkat beberapa derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan tersebut.⁸

Dalam pendidikan kegiatan belajar mengajar tentunya pembelajaran akan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagai besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, percaya pada diri sendiri dan menyenangkan. Peserta didik akan merasa nyaman dalam pembelajaran jika guru melakukan

⁸ Muhammad Al-Shabuni, *Sofwah At-Tafsir*, (Bairut: Al-Maktabah Al Asiriyah, 2015), h. 1298.

hubungan timbal balik dan proses pembelajaran menyenangkan.⁹ Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran adalah tergantung cara guru memberikan binaan dan bimbingan dengan tepat serta memainkan peran agar tujuan yang ingin dicapai dapat terpenuhi dengan baik dan bisa diterapkan di lingkungan. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan belajar peserta didik.

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan.¹⁰ Dalam proses belajar mengajar tentu ada hasil dari belajar itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto, bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses, dan evaluasi belajar. Interaksi antara siswa dan guru melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan.¹¹

Hasil wawancara dengan guru kelas III yang dilakukan peneliti di sekolah MIN 6 Banjar pembelajaran yang dilakukan masih didominasi guru

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 53.

¹⁰ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2010), h. 1

¹¹ Edy Sahputra, *Snowballthrowing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), h. 25.

(*teacher centre*), sehingga membuat peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran. Guru yang sering hanya mengajarkan teori yang terdapat pada buku paket dan kurangnya bervariasi guru dalam strategi dan metode pembelajaran. Guru yang hanya menggunakan metode ceramah membuat peserta didik kurang aktif dan bosan sehingga pembelajaran berjalan kurang optimal. Selain itu, dampak wabah covid-19 sejak tahun 2019 hingga akhir 2021 yang melanda seluruh dunia termasuk juga Indonesia berdampak pada pendidikan di Indonesia, mulai dari pembagian jadwal dan waktu pembelajaran yang selang-seling dengan kelas lainnya. Berdampak pula pada kegiatan belajar dan hasil belajar siswa permasalahan tersebut terlihat dari nilai peserta didik kelas IIIA yang rata-rata dibawah 70 nilai KKM dan nilai peserta didik kelas IIIB yang sebagian nilai di bawah 70 nilai KKM walaupun ada sebagian nilai peserta didik dengan nilai diatas 70 nilai KKM.

Masalah di atas menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas III MIN 6 Banjar. Sebagai pendidik harus bertanggung jawab dalam upaya mengatasi masalah tersebut dengan memikirkan serta melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu cara memenuhi kebutuhan ini dengan menggunakan strategi pembelajaran. Salah satu strategi dalam pembelajaran tematik yang dapat digunakan adalah strategi menggambar imajinatif. Melalui kegiatan menggambar peserta didik dapat membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat serta membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Seperti yang

dijelaskan Sumanto, menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar. Hasil kegiatan tersebut disebut gambar (*picture*). Pada anak-anak usia Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dapat dipahami bahwa konsep menggambar tidak terlepas dengan kegiatan ekspresi bebas atau terarah dalam bentuk bermain yang dapat menyenangkan pikiran dan perasaan anak-anak.

Strategi menggambar imajinatif adalah cara atau teknik untuk membuat atau menciptakan gambar yang berasal dari imajinasi. Imajinasi merupakan daya kemampuan memunculkan perasaan dan pikiran ke dalam kehidupan nyata atau sebaliknya. Imajinasi juga dapat dikatakan sebagai daya khayal yang dimiliki seseorang tujuannya untuk mempercepat penguasaan materi yang diajarkan kepada peserta didik melalui menggambar secara imajinatif. Dengan adanya strategi ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat menguasai materi yang diajarkan.

Kegiatan belajar di dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu tergantung bagaimana proses belajar yang terjadi oleh siswa sebagai peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya perbaikan, pembaharuan, dan pengembangan sistem pendidikan didalam pengelolaan pembelajaran, kegiatan guru serta dalam melaksanaakn kegiatan pembelajaran. Di dalam pembelajaran guru tidak

hanya dituntut harus menguasai materi yang diajarkan saja tetapi guru juga dituntut untuk memiliki strategi dan metode tertentu untuk menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik, sehingga siswa mampu memahami dan menguasai apa yang diajarkan kepadanya. Pemilihan strategi dalam pembelajaran sangat menentukan sebuah kualitas pembelajaran dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MIN 6 Banjar.

Berdasarkan uraian diatas tersebut maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut, mengenai pengaruh Strategi Menggambar Imajinatif maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Menggambar Imajinatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MIN 6 Banjar”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul tersebut, maka penulis perlu menegaskan tentang istilah dari arti kata yang terdapat di dalam judul tersebut, antara lain.

1. Pengaruh

Pengaruh yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹² Surakhmad berpendapat bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya. Jadi, yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi menggambar imajinatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III di MIN 6 Banjar.

2. Strategi Menggambar Imajinatif

Strategi identik dengan metode atau taktik, yaitu cara menyampaikan materi pembelajaran kepada audience (peserta didik) untuk mencapai tujuan-tujuan belajar yang telah ditetapkan.¹³ Menggambar merupakan satu kegiatan mencontoh bentuk yang ada di alam. Adapun, menggambar dilakukan di atas bidang datar, misalnya kertas, kain, daun, atau papan. Menggambar imajinatif artinya membuat gambar yang bersifat khayalan. Contohnya, kucing memakai pita dan baju seperti manusia.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sesuai pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, hasil belajar adalah suatu proses pengumpulan data atau informasi

¹² Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ed. 3*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 849.

¹³ Haidir & Salim, *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 99

tentang pencapaian pembelajaran siswa dalam kompetensi ranah pengetahuan secara terencana dan sistematis selama dan setelah proses pembelajaran.¹⁴ Jadi, hasil belajar yang akan diukur peneliti yaitu dari ranah kognitif atau pengetahuan siswa dalam pembelajaran tematik kelas III di MIN 6 Banjar.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dalam hal ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Salah satu tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema 3 benda disekitarku subtema 1 aneka benda disekitarku pembelajaran 1 fokus pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III semester 1.

C. Identifikasi Masalah

Berhubungan dengan latar belakang masalah diatas, identifikasi permasalahan yang dijumpai dilapangan, yaitu:

1. Pembelajaran Tematik masih berpatokan dengan buku.
2. Guru belum menerapkan strategi menggambar imajinatif dalam pembelajaran tematik. Rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran tematik yang bersifat campuran dan proses pembelajaran

¹⁴ Fransiska Faberta Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing", dalam Jurnal PGSD, Vol. 34 No. 1, 2018, h. 22

yang kurang mengaktifkan peserta didik serta kurangnya keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah pokok yang akan diteliti melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan strategi menggambar imajinatif terhadap pembelajaran tematik kelas III MIN 6 Banjar?
2. Apakah terdapat pengaruh strategi menggambar imajinatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III MIN 6 Banjar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan strategi menggambar imajinatif terhadap pembelajaran tematik kelas III MIN 6 Banjar.
2. Untuk mengetahui pengaruh strategi menggambar imajinatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III MIN 6 Banjar.

F. Signifikansi Penelitian

Setelah penelitian dilakukan diharapkan nantinya dapat memberikan pemikiran yang berguna secara teoritis dan praktis:

1. Signifikansi Teoritis

- a. Penelitian yang dilakukan sebagai sarana untuk menyampaikan ide atau gagasan dalam bentuk tulis ilmiah.
- b. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah khususnya dalam pembelajaran tematik kelas III, yakni untuk memberikan informasi ilmiah berkenaan dengan strategi menggambar imajinatif terhadap hasil belajar.

2. Signifikansi Praktik (Guna Laksana)

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan strategi menggambar imajinatif membuat proses pembelajaran menarik dan nyaman. Juga akan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreativitas, solidaritas, kerjasama, kemandirian, dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

b. Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai:

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan memberikan informasi kepada guru tentang ada atau tidaknya pengaruh strategi menggambar imajinatif terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan akan membuka wawasan yang lebih luas dan tinggi bagi para guru, terutama dalam hasil belajar pada pembelajaran tematik.
- 3) Menggunakan dan mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik.

G. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari peneliti untuk mengadakan penelitian ini adalah:

1. Penulis merasa bahwa strategi ini cocok untuk anak SD/MI, khususnya untuk pembelajaran tematik siswa kelas III.
2. Strategi menggambar imajinatif merupakan proses pembelajaran dimana siswa diminta untuk menggambar secara imajinatif pada materi ajar tematik.
3. Mengingat pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran tematik dengan harapan strategi menggambar imajinatif ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Pelajaran tematik adalah salah satu mata pelajaran terpadu yang membutuhkan strategi yang efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Strategi adalah cara atau perencanaan suatu pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan, apabila strategi ini dilakukan pada proses pembelajaran maka tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Variabel X dalam penelitian ini adalah strategi Menggambar Imajinatif. Dan variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Jadi variabel $X \rightarrow Y$ strategi Menggambar Imajinatif mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.

H_0 , Tidak terdapat pengaruh yang signifikansi strategi Menggambar Imajinatif terhadap hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran tematik kelas III MIN 6 Banjar.

Ha, Terdapat pengaruh yang signifikansi strategi Menggambar Imajinatif terhadap hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran tematik kelas III MIN 6 Banjar.

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan penelitian pendidikan. Beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini dan yang dapat peneliti jadikan kajian pustaka antara lain:

1. Skripsi Suryani (38.14.4.023), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan 2018, yang berjudul *“Pengaruh Kegiatan Menggambar Imajinatif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Khairin Islamic School (KIS) Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019”*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, studi dokumentasi dan teknik analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Kegiatan Menggambar Imajinatif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. Hal ini terlihat dari rata-rata kecerdasan visual spasial anak setelah diberi perlakuan adalah 5,412 menjadi 9,219 dan hasil hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,219 > 2,042$. Distingsi dengan penelitian

peneliti terletak pertama pada pembelajaran yang berbeda Suryani berupa tema lingkungan sedangkan penelitian tema 3 benda disekitarkan pada pembelajaran tematik. Kedua Suryani hanya menggunakan kegiatan saja sedangkan peneliti menggunakan strategi pembelajaran. Ketiga Suryani terhadap kecerdasan visual anak spasial sedangkan peneliti terhadap hasil belajar siswa.¹⁵

2. Skripsi Krisma Abryani, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunang Gunung Djati Bandung 2018, yang berjudul “*Pengaruh Metode Menggambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia*”. Penelitian ini termasuk jenis kuantitatif dan metode *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalen Control Group Desain*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar obsevasi, tes pilihan ganda (*Pre-test* dan *Post-test*), dan angket. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan terdapat pengaruh Metode Menggambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. Hal ini terlihat dari $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ $4,87 > 1,65$ maka, H_a diterima dan H_0 ditolak. Distingsi dengan penelitian peneliti terletak pertama pada pembelajaran yang berbeda Krisma Abryani berupa materi sistem ekskresi manusia siswa kelas IX MAN sedangkan peneliti berupa materi tema 3 benda disekitarku pada pembelajaran tematik siswa kelas III MIN. Kedua Krisma Abryani

¹⁵ Suryani, “*Pengaruh Kegiatan Menggambar Imajinatif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Khairin Islamic School (KIS) Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019*”, Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan 2018.

menggunakan metode menggambar sedangkan peneliti menggunakan strategi menggambar imajinatif.¹⁶

3. Skripsi Juni Anti Pransiska Manik (1103113030), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2013, yang berjudul “*Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Medan T.A 2013/2014*”. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan penelitian eksperimen yaitu *only-posttest control group desain*. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi dan analisis data menggunakan uji homogenitas, normalitas dan hipotesis (Uji-t). Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Hal ini terlihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ $15,33 > 1,676$. Distingsi dengan penelitian peneliti terletak pertama Juni Anti Pransiska Manik hanya menggunakan kegiatan menggambar sedangkan peneliti menggunakan strategi menggambar imajinatif. Kedua Juni Anti Pransiska Manik terhadap kreativitas anak sedangkan peneliti terhadap hasil belajar siswa.¹⁷

¹⁶ Krisma Abryani, “*Pengaruh Metode Menggambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia*”, Skripsi Universitas Islam Negeri Sunang Gunung Djati Bandung 2018.

¹⁷ Juni Anti Pransiska Manik, “*Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Medan T.A 2013/2014*”, Skripsi Universitas Negeri Medan, 2013.

J. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini disusun dengan menggunakan uraian yang sistematis untuk mempermudah pengkajian pemahaman terhadap persoalan yang ada. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teoritis, berisi strategi pembelajaran, strategi menggambar imajinatif, hasil belajar, dan pembelajaran tematik.

Bab III Metodologi Penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data sumber data dan teknik pengumpulan data, pengukuran dan instrument pengumpulan data, pengembangan instrument test, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian dan Analisis Data, berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran serta penutup, kemudian dilengkapi dengan lampiran-lampiran yang ada kaitannya dengan skripsi