

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran utama dalam menghasilkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang baik. Upaya peningkatan mutu SDM menjadi tanggung jawab semua jenjang dan jalur pendidikan yang ditempuh peserta didik. Pendidikan dasar menjadi fondasi untuk jenjang yang lebih tinggi. Pada pendidikan dasar peserta didik diberi fondasi yang kuat agar mampu memperdalam kompetensi yang lebih tinggi pada jenjang selanjutnya. Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tergantung bagaimana peserta didik mampu mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu karakter yang dimiliki manusia adalah karakter kreatif. Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan. Kreatif dijelaskan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara inovatif, luwes, kritis, berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, menampilkan sesuatu dengan luar biasa (unik), memiliki ide baru, ingin terus berubah, dapat membaca situasi, dan memanfaatkan peluang baru.¹

Pada dasarnya, anak kecil sangat kreatif. Hal ini nyata dari perilaku dan naluri mereka yang senang mengajukan pertanyaan, senang menjajaki

¹ Muchalas Samani dan Hariyanto, *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2017), h.51.

lingkungan, tertarik untuk mencoba-coba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat. Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan dapat menjadi penunjang maupun penghambat upaya kreatif yang dilakukan oleh anak.

Sekolah merupakan lingkungan yang sangat pas untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Utami Munandar bahwa sekolah merupakan aspek yang sangat strategis dalam mengembangkan kreativitas anak.² Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada jarak waktu tertentu. Tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional. Seluruh aspek perkembangan tersebut sangat penting dikembangkan dan diperlukan agar berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak, salah satunya kreativitas yang turut menentukan keberhasilan anak di kemudian hari.

Hurlock mengatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, yang digunakan hanya untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda, dan asli³. Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi yang tinggi. Individu yang kreatif

² Rahmat Aziz, *Psikologi Pendidikan: Model Pengembangan Kreativitas Dalam Praktik Pembelajaran, No Title* (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2014).

³ Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 3.

akan selalu mencari dan menemukan jawaban dalam pemecahan masalah, selalu terbuka terhadap hal-hal yang baru dan tidak diketahui sebelumnya serta memiliki sikap yang luwes (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli). Anak-anak memiliki potensi kreativitas alami, sehingga mereka akan selalu mengembangkan kegiatan yang penuh dengan ide-ide kreatif.

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu menjadi komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik.⁴ Dalam kegiatan belajar mengajar media dapat menjadi tumpuan seorang guru untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar media sangatlah penting untuk digunakan dan media juga memberikan manfaat yakni memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik agar kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Bentuk komunikasi ini tidak akan berjalan tanpa dukungan sarana penyampaian pesan. Belajar pada dasarnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui saluran atau media tertentu.⁵

Allah berfirman dalam Q.S. al-'Alaq/96: 1-5.

إِفْرَأْ بِإِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

⁴ Rohdatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009,) h.50.

⁵ Hujair Ah. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safria Insania Press, 2009) h. 9.

Ayat di atas menyatakan bahwa penggunaan media bukan hanya dipakai pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad Saw. Hal ini dapat dilihat pada kata “*bilqalam*” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara kalam (pena). Maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Bretz media pembelajaran mempunyai tiga jenis yakni: media audio, visual, dan audio visual.⁶ Media kolase salah satu jenis media visual. Kolase adalah media dengan teknik merekat atau menempel. Media kolase juga memiliki kelebihan, diantaranya: bahan yang digunakan mudah didapat, kreativitas siswa akan terasah dengan imajinasinya, pembelajaran tidak membosankan, siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, memperoleh bahan-bahan tidak memerlukan banyak biaya, dan dapat melatih konsentrasi. Dengan membuat media pembelajaran kolase, menjadi salah satu alternatif media berekspresi, menambah daya ketelitian, serta mengembangkan bakat seni yang nantinya akan meningkatkan kecintaan terhadap seni Indonesia.

Secara umum bahan baku kolase dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu: bahan alam (daun, ranting, bunga kering, cangkang, biji, kulit, batu-batuan, dan lain-lain), dan bahan-bahan sintetis (plastik, serat

⁶ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Pendidikan Akuntansi Indonesia* III No. 02 (2010), h. 5.

plastik, sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/coklat, kain perca dan lain-lain).⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 4 Tabalong diperoleh informasi bahwasannya, penggunaan media kolase dilakukan tidak hanya dilakukan di kelas tinggi tetapi juga dilakukan pada kelas rendah, dalam rangka membuat siswa kreatif. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian lebih dalam pada kelas rendah dengan judul **“Implementasi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase di MIN 4 Tabalong”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, fokus penelitian ini adalah:

1. Implementasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada kelas II di MIN 4 Tabalong.
2. Kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada kelas II di MIN 4 Tabalong.
3. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase di kelas II MIN 4 Tabalong.

⁷ Evi Desmariansi, Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini, (Padang:Pustaka Galeri Mandiri, 2020), h. 94.

C. Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada kelas II di MIN 4 Tabalong.
2. Mengetahui kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase pada kelas II di MIN 4 Tabalong.
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase di kelas II MIN 4 Tabalong.

D. Definisi Istilah

Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Implementasi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase di MIN 4 Tabalong”. Adapun istilah yang terkandung dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan suatu kegiatan yang terencana dengan matang untuk mencapai tujuan kegiatan. Implementasi yang peneliti maksud disini adalah ingin mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran tematik dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi menggunakan media belajar kolase di MIN 4 Tabalong.

2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBdP yang didalamnya meliputi seni rupa, musik, dan keterampilan termasuk salah satu mata pelajaran yang ada dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013.

3. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa pendapat atau suatu objek yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu yang baru. Kreativitas yang peneliti maksud disini adalah kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase dengan imajinasinya yang dilaksanakan di kelas II MIN 4 Tabalong.

4. Media Belajar Kolase

Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan kolase mengandung arti komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.⁸ Media berbasis kolase yang dimaksud penulis di sini adalah media pembelajaran yang dibuat dengan cara menempel menggunakan bahan alam dengan biji-bijian.

⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 738

5. MIN 4 Tabalong

MIN 4 Tabalong adalah salah satu satuan Pendidikan setingkat SD di Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong. Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di MIN 4 Tabalong yang berjumlah 23 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan.

Jadi, yang dimaksud dengan penelitian ini adalah implementasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase siswa kelas II di MIN 4 Tabalong yaitu pelaksanaan atau penerapan pembelajaran pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bagaimana kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa dalam membuat media belajar berbasis kolase. Alasan memilih kelas II dalam penelitian ini adalah karena usia yang masih dini anak cenderung suka bermain, suka bergerak, dan melakukan sesuatu secara langsung.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dimaksudkan agar bermanfaat untuk khazanah keilmuan dan sebagai bahan referensi atau rujukan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang nyata berupa langkah-langkah untuk mencari alternatif dalam proses pembelajaran tematik.

- a. Bagi sekolah: hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan bahwa betapa pentingnya kreativitas yang ada dalam diri peserta didik.
- b. Bagi guru: hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan bahwa menyalurkan kreativitas siswa sangat penting dan salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan seperti membuat media belajar berbasis kolase.
- c. Bagi peneliti: hasil penelitian bermanfaat sebagai pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.
- d. Bagi siswa: dengan membuat kolase kreativitas siswa meningkat dengan pengalaman yang telah dipelajari.
- e. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian ini diharapkan dapat menjadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa hal yang mendasar yang menjadi alasan peneliti mengangkat judul adalah:

1. Mengingat pentingnya peran guru dalam membimbing siswa dalam menyalurkan kreativitas siswa seperti dalam membuat media belajar .

2. Mengingat terdapat beberapa siswa yang masih belum rapi dan belum bisa mengkombinasikan bahan dalam membuat kolase.
3. Sebagai calon guru tentunya peneliti mengamati secara langsung bagaimana proses pembelajaran dalam membuat kolase agar menjadi acuan untuk kedepannya nanti.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dan memperjelas masalah yang akan diteliti, maka diperlukan tinjauan pustaka untuk membedakan dengan penelitian yang telah ada, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Maryanti yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru kelas IV dan 30 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan cara tes (pretest dan posttest) dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase anorganik dengan tidak menggunakan media.

Di kelas IV A hasil penelitian dapat dilihat dari hasil posttest terdapat 4 siswa yang hasil nilainya tinggi yakni 83,84 ke-atas persentase (20%) dan 11 siswa yang dikelompok sedang dengan nilai 68,88-83,89 persentase (55%), sedangkan 5 siswa yang mendapatkan hasil nilai rendah dengan nilai 66,11 persentase (22%). Sedangkan hasil belajar siswa kelas IVB sementara itu tidak menggunakan media kolase anorganik adalah terdapat 4 siswa di kelompok tinggi dengan persentase (20%), 13 siswa di kelompok tengah/sedang (65%), dan 3 siswa di kelompok bawah/rendah (15%). Dengan demikian terbukti adanya signifikan penggunaan media itu. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan media belajar berbasis kolase. Perbedaan dengan penelitian ini adalah jenis penelitian dan pendekatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fery Ramadhani yang berjudul Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Peserta Didik Mata Pelajaran SBdP Kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode demonstrasi melalui pembelajaran kolase terhadap kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri Padang Cermin. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan objek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi sudah sering dipakai dalam pembelajaran dan mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Persamaan dengan dengan penelitian ini adalah menggunakan media belajar kolase. Perbedaan

dengan penelitian ini adalah tidak menggunakan metode demonstrasi serta kelas dan lokasi yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nining Surliani pada tahun yang berjudul Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Mozaik di Kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Mozaik di Kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru kelas IV dan 32 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data yang terkumpul diolah dengan tahap analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan mozaik di kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar masih kurang dalam pengembangannya. Hal ini terlihat dari kurangnya materi mozaik yang diajarkan, kurangnya guru dalam melaksanakan persiapan pembelajaran, serta tidak adanya ajang kreativitas yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hasil observasi terhadap karya pertama dan kedua peserta didik mengalami pengembangan yang signifikan. Pada karya pertama terdapat 4 peserta didik menghasilkan karya sangat baik, 20 peserta didik dengan hasil karya baik, dan 8

peserta didik dengan hasil karya cukup. Persamaan dengan penelitian ini adalah judul yang sama yaitu membahas tentang kreativitas, jenis penelitian, pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Perbedaan: media yang digunakan adalah mozaik sedangkan peneliti menggunakan media kolase, pemilihan kelas dan tempat penelitian.

H. Sistematika Penulisan

Dalam rangka menguraikan masalah di atas, peneliti menyusun kerangka penelitian secara sistematis agar pembahasan lebih terarah dan mudah dipahami. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, berisi tentang pengertian implementasi, pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) pengertian kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, pengertian media belajar, ciri-ciri media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, pengertian media kolase, kelebihan kolase, bahan dan peralatan kolase, langkah-langkah membuat kolase, unsur-unsur pendidikan dalam pembuatan kolase.

Bab III metode penelitian, berisi tentang jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data,

instrumen penelitian, teknik pengolahan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV berisi tentang gambaran umum MIN 4 Tabalong, penyajian data, dan analisis data.

Bab V penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan kata penutup. Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.