

**KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MELALUI KARYA
KOLASE DI KELAS I
SD NEGERI 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
memenuhi syarat-syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**Halimatun Sakdiah
NIM. 1511080012**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2020**

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

**KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
MELALUI KARYA KOLASE DI KELAS I SD NEGERI 11 BANDA ACEH**

TAHUN AJARAN 2019/2020

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Halimatun Sakdiah

Nim : 1511080012

Skripsi ini telah diuji pada 18 februari 2020, dan telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan komisi penguji.

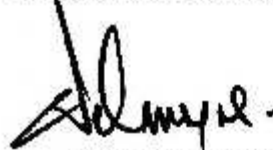
Ketua/ Pembimbing I/ Penguji VI,



Dr. Lili Rasmini, M. Si

NIDN. 0117126801

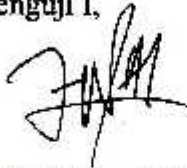
Sekretaris/Pembimbing II/Penguji III,



Helminsyah, M.Pd

NIDN. 1320108501

Penguji I,



Zaki Al Fuad, M.Pd

NIDN. 1305049001

Penguji II,



Cut Marfina, M. Pd

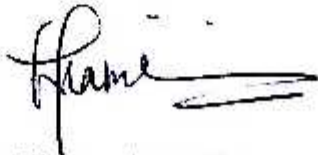
NIDN. 1327088402

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Kemampuan Peserta Didik Dalam Mengembangkan Kreativitas Melalui Karya Kolase Di Kelas I SD Negeri II Banda Aceh*, telah dipertahankan dalam ujian skripsi Halimaton Sakdiah, 1511080012, Program Studi PGSD (Program Guru Sekolah Dasar), STKIP Bina Bangsa Getsempena pada hari senin, 18 Februari 2020.

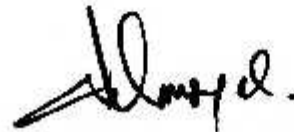
Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. Lili Kasmini, M.Si
NIDN 0117126801

pembimbing II,



Helminsyah, M. Pd
NIDN 1320108501

Mengetahui,

Ketua prodi PGSD (Program Guru Sekolah Dasar),



Zaki Al-Fuad, M. Pd
NIDN 1305049001

Mengesahkan,

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh,



Dr. Lili Kasmini, M.Si
NIDN 0117126801

DAFTAR ISI

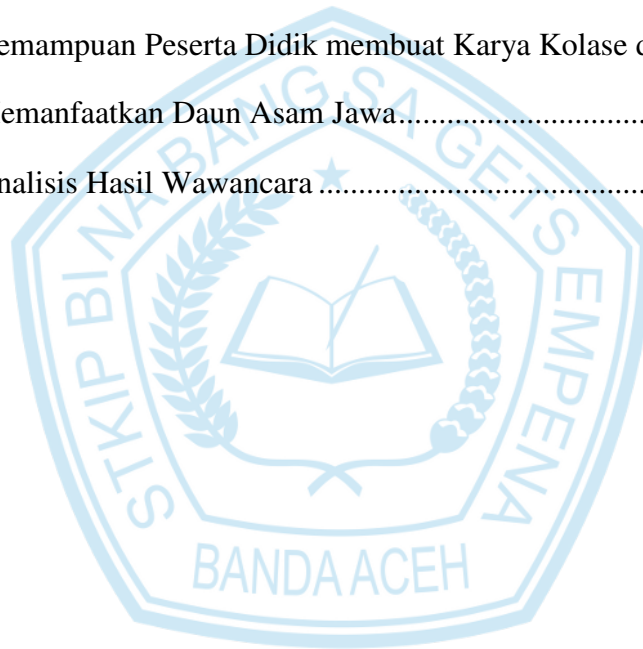
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Penelitian.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Definisi Istilah.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Pengertian Kemampuan	7
2.2 Pengertian Kreativitas	8
2.3 Kegiatan Kolase.....	11
2.4 Penelitian yang Terdahulu	16
2.5 Kerangka Konseptual.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
3.2 Lokasi Penelitian.....	22
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.5 Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.2 Pembahasan.....	43

BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian dalam Penelitian	24
Tabel 3.2 Kualifikasi Nilai	25
Tabel 4.1 Kemampuan Peserta Didik dalam Membuat Karya Kolase.....	33
Tabel 4.2 Kategori Peserta Didik dalam Membuat Karya Kolase	37
Tabel 4.3 Kemampuan Peserta Didik membuat Karya Kolase dengan Memanfaatkan Daun Asam Jawa.....	38
Tabel 4.4 Analisis Hasil Wawancara	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Guru

Lampiran 2 Lembar Validasi Observasi

Lampiran 3 Lembar Validasi Wawancara

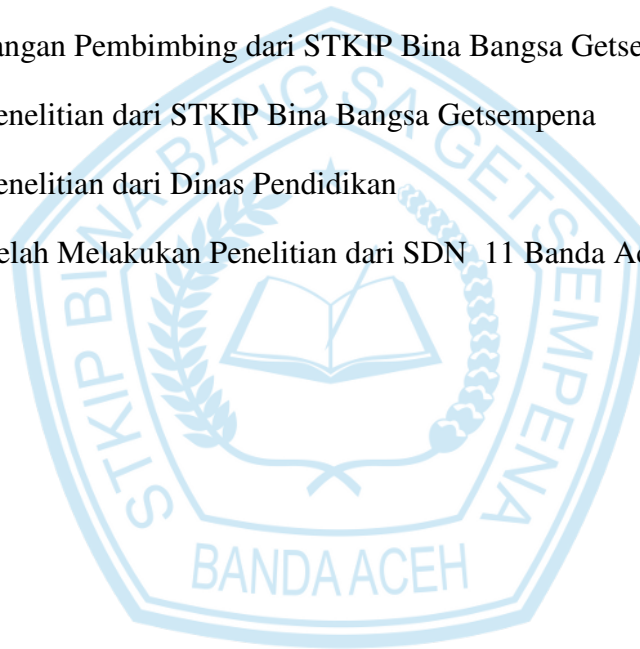
Lampiran 4 Dokumentasi

Surat Keterangan Pembimbing dari STKIP Bina Bangsa Getsempena

Surat Izin Penelitian dari STKIP Bina Bangsa Getsempena

Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan

Surat Izin Telah Melakukan Penelitian dari SDN 11 Banda Aceh



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan pokok keseluruhan dari proses pendidikan yang dilakukan di sekolah. Keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat diketahui dari hasil belajar yang diperoleh dan menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran juga sangat bergantung pada siswa. Setiap individu siswa memiliki karakteristik yang tidak sama, hal tersebut mengakibatkan secara keseluruhan perolehan hasil belajar siswa juga terkadang berbeda-beda. Salah satu karakteristik tersebut adalah kreatifitas (Kamaril, 2003:76)

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru, dan atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada sehingga manfaatnya bernilai lebih dibanding sebelumnya. Manusia kreatif sangat dibutuhkan dalam mengantisipasi dan merespon secara efektif terhadap perubahan saat ini. Perkembangan kebudayaan dan peradaban juga terjadi berkat kreativitas orang-orang yang istimewa dalam berbagai sektor kehidupan seperti politik, ekonomi, militer, teknologi, pendidikan, agama, kesenian, dan lain-lain.

Kreativitas siswa dimungkinkan tumbuh dan berkembang dengan baik, apabila lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah, turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Menurut Munandar (2011:45) Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri siswa. Alasan pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kedua, kreativitas

atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Pemikiran kreatif perlu dilatih, karena membuat siswa lancar dan luwes (fleksibel) dalam berpikir, maupun melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan individu. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Uraian di atas menunjukkan bahwa kreativitas perlu dikembangkan dalam diri seorang, khususnya pada siswa agar dapat menyelesaikan berbagai macam permasalahan dalam belajar. Kreativitas akan mengarahkan siswa dalam berpikir dan berbuat untuk memecahkan masalah belajar.

Sumanto (2012:87) Berkreasi senirupa bagi siswa selain berupa kegiatan menggambar, melukis, mencetak, dapat juga diberikan pengenalan seni aplikasi yaitu kegiatan berolah senirupa yang dilakukan dengan cara menempelkan jenis bahan tertentu diatas bidang dasar yang dipadukan dengan teknik melukis. Sesuai dengan jenis dan bentuk bahan yang ditempelkan seni aplikasi, diantaranya adalah kolase . Sumanto (2012:93) Kolase berasal dari bahasa perancis (*Collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan dan merekatkan bahan-bahan tertentu. Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya terbatas bisa menggunakan aneka jenis bahan alam dan buatan secara bebas baik dilihat dari bentuk, ukuran maupun.

Tumbuhan asam Jawa (*Tamarindus indica* L.) merupakan salah satu tumbuhan yang banyak dibudidayakan di negara tropis sehingga dapat dengan mudah ditemukan termasuk di Indonesia. Tumbuhan asam Jawa merupakan tumbuhan tahunan yang

tinggi dan berukuran besar, tingginya dapat mencapai 25 m (Heyne, 2007). Batang pohon *Tamarindus indica* L. cukup keras, dapat tumbuh menjadi besar dan memiliki daun yang rindang. Tumbuhan ini memiliki daun yang bertangkai panjang, sekitar 17 cm dan bersirip genap. Daun dari tumbuhan asam jawa ini dapat digunakan untuk membuat kolase yang berbentuk kupu-kupu.

Pembelajaran seni rupa dan prakarya dalam pengembangan kolase telah dilakukan di tingkat SD yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hasil observasi pada siswa kelas I di SD Negeri 11 Banda Aceh menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan teknik kolase mendapatkan permasalahan, yaitu siswa sering tidak mau melaksanakan tugas dengan alasan tidak bisa dan tidak menyelesaikan tugasnya sampai tuntas. Bahkan beberapa siswa segera saja menyerah dan tidak mau mengerjakan tugasnya menggambar teknik kolase sama sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas siswa masih rendah. Penyebab dari hal tersebut adalah model atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam pengembangan kemampuan dan kreativitas siswa kurang menarik. Selain itu kreativitas siswa rendah dikarenakan peralatan atau media yang minim sehingga dirasa tidak mencukupi kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan teknik kolase dalam meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, peneliti menuliskannya dalam bentuk proposal skripsi yang berjudul :*Kemampuan Siswa dalam mengembangkan Kreativitas melalui Kolase di Kelas I SD Negeri 11 Banda Aceh.*

1.2 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi hanya pada pembelajaran SBdP, yaitu pada keterampilan membuat kolase pada siswa kelas I SD Negeri 11 Banda Aceh. Penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan bahan alam berupa daun asam jawa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas melalui karya kolase berbahan alam daun asam jawa di kelas I SD Negeri 11 Banda Aceh?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas melalui karya kolase berbahan alam daun asam jawa di kelas I SD Negeri 11 Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang bisa diambil, antaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menilai kemampuan siswa dalam mengembangkan kretivitasnya.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini menjadi masukan dalam mengembangkan kreativitas pada siswa melalui teknik belajar menggunakan kolase.

1.6 Definisi Istilah

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan

Kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Menurut Zain dalam Yusdi (2010:10), mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan seseorang berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini. adalah kemampuan dalam mengembangkan kreativitas.

2. Kreativitas

Menurut Nancy (2013:99), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam membuat kolase, baik kreativitas dalam membuat bentuk maupun pengaturan warna.

3. Kolase

Pamadhi dan Evan Sukardi (2011:54) bahwa kolase yaitu merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama

bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. Kolase pada penelitian ini dibuat dari berbahan alam, yaitu berupa daun asam jawa.

