

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOZAIK  
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA  
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA  
DI KELAS IV SDN 166 SELUMA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan tadrīs Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**INDRA KUSUMA**

**NIM. 1611240071**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2021**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

*Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu*

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Indra Kusuma  
NIM : 1611240071

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Asalamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Indra Kusuma

NIM : 1611240071

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.*

Pembimbing I

**Dr. Hj. Asiyah, M. Pd**  
**NIP. 196510272003122001**

Bengkulu, 2021  
Pembimbing II

**Aziza Aryati M. Ag**  
**NIP. 197212122005012007**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171  
Website: [www.Iainbengkulu.ac.id](http://www.Iainbengkulu.ac.id)

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 166 Seluma.” yang disusun oleh Indra Kusuma, Nim 1611240071, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 29 Juli 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr. Alfauzan Amin, M.Ag  
NIP. 197011052002121002

Sekretaris

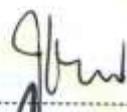
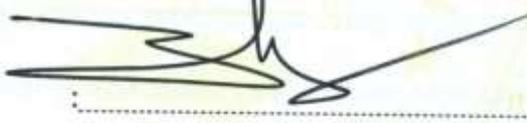
Meddyan Heriadi, M.Pd  
NIP. 198907082019031004

Penguji I

Wiwinda, M.Ag  
NIP. 197606042001122004

Penguji II

Dra. Asmara Yumarni, M.Ag  
NIP. 197108272005012003

  
.....  
  
.....  
  
.....  
  
.....

Bengkulu, ..... 2021

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



  
D. Zabaedi, M.Ag., M.Pd  
NIP. 196903081996031005

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur hanya tercurah kepada Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan. Sholawat dan Salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Dengan rasa syukur dan hormat saya persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, terimakasih atas semua dukungan moral dan materi yang telah diberikan, serta do'a dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Kakak-kakak saya, serta seluruh keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan dan do'a untuk kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah memberi semangat, motivasi serta ilmu pengetahuan yang sedang saya alami, dan tempat berkeluh kesah saya selama menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Almamater IAIN Bengkulu yang saya banggakan

## **MOTO**

“Angin Tidak Berhembus Untuk Menggoyangkan Pepohonan, Melainkan menguji

Kekuatan Akarnya”

(Ali Bin Abi Thalib)

“Fokuslah Pada Suatu Tujuan Yang Ingin Kamu Capai, Dan Jangan Hiraukan

Ocehan Yang Ada di Sekelilingmu”

(Indra Kusuma)

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Kusuma

Nim : 1611240071

Program Studi : PGMI

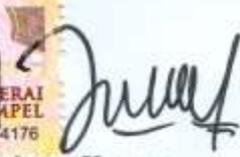
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2021

Yang menyatakan



  
Indra Kusuma  
NIM. 1611240071

## ABSTRAK

**Indra Kusuma, NIM. 1611240071** Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan TadrisIAIN Bengkulu, Pembimbing 1: Dr. Hj. Asiyah, M. Pd\_2: Aziza Aryati M.Ag

**Kata kunci :** *Media Mozaik, Kreativitas, Seni Budaya dan Prakarya*

Penelitian di latar belakang jarang kerajinan mozaik dilaksanakan di dalam pembelajaran SBdP, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas IV yang di asumsikan pembelajaran menggunakan media mozaik di kelas Eksperimen dengan praktek membuat karya mozaik lebih baik dari pada kelas Kontrol yang hanya menggunakan pemahaman materi di SDN 166 Seluma. Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 166 Seluma. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang menggunakan skala *Likert* yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,01 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .

## ABSTRACT

**Indra Kusuma, NIM. 1611240071** Thesis Title: *The Effect of Using Mosaic Media on Students' Creativity in the Eyes of Cultural Arts and Crafts in Grade IV SDN 166 Seluma. Teacher Education Program Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah And Tadris IAIN Bengkulu, Supervisor 1: Dr. Hj. Asiyah, M. Pd 2: Aziza Aryati M.Ag*

**Keywords :** *Mosaic Media, Creativity, Cultural Arts and Crafts*

*Research in the background of the rarity of mosaic crafts carried out in SBdP learning, this study aims to find out the Influence of The Use of Mosaic Media on Student Creativity in Grade IV which is assumed to be learning using mosaic media in experimental classrooms with the practice of making mosaic work better than the Control class that only uses material understanding at SDN 166 Seluma. This type of research uses a quantitative approach with this type of experimental research. The method used in this study is quasi-experimental design method. The population in this study was all grade 4 students at SDN 166 Seluma. The samples in this study were grade IV A students as experimental classes and IV B as control classes totaling 40 students. The instruments used in this study are questionnaires that use the Likert scale given through pretest and posttest. Data from this study was analyzed using prerequisite tests with normality tests and homogeneity tests. Based on the results of the t-test that has been conducted, it is obtained at a significance value (2-tailed) 0.01 which means less than 0.05. So judging from the basis of t test decision making that is if the significant score (2-tailed) is smaller than 0.05, then the  $H_a$  accepted which means there is a significant difference in the creativity of experimental class students and control classes.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 166 Seluma”.

Tujuan penyusunan Skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Dalam menyusun Skripsi ini, penulis tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dukungan semangat dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Plt. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memfasilitasi berbagai sarana dan prasarana yang memudahkan penulis menyelesaikan studi S1 di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ka Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang telah memberikan ilmu kepada peneliti dan ide-ide kreatif untuk memajukan kampus tercinta.
5. Ibu Dr. Hj. Asiyah, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Ibu Azizah Aryati, M.Ag selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Bapak Drs. Sukarno, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan bimbingan selama menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
8. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, khususnya kepada para dosen-dosen yang telah mengajar dan memberikan pengetahuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Bengkulu, Juli 2021

Penulis

**Indra Kusuma**

Nim: 1611240071

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
<b>A. Media Mozaik .....</b>	<b>8</b>
1. Media Pembelajaran .....	8
a. Pengertian Media .....	8
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
c. Fungsi Penggunaan Media Belajar.....	10
d. Prinsip-prinsip pemilihan Media Belajar .....	10
2. Media Mozaik.....	11
a. Pengertian media Mozaik .....	11
b. Manfaat Mozaik Bagi Anak .....	13

c. Fungsi Mozaik.....	13
d. Teknik dan Langkah-Langkah Membuat Mozaik .....	16
<b>B. Kreativitas.....</b>	<b>17</b>
1. Pengertian Kreativitas .....	17
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	20
3. Manfaat Kreativitas .....	21
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	21
5. Indikator Kreativitas.....	23
<b>C. Pengertian SBdP.....</b>	<b>23</b>
1. Pengertian SBdP .....	23
2. Manfaat Pembelajaran SBdP.....	24
3. Tujuan Pembelajaran SBdP.....	25
<b>D. Hasil Penelitian Relevan .....</b>	<b>26</b>
<b>E. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>29</b>
<b>F. Hipotesis .....</b>	<b>30</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Jenis dan Metode Penelitian.....</b>	<b>32</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>C. Populasi dan Sampel .....</b>	<b>34</b>
<b>D. Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>36</b>
<b>E. Instrumen Penelitian.....</b>	<b>38</b>
<b>F. Definisi Oprasional Variabel.....</b>	<b>40</b>
<b>G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....</b>	<b>41</b>
<b>H. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>47</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
<b>A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....</b>	<b>51</b>
<b>B. Hasil Penelitian.....</b>	<b>55</b>
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>62</b>
<b>BAB V Penutup .....</b>	<b>69</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>69</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>69</b>

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jumlah Populasi Siswa .....	35
Tabel 3.2 Daftar Jumlah Sampel Siswa .....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penelitian .....	38
Tabel 3.4 Skor Alternatif Jawaban .....	40
Tabel 3.5 Uji Validitas Angket .....	42
Tabel 3.6 Reabilitas Angket Kreativitas .....	44
Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	44
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Penelitian Akhir.....	45
Tabel 4.1 Struktur Organisasi .....	53
Tabel 4.2 Data Jumlah Siswa .....	53
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana .....	54
Tabel 4.4 Data Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.5 Test Normalitas Pretest .....	57
Tabel 4.6 Test Normalitas Posttest.....	58
Tabel 4.7 Uji Paired Sampel Test .....	59
Tabel 4.8 Test Homogenitas Pretest.....	60
Tabel 4.9 Test Homogenitas Posttest .....	60
Tabel 4.10 Independent Sampel Test Posttest.....	61

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	33

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. SK Pembimbing
2. Lampiran 2. Kartu Bimbingan
3. Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kampus
4. Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Sekolah
5. Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian
6. Lampiran 6. Surat Pernyataan Pergantian Judul
7. Lampiran 7. Instrumen Penelitian
8. Lampiran 8. Lambar Validasi
9. Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
10. Lampiran 10. Silabus Tematik kelas IV
11. Lampiran 11. Daftar Nilai Prettest
12. Lampiran 12. Daftar Nilai Posttest
13. Lampiran 13. Analisis Data
14. Lampiran 14. Foto Kegiatan Penelitian

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia. Manusia membutuhkan pendidikan agar dapat memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang. Pendidikan dapat mengembangkan semua kemampuan dan kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilannya. Menuntut ilmu adalah salah satu kewajiban bagi seluruh umat manusia, perintah untuk menuntut ilmu juga terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-A'alaq ayat 1 sampai 5 yang berbunyi:

إِذَا بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِفْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya..<sup>1</sup>

Proses pembelajaran berupaya mengubah kemampuan siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki

---

<sup>1</sup>Kementrian Agama Islam RI, *AL-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: Sygm, 2007) h. 597.

pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Sebenarnya belajar dapat terjadi tanpa adanya pembelajaran, namun hasil belajar akan tambah jelas dari suatu aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran yang di atur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, memberikan pedoman dalam kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk menciptakan dan melakukan kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran interaktif, dalam pembelajaran siswa aktif mencari. Pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan ilmiah/ *scientific*. Berdasarkan hal tersebut maka guru dituntut untuk dapat menggunakan bahan ajar.<sup>2</sup>

Salah satu materi yang terdapat dalam kajian seni rupa di SD/MI adalah materi mozaik. Di kelas IV materi mozaik terdapat pada pembelajaran enam pada tema 6 dan tema 7. Mozaik merupakan seni rupa dua atau 3 tiga dimensi yang menggunakan bahan atau material berupa potongan atau kepingan yang kemudian disusun untuk mengisi sebuah pola. Mozaik adalah karya seni yang dihasilkan dari kepingan-kepingan bahan seperti ubin, keramik, piring, genting yang ditata berdampingan dan direkatkan untuk tujuan membuat pola, gambar, atau hiasan pada permukaan tertentu. Jadi

---

<sup>2</sup> Alfauzan Amin dkk, *Pengembangan Bahan Ajar PAI Aspek Akhlaq Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPN 12 Kota Bengkulu*, MANHAJ: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Volume 5, No 3, Tahun 2017. Hal. 2.

mozaik adalah karya seni yang dibuat dengan menempelkan bahan berupa potongan atau kepingan secara berdampingan pada sebuah bidang sehingga menjadi karya seni yang indah. Karya seni mozaik dapat menjadi karya seni yang indah jika anak memiliki tingkat kreativitas yang tinggi.<sup>3</sup>

Banyaknya materi seni rupa dalam SBdP menyebabkan kerajinan mozaik masih sangat jarang dilaksanakan di dalam pembelajaran serta kurangnya pemahaman guru tentang konsep pendekatan dan hakikat pembelajaran seni rupa di SD, Untuk kerajinan mozaik di kelas 4 jarang tersentuh dikarenakan materi mozaik kurang sehingga semakin memperburuk keberadaan kerajinan mozaik dalam pendidikan. Sedikitnya materi mozaik di kelas 4 yaitu hanya pada pembelajaran enam pada tema 6 dan tema 7. Materi yang sedikit serta kurangnya pemahaman menyebabkan kurang optimalnya pendidikan seni dalam kerajinan mozaik di SD Negeri 166 Seluma. Yang menjadi alasan peneliti akan melakukan pengkajian pengembangan kreativitas yang dilakukan melalui kerajinan mozaik yang berguna dalam keterampilan peserta didik agar menjadi individu yang cerdas serta kreatif.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi awal penelitian, bahwa di SD Negeri 166 Seluma, dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi mozaik di Kelas IV masih banyak siswa-siswi yang belum begitu tertarik saat belajar materi mozaik dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Banyak

---

<sup>3</sup> Triana Sekti, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Muatan SBdP materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang.*” (Semarang : UNNES, 2019), H. 2.

<sup>4</sup> Nining Surliani dkk, *Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Mozaik di Kelas 4 SD Negeri Garot Aceh Besar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah, Volume 3 Nomor 4, 76 – 97 (2018). Hal. 78.

siswa-siswi belum mengetahui langkah-langkah pembuatan karya mozaik. Penerapan metode pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah dan sesekali guru bertanya pada siswa, sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak fokus dalam pelajaran. Metode yang diterapkan pada saat menyampaikan materi mozaik pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, belum mempraktekan cara pembuatan karya menggunakan media mozaik, sehingga mempengaruhi kreativitas siswa.<sup>5</sup>

Dalam pengamatan peneliti selama proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi Mozaik, hampir semua siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Walaupun seringkali guru memancing perhatian siswa dengan memanggil nama salah satu siswa, siswa hanya memperhatikan guru sesaat, ketika guru menjelaskan pelajaran lagi di papan tulis, sebagian siswa kembali tidak memperhatikan guru. Hal tersebut akan berdampak pada kurangnya pengetahuan siswa tentang membuat karya mozaik, sehingga siswa akan kehilangan pengetahuan mendasar membuat karya mozaik.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus menggunakan media yang kreatif agar membuat siswa tertarik pada pembelajaran seni mozaik. Berdasarkan hal tersebut peneliti perlu mengukur tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan media mozaik, karna pembelajaran menggunakan media mozaik dalam pembuatan karya nya, bahan yang di gunakan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar, sehingga lebih ramah lingkungan dan bisa bernilai jual tinggi.

---

<sup>5</sup> Observasi Awal Pada Tanggal 10 Agustus 2020.

Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>6</sup>

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan dan kesuksesan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik membahas skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 166 Seluma”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penggunaan media mozaik dalam pelajaran SBdP masih belum terlalu di gunakan.
2. Guru menerapkan metode pembelajaran yang monoton.
3. Guru belum menggunakan bantuan media belajar yang kreatif dan inovatif.

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Perss, 2014), h. 19.

4. Siswa belum fokus dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dan tidak memperhatikan guru,
5. Siswa kurang tertarik akan media mozaik.
6. Rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik
7. Masih banyak siswa yang belum bias cara-cara dalam membuat karya mozaik

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Penelitian ini dibatasi pada penggunaan Media Mozaik Terhadap kreativitas siswa pada pelajaran SBdP di kelas IV”.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan, Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 166 Seluma?

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 166 Seluma.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreatifitas siswa pada mata pelajaran SbdP di kelas IV SDN 166 Seluma.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, bertambahnya pengetahuan tentang penggunaan media mozaik dalam mata pelajaran SbdP dan pengaruh terhadap kreatifitas siswa.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kreatifitas siswa. Siswa lebih termotivasi untuk lebih kreatif dan mengurangi rasa takut dalam diri siswa dalam mengembangkan kreatifitas belajar.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru di SD Negeri 166 Seluma. Guru akan memperoleh pengetahuan baru tentang media mozaik dalam proses pembelajaran dikelas. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi sekolah
  - 1) Sekolah mendapat masukan dan pengetahuan tentang cara pembelajaran didalam kelas yang kreatif dan inovatif.
  - 2) Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Mozaik

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>7</sup>

Adapun Istilah media oleh beberapa pakar diartikan sebagai berikut: Smaldino dkk. Mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Anita mendefinisikan bahwa media secara umum

---

<sup>7</sup> Arif S. Sadiman, Rahardjo dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 6.

merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Suryani dan Agung berpendapat bahwa, media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.<sup>8</sup> Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan kepada kata-kata atau kalimat tertentu. Keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna pelajaran.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.<sup>9</sup> Miarso menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.” Sanaky mendefinisikan media

---

<sup>8</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2018), h. 2

<sup>9</sup> Nunuk Suryani & Leo Agung, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 134.

pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>10</sup>

c. Fungsi penggunaan media belajar

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Fungsi media pembelajaran yang primer yaitu sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran berfungsi sebagai:

1. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran.
2. Meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
4. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
5. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
6. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran;
7. Meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>11</sup>

d. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran

Dalam penggunaan media belajar perlu juga bagi seorang guru menentukan ketepatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu diketahui beberapa prinsip dalam

---

3. <sup>10</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif ...*, h.

<sup>11</sup> Triana Sekti, Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran ...*.h. 14

pemilihan media pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media yang baik, adalah:

1. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
2. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
3. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
4. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
5. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.<sup>12</sup>

## 2. Media Mozaik

### a. Pengertian Media Mozaik

Secara terminologi, mozaik berasal dari kata “mouseios” (Yunani), yang berarti kepunyaan para Muse (sekelompok dewi yang melambangkan seni). Sedangkan dalam dunia seni, mozaik diartikan sebagai suatu jenis karya seni dekorasi yang menerapkan teknik temple. Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun

---

<sup>12</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 65.

ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai tesserae, (potongan kecil), yang digunakan untuk membuat pola atau gambar.<sup>13</sup>

Mozaik merupakan gambar atau hiasan yang dibuat dengan cara menempel bahan atau material berukuran kecil dan sejenis yang disusun dengan berdempetan pada suatu bidang untuk membentuk suatu pola atau gambar. Mozaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar atau hiasan yang dilakukan dengan cara menempel potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil.<sup>14</sup> Kepingan benda-benda itu antara lain kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, dan potongan kayu. Tetapi untuk satu potongan gambar menggunakan satu jenis potongan material.

Soemardji berpendapat bahwa, “mozaik adalah elemen-elemen yang disusun dan direkatkan di atas sebuah permukaan bidang.” Elemen-elemen mozaik berupa benda padat dalam bentuk lempengan-lempengan, kubus-kubus kecil, potongan-potongan, kepingan-kepingan, atau bentuk lainnya. Ukuran elemen-elemen mozaik pada dasarnya hampir sama namun bentuk potongannya dapat bervariasi. Mozaik adalah sebuah karya seni

---

<sup>13</sup> Syakir Muharrar & Sri Verayanti, *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*, (Erlangga:2013) h.66.

<sup>14</sup> Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005). h, 87.

yang terbuat dari elemen-elemen yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar atau desain.

Kreativitas sangat di tekankan dalam mozaik dikarenakan hasil karya tergantung bagaimana peserta didik mampu memunculkan ide/gagasan/tindakan yang sesuai pada proses pembuatan mozaik agar hasil memiliki unsur pengembangan. Kerajinan mozaik menjadi media ekspresi peserta didik dalam mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui langkah-langkah yang dilaksanakan di dalam pembuatan mozaik. Setiap langkah yang dilaksanakan peserta didik seperti menggunting kertas menjadi bentuk geometri membuat peserta didik menambah wawasan akan geometri, dalam pengeleman serta penempelan kertas peserta didik di tekankan sikap disiplin, rapi, dan bersih dalam proses pembuatan sehingga mendapat hasil karya yang menarik

b. Manfaat Mozaik Bagi Anak

1. Dapat meningkatkan kreativitas seni pada anak
2. Dapat meningkatkan pemahaman anak melalui penglihatan
3. Dapat meningkatkan daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa
4. Keindahan menempel mozaik

c. Fungsi Mozaik

Dalam pembelajaran mozaik pada anak usia dini, Menurut Mely Novikasari memiliki beberapa fungsi di antaranya:

### 1. Fungsi praktis

Mozaik merupakan salah satu karya seni rupa yang bersifat individual sebagai media untuk mengekspresikan ide, karena manusia dalam kehidupannya secara naluri menyukai keindahan dan berusaha membuat suatu keindahan dalam aspek kehidupannya. Manusia juga memiliki sifat praktis sebagai benda-benda kebutuhan sehari-hari. Sehingga kecintaan manusia pada keindahan disalurkan pada pembuatan dan penikmatan pembuat dan benda-benda pakai yang indah.

### 2. Fungsi edukatif

Berkarya seni merupakan salah satu upaya untuk membantu mengembangkan berbagai fungsi perkembangan dalam diri anak, yang meliputi kemampuan fisik motorik (khususnya motorik halus), daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa keindahan, kreatifitas. Anak akan lebih mudah belajar melalui seni sehingga proses pembelajaran akan berlangsung menyenangkan.

### 3. Fungsi ekspresi

Mozaik seringkali digunakan seseorang untuk kepentingan seni. Saat membuat karya seni anak bebas mengekspresikan idenya dan tidak terikat pada kepentingan lainnya. Kegiatan seni pada anak memiliki sifat seni murni,

karena anak hanya ingin berseni sebagai pengungkapan ide estetisnya.

#### 4. Fungsi psikologis

Seni rupa selain sebagai media ekspresi dapat juga digunakan sebagai sublimasi, relaksasi, yaitu sebagai penyaluran berbagai permasalahan psikologis yang dialami seseorang. Terapi melalui seni tidak mementingkan terlaksananya proses penyembuhan permasalahan psikologis. Sehingga setelah menjalani terapi melalui seni, seseorang dapat memperoleh keseimbangan emosi dan mencapai ketenangan.

#### 5. Fungsi sosial

Karya seni rupa terutama seni pakai pada umumnya banyak membantu memecahkan permasalahan social. Adanya seni rupa dapat menyediakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan taraf hidup masyarakat melalui pengembangan industry pembuatan kriya. Melalui kebebasan berekspresi dalam berkarya seni memungkinkan seorang seniman melalui lukisannya dapat menilai berbagai keadaan dalam masyarakat yang perlu diperbaiki.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Winda Silviana, Skripsi, *Implementasi Teknik Mozaik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Mamndiri 1 Desa Hargo Pancuran Lampung Selatan*, (Lampung :UIN RI Lampung, 2019), h. 31

d. Teknik dan langkah-langkah Membuat Mozaik

Mozaik untuk anak-anak memiliki teknik tertentu dalam membuatnya. Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi menjelaskan bahwa, teknik mozaik anak yang berbentuk dua atau tiga dimensi adalah sebagai berikut: potongan-potongan kertas atau bahan lain ditempel dengan menggunakan lem pada pola atau bidang gambar yang telah disediakan.

Dalam membuat mozaik membutuhkan langkah yang terencana sehingga menghasilkan suatu karya dan peningkatan dari latihan tersebut. Langkah – langkah membuat mozaik pada penelitian ini antara lain menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel.

1. Menggenggam potongan kertas

Subjek diminta menggenggam potongan kertas yang sudah peneliti siapkan pada wadah, kemudian mengambilnya untuk diletakkan di atas meja. Langkah ini bertujuan agar jari-jari tangan subjek tidak kaku dan menggunakan kelima jari untuk mengambil potongan kertas tersebut.

2. Menjimpit helai potongan kertas

Menjimpit merupakan gerakan mengambil dengan ujung ibu jari dan jari telunjuk. Dengan menjimpit helai potongan kertas saat membuat mozaik, maka anak akan terlatih motorik halusny.

### 3. Mengelem

Mengoleskan lem pada helai potongan kertas yang telah dijimpit.

### 4. Menempel

Menempel helai potongan kertas yang telah diberi lem, kemudian disusun pada pola gambar sesuai dengan bentuk helai potongan kertas. Posisi helai potongan kertas disesuaikan dengan posisi potongan kertas lainnya. Langkah ini menuntut subjek melatih motorik halus pada jari-jari tangan agar tidak kaku, juga melatih koordinasi mata.<sup>16</sup>

## **B. Kreativitas**

### 1. Pengertian kreativitas

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas, sebagai berikut:

James J. Gallagher mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing idea and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan

---

<sup>16</sup> Bateri Indra Devi, Skripsi, *Mozaik Sebagai Media Peningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 SDLB-C SLB Negeri 2 Yogyakarta*, (Yogyakarta: UNY, 2014), h. 17.

individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Lebih lanjut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Rogers, kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.<sup>17</sup> Sementara itu Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Menurut Utami Munandar ada 4 definisi kreativitas yaitu:

- a. Definisi pribadi, kreativitas diberikan dalam “ *three facet model of creativity* “ oleh Sternberg yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis : inteligensi, gaya kognitif, dan

---

<sup>17</sup>Zubaedi, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Untuk PAUD dan Sekolah*, (Depok: Rajawali Pers, 2017). h. 106.

kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam pikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

- b. Definisi proses, oleh Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah – langkah dalam metode ilmiah yaitu definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan masalah.
- c. Definisi produk, oleh Barron yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini terfokus pada produk kreatif yang menekankan orisinalitas. Menurut Haefele kretivitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.
- d. Definisi press, dari ketiga definisi dan pendekatan terhadap krtivitas menekankan faktor “*press*“ atau dorongan baik dorongan internal (diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi. <sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang

---

<sup>18</sup>Agus Makmur, *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempua*, Jurnal EduTech, Volume 1 Nomer 1, (2015). h. 3.

melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.<sup>19</sup>

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.

---

<sup>19</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 13.

Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.<sup>20</sup>

### 3. Manfaat kreativitas

Menurut Munandar salah satu manfaat kreativitas adalah dapat meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang, oleh sebab itu kreativitas penting untuk diasah sejak dini, agar menjadi karakter yang melekat dalam diri anak.<sup>21</sup> Manfaat kreativitas dalam pembelajaran bagi peserta didik adalah:

- a. Dapat mengaitkan berbagai pengetahuan untuk mendapatkan alternatif pemecahan masalah.
- b. Dapat memecahkan masalah secara efektif dan efisien
- c. Melatih keterampilan berpikir ilmiah melalui kegiatan eksperimen.
- d. Menghasilkan produk dan media pembelajaran yang inovatif.<sup>22</sup>

### 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Kreativitas secara umum dipengaruhi oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki sikap, minat, dan motivasi yang positif terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan

---

<sup>20</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas....*h. 15.

<sup>21</sup> Dian Miranda, *Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas*, Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, Volume 10, Nomer 1, (2018). h. 1.

<sup>22</sup> Ria Wulandari, *Menumbuhkan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*, (<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/2450>, diakses pada 15 November 2020, jam 09:25).

melaksanakan tugas-tugas tersebut. Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:

1. Faktor pendorong kreativitas meliputi:
  - a. Kepekaan dalam melihat lingkungan.
  - b. Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak.
  - c. Komitmen kuat untuk maju dan berhasil.
  - d. Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk.
  - e. Ketekunan untuk berlatih.
  - f. Hadapi masalah sebagai tantangan.
  - g. Lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.
2. Faktor penghambat kreativitas meliputi:
  - a. Malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu.
  - b. Impulsive.
  - c. Anggap remeh karya orang lain.
  - d. Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji.
  - e. Cepat puas.
  - f. Tidak berani tanggung resiko.
  - g. Tidak percaya diri.
  - h. Tidak disiplin.
  - i. Tidak tahan uji.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Indeks, 2010). h. 27.

Menurut Utami Munandar mengemukakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya media, penggunaan waktu luang.<sup>24</sup>

#### 5. Indikator kreativitas

Menurut Sund menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif yaitu :

- a. Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah difikirkan matang-matang terlebih dahulu.
- b. Percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran.
- c. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
- d. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.<sup>25</sup>

### C. Pembelajaran SBdP

#### 1. Pengertian SBdP

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan pendidikan seni berbasis budaya yang melibatkan siswa untuk memberikan pengalaman estetis melalui kegiatan rekreasi dan berapresiasi (menghargai karya seni) menghasilkan suatu produk hasil pekerjaan tangan yang

---

<sup>24</sup>Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : Bumi Aksara 2011). h. 53.

<sup>25</sup>Agus Makmur, *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempua*, *Jurnal EduTech*, Volume 1 Nomer 1, (2015). h. 5.

bermanfaat dan memiliki nilai estetis bagi siswa maupun orang lain. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam pengembangannya erat kaitannya dengan tujuan untuk pembinaan kreativitas siswa, mengembangkan keterampilan, menanamkan kesadaran budaya lokal, dan kecintaan terhadap lingkungan sekitar.<sup>26</sup>

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Materi keterampilan yang sering dikenal dengan nama kerajinan tangan tetap dipertahankan karena telah mengakar dalam jiwa dan kepribadian bangsa Indonesia. Selain itu, muatan ini memberi wawasan dan mengajarkan siswa untuk menghasilkan suatu karya seni yang estetis dan bernilai jual tinggi. Menurut Prawira, Keberadaan muatan ini sebagai salah satu pelajaran di sekolah sangat penting bagi siswa, karena pendidikan Seni Budaya dan Prakarya dapat membentuk jiwa dan kepribadian siswa yang berakhlak mulia.<sup>27</sup>

## 2. Manfaat pembelajaran SBdP

Menurut Soharjo Manfaat seni dalam pendidikan dapat diterangkan sebagai berikut:

- a. Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
- b. Seni membina perkembangan estetik.

---

<sup>26</sup> Triana Sekti, Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*.....h. 34.

<sup>27</sup>Sisna Dea Ayuningtyas, Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Karya Tiga Dimensi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Jepara*, (Semarang : UNNES, 2019), h. 29.

c. Seni mambantu menyempurnakan kehidupan.<sup>28</sup>

### 3. Tujuan Pembelajaran SBdP

Pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan.

Tujuan pembelajaran seni dapat tercapai jika guru memiliki kompetensi dan persepsi yang baik dalam pembelajaran seni. Pendidikan seni dan budaya dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam masa pendampingan melalui aktivitas kreatif anak berkebutuhan khusus yang bertujuan selain menghasilkan sebuah karya seni yang estetis juga sebagai sarana katarsis atau proyeksi anak berkebutuhan khusus dalam keinginan untuk mencoba mengungkapkan perasaan terdalamnya yang selama ini sulit diungkapkan.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Febie Pandesty, Skripsi, *Penerapan Media Pembelajaran Papercraft Dalam Meningkatkan kreatifitas Dalam Menggambar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung*, (Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2019), h. 49.

<sup>29</sup>Lia Mareza, *Jurnal Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sebagai StrategiIntervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Scholaria Vol: 7 no. 1, tahun 2017), h.36

#### **D. Hasil Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Kartikawati mahasiswa program studi pendidikan guru anak usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta. Skripsi ini dibuat pada tahun 2015 dengan judul “ Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Sleman”. Yang membahas peningkatan keterampilan penggunaan media mozaik. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu keduanya menggunakan media mozaik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya antara skripsi tersebut dengan penulis yaitu penulis mencari kreativitas siswa.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membuat mozaik dapat meningkat menggunakan berbagai bahan pada anak kelompok B di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Sleman. Adapun keberhasilan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Peneliti mengganti media potongan- potongan kertas dengan biji-bijian yang meliputi biji jagung, kedelai, kacang hijau, dan kacang agar lebih mudah, (2) Guru menjelaskan teknik membuat mozaik lebih diperjelas dengan mendemonstrasikan sampai selesai, (3) Guru memperlihatkan contoh hasil karya yang sudah jadi sehingga anak paham, dan (4) Guru mendampingi dan memotivasi anak. Berdasarkan hasil observasi yaitu kondisi pra tindakan sebesar 30%, siklus I sebesar 70% dengan peningkatan 40% dan pada siklus II

sebesar 95% dengan peningkatan 25% sehingga persentase peningkatan keterampilan anak melalui kegiatan membuat mozaik melebihi indikator keberhasilan yaitu 85%. Kata Kunci: keterampilan, membuat mozaik, anak kelompok B.<sup>30</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yayan Miameita mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Skripsi ini dibuat pada tahun 2015, dengan judul “Upaya Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten”. Yang membahas masalah peningkatan kreatifitas anak melalui teknik mozaik. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu jika penelitian ini menggunakan tekniki mozaik, sedangkan penulis menggunakan media mozaik dalam penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan media mozaik dalam penelitiannya.

Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan metode teknik mozaik dapat meningkatkan kreativitas anak TK Mutiara Ilmu Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. Adapun peningkatan rata-rata prosentase kreativitas anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni prasiklus 41,1%, siklus I 61,05%, siklus II 85,57%. Kesimpulan

---

<sup>30</sup> Dyah Kartikawati, Skripsi: *Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Seleman*, (Yogyakarta: UNY, 2015).

penelitian ini adalah adanya peningkatan kreativitas melalui teknik mozaik di TK Mutiara Ilmu Klaten tahun Ajaran 2014/2015.<sup>31</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sukma Vavilya Ambarwati mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014. yang berjudul “Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar”. Yang membahas permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam menuangkan ide dalam membuat karya. Persamaan penelitian ini dengan yang di buat oleh penulis yaitu keduanya mengangkat permasalahan dalam kreativitas membuat mozaik. Perbedaan penelitian ini yaitu Skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan yang di buat penulis hanya menggunakan kuantitatif.

Hasil dari penelitian berupa aktivitas guru dan siswa, kreativitas siswa dalam membuat karya, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakanselama tiga siklus. Aktivitas guru selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 11,3% dengan siklus terakhir mencapai 97,3%. Aktivitas siswa selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 6,6% dengan hasil siklus trakhir mencapai 92,2%. Kreativitas siswa dalam mebuat karya mozaik juga mengalami

---

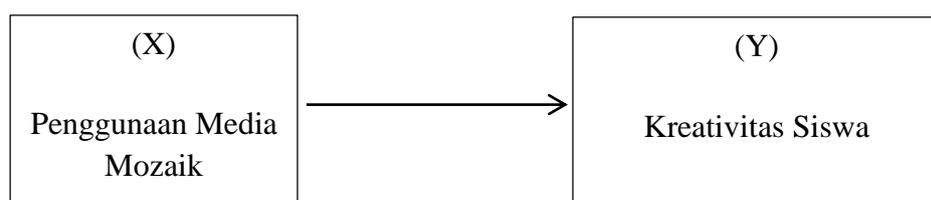
<sup>31</sup> Yayan Miameita, Skripsi, *Upaya Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten*, (Surakarta: UMS, 2015).

peningkatan dengan peningkatan rata-rata klasikal 15 dan hasil siklus terakhir mencapai 86,88, serta presentase ketuntasan klasikal terakhir mencapai 92%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan kreativitas secara bertahap dengan hasil akhirnya melebihi indikator ketercapaian.<sup>32</sup>

Apabila dilihat dari penelitian-penelitian diatas, maka dapat diketahui persamaan dan perbedaan pembahasan dengan penelitian yang peneliti bahas. Diantaranya : persamaan penelitian-penelitian diatas dengan peneliti bahas adalah sama-sama mengkaji tentang media mozaik, dan perbedaan penelitian-penelitian diatas dengan peneliti bahas adalah penelitian diatas mengkaji peningkatan kreativitas sedangkan peneliti mengkaji pengaruh penggunaan media mozaik.

#### E. Kerangka Berpikir

**Gambar 2.1**




---

<sup>32</sup> Sukma Vavilya Ambarwati, *Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar*, (Surabaya: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2014)

Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai tesserae, (potongan kecil), yang digunakan untuk membuat pola atau gambar.

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analitis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinasif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan. Kreatifitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif

Berdasarkan uraian tersebut penggunaan media mozaik dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dilakukan agar kreativitas siswa mengalami peningkatan yang optimal karena kegiatan ini dapat melatih kreatifitas dan pemahaman serta penerapan.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang

diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>33</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV SDN 166 Seluma.

Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV SDN 166 Seluma.

---

<sup>33</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2011), h.64.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design* yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap sampel penelitian.

Pola eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian kelompok *Pretest dan Posttest*. Metode ini bermaksud untuk menguji hipotesis tentang adanya hubungan sebab akibat dari perlakuan yang telah dilakukan, dan bermaksud untuk menguji adanya perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut.

Penelitian ini bermaksud untuk meneliti apakah ada pengaruh dari penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa yang terdapat pada kelas eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan tersebut terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. (Alfabeta : Bandung, 2018), h. 79

**Gambar 3.1 : Desain Penelitian**

$O_1$	X	$O_2$
$O_3$		$O_4$

Keterangan :

X = Media Mozaik

$O_1$  = Skor Pretest Kelompok A

$O_2$  = Skor Postest Kelompok A

$O_3$  = Skor Pretest Kelompok B

$O_4$  = Skor Postest Kelompok B

Kelompok eksperimen diberi Pretest awal ( $O_1$ ) lalu diterapkan perlakuan (X) dalam jangka waktu tertentu dan kemudian dilakukan pengukuran yang kedua dengan menggunakan Postest sebagai tes akhir ( $O_2$ ) untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Pada kelompok kontrol diberi Pretest sebagai tes awal tanpa diterapkan perlakuan. Kemudian dilakukan pengukuran yang kedua kalinya dengan menggunakan Postest.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 166 Seluma, Desa Kemang manis, Kecamatan Semidang Alas, Kabupaten Seluma. Adapun lokasi tersebut dipilih dengan pertimbangan karena di SD negeri 166 seluma karena terdapat materi pembelajaran menggunakan media mozaik dan juga terdapat masalah yang telah disebutkan di latar belakang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2020 sampai dengan 08 Februari 2021.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>35</sup> Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.<sup>36</sup> Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 166 seluma yang berjumlah 40 siswa.

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 80

<sup>36</sup> Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, h. 109

**Tabel 3.1****Daftar Jumlah Populasi Siswa SD Negeri 166 Seluma**

Kelas	Ruangan	Jumlah Siswa
1	A-B	36
2	A	23
3	A	25
4	A-B	40
5	A	21
6	A	20
Jumlah		165

Sumber: Dokumentasi SDN 166 Seluma Tahun 2020

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>37</sup> Adapun sampel pada penelitian ini adalah sebagian jumlah populasi yang ada dijadikan sebagai sampel yang diteliti, hal tersebut dikarenakan jumlah sampel yang terbatas, maka jumlah sampel penelitian ini adalah 40 siswa.

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode.....*, h. 81

Tabel 3.2

**Daftar jumlah sampel siswa SD Negeri 166 Seluma**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	20
2	IV B	20
Jumlah		40

Sumber : Dokumentasi SDN 166 Seluma Tahun 2020

Penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *teknik total sampling*. Pada penelitian ini sampelnya diambil dari obyek populasi yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa. Menurut Arikunto yang menjelaskan apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua, tetapi jika subjeknya besar, dapat diambil antara 10% 1-15% atau 20%-25% atau lebih.

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>38</sup> Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melalui dua metode, yaitu:

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 102

## 1. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.<sup>39</sup> Pengumpulan data dengan dokumentasi bertujuan untuk kelengkapan data sehingga menjadi data penunjang dalam penelitian. Dokumen yang diambil berupa profil SD Negeri 166 Desa Kemang Manis Kecamatan Semidang Alas Kabupaten Seluma, daftar nama siswa kelas IV, dan foto-foto saat penelitian.

## 2. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila penelitian tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.<sup>40</sup> Dalam menggunakan Angket peneliti ingin mengetahui tingkat kreativitas siswa pada kelas *Eksperimen* dan kelas *Kontrol*. Yang mana untuk mendapatkan data tersebut di perlukan uji *Pretest* dan *Posttest* pada masing-masing kelompok.

---

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). h.158

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode...*, h. 142

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrument penelitian ini di sesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, angket beserta soal-soal tes. Kisi-kisi instrumen dapat di lihat melalui table di bawah ini.

**Tabel 3.3**

#### **KISI-KISI ANGKET PENELITIAN**

<b>Varia bel</b>	<b>Sub Variab el</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>	<b>Butir Soal</b>
Media Mozai k	Fungsi penggu naan media belajar	Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.	1,2	2
		Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.	3	1
		Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang	5,6,7	3

		siswa untuk belajar.		
		Media dapat memberiksn pengalaman yang integral dari suatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak	8	1
	Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran	Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.	9	1
		Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.	10,1 2	2
		Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya maupun penggunaannya.	13	1
		Memilih media harus memahami karakteristik media itu sendiri.	14	1
Kreativitas	Prinsip-prinsip	Anak memiliki pemahaman yang mendasar mengenai	16	1

	kreativitas	kreativitas.		
		Memahami aspek kreativitas.	17, 18	2
		Anak mulai diajarkan penekanan dalam penalaran membuat karya mozaik, sehingga anak dapat membuat karya secara mandiri.	20	1
		Anak-anak memikirkan ide mandiri membuat kerangka mozaik setelah apa yang telah di ajarkan guru, sehingga dapat membuatnya di rumah.	22	1
		Anak mampu mengembangkan kreativitasnya	23 - 25	3
<b>JUMLAH</b>				20

Sumber: Pengujian validasi oleh ahli bahasa

#### F. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Variabel Independen (bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.<sup>41</sup> Variabel bebas atau variabel (X) dalam penelitian ini yaitu media mozaik. Media mozaik adalah alat peraga yang digunakan untuk memberikan pemahaman tentang membuat kerajinan.

### 2. Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>42</sup> Variabel terikat atau variabel (Y) dalam penelitian ini yaitu kreativitas siswa.

## **G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### 1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid memiliki validitas yang tinggi.<sup>43</sup> Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 4.

<sup>42</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* ....., h. 4.

<sup>43</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 191.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*..... h.121.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui instrument yang digunakan. Instrument yang valid dan reabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel.

**Tabel 3.5**

**Uji Validitas Angket**

No	Item Angket	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Ket
1	Item1	0.469	0.361	Valid
2	Item2	0.547	0.361	Valid
3	Item3	0.460	0.361	Valid
4	Item4	0.351	0.361	<b>Tidak Valid</b>
5	Item5	0.440	0.361	Valid
6	Item6	0.665	0.361	Valid
7	Item7	0.372	0.361	Valid
8	Item8	0.412	0.361	Valid
9	Item9	0.422	0.361	Valid
10	Item10	0.454	0.361	Valid
11	Item11	0.335	0.361	<b>Tidak Valid</b>
12	Item12	0.370	0.361	Valid
13	Item13	0.492	0.361	Valid
14	Item14	0.516	0.361	Valid
15	Item15	0.351	0.361	<b>Tidak Valid</b>
16	Item16	0.399	0.361	Valid
17	Item17	0.448	0.361	Valid

18	Item18	0.412	0.361	Valid
19	Item19	0.345	0.361	<b>Tidak Valid</b>
20	Item20	0.504	0.361	Valid
21	Item21	0.191	0.361	<b>Tidak Valid</b>
22	Item22	0.516	0.361	Valid
23	Item23	0.367	0.361	Valid
24	Item24	0.520	0.361	Valid
25	Item25	0.362	0.361	Valid

Sumber: Output Mikroscof Exel

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan maka didapatkan hasil uji validitas dari 25 pernyataan yang diuji cobakan, terdapat 20 pernyataan yang  $r_{hitungnya}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ .

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *rely* yang berarti percaya dan *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Dengan demikian reliabilitas dapat diartikan sebagai keterpercayaan. Keterpercayaan berhubungan dengan ketetapan dan konsistensi. Instrumen dapat dipercaya atau reliabel apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten.<sup>45</sup> Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 25

---

<sup>45</sup> Purwanto, *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2007), h. 161.

for Windows, diperoleh hasil reabilitas angket kreativitas dengan koefisien 0.802.

**Tabel 3.6**

**Reabilitas kreativitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.802	20

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa  $> 0,60$ .<sup>46</sup> Angket tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi. Menurut Sugiyono, ada beberapa pedoman yang diberikan untuk mengetahui interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 3.7**

**Interprestasi Koefisien Korelasi**

Nilai Koefisien Korelasi	Keterangan
0,000 - 0,199	Sangat Rendah
0,200 - 0,399	Rendah
0,400 - 0,599	Sedang

---

<sup>46</sup> Syofian Siregar. *Metode Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhutngan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017) h. 57.

0,600 - 0,799	Tinggi
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi

### 3. Instrumen Penelitian Akhir

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan maka didapatkan hasil uji validitas dari 25 pernyataan yang diuji cobakan, terdapat 20 pernyataan yang  $r_{hitungnya}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ .

**Table 3.8**

**Kisi-kisi angket penelitian akhir**

Varia bel	Sub Variab el	Indikator	No. Item	Butir Soal
Media Mozai k	Fungsi penggu naan media belajar	Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.	1,2	2
		Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.	3	1
		Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang	5,6,7	3

		siswa untuk belajar.		
		Media dapat memberiksn pengalaman yang integral dari suatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak	8	1
	Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran	Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.	9	1
		Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.	10,1 2	2
		Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya maupun penggunaannya.	13	1
		Memilih media harus memahami karakteristik media itu sendiri.	14	1
Kreativitas	Prinsip-prinsip	Anak memiliki pemahaman yang mendasar mengenai	16	1

	kreativitas	kreativitas.		
		Memahami aspek kreativitas.	17, 18	2
		Anak mulai diajarkan penekanan dalam penalaran membuat karya mozaik, sehingga anak dapat membuat karya secara mandiri.	20	1
		Anak-anak memikirkan ide mandiri membuat kerangka mozaik setelah apa yang telah di ajarkan guru, sehingga dapat membuatnya di rumah.	22	1
		Anak mampu mengembangkan kreativitasnya	23 - 25	3
<b>JUMLAH</b>				20

Sumber: Pengujian validasi oleh ahli bahasa

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mencari apakah data tersebut berdistribusi normal maka disini peneliti

menggunakan program SPSS. Hipotesis akan diterima atau ditolak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogrov-Smirnov, yaitu :

1. Jika nilai signifikansi (sig)  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig)  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah “pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih”<sup>47</sup>. Untuk menguji apakah data penelitian ini homogeny atau tidak, peneliti akan menguji data dengan program SPSS. Data akan homogen atau tidak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean  $> 0,05$ , maka data homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean  $< 0,05$ , maka data penelitian tidak homogen.

2. Uji Paired test

Uji *t paired* atau *paired t-test* adalah pengujian yang dilakukan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang

---

<sup>47</sup> Endang Wini Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, PTK, RND*. (Bumi Aksara : Jakarta, 2018). h. 141

berpasangan dengan asumsi data distribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

Pengambilan keputusan uji *paired t-test*:

- a. Nilai signifikan (2-tailed)  $< 0.05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
- b. Nilai signifikan (2-tailed)  $> 0.05$  menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

### 3. Hipotesis

Uji statistiknya sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV SDN 166 Seluma.

$H_a$  = Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV SDN 166 Seluma.

Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t, disini peneliti menggunakan program SPSS untuk melakukan uji t. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **D. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah SD Negeri 166 Seluma**

Pada tahun 1993, di buka SD dengan nama SD Persiapan Renah Gajah Mati SP2, tempat sekolah terletak di perumahan warga dan dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama Rasta. Kemudian pada tahun 1994 beralih nama menjadi SD 18 Seluma, dan dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Suin. Kemudian SD tersebut berganti nama menjadi SD 91 Seluma dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Nihan. Kemudian SD 91 berganti nama kembali menjadi SD 166 Seluma yang dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Yurman SP.d, beliau mulai menjabat pada tahun 2009 sampai sekarang.

##### **2. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 166 Seluma, Desa Kemang manis, Kecamatan Semidang Alas, Kabupaten Seluma. SD Negeri 166 Seluma terletak di tempat yang strategis, berdekatan dengan kantor desa dan puskesmas sehingga masyarakat dapat memantau proses pembelajaran dan ikut berperan dalam menjaga keamanan SD Negeri 166 Seluma. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 desember 2020 sampai dengan 08 Februari 2021.

### **3. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 166 Seluma**

#### **a. Visi SD Negeri 166 Seluma yaitu:**

Mewujudkan SD Negeri 166 Seluma sebagai sekolah yang berprestasi dan berakhlak mulia.

#### **b. Misi SD Negeri 166 Seluma yaitu:**

Untuk mencapai visi tersebut, SD Negeri 166 Seluma mengembangkan misi sebagai berikut:

1. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara aktif , tertib dan disiplin sesuai dengan kaldik dan jadwal pelajaran yang telah disusun.
2. Mengoptimalkan kegiatan pemahaman penghayatan dan pengamalan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa melalui Kegiatan keagamaan.
3. Mendorong dan membantu siswa mengenali potensi diri agar dapat dikembangkan secara optimal untuk mengembangkan prestasi belajar.
4. Mewujudkan lingkungan sekolah yang indah bersih dan sehat sebagai wawasan wiyata mandala.
5. Meningkatkan potensi guru melalui pendidikan dan pelatihan.
6. Membina kerja sama antar guru, komite sekolah dan orang tua/wali.

#### 4. Tenaga Pendidik SD Negeri 166 Seluma

Tenaga pendidik di SDN 166 Seluma berjumlah 8 Guru dan 1 kepala sekolah.

**Tabel 4.1**

#### Struktur Organisasi

No	Nama Guru	Jabatan
1	Yurman, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Deni Putri Devita Sari, S.Pd	Guru kelas VI
3	Rusmiati, S.Pd	Guru kelas IV
4	Sliping, S.Pd.i	Guru kelas V
5	Siamto, S.Pd.i	Guru PAI
6	Indarwati	Guru kelas III
7	Kustiyah	Guru kelas II
8	Rohilasismi	Guru kelas I
9	Rusanto	Guru Olahraga

Sumber: Dokumentasi SDN 166 Seluma Tahun 2020

#### 5. Data Siswa SD Negeri 166 Seluma

**Tabel 4.2**

#### Data Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	A-B	36
2	A	23
3	A	25

4	A-B	40
5	A	21
6	A	20
Jumlah		165

Sumber: Dokumentasi: SDN 166 Seluma Tahun 2020

Berdasarkan table diatas siswa di SDN 166 Seluma memiliki 8 kelas yang jumlahnya seluruh siswa berjumlah 165 siswa data tersebut diperoleh dari data siswa di TU SDN 166 Seluma.

#### 6. Sarana dan Prasarana SD N 166 Seluma

**Tabel 4.3**

#### **Sarana dan Prasarana**

No	Nama Ruang	Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )	Kondisi		
				Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	9	150, 7	7	2	
2	R. Kep. Sek, TU	1	52	1		
3	R. Guru	1	57	1		
4	R. Dapur	1	4,5	1		
5	Toilet/WC Guru	1	3,8	1		
6	Toilet/WC Siswa	2	15	2		

7	R. Gudang	1	44,4	1		
8	R. UKS	1	13,8			
9	R. Perpustakaan	1	54,5			

Sumber: Dokumentasi SDN 166 Seluma tahun 2020-2021

## E. Hasil Penelitian

### 1. Deskriptif Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 166 Seluma untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa. Pada awal penelitian, peneliti menyebarkan lembar uji angket di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 20 soal. Setelah siswa mengerjakan soal uji angket, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa penjelasan materi mozaik beserta langkah-langkah dalam pembuatan karya menggunakan media mozaik, sekaligus membuat karya menggunakan media mozaik. Sedangkan dikelas kontrol siswa diberi perlakuan berupa penjelasan materi saja. Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan, selanjutnya peneliti memberikan kembali lembar uji angket yang sama seperti sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* kreativitas siswa SD 166 Seluma di kelas Eksperimen dan kelas Kontrol Pada tabel 4.4. Dan hasil *Posttest* kreativitas siswa SD 166 Seluma di kelas Eksperimen dan kelas Kontrol pada tabel 4.5.

**Tabel 4.4****Data Deskripsi Statistik SD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	N	Range	Minim um	Maxim um	Mean		Std.	Varian
					Statistic	Std. Error	Deviati	on
							Statistic	Statistic
		c	c	c	Statistic	Error	c	c
preEks	20	30	30	60	45.75	1.824	8.156	66.513
preKon	20	25	30	55	42.25	1.427	6.382	40.724
postEks	20	20	75	95	83.75	1.490	6.664	44.408
postKon	20	20	65	85	76.50	1.500	6.708	45.000
Valid N (listwise)	20							

Sumber: Output Uji Data Deskripsi Statistik SPSS 25

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.4, hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai minimum siswa 30 dan nilai maximum siswa 60. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai minimum siswa 30, dan nilai maximum siswa 60. Terdapat sedikit perbedaan nilai rata-rata kreativitas. Rata-rata kelas eksperimen (45.75) lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kreativitas

di kelas kontrol (42.25). Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen nilai minimum yang diperoleh yaitu 75, dan nilai maximum yang diperoleh yaitu 95. Sedangkan di kelas kontrol nilai minimum yang diperoleh yaitu 65, dan nilai maximum yang diperoleh yaitu 85. Terdapat perbedaan nilai rata-rata kreativitas. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata yaitu (83,75) dan kelas kontrol (76,50) yang artinya nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

## 2. Uji Normalitas

### a. Pretest

Uji normalitas disini peneliti menggunakan program SPSS 25. Adapun hasil uji normalitas menggunakan program SPSS yang telah dilakukan dapat di lihat pada table 4.5 dengan hasil sebagai berikut:

**Table 4.5**

### Test Normalitas Pretest

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas Siswa	Pretest Eksperimen	.163	20	.169	.950	20	.363
	Pretest Kontrol	.167	20	.147	.951	20	.375

Berdasarkan hasil uji normalitas pada pretest, didapat bahwa nilai signifikansi pada data penelitian *pretest* yaitu 0,169 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0.147 , ini berarti lebih besar dari 0,05. Kesimpulannya yaitu data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Posttest

Uji normalitas disini menggunakan program SPSS 25, adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Tests Normalitas Posttest Program SPSS**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas Siswa	Posteksperimen	.174	20	.113	.902	20	.045
	Postkontrol	.149	20	.200*	.904	20	.049

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada data penelitian *posttest* yaitu 0.113 pada kelas eksperimen dan 0.200 pada kelas kontrol, ini berarti lebih besar dari 0,05. Kesimpulannya yaitu data pada penelitian ini berdistribusi normal.

### 3. Uji Paired Sampel Test

**Tabel 4.7**

#### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-36.125	9.370	1.482	-39.122	-33.128	-24.383	39	.000

Berdasarkan hasil uji paired sampel test, di dapat bahwa signifikan (2-tailed) yaitu .000 ini berarti lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

### 4. Uji Homogenitas

#### a. Pretest

Uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS. Adapun hasilnya uji Homogenitas melalui program SPSS yang telah dilakukan bisa dilihat dari table berikut ini:

**Tabel 4.8****Test Homogenitas Pretest Program SPSS**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas Siswa	Based on Mean	.753	1	38	.391

Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu 0,391 yang artinya lebih besar dari 0,05, dan ini berarti data pada penelitian ini homogen.

## b. Posttest

Uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS. Adapun hasilnya uji Homogenitas melalui program SPSS yang telah dijelaskan diatas bisa dilihat dari table berikut ini:

**Table 4.9****Test Homogenitas Posttest Program SPSS**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kreativitas Siswa	Based on Mean	.019	1	38	.892



Kreati vitas Siswa	Equal varian ces assum ed	.019	.892	3.429	38	.001	7.250	2.114	2.970	11.530
	Equal varian ces not assum ed			3.429	37.99 8	.001	7.250	2.114	2.970	11.530

Sumber: Output Uji Independent Sampel Test Posttest SPSS 25

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,01 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## F. Pembahasan

Hasil analisis *pretest* kreativitas siswa SD pada kelas eksperimen (45,75) dan kelas kontrol (42,20) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas awal kedua kelompok itu sama sebelum dilakukan penelitian. Setelah itu diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran media Mozaik sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran

menggunakan penjelasan materi. Setelah diberikan perlakuan selanjutnya siswa diberi lembar *posttest* kreativitas siswa SD. Hasil *posttest* kreativitas siswa SD pada kelas eksperimen (83,75) dan pada kelas kontrol (76,50) menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan hasil kreativitas siswa diakhir pembelajaran pada penelitian ini disebabkan karena pemberian perlakuan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Media Mozaik sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif karena kreativitas siswa yang menggunakan Media Mozaik lebih tinggi dibandingkan kreativitas siswa yang hanya menggunakan penjelasan materi.

Hal tersebut sesuai dengan definisi Kreativitas yaitu, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, atau model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru tersebut tidak harus sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, namun unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya. Seseorang dapat menemukan kombinasi baru yang memiliki kualitas yang berbeda sebelumnya.<sup>48</sup>

Sund menyatakan bahwa indikator potensi kreativitas siswa diantaranya yaitu memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam

---

<sup>48</sup> Ria Astuti & Thorik Aziz, *Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3, No 2, (2019). Hal. 295.

melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yg di berikan, serta percaya diri dan imajinatif dalam pembelajaran.<sup>49</sup> Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa siswa lebih kreatif dalam pembelajaran menggunakan media mozaik dengan praktek langsung dibandingkan dengan siswa yang memahami materi.

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Media Mozaik dapat membuat siswa tertarik terhadap suatu pembelajaran ini artinya dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Selain itu pada saat pembelajaran siswa antusias mengikuti proses belajar. Siswa yang antusias dalam suatu pembelajaran berarti mereka tertarik pada pembelajaran tersebut.<sup>50</sup> Hal tersebut terbukti bahwa ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan media mozaik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat mempengaruhi kreativitas siswa.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak dengan kegiatan mozaik. Mozaik diartikan sebagai suatu jenis karya seni dekorasi yang menerapkan teknik tempel. Menurut Hasnawati dan Anggraini, menyatakan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan melalui mozaik karena dalam kegiatan mozaik terdapat keterampilan membuat disain motif sesuai dengan ide yang dimiliki anak, memilih

---

<sup>49</sup>Agus Makmur, *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreatifitas*.....h. 5.

<sup>50</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia*.....h. 13.

alat dan bahan sesuai dengan tema yang akan dikerjakan, keterampilan dan ketelitian dalam mengunting atau memotong bahan serta ketelitian dalam melem potongan-potongan ke dasaran gambar yang sudah dibuat.<sup>51</sup>

Banyak kreativitas yang dapat diterapkan, salah satunya yaitu dengan karya mozaik. Mozaik merupakan kegiatan menempelkan atau merekatkan bahan di atas bidang dasar. Kreativitas senirupa siswa yang dibuat dengan karya mozaik memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk meningkatkan pemahaman mengenai seni rupa pada siswa, agar siswa dapat mengerti dari sekarang apa saja yang berhubungan dengan kegiatan karya seni rupa serta tidak terpaku pada satu tindakan yang biasa dilakukan. Kegiatannya pun mudah dimengerti dan dilakukan siswa, akan tetapi memiliki inti pembelajaran yang mengarah pada point kemampuan siswa seperti, kemampuan pengetahuan, sikap, dan terutama ketampilan seseorang.<sup>52</sup> Kreativitas sangat ditekankan dalam membuat karya mozaik dikarenakan hasil karya tergantung bagaimana siswa mampu memunculkan ide/gagasan yang sesuai pada proses pembuatan agar hasilnya memiliki unsur pengembangan.

---

<sup>51</sup> Adelia Lestia Ningsih & Rakimahwati, *Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 4 Nomor 2, (2020). h. 1102.

<sup>52</sup> Resa Farina, dkk, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Karya Mozaik di Kelas III SD Negeri Iboih Kabupaten Pidie*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 4 No 3, (2019). h. 2.

Mozaik suatu karya membutuhkan kreativitas dan keuletan disetiap prosesnya. Mozaik adalah pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem. Melalui kegiatan mozaik anak dapat berkreasi, selain merupakan kegiatan menggambar, melukis, mencetak, dan juga diberikan pengenalan seni aplikasi yaitu kegiatan berolah seni rupa yang dilakukan dengan cara menempel jenis bahan tertentu di atas bidang dasar yang dipadukan dengan teknik melukis. Melalui kegiatan mozaik anak juga dapat mengembangkan kemampuan social-emosionalnya, anak akan terlatih dan terbiasa bersabar dalam menyelesaikan tugasnya sampai selesai, anak lebih mudah mempelajari suatu kegiatan dengan bermain, karena dengan bermain anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan hati yang senang tanpa adanya paksaan, sama halnya dengan mozaik karna anak akan lebih mudah dalam belajar.<sup>53</sup>

Utami Munandar mengemukakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya media dan penggunaan waktu luang.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Intan Nursayyidah Wahyudi, Iman Nurjaman, *Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Umur 4-6 Tahun*, Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 7, No. 2, (2018). Hal. 15.

<sup>54</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : Bumi Aksara 2011). h. 53.

Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan guru dalam proses belajar-mengajar, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada anak didiknya saat proses belajar-mengajar atau sebagai saluran komunikasi. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar, walaupun bersifat sederhana tetapi merupakan suatu keharusan sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif. Media pembelajaran juga sangat penting bagi anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi yang dapat diciptakan oleh anak.<sup>55</sup>

SD Negeri 166 Seluma di dalam pembelajarannya tentunya menggunakan media, dalam pembelajarannya pada penelitian ini khususnya yaitu pembelajaran menggunakan media mozaik yang hasil *Posttest* pada kelas Eksperimen (83,75) yang artinya mendapatkan nilai lebih besar dibandingkan pada kelas kontrol (76,50). Perbedaan hasil kreativitas siswa diakhir pembelajaran pada penelitian ini disebabkan karena pemberian perlakuan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Media Mozaik sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas siswa. Dengan demikian pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya menggunakan media mozaik dapat

---

<sup>55</sup> Mia Asih dkk, *Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Dengan Media Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, volume 4, No 9 (2015). Hal. 4.

meningkatkan kreativitas siswa di bandingkan dengan kelas yang pembelajarannya tidak menggunakan media mozaik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **C. Kesimpulan**

Setelah peneliti melakukan penelitian dan menganalisa data yang diperoleh dalam pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SDN 166 Seluma” maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,01 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran kepada guru dan peneliti lain. Adapun saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan Media Mozaik sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menarik kreativitas siswa serta menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

2. Hendaknya guru lebih berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa merasa nyaman dan aktif dalam proses mengikuti pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohammad & Mohammad Asrori. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Amin Alfauzan dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar PAI Aspek Akhlaq Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPN 12 Kota Bengkulu, *MANHAJ: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. Volume 5. No 3.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Asih Mia. Dkk . 2015. Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Dengan Media Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Volume 4. No 9.
- Astuti Ria & Thorik Aziz. 2019. Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3, No 2.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Bahri Djamarah Syaiful & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Bungin Burhan. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Groub.

- Farina Resa. Dkk. 2019. Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Karya Mozaik di Kelas III SD Negeri Iboih Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 4. No 3.
- Kartikawati Dyah. 2015. *Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Seleman. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Edisi 4 Tahun ke 4.*
- Lestia Ningsih Adelia & Rakimahwati. 2020. Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 4 No 2.
- Makmur Agus. 2015. Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempua. *Jurnal EduTech*. Volume 1 No 1.
- Mareza Lia. 2017. Seni Budaya Dan Prakarya Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya*. Vol 7. No 1.
- Miranda Dian. 2018. Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. Volume 10. No 1.
- Muharrar Syakir & Sri Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta : Erlangga.
- Muqodas Idat. 2015. Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Metodik Didaktik*. Volume 9. No. 2.
- Nunuk Suryani & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

- Nursayyidah Wahyudi Intan & Iman Nurjaman. 2018. Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Umur 4-6 Tahun. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 7. No 2.
- Rachmawati Yeni & Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Siregar Syofian. 2017. *Metode Kuantitatif dilengkapai dengan Perbandingan Perhutngan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Slamento. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sugiono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta : Bandung.
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam KTSP*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Vavilya Ambarwati Sukma. 2014. Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 2. No 2.
- Wini Winarni Endang. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta.: Bumi Aksara.

Wulandari Ria. 2016. *Menumbuhkan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. Diakses pada 15 November 2020. Jam 09:25.  
<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/2450>.

Zubaedi. 2017. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Untuk PAUD dan Sekolah*.  
Depok: Rajawali Pers.

## **Instrumen Penilaian Kreativitas**

Nama :

Kelas :

### **Petunjuk Pengisian :**

1. Tuliskan identitas diri pada lembar yang sudah disediakan.
2. Berilah tanda centang ( ) pada salah satu alternatif jawaban pada setiap pernyataan di bawah ini,

### **Keterangan :**

**SS** : Sangat Setuju

**S** : Setuju

**KS** : Kurang Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**STS** : Sangat Tidak Setuju

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>KS</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1	Apakah pengalaman belajarmu menjadi lebih luas dengan menggunakan media mozaik?					
2	Apakah belajar menggunakan media mozaik memberikan pengalaman baru yang kamu alami?					
3	Dengan menggunakan media mozaik, apakah kamu dapat membuat karya mozaik?					
4	Dengan menggunakan media mozaik, apakah kamu dapat memahami pelajaran SBdP membuat karya mozaik dengan baik dan benar?					
5	Apakah dengan menggunakan media mozaik, dapat membangkitkan kreativitas belajarmu?					

6	Dengan menggunakan media mozaik, apakah kamu merasa belajar SBdP menjadi menyenangkan?					
7	Apakah pembelajaran media mozaik sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan gurumu?					
8	Apakah kamu sudah memiliki pengetahuan tentang kreativitas?					
9	Apakah kamu sudah memahami hal-hal mengenai kreativitas?					
10	Setelah memahami makna kreativitas, apakah kamu dapat menerapkannya pada karya mozaik?					
11	Menurutmu, apakah media mozaik sudah tepat untuk meningkatkan kereativias?					
12	Menurutmu, apakah menggunakan media mozaik sudah sesuai dengan yang kamu inginkan dalam belajar SBdP?					
13	Apakah kamu lebih menyukai pembelajaran menggunakan media mozaik dari pada hanya penjelasan materi?					
14	Dengan menggunakan media mozaik, apakah kamu sudah dapat membuat karya mozaik tanpa bantuan gurumu?					
15	Dengan kreativitas yang kamu miliki, apakah kamu sudah dapat membuat karya mozaik secara mandiri di rumah?					
16	Ketika ada suatu hal yang menarik dan berhubungan dengan materi yang sedang diterangkan, saya menanyakannya kepada guru?					
17	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga paham benar?					
18	Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap suatu materi pelajaran, saya juga banyak membaca di perpustakaan?					
19	Jika ada materi pelajaran yang sulit dimengerti, saya mengusulkan kepada guru untuk mengulang pembahasannya.					
20	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan					

	pendapat sesuai kemampuan saya.					
<b>Jumlah</b>						
<b>Skor Nilai</b>						

## Foto-foto Kegiatan









# TATA TERTIB SISWA

## 1. HAL MASUK SEKOLAH

1. Semua murid harus di sekolah selambat-lambatnya 5 menit sebelum pelajaran dimulai
2. Murid yang datang terlambat tidak diperkenankan langsung masuk kelas, melainkan harus melapor terlebih dahulu kepada Kepala Sekolah
3. Murid absen,
  - a. Hanya karena sakit atau keperluan yang sangat penting
  - b. Pada waktu masuk harus membawa surat-surat yang diperlukan
4. Murid tidak diperbolehkan meninggalkan kelas/sekolah selama jam pelajaran berlangsung
5. Murid diperbolehkan meninggalkan sekolah, apabila ada keperluan yang sangat penting dan mendesak

## 2. KEWAJIBAN MURID

1. Taat kepada Guru-guru dan Kepala Sekolah
2. Ikut bertanggung jawab atas kebersihan, keamanan dan ketertiban kelas/sekolah pada umumnya
3. Ikut bertanggung jawab atas pemeliharaan gedung, halaman dan inventaris kelas/sekolah
4. Membantu kelancaran pelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas
5. Ikut menjaga nama baik sekolah pada umumnya, baik di dalam maupun di luar sekolah
6. Menghormati guru dan saling menghargai antara sesama teman
7. Wajib membawa perlengkapan sekolah pada umumnya
8. Wajib menjalankan TATA TERTIB SISWA yang telah ditentukan

## 3. LARANGAN MURID

1. Meninggalkan kelas/sekolah selama pelajaran berlangsung, kecuali izin Guru Piket/Kepala Sekolah
2. Memakai perhiasan yang berlebihan
3. Berdandan yang tidak sesuai dengan kepribadian pelajar
4. Merokok di dalam dan diluar sekolah
5. Mengganggu jalannya pelajaran baik terhadap kelasnya maupun kelas lain
6. Mencontek pada saat tes pelajaran berlangsung
7. Berada di dalam kelas waktu jam istirahat, kecuali ada kepentingan yang harus dikerjakan
8. Berkelahi dan main hakim sendiri, jika ada perselisihan antar teman
9. Memelihara kuku panjang dan memakai alat kosmetik
10. Menjadi perkumpulan anak-anak nakal

## 4. HAL PAKAIAN

1. Setiap murid wajib memakai seragam sekolah lengkap sesuai dengan ketentuan sekolah
2. Pakaian olah raga sesuai dengan ketentuan
3. Panjang rok, harus dibawah lutut bagi murid perempuan

## 5. HAK - HAK MURID

1. Murid berhak mengikuti pelajaran selama tidak melanggar ketentuan sekolah
2. Murid berhak meminjam buku di Perpustakaan Sekolah dengan menaati peraturan yang berlaku
3. Murid berhak mendapat perlakuan yang sama diantara murid yang satu dan lainnya

## 6. HAL LES PRIVAT

1. Murid yang kesulitan dalam suatu pelajaran dapat mengajukan permintaan les tambahan dengan surat orang tua kepada Kepala Sekolah
2. Dilarang mengadakan les privat diluar tanpa sepengetahuan Kepala Sekolah
3. Les Privat dapat dibariskan sampai murid yang bersangkutan dapat mengejar pelajaran yang tertinggal
4. Les Privat dapat dilakukan diluar jam pelajaran

## CATATAN

Seluruh Orang tua / Wali Murid, dimohon membantu agar peraturan TATA TERTIB SISWA dapat dijalankan dan ditaati