

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berperan sebagai sarana penyampaian pesan kepada peserta didik. Media mencakup berbagai unsur dalam lingkungan belajar yang mampu merangsang minat, perhatian, dan motivasi peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media harus disesuaikan dan diintegrasikan secara menyeluruh dengan proses pembelajaran agar pelaksanaannya berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik adalah buku pelajaran. Namun buku pelajaran yang dijadikan sebagai bahan ajar di sekolah yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan peserta didik untuk belajar (Suyanti, 2010). Media pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat bagi peserta didik untuk memahami pelajaran yang diberikan. “Media atau alat peraga ini menjadi satu bidang yang harus dipahami oleh pendidik secara mendalam ketika akan menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik dan media pembelajaran mempunyai fungsi dan nilai yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran” (Hamalik, 1989).

Pada proses pembelajaran media meliputi apa yang digunakan guru yang melibatkan semua panca indra penglihatan, pendengaran, peraba, pencium dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar (Hasan et al., 2021).

Ada dua unsur yang harus dipenuhi ketika melaksanakan pembelajaran yaitu metode dan media pembelajaran. Pemilihan metode belajar pasti akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, walaupun masih banyak konteks atau materi yang diajarkan apakah cocok jika dipaparkan dengan media yang dipilih. Media memiliki fungsi untuk mengintruksi informasi yang terdapat dalam media tersebut harus mengikut sertakan peserta didik baik dalam fisik atau mental maupun dalam bentuk aktifitas nyata sehingga dengan ini pembelajaran akan terlaksana dan memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ayat Al-Quran sangat menghargai media sebagaimana Allah Swt mengajak umat-nya untuk memandang seluruh alam jagad raya yang telah diciptakan dengan serasi dan indah. Hal ini tertuang dalam surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: “Mereka kami utus dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan ad-zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah

diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (Q.S An-Nahl : 44)”

Ayat di atas menjelaskan bahwa Al-Quran tersebut yang menjadi media pembelajaran bagi manusia terhadap kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan ketentuan yang telah Allah buat. Allah memberikan mukjizat kepada manusia berupa Al-Quran sebagai penerang bagi manusia terhadap hukum-hukum yang belum diketahui dan juga sebagai penerang bagi manusia terhadap hukum-hukum yang belum diketahui dan juga sebagai penjelas terhadap keraguan yang ada di kehidupan manusia. Media yang digunakan oleh pendidik seharusnya bisa mewakili Sebagian materi yang telah diajarkan sebelumnya agar peserta didik lebih mudah menerima materi yang baru karena masih berhubungan dengan materi yang sebelumnya, hal ini juga dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan oleh pendidik diharapkan mampu memberikan sudut pandang yang baik bagi peserta didik, sehingga ketika selesai kegiatan proses belajar mengajar peserta didik memiliki keinginan untuk memikirkan kembali pelajaran yang telah dipelajarinya di kelas dan juga berkeinginan untuk memikirkan segala sesuatu mengenai materi tersebut.

Sejalan dengan era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih, dengan peran yang makin luas maka diperlukan pendidik yang mempunyai karakter. Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya perubahan alam dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi

sebagai ciri khas globalisasi itu sendiri. Maka dari itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C.

Pada kurikulum 2013 terdapat perubahan terutama pada permendikbud nomor 20 tahun 2016. Perubahan tersebut adalah tentang keterampilan yang sangat diperlukan oleh anak-anak bangsa. Oleh karena itu diperlukan keterlibatan semua pihak terutama pihak sekolah dalam menyiapkan anak-anak bangsa agar memiliki sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di abad 21 ini. Untuk bisa berperan secara bermakna pada era globalisasi di abad ke-21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman.

Hal ini menuntut peran pendidik untuk mengembangkan keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* pada peserta didik dalam pembelajaran di sekolah agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain. Guru menyiapkan segala perangkat seperti kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan model atau metode yang diintegrasikan dengan pembelajaran abad 21. Keterampilan abad 21 mampu mendasari kreativitas pada peserta didik sehingga mampu bersaing di era global.

Secara umum kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir, ide-ide maupun gagasan yang timbul dalam diri dan penciptaan sesuatu hal yang baru. Kreativitas ini dapat dipupuk dan dikembangkan melalui pendidikan dengan cara yang tepat.

Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian sebagai alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran maka kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang ada dalam komponen-komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar. Nilai dan kegunaan media pembelajaran untuk dapat mempertinggi proses pembelajaran, mempertinggi hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran.

Kreativitas merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk mengembangkan kegiatan kreatif di dalam pembelajaran SBdP. Menurut Agustyaningrum kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenali pembuatnya (Karmila & Husna, 2017).

Dengan pengertian ini, dapat diketahui bahwa kriteria utama dalam kreativitas adalah menghasilkan produk. Oleh karena itu, kreativitas perlu ditanamkan sejak dini dalam diri siswa sehingga siswa mampu

menghasilkan karya yang menarik sesuai dengan imajinasinya. Dalam mengembangkan kadar kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara melatih kepekaan, merangsang proses berpikir kreatif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkarya, dan bereksplorasi melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif.

Kreativitas adalah ciptaan alami kehidupan. Menciptakan berarti menyadari potensi terdalam kita, dan dengan melakukannya kita memperkaya potensi masyarakat, memperkaya konteks yang kita tempati. Dalam tingkat pengembangan isi bahan pembelajaran, pendidik perlu merangsang pemanfaatan otak belahan kanan dengan menggunakan strategi yang dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan, salah satunya adalah untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dalam kehidupan ini juga dituntut kreativitas yang sangat beragam bidangnya, yang tak bisa diperoleh hanya dari sekolah formal saja. Gardner memandang kreativitas sebagai salah satu dari "*multiple intelegensi*" yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreativitas merupakan sebuah komponen penting dan memang perlu, tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Guru jelas menjadi orang yang membuat keputusan mengenai apa yang akan diajarkan dan berapa banyak waktu yang harus dihabiskan oleh setiap anak untuk mata pelajaran tertentu, tetapi mereka juga bisa membuat pembelajaran menjadi lebih bisa diakses oleh anak-anak dengan membuat pembelajaran berlangsung dengan inisiatif dari diri sendiri dalam tingkat tertentu (Beetlestone, 2013).

Agar anak mencapai perkembangan yang optimal maka media sangat dibutuhkan dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak, dalam hal ini media alam yang akan di gunakan dalam media mengajar tersebut bahannya diambil dari lingkungan kehidupan siswa, sehingga bahan tersebut merupakan bahan yang mudah didapatkan seperti daun pisang, biji-bijian, dan batu-batuan. Pembuatan montase merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak, sehingga dengan kegiatan membuat kolase anak-anak dapat melatih kesabaran, ketelitian, kejelian, kebersamaan, dan terutama melatih koordinasi gerak tangan. Koordinasi gerak tangan anak perlu dilatih agar gerakan tangan anak terbiasa dengan hal-hal baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDIT Medinah Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan dengan salah seorang guru yang mengajar di kelas IV yang bernama Delpy, S.Pd. yang dilakukan pada tanggal 14 oktober 2024 diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan di SDIT ini hanya menggunakan buku cetak. Ada beberapa masalah yang terkait dengan kreativitas peserta didik diantaranya, kurangnya minat peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, kemudian efektifnya strategi pendidik dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Sebagai sekolah berbasis islam terpadu, perhatian lebih banyak difokuskan pada penguatan akademik dan pembinaan karakter religious, sehingga pembelajaran seni belum menjadi prioritas utama. Serta

perbedaan kemampuan dasar dan pengalaman peserta didik dalam kegiatan seni memengaruhi tingkat kreativitas dan kepercayaan diri mereka.

Guru berperan penting dalam perkembangan kreativitas anak, guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan saat pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak. Guru dapat mengajak anak dalam mengembangkan kreativitasnya baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Adapun peningkatan kreativitas dinilai dengan melalui aspek-aspek kreativitas yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi.

Media montase diharapkan mampu meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Adapun kelebihan dari media montase yaitu, dapat menambah daya ketelitian siswa, melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas, serta meningkatkan kepercayaan diri ketika menampilkan hasil yang telah mereka buat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul ***“Penerapan Media Montase Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas IV SDIT Medinah Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran SBdP.
2. Rendahnya kreativitas pada pelajaran SBdP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media montase.
2. Materi yang dijelaskan dalam pembahasan ini adalah bagaimana peserta didik mampu terampil kreatif dengan media montase.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah dalam penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kreativitas peserta didik kelas IV SDIT Medinah Lengayang setelah diterapkan media montase dalam pembelajaran SBdP?
2. Apakah penerapan media montase berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik kelas IV SDIT Medinah Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik yang menggunakan media montase dengan yang tidak menggunakan media montase.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan penerapan media montase dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SDIT Medinah Lengayang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik menjadi kreatif dalam memanfaatkan bahan-bahan seni yang ada disekitar lingkungan sekolah.
- 2) Membantu peserta didik mengembangkan kreativitas motivasi sikap dan kepribadian pada mata pelajaran Seni Budaya.
- 3) Membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan baik.
- 4) Dengan media kolase yang unik dapat mengatasi kebosanan peserta didik terhadap pelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan informasi tentang kreativitas motivasi sikap dan kepribadian peserta didik.
- 2) Menambah wawasan pemikiran kreatif pendidik terhadap media belajar yang telah diciptakan.
- 3) Menambah pengetahuan pendidik untuk memperbaiki pembelajaran yang lebih baik.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dalam bidang perbaikan Pendidikan khususnya penggunaan media kolase.
- 2) Menambah wawasan peneliti yang berhubungan dengan kreativitas penerapan media montase.

d. Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)

- 1) Meningkatkan fasilitas sekolah.
- 2) Meningkatkan kreativitas motivasi sikap dan kepribadian peserta didik yang mana akan berpengaruh terhadap pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kepribadian siswa yang berpengaruh terhadap sekolah yang bersangkutan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut sugiono adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel peneliti harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2015).

1. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Dikatakan media pembelajaran apalagi segala

sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran (Sanaky Hujair, 2009).

2. Montase adalah sebuah karya seni yang terbentuk dari susunan beberapa gambar, kemudian ditempel pada permukaan bidang sehingga menjadi sebuah karya seni baru dengan tema tertentu (Mas' uadah, 2017).
3. Kreativitas adalah merupakan suatu proses individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinasi, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam bidang untuk pemecahan suatu masalah (Rachmawati & Kurniati, 2010).

Pemahaman yang jelas tentang variabel operasional sangat penting untuk memastikan keakuratan dan relevansi data yang dikumpulkan. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan, yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga dapat mempengaruhi kreativitas peserta didik. Kreativitas sendiri merupakan faktor kunci dalam inovasi dan pemecahan masalah, yang dapat difasilitasi melalui pendekatan artistik seperti montase. Montase sebagai bentuk seni visual dapat menjadi media yang efektif dalam merangsang kreativitas karena melibatkan proses berpikir kritis, imajinasi, dan eksplorasi estetika. Dengan demikian, hubungan antara media **pembelajaran**, kreativitas, dan montase menunjukkan bahwa pendekatan berbasis seni dapat menjadi strategi edukatif yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas dalam berpikir kreatif dalam dunia pendidikan.

