

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA KOLASE BERBASIS DAUR ULANG SAMPAH  
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 3  
KELAS IV SDN 5 SILA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**M. ADITIA**  
**NIM. 2020A1HO55**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

M.\_ADITIA. 2020A1H055. “**Pengaruh Media Kolase Berbasis Daur Ulang Sampah Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV SDN 5 Sila Tahun Pelajaran 2023/2024**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd**  
**Pembimbing 2 : Yuni Mariyati M.Pd**

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam suatu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Contoh dari kolase adalah lukisan yang menambahkan unsur tempelan sebagai elemen estetis. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media kolase berbasis daur ulang sampah terhadap kreativitas siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN 5 Sila Tahun Pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi eksperimental designe* dengan jumlah sampel 40 siswa kelas IV di SDN 5 Sila. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, angket dan dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesa. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.0 *for windows* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,381 serta signifikan 0,023, pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $39-2 = 37$ . Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi  $=0,05$ ) hasil diperoleh untuk  $t_{tabel}$  sebesar 2,024. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, Jadi sebagaimana kaidah dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample T-test* dapat di simpulkan, bahwa ada pengaruh media kolase berbasis daur ulang sampah terhadap kreativitas siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN 5 Sila Tahun Pelajaran 2023/2024, dinyatakan diterima.

***Kata Kunci: Media Kolase, Daur Ulang Sampah, Kreativitas Siswa***

M. ADITIA. 2020A1H055. *"The Effect of Collage Media Based on Recycling Waste on Student Creativity on Theme 7 Subtheme 3 Class IV SDN 5 Sila in the 2023/2024 School Year"*. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I: Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Supervisor II: Yuni Mariyati M.Pd

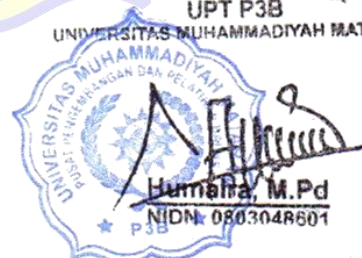
### ABSTRACT

Collage learning media creates a new work of art by arranging several objects inside a frame. A collage would be a painting including paste elements as an aesthetic feature. The study sought to find how collage material based on recycled garbage will affect student creativity in theme seven subthemes 3 class IV SDN 5 Sila in the 2023/2024 academic year. With a sample size of forty fourth-grade children at SDN 5 Sila, this study employs a quasi-experimental method of Observation, questionnaire, and documentation approaches with data analysis techniques which involved validity test, reliability test, normalcy test, homogeneity test, hypothesis test were the means of data collecting for this study. Based on the data analysis that has been done, it can be concluded that the results of the calculation of hypothesis testing with the help of the SPSS 20.0 for Windows program obtained a value of 2.381 and a significant 0.023, at a significant level of 5% with degrees of freedom (df)  $n-2$  or  $39-2 = 37$ . With 2-sided testing (significance = 0.05), the results obtained for the t-table are 2.024. Because the t-count is greater than the t-table,  $H_a$  is accepted.  $H_o$  is rejected as a basic rule of decision-making in the independent sample T-test. It can be concluded that there is an effect of collage media based on waste recycling on student creativity on theme seven, subtheme 3 class IV SDN 5 Sila Lesson Year 2023 2024, declared accepted.

**Keywords:** Collage Media, Recycled Waste, Student Creativity

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan penting untuk menjamin perkembangan serta keberlangsungan hidup manusia. Menurut Ahmad dalam Hasbullah (2017:3), pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Menurut Sutrisno (2016: 29), pendidikan adalah suatu kegiatan yang saling berkaitan, serta mencakup berbagai elemen yang memiliki keterhubungan erat satu sama lain. Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Majid (2014:87), pembelajaran tematik adalah metode yang menggabungkan konsep dari berbagai disiplin ilmu, dengan tujuan agar siswa dapat belajar lebih efektif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Sholehah (2017), yang menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses belajar yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran ke



dalam satu tema atau topik tertentu. Beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. Peneliti tertarik pada pembelajaran tema 7 subtema 3 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBdP Kelas IV Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2023/2024.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong proses belajar siswa (Aqib, 2013: 50). Pengertiannya lebih luas dibanding alat peraga atau media audio-visual, karena juga mencakup kombinasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan media pembelajaran, materi dapat dipahami lebih mudah oleh siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) menyamakan penyampaian materi, (2) membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) meningkatkan interaksi, (4) menghemat waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) memungkinkan belajar kapan saja dan di mana saja, (7) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, dan (8) mengarahkan peran guru menjadi lebih positif dan produktif (Aqib, 2013: 51).

Kolase merupakan teknik menempelkan berbagai unsur ke dalam satu bingkai untuk menciptakan karya seni baru. Karya kolase bisa berupa karya lengkap atau hanya bagian dari suatu karya. Contoh kolase adalah lukisan

yang menambahkan elemen tempelan sebagai bagian estetis. Teknik ini bisa diterapkan dalam mata pelajaran SBDP, di mana siswa berinteraksi dengan karya seni, produk kerajinan, atau teknologi yang ada di sekitar mereka. Melalui proses ini, siswa dapat berkreasi dan menghasilkan berbagai karya seni, kerajinan, maupun teknologi dengan sistematis, sehingga mereka mendapatkan pengalaman konseptual, apresiatif, dan kreatif.

Menurut “*Longman Dictionary of Contemporary English*” dalam (Sari, 2020). Kata kerativitas (*creativity*) dan kekratifan (*creativity*) sama-sama berarti, kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal (asli)”. *Creativity also creativeness: the ability to produce new and original ideas and things: inventiveness*. Dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal, baik dalam bentuk ide maupun alat. Lebih spesifik lagi, kreativitas melibatkan keahlian dalam menemukan hal-hal baru (*inventiveness*).

Berdasarkan definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru memiliki peran penting dalam perkembangan kreativitas anak. Guru harus mampu memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan dalam pembelajaran untuk mendorong kreativitas siswa. Guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreativitas mereka baik di dalam kelas maupun di luar. Peningkatan kreativitas diukur melalui beberapa aspek, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, 13 Maret 2023 di SDN 5 Sila, ditemukan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Selain itu, pelajaran menggambar kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan di sekolah tersebut. Siswa lebih dituntut untuk meraih nilai akademik yang tinggi tanpa memperhatikan tahap perkembangan mereka. Masa anak-anak yang seharusnya diisi dengan bermain menjadi hilang, karena siswa harus mengikuti les tambahan setelah sekolah. Hal ini membuat mereka fokus hanya pada pencapaian akademik, tanpa memperhatikan nilai-nilai penting lainnya seperti perkembangan emosi, kreativitas, saling menghargai, dan tolong-menolong.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kolase Berbasis Daur Ulang Sampah Terhadap Kreativitas siswa pada tema 7 subtema 3 Kelas IV SDN 5 Sila”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar pemaparan di atas, rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh media kolase berbasis daur ulang sampah terhadap kreativitas siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN 5 Sila Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kolase berbasis daur ulang sampah terhadap kreativitas siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN 5 Sila Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa
  - a. Siswa menjadi kreatif dalam memanfaatkan sampah-sampah untuk di jadikan media sekaligus mengajarkan siswa cinta kebersihan.
  - b. Membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas, motivasi, sikap, dan kepribadian pada tema 7 subtema 3.
  - c. Membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
  - d. Media kolase yang menarik dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pelajaran tema 7 subtema 3.
2. Bagi guru
  - a. Memperoleh informasi mengenai kreativitas, motivasi, sikap, dan kepribadian siswa.
  - b. Memperkaya wawasan pendidik tentang pemikiran kreatif melalui media pembelajaran yang telah dibuat.
  - c. Meningkatkan pengetahuan pendidik untuk memperbaiki pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Bagi sekolah
  - Meningkatkan fasilitas sekolah.
  - Meningkatkan kreativitas, motivasi, sikap, dan kepribadian siswa, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada proses pembelajaran. Juga, memperbaiki kepribadian siswa yang akan mempengaruhi lingkungan sekolah secara keseluruhan.



#### 4. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan perspektif baru untuk dunia pendidikan serta berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah menyelesaikan studi.

### 1.5 Batasan Operasional

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka di perlukan Batasan operasional agar peneliti terfokus pada apa yang ingin diimplementasikan dan apa yang akan di tinggalkan sehingga sesuai dengan sasaran. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah pada hasil dan pengaruh. “pengaruh media kolase berbasis daur ulang sampah terhadap kreativitas pada tema 7 subtema 3 siswa kelas IV”.

#### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

#### 2. Media Kolase

Media kolase yaitu segala sesuatu media pembelajaran yang di gunakan untuk mengajar anak-anak di sekolah dasar yaitu dengan cara menempel dan anak mengambil dedaunan atau batang pohon di sekitar untuk di tempel bisa berbentuk hewan bunga dan lain-lain dengan sekreatif anak itu sendiri sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

### 3. Daur Ulang Sampah

Daur ulang sampah adalah kegiatan mengolah kembali sampah atau produk habis pakai menjadi produk baru yang bermanfaat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), daur ulang berarti suatu kegiatan atau pemrosesan kembali bahan yang pernah dipakai. Ada beberapa jenis sampah yaitu :

- Sampah organik

Sampah organik adalah barang yang sudah tidak terpakai dan dibuang oleh pemilik atau pemakai sebelumnya. Sampah organik masih bisa dipakai jika dikelola dengan prosedur yang benar.

- Sampah anorganik

Sampah anorganik adalah jenis sampah yang berasal dari bahan-bahan non-hayati, baik itu produk sintetis maupun hasil dari proses teknologi pengolahan bahan tambang.

### 4. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan karya seni yang unik dan orisinal atau memberikan sentuhan baru pada karya seni yang sudah ada. Kreativitas melibatkan keinginan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, didukung oleh bakat, dorongan internal serta inspirasi dari orang lain, pemikiran yang inovatif, serta keyakinan dan keterampilan untuk mewujudkan karya seni tersebut.

Menurut Luluk Asmawati dalam (Sari, 2020), indikator kreativitas anak meliputi hal-hal berikut:

- a) Membuat karya yang menyerupai bentuk aslinya menggunakan berbagai bahan seperti kertas, plastik, pipet, dan lainnya.
  - b) Menunjukkan minat dan keterlibatan mendalam dalam berbagai aktivitas.
  - c) Memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan cenderung melaksanakan kegiatan secara mandiri.
  - d) Melaksanakan hal-hal baru dengan cara sendiri, menunjukkan inisiatif.
  - e) Anak dapat mengekspresikan diri melalui berbagai media dan bahan dalam karya seni mereka melalui kegiatan eksplorasi.
5. Tema 7 subtema 3

Penelitian ini mencangkup bahasa indonesia dengan materi pokok tentang gagasan pokok dan Gagasan Pendukung, IPA dengan materi macam-macam gaya, antara lain gaya otot gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan, SBdP dengan materi karya seni rupa teknik tempel. Sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 untuk kelas IV di SDN 5 Sila. Kreativitas akan diukur menggunakan Angket dengan indikator keaktifan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Lembar observasi yang akan digunakan baik itu dikelas eksperimen atau dikelas kontrol dijadikan penilaian dalam proses atau cara mengukur kreativitas siswa dengan membuat media kolase dari bahan sampah.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang sudah dilaksanakan, bisadisimpulkan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program *SPSS 20.0 for Windows* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,381 dengan signifikansi 0,023 pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $39-2 = 37$ . Dari pengujian dua sisi (signifikansi = 0,05), nilai  $t_{tabel}$  diperoleh sebesar 2,024. sebab  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu, sesuai dengan aturan pengambilan keputusan dalam uji *independent sample T-test*, disimpulkan bahwa penggunaan media kolase berbasis daur ulang sampah berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN 5 Sila Tahun Pelajaran 2023/2024, dan hipotesis tersebut diterima.

#### **5.2. Saran**

Dari hasil penelitian, terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah, pembelajaran memakai media kolase berbasis daur ulang sampah perlu terus dikembangkan serta didukung dengan menyediakan fasilitas serta sarana prasarana yang memadai, agar kualitas peserta didik serta sekolah bisa meningkat secara optimal. Sehingga, bisa memiliki manfaat yang lebih besar serta lebih baik dalam bidang pendidikan.
2. Bagi para guru SD, disarankan untuk lebih berinovasi dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, terutama media

kolase berbasis daur ulang sampah, serta didukung dengan metode belajar yang tepat guna meningkatkan kreativitas siswa.

3. Bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian, disarankan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada penelitian ini sehingga hasil penelitian di masa depan bisa lebih baik.
4. Untuk peneliti lain yang berminat melanjutkan penelitian tentang media kolase berbasis daur ulang sampah, baik dalam konteks tematik maupun bidang ilmu lainnya, disarankan supaya memperhatikan kendala yang ditemukan pada penelitian ini untuk referensi dalam perbaikan serta penyempurnaan dalam penelitian selanjutnya.

