

**PENGARUH METODE *TORRANCE TEST OF CREATIVE THINKING*
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA DI KELAS IV MIN 01 LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:
Syevia Warneingsih
21591204

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Di - Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

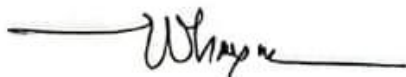
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Syevia Warneingsih mahasiswa IAIN Curup yang berjudul: "Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Menghasilkan Karya Seni Rupa di Kelas IV MIN 01 Lebong" sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Maret 2026

Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi, M.TPd
NIP.197303131997021001

Pembimbing II



Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP.199108242020122005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Syevia Warneingsih

NIM : 21591204

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Berbasis Proyek

Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Menghasilkan Karya Seni Rupa di Kelas
IV MIN 01 Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis secara diajukan atau dirujuk dalam naskah ini atau disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, Maret 2026

Penulis


Syevia Warneingsih
NIM.21591204

HALAMAN PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **786** /In.34/FT/PP.00.9/07/2026

Nama : **Syevia Warneingsih**
Nim : **21591204**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Di Kelas IV MIN 01 Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Jumat , 19 Juni 2026**
Pukul : **13.30-15.00 WIB**
Tempat : **Ruang 1 Gedung Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,


Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd
NIP. 197303131997021001

Sekretaris,


Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

Penguji I,


Dr. Sagiman, M.Kom
NIP. 197905012009011007

Penguji II,


Meri Hartati, M.Pd
NIP. 198705152023212065

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah,


Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat beserta salam tak lupa selalu tercurahkan kepada nabi besar junjungan kita yaitu nabi Muhammad SAW.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Kelas IV MIN 01 Lebong”** ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar sarjana (S1) pada fakultas Tarbiyah Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Bukan suatu hal yang mudah bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, karena keterbatasan ilmu dan kurangnya pengetahuan penulis. Namun berkat rahmat Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup
2. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
3. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN)
4. Bapak Dr.Muhammad Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Pembimbing Akademik

5. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Jauhari Kumara Dewi, M.Pd. selaku Pembimbing II. Yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan yang padat.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
7. Seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
8. Keluarga besar MIN 01 Lebong, karena telah bersedia menerima serta mengizinkan peneliti melakukan penelitian, khususnya di kelas IV C.

Penulis menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka kepada seluruh pihak yang terlibat penulis ucapkan banyak terima kasih karena sudah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengharapkan kritis dan saran yang bersifat membangun untuk kebaikan skripsi serta bermanfaat bagi pembaca dan generasi selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Januari 2026

Penulis

Syevia Warneingsih

NIM 21591204

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah : 5)

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu,

Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga”

(Hadist Riwayat Imam Muslim)

“Lelah boleh singgah, tapi menyerah bukan pilihan bagi jiwa

yang telah berjuang sejauh ini”

-Syevia Warneingsih

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Untuk cinta pertama dalam hidup saya yaitu Ayah. Terima kasih atas segala kasih sayang yang engkau beri dari sejak saya dilahirkan ke dunia ini. Dan terima kasih juga atas do'a dan dukungannya, didikanmu yang keras membuat saya bisa sampai di titik ini, hingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan ini sampai selesai. Saya selalu berdo'a dan berharap ayah selalu sehat sampai saya bisa mencapai kesuksesan yang telah diimpikan.
2. Untuk Ibu, perempuan paling cantik, paling indah yang telah melahirkan saya ke dunia ini. Terima kasih ibu telah menjadi orang pertama yang tiada hentinya memberikan kasih sayang, do'a dan dukungannya, yang selalu menguatkan saya dalam menghadapi badai dunia kehidupan termasuk badai di perkuliahan ini. Tanpa do'a yang selalu kau panjatkan kepada Allah SWT mungkin anakmu ini tidak akan sanggup menyelesaikannya, maka dari itu aku bersyukur memiliki sosok ibu yang kuat dan saya pun bisa kuat sampai di titik ini dan akan terus berusaha untuk mewujudkan mimpi-mimpi kita bersama.

3. Teruntuk saudara kandungku Suhaini, Supandi, Fitriyana, Afriyanto dan saudara iparku Maryanto, Rita, Muslim, Mardiana. Terima kasih telah memberikan dukungan dan kasih sayangnya, jasa kalian selama saya di perkuliahan akan menjadi sangat berarti karena berkat kalian juga saya bisa menyelesaikan kuliah ini.
4. Dan tidak lupa teruntuk diri saya pribadi, Syevia Warneingsih. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, di balik rasa takut, keraguan, dan kegagalan yang selalu menghantui, akhirnya kamu bisa melewatinya dengan sabar dan bisa kuat sampai akhir. Jangan pernah menyerah, capai segala impian dengan tenang, apa yang diusahakan harus selalu disertai dengan do'a karena di balik kesulitan pasti ada kemudahan, percayakan saya hanya kepada Allah SWT yang maha kuasa.

ABSTRAK

SYEVIA WARNEINGSIH, NIM. 21591204 “Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Kelas IV MIN 01 Lebong” Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking* di kelas IV MIN 01 Lebong serta mengetahui apakah metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa di kelas IV MIN 01 Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C MIN 01 Lebong yang berjumlah 19 orang. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi menggunakan instrumen berupa angket. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan Uji T-tes untuk mengukur pengaruh metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa.

Hasil penelitian menunjukkan 1) rata-rata skor pada kreativitas siswa sebelum menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking* (pretest) sebesar 67,00 dengan skor minimum 58 dan maksimum 76. Setelah penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* (posttest), rata-rata skor meningkat menjadi 82,32 dengan skor minimum 76 dan maksimum 94, menunjukkan peningkatan yang signifikan. 2) Setelah dilakukan Uji t didapatkan hasil pada kreativitas yang menghasilkan nilai signifikansi $0.000 > 0.05$ yang berarti (H_a) diterima. Dengan demikian, penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas IV C MIN 01 Lebong.

Kata Kunci : *Torrance Test of Creative Thinking*, Kreativitas, Seni Rupa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Metode Pembelajaran	10
2. Metode <i>Torrance Test of Creative Thinking</i>	11
3. Kreativitas	16
4. Seni Rupa	22
B. Kerangka Berpikir	34
C. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
D. Variabel Penelitian	39

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Uji Coba Instrumen	47
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
B. Hasil Penelitian	58
C. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	36
Tabel 3.2	38
Tabel 3.3	41
Tabel 3.4	47
Tabel 3.5	47
Tabel 3.6	49
Tabel 3.7	51
Tabel 3.8	51
Tabel 4.1	56
Tabel 4.2	58
Tabel 4.3	60
Tabel 4.4	61
Tabel 4.5	63
Tabel 4.6	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang utuh, tidak hanya secara intelektual, tetapi juga secara emosional, sosial, dan estetis. Pendidikan bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan sebagai upaya membangun manusia yang berkarakter dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun segala kekuatan kodrat anak untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat.¹

Dalam konteks abad ke-21, pendidikan diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high-order thinking skills*), termasuk kreativitas, inovasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Sejalan dengan pemikiran John Dewey, pendidikan harus menjadi proses rekonstruksi pengalaman yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa.² Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pencipta gagasan dan pemecah masalah.

Dalam surah Ar-Ra'd Ayat 11 yang berbunyi:

¹ Ki Hajar, Dewantara. "*Pendidikan*", (Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman siswa, 2004), hlm.14

² John, Dewey. "*Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*", (New York: The Free Press, 1916), hlm.89

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ
مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ
وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝

lahû mu‘aqqibâtum mim baini yadaihi wa min khalfihi yahfadhûnahû
min amrillâh, innallâha lâ yughayyiru mâ biqaumin ḥattâ yughayyirû mâ
bi'anfusihim, wa idzâ arâdallâhu biqaumin sû'an fa lâ maradda lah, wa mâ
lahum min dûnihî miw wâl

Artinya:

“Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

Dalam praktik di lapangan, pembelajaran di sekolah dasar sering kali belum maksimal dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hal itu disebabkan materi dari guru hanya sebatas penjelasan dan guru cenderung mengajar satu kegiatan, tidak mengkreasikan pembelajaran dan kurang melakukan apresiasi terhadap hasil belajar anak. Akibatnya, siswa kurang terdorong untuk berpikir mandiri dan orisinal. Padahal, sesuai dengan Permendikbud No.37 Tahun 2018, pembelajaran seharusnya mendorong siswa untuk mampu mengapresiasi dan

mengekspresikan diri melalui berbagai media visual, dua atau pun tiga dimensi, sesuai tahap perkembangannya.³

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya mengaktifkan siswa secara fisik, tetapi juga merangsang aspek kognitif dan afektif, terutama dalam konteks berpikir kreatif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT). Metode ini tidak hanya dapat digunakan untuk mengukur kreativitas, tetapi juga dapat dimodifikasi menjadi metode pembelajaran aktif yang mengajak siswa menyelesaikan tugas-tugas secara kreatif. *Torrance Test of Creative Thinking* menilai aspek-aspek seperti kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, orisinalitas gagasan, dan pengayaan detail yang semuanya sangat berkaitan dengan proses penciptaan karya seni.⁴

Melalui penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking*, pada pembelajaran seni rupa dapat menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Siswa tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga mengalami proses berpikir kreatif secara utuh mulai dari merumuskan ide, merancang, membuat, hingga mengevaluasi hasil karyanya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa di kelas IV tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas yang sistematis dan terukur.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, “*Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*”, (Jakarta: Kemendikbud, 2018), hlm.221

⁴ E. Paul, Torrance. “*Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual Figural (Streamlined) Forms A and B, Bensenville*”, (IL: Scholastic Testing Service, Inc., 2008), hlm.6–10

Berdasarkan fenomena di lapangan menunjukkan pembelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong, terlihat bahwa sebagian besar siswa cenderung hanya meniru contoh hasil kerja temannya. Dalam satu kegiatan menggambar bertemakan rumah, kebanyakan siswa terkadang hanya menggambar rumah bertemakan bebas tanpa tema dan itu pun siswa siswa masih enggan dan bingung dalam mengembangkan imajinasinya. Hal ini menunjukkan masih rendahnya kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni.⁵

Salah satu penyebab rendahnya kreativitas siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan tanpa bimbingan kreatif. Padahal, terdapat metode yang dapat menstimulasi daya cipta siswa, salah satunya adalah *Torrance Test of Creative Thinking*. Metode ini dikembangkan oleh Ellis Paul Torrance untuk melatih dan menilai kemampuan berpikir kreatif melalui tugas visual seperti menggambar dan melengkapi gambar yang belum selesai.⁶

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memandang penting untuk mengkaji pengaruh penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran seni rupa yang lebih efektif dan inovatif di tingkat sekolah dasar.

⁵ Hasil observasi langsung peneliti di MIN 01 Lebong

⁶ Torrance, E. Paul. "*Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual Figural (Streamlined) Forms A and B, Bensenville*", (IL: Scholastic Testing Service, Inc., 2008), hlm.6–12

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa tidak memiliki semangat belajar.
2. Kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga kreativitas siswa tergolong rendah.
3. Ketersediaan fasilitas belajar sangat terbatas hanya terpaku pada buku siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian kepada metode *Torrance Test Of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi tingkat kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking* di kelas IV MIN 01 Lebong?
2. Apakah metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa di kelas IV MIN 01 Lebong?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking* di kelas IV MIN 01 Lebong
2. Untuk mengetahui metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa di kelas IV MIN 01 Lebong

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menjadi sumbangan teori terhadap kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia sekolah dasar.
 - b. Dapat menjadi salah satu landasan ilmiah dalam memecahkan persoalan serupa dengan kreativitas anak usia sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan hasilnya dapat menjadi bagian dalam pengembangan kreativitas anak usia sekolah dasar.

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sarana untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan masa perkembangan kreativitas anak sehingga meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Menambah wawasan siswa dalam membuat karya seni rupa, serta melatih kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai kegiatan mozaik yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia sekolah dasar.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Al-Qadri pada tahun 2025 dengan judul “*The interaction between gender and the number of brothers on creativity in Sudanese pupils: A cross-sectional study using the TTCT-Figural performance*” mengkaji interaksi antara gender dan jumlah saudara laki-laki terhadap kreativitas siswa menggunakan instrumen *Torrance Test of Creative Thinking-Figural (TTCT-Figural)* tipe *Circles test*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional* yang melibatkan 11.636 siswa usia 7–13 tahun di Sudan, terdiri atas 5.571 siswa laki-laki (47,9%) dan 6.065 siswa perempuan (52,1%) dari sekolah negeri dan swasta. Dalam tes *Torrance Test of Creative Thinking-Figural*, kreativitas dinilai melalui tiga aspek, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan melihat ide dari berbagai sudut), dan *originality* (keunikan ide). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum siswa perempuan memiliki skor kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa

keaktivitas siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, bukan hanya kemampuan individu, tetapi juga gender dan kondisi keluarga.⁷ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti dimana sama-sama membahas metode *Torrance Test of Creative Thinking* dan kreativitas sebagai variable penelitian, untuk perbedaannya terletak pada desain penelitian yang digunakan yaitu desain *cross-sectional*, sedangkan penelitian peneliti menggunakan desain *Quasi Eksperimental desain one group pretest posttest*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Banarsari, Rokhmaniyah, dan Susiani pada tahun 2025 dengan judul **“Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa tentang Karya Seni dari Kertas Bekas”** Penelitian menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu dari 73,55% pada siklus I menjadi 79,08% pada siklus II dan meningkat menjadi 85,57% pada siklus III dengan indikator fleksibilitas, originalitas, fluensi, dan elaborasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan relevan dengan indikator kreativitas dalam pengukuran *Torrance Test of Creative Thinking* pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.⁸ Persamaan antara penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama

⁷ Al-Qadri, A. H., et al., “*The interaction between gender and the number of brothers on creativity in Sudanese pupils: A cross-sectional study using the TTCT-Figural performance*,” *Acta Psychologica*, Vol. 253, 2025, hlm. 1

⁸ Arum Banarsari, Rokhmaniyah, dan Tri Saptuti Susiani, “*Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa tentang Karya Seni dari Kertas Bekas*,” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 13, No. 1, 2025, hlm. 6–7

membahas tentang penggunaan alat ukur kreativitas yaitu *Torrance Test of Creative Thinking* Berbasis Proyek. Perbedaannya yaitu pada metode penelitian, dimana penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian peneliti sendiri hanya menggunakan bentuk penelitian kuantitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indra Kusuma mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris pada tahun 2021 di IAIN Bengkulu dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas IV”** Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design*. 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_0 diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁹ Persamaan penelitian yaitu jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Kedua, penelitian sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Sedangkan perbedaannya, Indra Kusuma meneliti kreativitas anak SD menggunakan metode *Quasi Eksperimen Design* sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest*.

⁹ Indra Kusuma, “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma,” (Skripsi: Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, 2021), hlm.7

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Metode Pembelajaran

Metode menurut bahasa berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang merupakan kombinasi kata *meta* (melalui) dan *hodos* (jalan), dalam bahasa Inggris metode berarti *method* yang berarti cara.¹⁰ Secara terminologi, para ahli memberikan definisi yang beragam tentang metode, di antaranya pengertian yang dikemukakan Surakhmad, bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.¹¹ Sedangkan Poerwaktja, mengemukakan bahwa metode pembelajaran berarti jalan ke arah suatu tujuan yang mengatur secara praktis bahan pelajaran, cara mengajarkannya dan cara mengelolanya.¹²

Metode sebagai sebuah keputusan yang diambil oleh pendidik dalam mengatur cara pelaksanaan daripada proses pembelajaran atau soal bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran yang akan diberikan pada peserta didik. Secara sederhana metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam upaya mengajarkan materi

¹⁰ Ratnasari, Rika, "*Khalifah Umar Bin Khattab Oleh Rika Ratnasari NPM 13106276 Jurusan : Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung 1439 H / 2018 M*", (2018), hlm.12

¹¹ Winarno Surakhmad, "*Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*" (Bandung: Tarsito, 1998), hlm. 96

¹² Soegarda Poerwaktja, op.cit., hlm. 386

pembelajaran untuk mencapai suatu target kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik.¹³

2. Metode *Torrance Test of Creative Thinking*

a. Pengertian Metode *Torrance Test of Creative Thinking*

Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) adalah alat ukur kreativitas yang dikembangkan oleh E. Paul Torrance pada tahun 1966 dan direvisi beberapa kali untuk meningkatkan validitas dan reliabilitasnya. *Torrance Test of Creative Thinking* dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif melalui tugas-tugas yang menstimulasi berpikir divergen atau berpikir menyebar (kemampuan menghasilkan banyak jawaban yang bervariasi dari satu stimulus).

Torrance mendefinisikan kreativitas sebagai:

"The process of sensing problems or gaps in information, forming ideas or hypotheses, testing and modifying these hypotheses, and communicating the results."

(Proses merasakan adanya masalah atau kekurangan informasi, membentuk ide atau hipotesis, menguji dan memodifikasi hipotesis tersebut, serta mengomunikasikan hasilnya).¹⁴

¹³ Dinar Hapsari and Vicky Dwi Wicaksono, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo", Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (2018), hlm. 1–11.

¹⁴ Torrance, E. Paul, *"Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual, Research Edition. Princeton"*, (NJ: Personnel Press, 1974), hal. 6

Torrance Test of Creative Thinking telah terbukti memiliki validitas prediktif tinggi terhadap kesuksesan jangka panjang, termasuk dalam karier dan inovasi. Torrance sendiri melakukan studi longitudinal selama puluhan tahun untuk membuktikan bahwa skor tinggi pada TTCT berkorelasi dengan pencapaian kreatif di masa dewasa.¹⁵ Tes Berpikir Kreatif Torrance, yang dulunya bernama Tes Berpikir Kreatif Minnesota adalah tes kreativitas yang dibuat berdasarkan karya JP Guilford dan diciptakan oleh Ellis Paul Torrance.

Menurut Gardner, secara garis besar, ada dua pendekatan utama untuk mengukur kreativitas seseorang, diantaranya adalah: (1) Pendekatan kemampuan berpikir kreatif (kognitif berperilaku.¹⁶ Penilaian proses) serta (2) Pendekatan melalui kepribadian. Salah satu tes yang banyak digunakan diantaranya; tes yang dilakukan Torrance (*Test of Creative Thinking*) yang melibatkan kemampuan berpikir; atau Tes sindroma kepribadian, contohnya *Alpha Biological Inventory*.¹⁷

Inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kepribadian seseorang. Kepribadian kreatif yang dimaksud meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan

¹⁵ Torrance, E. Paul, "*The Manifesto: A Guide to Developing a Creative Career. Westport*", (CT: Ablex Publishing, 2002), hal. 19-23

¹⁶ Dedi Supriyadi, "*Isu dan Agenda Pendidikan Tinggi*", (Bandung: Rosda Karya, 2007)

¹⁷ Gardner Howard, *Multiple Intelligencies*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1993),

kebiasaan-kebiasaan mental yang memunculkan solusi, ide, konsep, bentuk artistik, teori atau produk yang unik dan baru/orisinal tes dibuat dalam bentuk figural/gambar atau verbal/ bahasa¹⁸. Contoh lain mengenai tes kreativitas (khusus di konstruksi di Indonesia) adalah Skala Sikap Kreatif oleh Utami Munandar. Skala ini disusun untuk anak usia dini, penyusunan instrumen mempertimbangkan perilaku kreatif yang tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), namun juga sikap kreatif (afektif).

b. Indikator Metode *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT)

Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) merupakan alat ukur kreativitas yang dikembangkan oleh E. Paul Torrance pada tahun 1966. Tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif individu melalui berbagai aktivitas verbal dan figural (*non-verbal*).

Indikator utama dari metode ini mencakup:

1). *Fluency* (Kelancaran)

Kemampuan menghasilkan banyak ide atau gagasan dalam waktu singkat.

2). *Flexibility* (Keluwesannya)

Kemampuan menghasilkan ide dari sudut pandang yang berbeda.

3). *Originality* (Keaslian)

Kemampuan menciptakan ide yang unik dan tidak biasa.

¹⁸ Utami Munandar, *Op.cit.*, hlm. 91

4). *Elaboration* (Perincian)

Kemampuan mengembangkan ide menjadi lebih rinci dan mendetail.

Metode ini terbagi menjadi dua bentuk, yaitu *Torrance Test of Creative Thinking* verbal dan *Torrance Test of Creative Thinking* figural. *Torrance Test of Creative Thinking* verbal berisi tugas-tugas tertulis yang menstimulasi berpikir divergen melalui bahasa, sementara *Torrance Test of Creative Thinking* figural menggunakan gambar atau bentuk visual untuk menstimulasi kreativitas visual dan spasial.¹⁹

c. Penerapan Metode *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT)

Dalam praktik pembelajaran, terutama pada bidang seni atau pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, metode *Torrance Test of Creative Thinking* dapat digunakan sebagai alat asesmen maupun pendekatan pembelajaran berbasis kreativitas. Penerapan metode ini umumnya dilakukan dengan memberikan stimulus berupa gambar atau pernyataan terbuka yang mendorong siswa untuk:

- 1). Menghasilkan berbagai ide sebanyak mungkin (*fluency*),
- 2). Mengembangkan ide dari berbagai sudut pandang (*flexibility*),
- 3). Menyampaikan gagasan yang orisinal (*originality*),

¹⁹ Torrance, E. P., "*Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual, Research Edition. Princeton*", (NJ: Personnel Press, 1974) hal. 8–10

- 4). Memperinci atau mengembangkan gagasan mereka secara lebih mendalam (*elaboration*).

Misalnya, guru dapat memberikan sebuah gambar atau bentuk yang tidak utuh dan meminta siswa untuk melengkapinya menjadi suatu gambar bermakna. Hal ini melatih siswa untuk mengimajinasikan bentuk baru, mengolahnya menjadi gambar konkret, serta memberi penjelasan tentang makna atau cerita dari gambar tersebut.

Dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV, guru dapat menerapkan prinsip-prinsip *Torrance Test of Creative Thinking* melalui kegiatan menggambar kreatif. Berikut langkah-langkah penerapannya:

- a). Pemberian Stimulus Visual (*Torrance Test of Creative Thinking* Figural)

Guru menampilkan bentuk garis atau coretan yang tidak utuh di atas kertas (misalnya: setengah lingkaran, garis vertical maupun horizontal, atau bentuk bebas). Siswa diminta untuk mengamati dan mengembangkan gambar tersebut menjadi suatu gambar yang bermakna menurut imajinasi mereka.

- b). Pengembangan dan Perincian Karya

Setelah siswa menggambar objek sesuai interpretasinya, mereka diminta menambahkan detail pada gambar tersebut (seperti tekstur, pola, atau elemen lain) agar lebih lengkap.

c). Presentasi dan Refleksi Kelas

Siswa mempresentasikan karya mereka di depan kelas. Teman-teman dapat memberi masukan atau menanyakan proses berpikir mereka.

Metode ini membantu siswa belajar berpikir divergen, yaitu berpikir terbuka terhadap berbagai kemungkinan ide, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berekspresi melalui seni. Penerapan ini juga selaras dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan 4C (*CriticalThinking, Creativity, Communication, Collaboration*).²⁰

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Sugiarto kreativitas merupakan tindakan, ide atau produk yang mengandung unsur kebaruan yang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain atau memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru.²¹ Jadi, kreativitas adalah sesuatu yang baru dan menciptakan keunikan tersendiri

Sedangkan menurut Middy dan Ari kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original

²⁰ Munandar, Utami Munandar. “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*”. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hlm. 66

²¹ Eko Sugiarto, “*Kearifan Ekologi sebagai Sumber Belajar Seni Rupa Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang*,” Jurnal Imajinasi, 2 (Juli 2017), hlm.11

baik berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah.²² Jadi dapat dipahami bahwa, kreativitas tidak harus sesuatu yang baru, namun merupakan gabungan suatu hal yang sudah ada dan dialami sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah keterampilan seseorang memberikan atau mengelaborasi gagasan dan ide baru dalam memecahkan masalah, mampu menjawab banyak kemungkinan yang bersifat original.

b. Indikator Kreativitas

Indikator pada kreativitas menurut Indriajati dan Ngazizah yang mengatakan terdapat 5 (lima) indikator kreativitas yaitu sebagai berikut:

- 1). Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- 2). Memiliki suatu kepercayaan diri pada peserta didik
- 3). Peserta didik memiliki ketekunan yang tinggi.
- 4). Peserta didik berani dalam mengemukakan suatu pendapat
- 5). Peserta didik mempunyai imajinasi yang tinggi.²³

Berdasarkan pendapat diatas menunjukkan bahwa secara baik kegiatan yang membangun kreativitas dapat memberikan

²² Middy Boty dan Ari Handoyo, “Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma’had Islamy Palembang,” Jurnal Ilmiah PGMI, 1 (Juni 2018), hlm.45

²³ Indriajati. D, & Ngazizah, N, “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan”, (Yogyakarta: Deepublish,2018) hlm.113

dorongan yang kuat sebagai sarana pengembangan keterampilan, dengan kreativitas anak mengenal keindahan berbagai pengalaman lain yang berhubungan dengan keindahan, kreativitas memberikan lebih nilai dalam hal menanamkan serta pengembangan kepekaan perasaan.

c. Ciri-ciri Kreativitas

Dalam kegiatan berkarya seni khususnya di sekolah diperlukan adanya penilaian hasil akhir untuk mengetahui ketepatan, kelayakan dan keindahan suatu karya yang dibuat oleh siswa. Menurut Syafaatunnisa mengutip pendapat Ismiyanto penilaian hasil karya perlu dilakukan dengan pencermatan tentang keberadaan komponen-komponen dalam tampilan karya, Indikator tingkat kreativitas yang terdiri dari:

- 1). Visual, meliputi: keanekaragaman unsur-unsur motif, subjek, figur, warna dan sebagainya.
- 2). Ide atau gagasan, meliputi: kebenaran dan keaslian tampilan.
- 3). Keterampilan teknis, meliputi: kemampuan penataan komposisi unsur-unsur.²⁴

²⁴ Syafaatunnisa Arba, “*Kreativitas Berkarya Mozaik Dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang Studi Kasus Pada Siswa Kelas Iv Sdn Grinting 1 Kabupaten Brebes*,” (Skripsi: Mahasiswa jurusan seni rupa UNNES, 2020), hlm.26-27

d. Tahap-tahap Kreativitas

Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa, pedoman yang dikembangkan oleh Wallas, yang menyatakan proses kreatif meliputi empat tahap yaitu:²⁵

- 1) Persiapan yaitu tahapan pemecahan masalah dengan mengumpulkan data, belajar berfikir, mencari pendekatan dan penyelesaiannya.
- 2) Inkubasi, merupakan awal proses timbulnya inspirasi dan penemuan yang baru
- 3) Iluminasi, dimana seseorang mendapatkan sebuah masalah dari ide dan gagasan baru
- 4) Verifikasi, seseorang menguji dan memeriksa pemecahan masalah.

e. Manfaat Kreativitas

Rachmawati dan Kurniati menuliskan, selain bermanfaat baik bagi pengembangan diri, kreativitas juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri. Dengan kreativitas anak dapat mengekspresikan dirinya, oleh sebab itu kreativitas perlu dibatasi dengan perkembangan nilai dan moral

²⁵ Rusdi, "Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta," Muslim Heritage, 2 (April, 2018), hlm.263-268

yang baik, agar anak dapat mewujudkan diri dengan benar melalui kreativitasnya.²⁶

f. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Fia Alifah Putri dkk. mengutip pendapat dari Elizabeth kondisi yang mempengaruhi Kreativitas Ada delapan kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas individu, yaitu:²⁷

1). Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2). Kesempatan

Menyendiri hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Anak menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3). Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

²⁶ Dian Miranda, “Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas,” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 8 (2018), hlm.19

²⁷ Fia Alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi, “Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta,” *Al-aulad*, 1 (Maret 2020), hlm.3-4

4). Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5). Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan saran yang akan mendorong kreativitas.

6). Hubungan orang tua–anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7). Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8). Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sedangkan faktor penghambat kreativitas antara lain:²⁸

²⁸ Fia Alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi, “*Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta*,” Al-aulad, 1 (Maret 2020), hlm.4

- a). Terlalu banyak larangan, larangan secara otomatis menghambat pengalaman belajar.
- b). Memaksakan hanya satu cara, yang mungkin sudah out of date.
- c). Kurang menghargai karya anak, sehingga anak berhenti berkarya.
- d). Kurang mengembangkan humor dalam proses pembelajaran.
- e). Terlalu banyak komentar negatif atau kritik.
- f). Kurangnya pembiasaan membaca di rumah atau literasi.
- g). Adanya pewarisan kebiasaan buruk yang ditularkan orang tua kepada anak.

4. Seni Rupa

a. Pengertian Seni

Seni adalah salah satu cara yang dapat meningkatkan daya kreativitas anak. Namun untuk mengembangkan kreativitas seni pada anak, anak harus memiliki kebebasan dalam menggunakan berbagai imajinasinya melalui berbagai kegiatan salah satunya dengan kegiatan menggambar. Seni adalah proses kerja dan gagasan seseorang yang mencantumkan kemampuan kreatif, terampil, kepekaan hati, indera dan pikiran untuk mewujudkan suatu karya yang mempunyai kesan estetik, selaras, bernilai seni dan lainnya.

Seni merupakan hasil tiruan alam (*art imitator nature*), ia menganggap bahwa suatu seni dan seniman adalah peniru benda yang ada di alam atau sudah ada sebelumnya. Menurut tokoh Pendidikan

nasional, Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa seni merupakan semua perbuatan manusia ada dari perasaannya yang bersifat indah, hingga bisa menunjukkan jiwa dan perasaan manusia.²⁹ Seni pada anak usia dini yaitu kegiatan mengungkapkan imajinasi dan kreativitas yang ada pada diri anak berdasarkan kesadaran dan pengalaman hidup, pengetahuan serta keterampilan untuk menciptakan karya yang mempunyai fungsi individu atau sosial menggunakan berbagai media.³⁰

Dr. M. Quraish Shihab, M.A. menyatakan seni adalah sebuah keindahan, Ia merupakan ekspresi ruh dari manusia yang menghasilkan tata laku manusia yang mengandung sebuah nilai keindahan.³¹

Terdapat beberapa tujuan seni yaitu: (a) Tujuan educative, yaitu dapat mewujudkan salah satu aspek kemampuan dibidang keindahan, baik menyangkut kreasi seni maupun apresiasi seni dalam pengembangan kepribadiannya. (b) Penyalur ekspresi, yaitu perasaan peserta didik dan ide untuk mengembangkan kreasi tertentu dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Sehingga anak memiliki kebebasan mengekspresikan sesuai dengan keinginannya untuk mengungkapkan sesuatu yang khas sesuai dengan perkembangannya.

²⁹ Farida Mayar, “*Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*”, (Yogyakarta: CV Budi Utama), hlm.2

³⁰ Siti Irnawati, “*Perkembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini*”, Kompasiana, September 28, 2022

³¹ Akhmad Akromusyuhada, “*Seni Dalam Perspektif Al Quran Dan Hadist*”, Jurnal Tahdzibi 3, no.1 (2018): 1–6

- (c) Membantu therapy, aktivitas seni dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan dalam menyesuaikan diri dan memiliki hambatan dalam perkembangannya. Membantu dalam kemampuan fisik motorik anak seperti melatih Gerakan pada otot-otot anak, baik otot besar maupun kecil, melatih koordinasi otot dalam keseimbangan. (d) Pengembangan kreativitas, kreativitas dalam bidang seni rupa yang pertama kelancaran dalam mengungkapkan ide, maupun materi, yang kedua mudah menguasai diri terhadap situasi, yang ketiga keaslian dapat membuat tanggapan yang berbeda dari yang lain, yang keempat, berfikir secara global. (e) Sebagai penyalur hobi maupun persiapan profesi. (f) Untuk membantu pembelajaran bagi pendidik, penuangan tradisi, rekreasi, komunikasi, dan lainnya.³²
- b. Pengertian Seni rupa

Seni Rupa diartikan sebagai pembuatan berbagai macam hasil karya yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan dengan memanfaatkan berbagai macam media. Seni rupa merupakan salah satu seni yang sudah lama dikenal dan dilakukan oleh umat manusia. Baik berupa gambar lukisan, mural dan patung-patung. Pengertian seni rupa adalah cabang kesenian yang membentuk sebuah karya seni dengan menggunakan media yang dapat ditangkap secara kasat mata dan juga dapat dirasakan ataupun disentuh dengan indera peraba.³³ Menurut

30-31 ³² Farida Mayar, “*Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*”, (Yogyakarta: CV Budi Utama), hlm.

³³ Ahmad Hilmi, Lc., MA. “*Tashwir: Seni Rupa Dalam Pandangan Islam*”, 2018

Yuniningsih Pendidikan seni rupa merupakan suatu upaya yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri, mengenal diri sendiri serta dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang dimiliki tentunya dalam bidang seni rupa.³⁴ Siswandi mengemukakan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan.³⁵

Prinsip-prinsip seni rupa adalah cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur rupa sehingga membentuk suatu karya seni. Prinsip Seni Rupa dapat juga disebut asas seni rupa, yang menekankan prinsip desain seperti: kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan. Desain atau yang dulu diistilahkan dengan sebutan nirmana sebenarnya secara materi tidak ada perubahan yang mendasar, karena semua prinsip tersebut masih seperti semula.³⁶

c. Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur seni rupa antara lain bentuk, titik, garis, bidang, warna, dan gelap terang yang disusun (diorganisasikan) secara artistik (mempertimbangkan prinsip penyusunan) hingga membentuk wujud baru yang disebut seni rupa.³⁷

³⁴ Rinda Yanuar Wisma, Usep Kustiawan, and Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas, “Penerapan Kegiatan Membatik Jumpuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan 1 Senggreng”, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan 2, no. 2 (2022) hlm.161

³⁵ Annisa Herlida Sari, “Studi Kasus Strategi Guru Dalam Kegiatan Menggambar Untuk Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini”, Jurnal Pelita PAUD 4, no. 2 (2020) hlm. 150

³⁶ I Made Suparta, “Prinsip Seni Rupa”, The inside mag 1, no. 1 (2020) hlm. 1

³⁷ Sofyan Salam, “Pengetahuan Dasar Seni Rupa”, (Makassar. Vol. 1, 2020)

- 1) Bentuk sebagai salah satu unsur fisik seni rupa dapat berupa titik, garis, bidang, dan gempal. Berikut ini dijelaskan jenis bentuk tersebut.
- 2) Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum berupa bundaran sederhana. Namun, titik bila dibesarkan (dizoom) memiliki raut dapat berupa bundaran, mampat, tak bersudut, bujur sangkar, segi tiga, lonjong, dll.
- 3) Garis merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun tidak memiliki lebar (jenisnya garis lengkung, lurus, putus-putus dan spira).
- 4) Bidang, atau area merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis di miliki dimensi panjang lebar (bidang horizontal, vertikal, diagonal).
- 5) Warna merupakan unsur rupa yang penting dan salah satu wujud keindahan yang dilihat oleh indera penglihatan.
- 6) Gelap-terang dalam kolase unsur visual gelap terang penting untuk memberikan penonjolan pada unsur tertentu untuk memberikan kesan kontras, ruang, jauh dekat dan volume.

d. Jenis-jenis karya seni rupa

Berdasarkan media bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa dapat dibedakan jenisnya sebagai berikut:³⁸

1) Seni lukis adalah jenis karya seni rupa dua dimensi (dwimatra).

Lukisan dapat dibuat dengan berbagai bahan antara lain, cat lukis, tinta, krayon, pastel, pensil gambar dan sebagainya.

2) Seni gambar adalah jenis karya seni rupa yang dibuat untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan suatu objek dengan mirip nyata dan sebagainya.

3) Seni patung adalah jenis karya tiga dimensi, bentuk patung dapat berwujud manusia, binatang dan sebagainya. Patung dapat dibuat dari bahan batu, kayu, logam, koin, es dan sebagainya.

4) Seni dekorasi adalah jenis karya seni rupa yang dalam penampilannya lebih mengutamakan keindahan, rancangan, rangkaian/hiasan bahan tertentu.

5) Seni kerajinan/karya merupakan jenis karya seni terapan. Seni terapan merupakan seni kerajinan tangan.

6) Seni bangunan merupakan jenis karya seni terapan, misalnya bangunan rumah.

³⁸ Dr. Farida Mayar. “Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Tambusai 3, no. 5 (2019) hlm 45.

7) Seni cetak, adalah jenis karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara mencetak acuan/alat cap yang diberi tinta/pewarna.

e. Tujuan Seni Rupa

Pendidikan seni rupa memiliki tujuan yang strategis dalam proses pendidikan karena berperan langsung dalam pengembangan kreativitas, karakter, dan identitas budaya peserta didik. Menurut Awalini, Handayani, dan Suryandoko, pendidikan seni rupa tidak hanya berorientasi pada penciptaan karya visual yang bersifat estetis, tetapi juga diarahkan pada pembentukan individu yang kreatif, berbudaya, serta memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya, baik pada lingkup lokal maupun global. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik diberi kesempatan untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pengalaman hidupnya secara visual, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, pendidikan seni rupa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, khususnya dalam aspek kreativitas, imajinasi, dan kepekaan estetis. Proses berkarya seni rupa mendorong peserta didik untuk berpikir divergen, mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk, warna, dan media, serta menghasilkan ide-ide orisinal sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangannya. Dalam konteks pendidikan dasar, tujuan ini menjadi sangat penting karena masa anak-anak merupakan fase awal

pembentukan pola pikir kreatif dan sikap apresiatif terhadap lingkungan visual di sekitarnya.³⁹

f. Manfaat seni rupa

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, khususnya dalam aspek kreativitas, imajinasi, dan perkembangan sosial emosional. Kegiatan seni rupa seperti menggambar, mewarnai, dan membuat karya visual memungkinkan peserta didik menuangkan gagasan, perasaan, serta pengalaman pribadi ke dalam bentuk visual, sehingga mendorong munculnya ide-ide kreatif dan orisinal. Proses ini menjadikan seni rupa sebagai media yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sejak usia dini.⁴⁰

Manfaat lain dari pembelajaran seni rupa adalah membantu perkembangan motorik dan kemampuan berpikir divergen peserta didik. Aktivitas seni rupa melibatkan koordinasi antara gerak tangan dan pengolahan ide, sehingga dapat melatih motorik halus sekaligus kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Oleh karena itu, seni rupa berperan sebagai media pembelajaran yang mendukung

³⁹ Tika Awalini, Warih Handyaningrum, dan Welly Suryandoko, “*Pendidikan Seni Rupa di Indonesia: Sejarah, Peran, dan Tantangan Masa Depan*”, (PRASI, Tahun 2023), hlm. 4–5

⁴⁰ Lita, “*Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mekarraja Talaga Majalengka Jawa Barat*,” Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017, hlm. 28–29

perkembangan kreativitas, keseimbangan emosional, dan keterampilan motorik peserta didik secara terpadu.

Seni gambar, ialah jenis karya seni dua dimensi yang dibuat untuk menghias, menampilkan objek yang mirip menjelaskan, real dan lainnya. Eisner beranggapan apabila anak-anak sedang menggambar, mengecat, atau membangun-bangunan dari balok, terlebih dahulu secara mental, ia menciptakan gambaran atau pikiran didalam benak mereka. Gambar yang dihasilkan oleh anak atau orang dewasa menyebutnya dengan coret-coretan tidak hanya asal-asalan tanpa dasar yang jelas. Akan tetapi didahului oleh proses berpikir yang bisa digunakan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.⁴¹

Menggambar merupakan suatu kegiatan untuk menghasilkan gambar. Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya. Menggambar merupakan aktivitas spontan bagi anak. Menggambar merupakan suatu gerak motorik yang global bagi anak, seluruh anggota badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu.⁴²

Menggambar yaitu membuat gambar dengan cara menggores, mencoret, memberi warna dan menorehkan benda dalam suatu benda. Menggambar adalah salah satu kegiatan seni yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknik dan alat untuk membuat tanda di atas

⁴¹ Novi, Mulyani, "*Pengembangan Seni Anak Usia Dini*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), hlm 65

⁴² Nunuk Nur Shokiyah, "*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar*", (ISI: Surakarta, Vol. 7 No. 2, 2015), hlm. 183.

permukaan media gambar dan dapat dengan membentuk imajinasi atau pemikiran seseorang. Manfaat menggambar pada anak dalam pengembangan seni anak yaitu dapat meningkatkan kreativitas, mengungkapkan perasaan dan emosi dan menemukan ide-ide.⁴³

Salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa adalah teknik menggambar perspektif, karena teknik ini melatih kemampuan berpikir spasial, ketepatan proporsi, dan persepsi ruang dalam karya seni.⁴⁴ Salah satu teknik dasar yang penting dalam pembelajaran seni rupa adalah teknik menggambar perspektif. Teknik ini menuntut siswa untuk memahami bagaimana menggambarkan objek tiga dimensi pada bidang dua dimensi secara realistis dengan memperhatikan titik pandang, arah garis, dan jarak pandang.

Putri & Soeprajitno, menegaskan bahwa materi menggambar perspektif merupakan salah satu fondasi utama dalam pembuatan karya grafis karena membutuhkan pemahaman visual yang kuat dan kemampuan untuk menata ruang secara proporsional. Melalui penerapan teknik perspektif, siswa dapat memvisualisasikan kedalaman dan jarak, sekaligus melatih logika ruang serta ketelitian dalam berkarya. Dengan demikian, pembelajaran menggambar

⁴³ Arnis Asyunita, “Meningkatkan kreativitas melalui menggambar bebas dengan menggunakan cat air pada kelompok A di TK Aisyiyah bustanul athfal buntalan I klaten tahun ajaran 2019”, Skripsi, (Surakarta: UMS, 2019), hlm. 3

⁴⁴ Maharani Arif, A., Andaryani, E. T., & Sutikno, P. Y, “Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V Sekolah Dasar), (Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya, 2025), hlm 231

perspektif bukan sekadar latihan teknis, melainkan bagian dari proses pembentukan pola pikir visual yang sistematis.⁴⁵

Menggambar perspektif adalah teknik representasi visual yang digunakan untuk menunjukkan ilusi ruang tiga dimensi pada bidang datar seperti kertas atau layar. Teknik ini mengikuti prinsip bagaimana mata manusia melihat objek dalam kehidupan nyata, yaitu objek yang berada jauh tampak lebih kecil dan garis-garis yang menuju jauh akan seolah-olah bertemu pada suatu titik tertentu yang disebut titik hilang. Perspektif merupakan bagian penting dalam pembelajaran seni rupa karena berperan dalam pengembangan keterampilan visual, pemahaman ruang, serta penciptaan karya yang realistis dan komunikatif.

Dalam konteks pendidikan seni rupa di sekolah, penguasaan perspektif memungkinkan siswa untuk memahami struktur ruang dan proporsi objek secara logis. Penelitian tentang pengembangan alat peraga menggambar perspektif dua titik hilang menunjukkan bahwa alat peraga tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan arah garis serta memberikan pengalaman visual yang nyata dalam memahami kedalaman ruang.⁴⁶

⁴⁵ Putri, Y. D. N., & Soeprajitno, “*Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Materi Gambar Perspektif Pada Kelas X Multimedia di SMKS Muhammadiyah 3 DOLOPO*”, Teknologi Pendidikan 2020, 1–6

⁴⁶ Citra Ramadhani dan Muhamad Rois Abidin, “*Pengembangan Alat Peraga Menggambar Perspektif Dua Titik Mata Siswa Kelas X Jurusan Desain Interior dan Teknik Furnitur SMK Negeri 12 Surabaya*”, 2020

Titik hilang merupakan konsep dasar utama dalam menggambar perspektif. Titik ini berada pada garis horizon dan menjadi tempat bertemunya garis-garis perspektif saat objek menjauh dari pengamat. Pemahaman titik hilang diperlukan untuk menghasilkan gambar yang menunjukkan kedalaman ruang dengan benar.

Secara umum, terdapat beberapa jenis perspektif berdasarkan jumlah titik hilang:

- a) Perspektif satu titik hilang, di mana semua garis yang menjauh dari pengamat bertemu pada satu titik di garis horizon. Teknik ini sering digunakan untuk menggambar lorong, jalan, atau interior ruangan yang sejajar dengan arah pandang.
- b) Perspektif dua titik hilang, di mana objek dipandang dari sudut tertentu sehingga memiliki dua arah garis utama yang menuju dua titik hilang berbeda. Teknik ini umum digunakan dalam gambar bangunan dan objek arsitektural.
- c) Perspektif tiga titik hilang, yang menambahkan titik hilang vertikal untuk sudut pandang ekstrem seperti melihat ke atas gedung tinggi atau ke bawah dari ketinggian.

Penelitian terhadap hasil karya perspektif siswa di sekolah menunjukkan bahwa ketepatan arah garis yang menuju titik hilang memiliki pengaruh signifikan terhadap proporsionalitas hasil

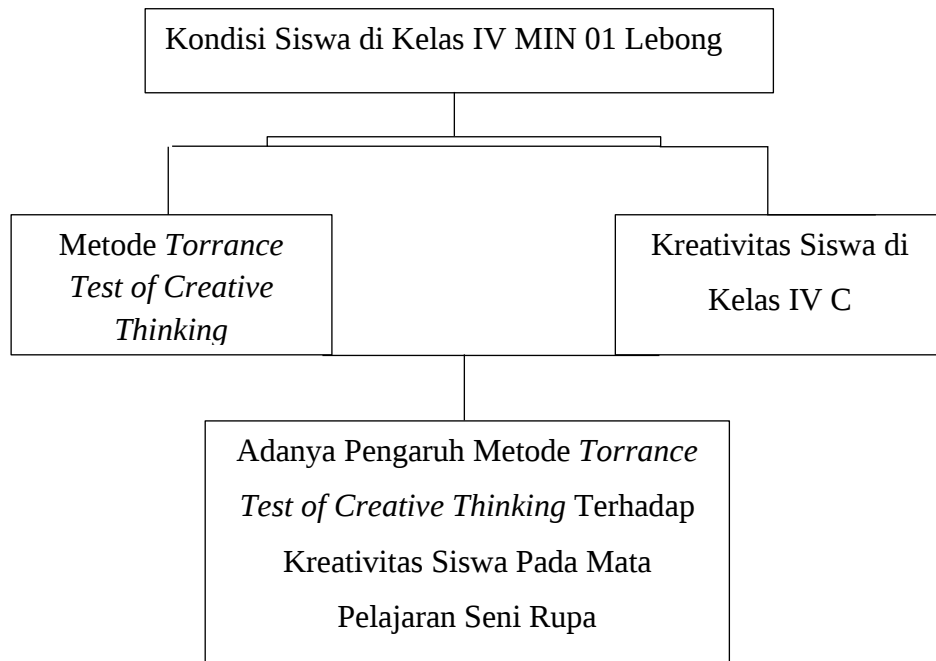
gambar.⁴⁷ Dengan demikian, pemahaman titik hilang termasuk salah satu indikator penting dalam pembelajaran perspektif.

B. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir pada TTCT (*Torrance Test of Creative Thinking*) adalah suatu struktur konseptual yang digunakan untuk memandu dan mengorganisir proses berpikir, analisis, dan interpretasi data dalam penelitian yang menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking*. Fungsi kerangka berpikir pada *Torrance Test of Creative Thinking* adalah mengarahkan proses berpikir: Kerangka berpikir membantu peneliti untuk memfokuskan proses berpikir dan analisis data dalam penelitian *Torrance Test of Creative Thinking*. Mengorganisir konsep dan teori kreativitas: Kerangka berpikir membantu peneliti untuk mengorganisir konsep dan teori kreativitas yang relevan dengan topik penelitian. Mengidentifikasi variabel dan hubungan: Kerangka berpikir membantu peneliti untuk mengidentifikasi variabel dan hubungan antara variabel yang relevan dengan topik penelitian. Mengarahkan pengumpulan dan analisis data: Kerangka berpikir membantu peneliti untuk mengarahkan pengumpulan dan analisis data dalam penelitian *Torrance Test of Creative Thinking*. Dengan demikian, kerangka berpikir pada *Torrance Test of Creative Thinking* adalah suatu alat yang sangat penting dalam proses penelitian, karena membantu peneliti untuk memfokuskan proses berpikir,

⁴⁷ Li Dwita Br Karo, “Analisis Penerapan Perspektif Menggambar pada Gambar Bentuk Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tigapanah Kabupaten Karo”, 2019, hlm. 1-2

mengorganisir konsep dan teori, dan mengarahkan pengumpulan dan analisis data.



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam penelitian ini, sehingga dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah desain penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan *Pre-Experimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* karena terdapat satu kelompok diberikan *Pretest* sebelum perlakuan dan *Posttest* setelah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dapat menjadi tinggi.

Berikut ini rancangan penelitian *One Grub Pretest – Posttest*

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

X = Perlakuan

O_1 = Peningkatkan pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan

O_2 = Siswa setelah diberikan perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIN 01 Lebong yang berlokasi di poros Jl. Gadm No.1, Kelurahan Kampung Jawa Baru, Kecamatan Lebong Utara, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 November s.d 11 Februari 2026, semester I tahun ajaran 2025 di MIN 01 Lebong.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini yaitu seluruh bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang dipelajari, akan tetapi mencakup semua kualitas atau karakteristik dari subjek atau objek baik manusia, peristiwa, dan benda lainnya. Suharsimi mengartikan, seluruh populasi dijadikan sebagai obyek penelitian. Populasi artinya daerah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan ciri eksklusif yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV MIN 01 Lebong.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

Kelas	Jenis	Kelamin	Jumlah
	L	P	
IV A	11	11	22
IV B	12	11	23
IV C	11	8	19
Jumlah			64

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.⁴⁸

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang bertujuan agar data yang diperoleh bisa lebih akurat.⁴⁹ Yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas IV C MIN 01 Lebong dengan jumlah 19 anggota yang terdiri dari siswa laki-laki 11 orang dan siswa perempuan 8 orang.

⁴⁸ Sugiyono, *Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2014) , hlm.6

⁴⁹ Hanifah Dwi Chandra, *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Tari untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Tari dalam Perkuliahan Tari Rakyat di Departemen Pendidikan Tari UPI Universitas Pendidikan Indonesia* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), 20, <https://repository.upi.edu/>.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode *Torrance Test of Creative Thinking* yang disimbolkan oleh (X).
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau timbul karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif yang disimbolkan oleh (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data yang ada di MIN 01 Lebong agar dapat menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab pertama. Setiap penelitian yang dilakukan tentunya menggunakan beberapa teknik dan instrumen penelitian dimana teknik dan instrumen yang satu dengan yang lainnya saling menguatkan agar data yang diperoleh dari lapangan benar-benar valid. Teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, yaitu sebagai berikut:

a. Angket

Pemberian angket kepada siswa kelas IV merupakan salah satu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Lembar angket ini terdiri dari 28 item pertanyaan yang akan diisi dengan

memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Lembar angket ini berfungsi guna mengetahui seberapa dampak pengaruh metode *Torrance Test of Creative Thinking* berbasis proyek terhadap kreativitas dalam menghasilkan karya seni rupa.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui metode dokumentasi yaitu mendapatkan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, melainkan dengan dokumen. Dokumen-dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran (modul pembelajaran, materi pembelajaran dan lainnya), data sekolah, data peserta didik, dan foto saat melakukan kegiatan penelitian.

2) Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan baik, dalam arti lebih cermat, lengkap sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.⁵⁰

Alat bantu berupa angket pernyataan yang harus dijawab oleh responden yang digunakan untuk mengetahui skor kemampuan kreativitas siswa. Pernyataan ini diambil dari indikator-indikator metode torrance dan kreativitas. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen dengan skala

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 173

likert. Skala Likert adalah skala psikometrik yang biasanya digunakan dalam kuesioner dan paling banyak digunakan dalam riset berupa survei.⁵¹

Instrumen dengan skala likert yang menawarkan 4 alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia. Responden cukup menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang mereka rasakan. Teknik ini memudahkan peneliti untuk memperoleh data dan berbentuk angka yang sesuai dengan jenis penelitian kuantitatif.

Berikut ini adalah table kisi-kisi untuk instrument penelitian Pengaruh Metode Torrance Test of Creative Thinking Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Kelas IV MIN 01 Lebong yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel X	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	No Item
Metode <i>Torrance</i> <i>Test of</i> <i>Creative</i> <i>Thinking</i>	<i>Fluency</i> (Kelancaran Berpikir)	Kemampuan siswa menghasilkan banyak ide dalam menggambar perspektif	Siswa dapat menambahkan berbagai elemen pada gambar perspektif seperti (jalan,	1, 3

⁵¹ Dryon Taluke, Ricky S. M. Lakat, and Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat", Jurnal Spasial 6, no. 2 (2019): 534.

			pepohonan dan lainnya.	
		Kecepatan dalam menemukan ide baru	Siswa tidak membutuhkan waktu lama untuk menentukan suasana dari gambar perspektif.	2, 4
	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya Berpikir)	Kemampuan mencoba sudut pandang berbeda	Siswa menggambar perspektif dari depan, samping, atau atas dengan cara yang berbeda.	5, 7
		Keterbukaan terhadap ide	Siswa tidak meniru gambar perspektif teman, tetapi mau mencoba gaya atau	6, 8

			warna yang berbeda.	
	<i>Originality</i> (Keaslian Ide)	Keunikan bentuk atau ide gambar perspektif	Siswa membuat gambar perspektif dengan bentuk atau detail yang jarang dibuat orang lain.	9, 11
		Keberanian menampilkan ide sendiri	Siswa berani membuat karya gambar perspektif dengan gayanya sendiri	10, 12
	<i>Elaboration</i> (Perincian)	Ketelitian dalam menambahkan detail	Siswa menambahkan unsur kecil seperti pagar, rumput, jendela, dan awan.	13, 16

		Kemampuan memperinci gambar	Siswa menggambar dengan teliti dan memperhatikan keseimbangan objek gambar perspektif.	14, 15
--	--	-----------------------------	--	--------

Variabel Y	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	No Item
Kreativitas	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	Menunjukkan keingintahuan terhadap hal-hal baru, ide, atau cara menggambar perspektif yang berbeda	Siswa suka mencoba hal baru dalam menggambar perspektif	1, 3
			Siswa sering bertanya kepada guru tentang cara menggambar perspektif yang lebih baik.	2

	Memiliki kepercayaan diri	Yakin terhadap kemampuan dirinya dalam menggambar perspektif	Siswa percaya diri menunjukkan hasil gambar di depan kelas.	4, 6
			Siswa yakin hasil gambar perspektif yang dibuat terlihat indah.	5
	Memiliki ketekunan yang tinggi	Menunjukkan kesungguhan dan tidak mudah menyerah dalam berkarya seni rupa	Siswa mau berusaha dalam menyelesaikan gambar perspektif	8, 9
			Siswa mau memperbaiki gambar sampai bagus.	7
	Berani mengemukakan pendapat	Berani menyampaikan ide, gagasan, atau tanggapan	Siswa berani menjelaskan, berdiskusi mengenai ide gambar baru	10, 12

		dalam proses berkarya	saat menggambar perspektif bersama teman	
			Siswa berani memberikan pendapat tentang gambar perspektif teman	11
	Mempunyai imajinasi yang tinggi	Mampu membayangkan dan menciptakan ide baru yang orisinal dalam menggambar perspektif	Siswa bisa membayangkan suasana gambar dan menciptakan gambar yang berbeda dari biasanya	13, 14
			Siswa sering menambahkan ide atau hal-hal baru dalam gambar.	15

Angket ini disebarakan kepada seluruh anggota sampel yaitu kelas IV C yang berjumlah 19 orang.

Tabel 3.4 Skor Angket Kreativitas

Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1

Tabel 3.5 Interpretasi Nilai Berdasarkan Rentang Skor⁵²

Nilai	Kategori	Kriteria Penilaian
76-100	Tinggi	Siswa menunjukkan kreativitas yang baik. Ide yang beragam, gambar berkembang dengan baik, dan sesuai dengan tema.
36-75	Sedang	Siswa menunjukkan kreativitas yang cukup. Ide mulai berkembang, tetapi masih memerlukan pengayaan pada keunikan dan detail gambar.
0-35	Rendah	Siswa menunjukkan kreativitas yang rendah. Ide masih terbatas, gambar kurang bervariasi, dan pengembangan masih minim.

⁵² Suharsimi Arikunto, "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan" (Jakarta : Bumi Aksara, 2013)

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen tes digunakan, sebaiknya terlebih dahulu diuji cobakan kepada responden di luar dari sampel penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut layak digunakan. Uji coba instrumen pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang tepat dan terpercaya agar dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang akan diteliti. Instrumen dapat dikatakan baik sebagai alat ukur apabila instrumen tersebut telah valid dan reliabel.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid berarti memiliki tingkat validitas yang tinggi, sebaliknya jika instrumen kurang valid berarti tingkat validitasnya rendah. Validitas empiris suatu instrumen atau angket ditentukan dari data hasil ukur instrumen yang bersangkutan, baik melalui uji coba atau tes ataupun pengukuran sesungguhnya.

Adapun kriteria dalam uji validitas dengan menggunakan rumus product moment yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen valid. Dapat juga dilakukan dengan pengujian menggunakan alat bantu SPSS, dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai $sig < 0,05$ maka instrumen valid.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,614	0,413	Valid
2	0,426	0,413	Valid
3	0,452	0,413	Valid
4	0,236	0,413	Tidak Valid
5	0,495	0,413	Valid
6	0,541	0,413	Valid
7	0,388	0,413	Tidak Valid
8	0,440	0,413	Valid
9	0,431	0,413	Valid
10	0,420	0,413	Valid
11	0,424	0,413	Valid
12	0,464	0,413	Valid
13	0,414	0,413	Valid
14	0,438	0,413	Valid
15	0,476	0,413	Valid
16	0,438	0,413	Valid
17	0,634	0,413	Valid
18	0,470	0,413	Valid
19	0,704	0,413	Valid
20	0,460	0,413	Valid
21	0,688	0,413	Valid
22	0,540	0,413	Valid
23	0,496	0,413	Valid
24	0,467	0,413	Valid
25	0,693	0,413	Valid
26	0,437	0,413	Valid
27	0,396	0,413	Tidak Valid

28	0,520	0,413	Valid
29	0,465	0,413	Valid
30	0,599	0,413	Valid
31	0,657	0,413	Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji validitas di atas, dapat diketahui bahwa sebuah pertanyaan dinyatakan valid jika hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (sig 0,05). Untuk mengetahui r_{tabel} dapat dilihat pada tabel r product moment dengan jumlah data $N= 23$, berdasarkan tabel r product moment pada signifikasi 5% diketahui r tabel sebesar 0,413 sehingga: Jika hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid. Jika hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Dari hasil uji validitas 31 item pernyataan, terdapat 28 item yang valid dan 3 item dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliable adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan.

$$r^{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{Sb^2}{st^2} \right)$$

Keterangan:

r^{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir item pertanyaan

S_b : Total varian item

s_t : Nilai varian soal

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item-item tersebut reliable dan secara konsisten memberikan hasil pengukuran yang sama. Dengan ketentuan nilai Cronbach's $\alpha > r_{\text{tabel}}$, maka dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas

Kategori	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Pada penelitian ini, tingkat signifikansi reliabilitas Cronbach's α yang digunakan ialah 0,60 dan menggunakan *software IBM SPSS V 25 for windows* untuk perhitungannya.

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,895	31

Dari hasil uji reliable diatas dapat dinyatakan bahwa instrument reliable karena menunjukkan nilai Cronbach's alpha > 0.60, yaitu 0.895.

G. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengevaluasi apakah sampel dari data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data merupakan jenis pemeriksaan terhadap kenormalan distribusi data. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui hasil uji normalitas, program SPSS 25 digunakan sebagai alat untuk melakukan pengujian suatu data. Diketahui jumlah sampel kurang dari 30 maka rumus yang digunakan yaitu Chi Kuadrat (hitung).

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi-Kuadrat.

f_0 : Frekuensi dari hasil observasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

Menggunakan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- 1) Signifikansi Uji (α) = 0,05
- 2) Bila Sig. > α , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 3) Bila Sig. < α , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang didasarkan teori, dugaan ini merupakan masalah yang ditemukan. Dilakukan uji statistik menggunakan uji-t (paired sample t test) dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil dari uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Maka dari itu untuk pengujian hipotesis menggunakan uji-t (paired sampel) sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

T = Nilai t yang dihitung

X_1 dan X_2 = Nilai rata-rata pretes dan posttest

$\sum b^2$ = Jumlah deviasi dari perbedaan mean

N = Jumlah subjek

Dengan kriteria :

H_0 = Ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang merupakan tidak ada pengaruh dari penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong

H_a = Diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, yang artinya ada pengaruh dari penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Lebong merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di daerah Kabupaten Lebong, tepatnya di ruas Jl.Gadma. No 1, Kelurahan Kampung Jawa Baru, Kecamatan Lebong Utara. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Lebong berdiri pada tahun 1959 dengan status kepemilikan adalah milik pemerintah daerah kabupaten Lebong. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Lebong memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) yaitu 60705313.

Adapun Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Lebong yang dikepalai oleh Bapak Dedi Damhudi, M.Pd pada penyelenggaraan kegiatan pembelajarannya dilakukan selama 6 hari jam kerja dalam seminggu, menunjukkan dedikasi sekolah untuk memberikan waktu belajar yang optimal bagi para siswanya. Hal ini juga menandakan bahwa sekolah tersebut memiliki sumber daya yang memadai untuk menampung jumlah siswa yang relatif banyak. Dengan fasilitas yang memadai, akreditasi yang tinggi, dan dedikasi para guru, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Lebong menjadi pilihan yang ideal bagi para orang tua yang ingin memberikan pendidikan terbaik bagi anak-anak mereka di Kabupaten Lebong.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi MIN 01 Lebong

“Menjadi Madrasah Ibtidaiyah yang unggul dalam pelayanan pendidikan dan pembinaan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai islamiyah”

b. Misi MIN 01 Lebong

- 1). Meningkatkan Kualitas Pendidikan: Memberikan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan zaman.
- 2). Membina Karakter: Membentuk karakter siswa yang beriman, berakhlak mulia dan berprestasi.
- 3). Meningkatkan Partisipasi Masyarakat: Meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam kegiatan sekolah.
- 4). Meningkatkan Kapasitas Guru: Memberikan pelatihan dan pengembangan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka.
- 5). Meningkatkan Sarana dan Prasarana: Memastikan sarana dan prasarana sekolah memadai dan berkualitas.

3. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Adapun tenaga pengajar di MIN 01 Lebong yakni sebanyak 26 tenaga pengajar antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru dan Tenaga Kependidikan MIN 01 Lebong

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Dedi Damhudi	PNS	Laki-Laki	Kepala Sekolah
2	Anggun Putri Yunanti	Non PNS	Perempuan	Guru Kelas
3	Aris Karmaja	PPPK	Laki-Laki	Guru Kelas
4	Bahar Rudin	PPPK	Laki-Laki	Guru Kelas
5	Citra Eva Yosa	PPPK	Perempuan	Guru Kelas
6	Demi Arena, S.Pd.I	PNS	Perempuan	Guru Kelas
7	Deni Gunawan, S.Pd	Non PNS	Laki-Laki	Guru Kelas
8	Dina Margareta	PPPK	Perempuan	Guru Kelas
9	Eka Nursiam Wulandari	PNS	Perempuan	Guru Kelas
10	Ezi Utami	PPPK	Perempuan	Guru Kelas
11	Jesi Fitria, S.Pd	PPPK	Perempuan	Guru Kelas
12	Jumiati	PNS	Perempuan	Guru Kelas

13	Meza Tiara	PPPK	Perempuan	Guru Kelas
14	Misna Yani	PNS	Perempuan	Guru Kelas
15	Nita Apriyani	Non PNS	Perempuan	Guru Kelas
16	Ratna Zuami	Non PNS	Perempuan	Guru Kelas
17	Sasmiwarni	PNS	Perempuan	Guru Kelas
18	Sri Hartati	PNS	Perempuan	Guru Kelas
19	Suanti, S.Pd.I	PPPK	Perempuan	Guru Kelas
20	Suryani	PNS	Perempuan	Guru Kelas
21	Yahana	PNS	Perempuan	Guru Kelas
22	Yuli Kurniasih, S.Pd	Non PNS	Perempuan	Guru Kelas
23	Asnawati	PNS	Perempuan	Tata Usaha
24	Angga Suryadinata	Non PNS	Laki-Laki	Tata Usaha
25	Muryana	Non PNS	Perempuan	Cleaning Service
26	Nurman Nasrullah	Non PNS	Laki-Laki	Satpam

b. Keadaan Siswa

Menurut sumber data MIN 01 Lebong yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa-siswi MIN 01 Lebong adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Siswa MIN 01 Lebong

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jum
1	Kelas 1 A-C	Rendah	29	33	62
2	Kelas 2 A-B	Rendah	30	17	47
3	Kelas 3 A-C	Rendah	34	28	62
4	Kelas 4 A-C	Tinggi	34	30	64
5	Kelas 5 A-C	Tinggi	34	29	63
6	Kelas 6 A-B	Tinggi	28	24	52
Jumlah			189	161	350

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, “Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Kelas IV MIN 01 Lebong”. Didapatkan hasil yaitu:

1. Kemampuan Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Torrance Test of Creative Thinking*

a. Deskripsi Data Sebelum Menggunakan Metode *Torrance Test of Creative Thinking*

Penelitian ini terdiri dari tes awal (Pretest) dan tes akhir (Posttest), sebelum pemberian perlakuan maka siswa diberikan Pretest terlebih

dahulu untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum digunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking* barulah siswa diberikan Posttest.

Tabel 4.3 Daftar Nilai *Pretest* Kelas IV C

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	Abid Aqila Pranaja	60
2	Adheva Quen Meysha	64
3	Aikal Alvarez	59
4	Alesha Shakila Putri	70
5	Alvaro Abid Pranaja	66
6	Azka Al Grissam	67
7	Chepuan Nadiya Septia	74
8	Dirga Patra	63
9	Galih Frenja Alfaruj	59
10	Genji Putra Delan	68
11	Melani Safitri	69
12	Muhammad Ghozi Alfatih	72
13	Nayla Rizki Azka	67
14	Novel Nuhdi Kusuma	73
15	Prity Aqilah Soleha	72
16	Reksi Aditia	58
17	Revan Ramadhan	64
18	Serin Reviantri	62
19	Tesa Ramadani	76
Jumlah		1.273
Rata-rata		67,00

Berdasarkan tabel 4.3 diatas diperoleh nilai *pretest* dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 76 dengan rata-rata nilai 67,00. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkan metode *Torrance Test of Creative Thinking* kreativitas siswa masih tergolong (sedang).

b. Deskripsi Data Setelah Menggunakan Metode *Torrance Test of Creative Thinking*

Setelah pemberian perlakuan maka siswa diberikan Posttest untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah digunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking*.

Tabel 4.4 Daftar Nilai *Posttest* Kelas IV C

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abid Aqila Pranaja	78
2	Adheva Quen Meysha	80
3	Aikal Alvarez	82
4	Alesha Shakila Putri	86
5	Alvaro Abid Pranaja	79
6	Azka Al Grissam	83
7	Chepuan Nadiya Septia	81
8	Dirga Patra	76
9	Galih Frenja Alfaruj	78
10	Genji Putra Delan	83
11	Melani Safitri	76
12	Muhammad Ghozi Alfatih	81
13	Nayla Rizki Azka	88
14	Novel Nuhdi Kusuma	82
15	Prity Aqilah Soleha	94
16	Reksi Aditia	84

17	Revan Ramadhan	79
18	Serin Reviantri	92
19	Tesa Ramadani	82
Jumlah		1.564
Rata-rata		82,32

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai posttest dengan nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 94 dengan rata-rata nilai 82,32 yang menunjukkan peningkatan, maka kreativitas siswa tergolong (tinggi).

2. Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Terhadap Kreativitas Siswa

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa.

Setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV MIN 01 Lebong, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas.

3. Pengujian prayarat analisis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data diambil berdistribusi normal atau tidak, dengan kriteria apabila nilai Sig > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal dan sebaliknya apabila nilai

Sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Adapun hasil dari uji normalitas pada kelas eksperimen pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	Statistic		df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre Test	0,106	19	.200*	0,960	19	0,576
Hasil Karya Seni Rupa	Post Test	0,181	19	0,102	0,910	19	0,073

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas (Sig) diketahui dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen. Diperoleh nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,576 dan *posttest* sebesar 0,073. Hasil yang diperoleh dari pengujian ini memenuhi kriteria normalitas pada uji normalitas *Shapiro-Wilk* yaitu apabila nilai Sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji paired sampel test. Uji paired sampel test digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Hipotesis yang akan di uji yaitu :

- 1) H₀: Tidak terdapat pengaruh metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong
- 2) H_a: Terdapat pengaruh metode metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong

Adapun dasar pengambilan keputusan nya sebagai berikut :

- a) Apabila nilai signifikasi (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima
- b) Apabila nilai signifikasi (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

Di bawah ini merupakan hasil dari uji paired sampel test menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 25.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis Paired Sample Test

Paired Samples Test									
	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-15,842	6,661	1,528	-19,052	-12,632	-10,368	18	0,000

Berdasarkan hasil output pada tabel diatas, dapat kita ketahui nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000, dan $0.000 < 0,05$. Dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata kemampuan kreativitas siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking*. Sehingga

menurut dasar pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan terdapat pengaruh metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan didapatkan hasil yang menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking*

Berdasarkan hasil *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan, kemampuan kreativitas siswa kelas IV C MIN 01 Lebong masih tergolong rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* yang diberikan oleh peneliti dengan perolehan nilai minimum *pretest* 58, nilai maksimum *pretest* 76, rata-rata nilai *pretest* 67,00. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide yang beragam serta mengembangkan karya seni rupa secara mandiri. Karya yang dihasilkan cenderung sering mengikuti contoh yang diberikan guru, sehingga variasi bentuk, teknik, dan gagasan masih terbatas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya masih belum sepenuhnya memberikan ruang eksplorasi yang memadai bagi perkembangan kreativitas siswa.

Apabila ditinjau berdasarkan indikator kreativitas pada kajian teori bab II, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, kemampuan

siswa sebelum perlakuan menunjukkan beberapa keterbatasan. Pada aspek *fluency*, siswa masih kurang mampu menghasilkan banyak alternatif ide dalam proses berkarya. Sementara itu, pada aspek *flexibility*, siswa cenderung menggunakan teknik dan pendekatan yang sama karena belum terbiasa mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Menurut Torrance, perkembangan kreativitas peserta didik sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang memberi kesempatan untuk berpikir terbuka serta mencoba berbagai gagasan tanpa tekanan.⁵³

Selanjutnya, pada aspek *originality*, karya siswa belum menampilkan ciri khas individu secara kuat karena sebagian besar masih meniru contoh yang diberikan. Adapun pada aspek *elaboration*, hasil karya siswa terlihat sederhana dengan pengembangan detail yang masih terbatas. Munandar menyatakan bahwa kreativitas anak akan berkembang secara optimal apabila pembelajaran memberikan kebebasan berekspresi dan penghargaan terhadap ide yang beragam, sehingga siswa terdorong untuk mengembangkan gagasan secara lebih mendalam.⁵⁴

Dengan demikian, berdasarkan hasil *pretest* dan analisis indikator kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa sebelum penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* masih perlu ditingkatkan. Kondisi awal ini menjadi dasar perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan

⁵³ E. Paul Torrance, "*Guiding Creative Talent*" (New Jersey: Prentice Hall, 1972), hlm. 29

⁵⁴ Utami Munandar, "*Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*" (Jakarta: Gramedia, 2012), hlm. 63

kesempatan lebih luas untuk mengeksplorasi ide dalam menghasilkan karya seni rupa.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis data *posttest* sesudah siswa menerima pembelajaran menggunakan metode *Torrance Test of Creative Thinking*, terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan pada *posttest* yang memperoleh nilai minimum *posttest* sebesar 76, nilai maksimum *posttest* 94, dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 82,32. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan skor kreativitas siswa yang menunjukkan kemampuan menghasilkan ide yang lebih beragam, penggunaan teknik yang lebih bervariasi, serta pengembangan detail karya yang lebih kompleks. Hasil *posttest* ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

Apabila dikaitkan lagi dengan kajian teori pada bab II, metode *Torrance Test of Creative Thinking* menekankan empat indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Pada aspek *fluency*, siswa setelah perlakuan terlihat lebih lancar dalam mengemukakan ide serta mampu menghasilkan beberapa alternatif konsep karya seni rupa. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas dapat berkembang melalui aktivitas pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi ide secara bebas dan terbuka. Selanjutnya, pada aspek *flexibility*, hasil *posttest* menunjukkan bahwa siswa mulai menggunakan berbagai teknik, bahan, serta pendekatan yang berbeda dalam menghasilkan

karya. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan strategi kerja sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir fleksibel peserta didik.⁵⁵

Pada aspek *originality*, karya siswa setelah penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* menunjukkan ide yang lebih unik dan tidak seragam. Menurut Rachmawati dan Kurniati, kreativitas anak akan berkembang apabila mereka diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasan serta memperoleh dukungan dari lingkungan belajar yang positif. Adapun pada aspek *elaboration*, hasil karya siswa pada *posttest* menunjukkan peningkatan dalam hal pengembangan detail, variasi warna, serta penyempurnaan bentuk. Proses pengerjaan proyek yang dilakukan secara bertahap memungkinkan siswa untuk memperbaiki dan mengembangkan ide secara lebih mendalam. Munandar menjelaskan bahwa kemampuan elaborasi merupakan salah satu indikator penting dalam kreativitas yang dapat berkembang melalui latihan dan pengalaman belajar yang berkelanjutan.⁵⁶

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas IV MIN 1 Lebong mengalami peningkatan setelah penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking*. Hasil *posttest*

⁵⁵ Rusman, “*Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*” (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 215

⁵⁶ Utami Munandar, “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 67

menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, inovatif, dan percaya diri dalam menghasilkan karya seni rupa. Dengan demikian, penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* berbasis proyek terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas siswa.

2. Apakah metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa di kelas IV MIN 01 Lebong

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *uji paired sample t-test*, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa kelas IV C MIN 01 Lebong setelah penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking*. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Torrance Test of Creative Thinking* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni rupa. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan belajar yang mampu meningkatkan kualitas proses berpikir kreatif.⁵⁷

Peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan pada keempat indikator yang terdapat pada metode tersebut. Torrance menjelaskan bahwa kreativitas

⁵⁷ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 223

dapat berkembang secara optimal apabila siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide melalui aktivitas yang terbuka dan menantang.

Hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan juga sejalan dengan teori pembelajaran seni rupa yang dibahas pada bab II. Dalam pendekatan konstruktivistik, pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mampu mengembangkan ide secara mandiri.⁵⁸

Selain itu, peningkatan kreativitas siswa setelah perlakuan juga terlihat dari perubahan karakteristik karya yang dihasilkan. Siswa menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan gagasan yang unik serta mampu mengembangkan detail karya secara lebih kompleks. Munandar menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kebebasan berekspresi dan dukungan terhadap ide baru dapat memperkuat perkembangan kreativitas anak.⁵⁹

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dan analisis teori pada Bab II, dapat disimpulkan bahwa metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV MIN 1 Lebong. Metode ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan memberi ruang eksplorasi ide sehingga kreativitas siswa berkembang secara optimal.

⁵⁸ Rusman, “*Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*” (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 217

⁵⁹ Utami Munandar, “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 73

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil data bahwa rata-rata skor pada pretest sebesar 67,00 dengan skor minimum 58 dan maksimum 76, ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkan metode *Torrance Test of Creative Thinking* kreativitas siswa masih tergolong (sedang). Setelah penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking*, rata-rata skor pada posttest meningkat menjadi 82,32 dengan skor minimum 76 dan maksimum 94 yang menunjukkan peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa tergolong (tinggi).
2. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV MIN 01 Lebong. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Terhadap Kreativitas Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di

Kelas IV MIN 01 Lebong dan berdasarkan hasil data dan kesimpulan yang diperoleh, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan untuk pihak-pihak terkait :

1. Untuk Guru, sebaiknya banyak menggunakan metode yang lebih aktif lagi dalam kegiatan belajar agar siswa tertarik dan bisa mengoptimalkan kemampuan kreativitasnya dengan memberi ruang eksplorasi ide sehingga kreativitas siswa berkembang secara optimal.
2. Untuk siswa, diharapkan bisa lebih tertib lagi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk peneliti, sebaiknya dalam pelaksanaan metode *Torrance Test of Creative Thinking* dapat mempersiapkan solusi lebih baik lagi untuk beberapa kelemahan-kelemahan dari metode tersebut sehingga kegiatan belajar bisa berjalan lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qadri, A. H., et al. "The Interaction between Gender and the Number of Brothers on Creativity in Sudanese Pupils: A Cross-Sectional Study Using the TTCT-Figural Performance." *Acta Psychologica*, Vol. 253 (2025).
- Arba, Syafaatunnisa. *Kreativitas Berkarya Mozaik Dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes*. Skripsi. UNNES, (2020).
- Arif, Maharani, A., Andaryani, E. T., dan Sutikno, P. Y. "Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V Sekolah Dasar." *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya* (2025).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. (2010)
- Akromusyuhada, Akhmad. "Seni Dalam Perspektif Al Quran Dan Hadist". *Jurnal Tahdzibi* (2018)
- Asyunita, Arnis. *Meningkatkan Kreativitas Melalui Menggambar Bebas dengan Menggunakan Cat Air pada Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Buntalan I Klaten Tahun Ajaran 2019*. Surakarta: UMS, (2019).
- Awalini, Tika, Warih Handyaningrum, dan Welly Suryandoko. "Pendidikan Seni Rupa di Indonesia: Sejarah, Peran, dan Tantangan Masa Depan." *PRASI* (2023).
- Banarsari, Arum, Rokhmaniyah, dan Tri Saptuti Susiani. "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa tentang Karya Seni dari Kertas Bekas." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol.13, No.1 (2025).
- Boty, Middya, dan Ari Handoyo. "Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang." *Jurnal Ilmiah PGMI* (2018).
- Chandra, Hanifah Dwi. *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Tari untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Tari dalam Perkuliahan Tari Rakyat di Departemen Pendidikan Tari UPI Universitas Pendidikan Indonesia*. Skripsi. UPI (2021).
- Dewantara, Ki Hajar. *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, (2004).
- Dewey, John. *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. New York: The Free Press, (1916).

- Gardner, Howard. *Multiple Intelligencies*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, (1993).
- Hapsari, Dinar, dan Vicky Dwi Wicaksono. "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (2018).
- Hilmi, Ahmad. *Tashwir: Seni Rupa Dalam Pandangan Islam*. (2018).
- Indriajati, D., dan Ngazizah, N. *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish, (2018).
- Irnawati, Siti. "Perkembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini." *Kompasiana*, 28 September (2022).
- Karo, Li Dwita Br. *Analisis Penerapan Perspektif Menggambar pada Gambar Bentuk Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tigapanah Kabupaten Karo*. (2019).
- Kemendikbud. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud, (2018).
- Kusuma, Indra. *Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma*. Bengkulu: IAIN Bengkulu, (2021).
- Lita. *Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mekarraja Talaga Majalengka Jawa Barat*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, (2017).
- Mayar, Farida. *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mayar, Farida. "Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no.5 (2019).
- Miranda, Dian. "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* (2018).
- Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*. Jakarta: Gramedia, (2012).

- Munandar, Utami. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta, (2009).
- Munandar, Utami. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta, (2019).
- Mulyani, Novi. Pengembangan Seni Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, Fia Alifah, Rahmawati, dan Suyadi. “Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta.” Al-Aulad (2020).
- Putri, Y. D. N., dan Soeprajitno. “Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Materi Gambar Perspektif Pada Kelas X Multimedia di SMKS Muhammadiyah 3 Dolopo.” Teknologi Pendidikan (2020).
- Ramadhani, Citra dan Muhamad Rois Abidin. Pengembangan Alat Peraga Menggambar Perspektif Dua Titik Mata Siswa Kelas X Jurusan Desain Interior dan Teknik Furnitur SMK Negeri 12 Surabaya. (2020)
- Ratnasari, Rika. Khalifah Umar Bin Khattab. Metro Lampung: IAIN Metro Lampung (2018).
- Rusdi. “Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy’ari Cabeyan Yogyakarta.” Muslim Heritage (2018).
- Rusman. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada, (2020).
- Salam, Sofyan. Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Makassar (2020).
- Sari, Annisa Herlida. “Studi Kasus Strategi Guru Dalam Kegiatan Menggambar Untuk Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini.” Jurnal Pelita PAUD 4, no.2 (2020).
- Shokiyah, Nunuk Nur. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar. Surakarta: (2015)
- Sugiarto, Eko. “Kearifan Ekologi sebagai Sumber Belajar Seni Rupa Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang.” Jurnal Imajinasi (2017).
- Sugiyono, Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta (2014).

- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, (2021).
- Suparta, I Made. "Prinsip Seni Rupa." The Inside Mag (2020).
- Supriyadi, Dedi "Isu dan Agenda Pendidikan Tinggi", Bandung: Rosda Karya, (2007)
- Surakhmad, Winarno "Pengantar Interaksi Belajar Mengajar" Bandung: Tarsito, (1998)
- Torrance, E. Paul. Guiding Creative Talent. New Jersey: Prentice Hall (1972).
- Torrance, E. Paul. The Manifesto: A Guide to Developing a Creative Career. Westport: Ablex Publishing, (2002).
- Torrance, E. Paul. Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual, Research Edition. Princeton: Personnel Press, (1974).
- Torrance, E. Paul. Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual Figural (Streamlined) Forms A and B. Bensenville: Scholastic Testing Service, Inc., (2008).
- Wisma, Rinda Yanuar, Usep Kustiawan, dan Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas. "Penerapan Kegiatan Membatik Jumputan Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan 1 Senggreng." Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan 2, no.2 (2022).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ... Kamis ... JAM 08.00 TANGGAL 27 Februari TAHUN 2025
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Syevia Warneingsih

NIM : 21591204

PRODI : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)

SEMESTER : Delapan (8)

JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Metode Torrance Test of Creative Thinking Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa dalam menghasilkan Karya seni Rupa di Kelas IV MIK 1 Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

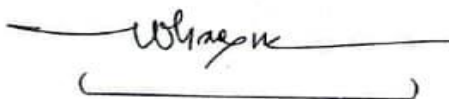
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. ~~PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :~~

- a.
- b.
- c.

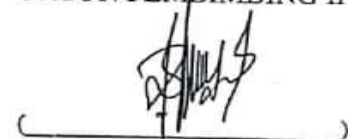
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I



CURUP, Februari 2025
CALON PEMBIMBING II



MODERATOR,


Achmad Kairi

Lampiran 2 SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 247 Tahun 2025

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan :**
- Permohonan Sdr. Syevia Warneingsih tanggal 19 April 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 - Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama :**
- Dr. Edi Wahyudi ,M.Pd** **197303131997021001**
 - Jauhari Kumara Dewi, M.Pd** **199108242020122005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Syevia Warneingsih

N I M : 21591204

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode Torrance Test of Creative Thinking Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa dalam Menghasilkan Karya Seni Rupa di Kelas IV MIN 01 Lebong

- Kedua :** Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga :** Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat :** Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh :** Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 19 April 2025
Dekan,

Sutarto

Tembusan :

- Rektor
- Bendahara IAIN Curup;
- Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
- Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Syevia Warneingsih
NIM	: 21591204
PROGRAM STUDI	: Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Edi Wahyudi, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Jauhari Kumara Dewi, M. Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Metode Torrance Test Of creative Thinking terhadap Proyeck terhadap kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni rupa di kelas W NIM 01 Lebong
MULAI BIMBINGAN	: 31 Juli 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 9 Maret 2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	31 Juli 2025	Revisi Bab I - 3	Edi
2.	9 September 2025	Tambahkan teori bab II	Edi
3.	8 Oktober 2025	Revisi Indikator	Edi
4.	13 Oktober 2025	Revisi instrumen	Edi
5.	6 November 2025	ace penelitian.	Edi
6.	22 Desember 2025	Revisi Bab III	Edi
7.	16 Januari 2026	Revisi Bab IV	Edi
8.	1 Februari 2026	Revisi Pembahasan	Edi
9.	26 Februari 2026	Revisi Bab V & Daftar Pustaka	Edi
10.	3 Maret 2026	Kee Ujian	Edi
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd
NIP. 197303131997021001

CURUP, 3 Maret 2026
PEMBIMBING II,

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

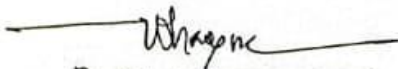
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Syevia Warneingsih
NIM	: 21591204
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd
PEMBIMBING II	: Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Metode Torrance Test of creative Thinking berbasis Proyek terhadap Kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni rupa di kelas IV MIN di Lebong
MULAI BIMBINGAN	: 5 Mei 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 3 Maret 2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	5 Mei 2025	Revisi Latar Belakang	
2.	26 Mei 2025	Tambah teori dan Revisi LB	
3.	14 Juni 2025	Revisi pertengahan penelitian	
4.	21 Juni 2025	Tambah teori bab 2.	
5.	9 September 2025	Revisi Bab III	
6.	13 Oktober 2025	acc. Penulisan	
7.	21 Oktober 2025	Revisi Penulisan	
8.	10 Desember 2025	Revisi Abstrak	
9.	3 Januari 2026	Revisi Bab IV	
10.	24 Januari 2026	-11- Bab V	
11.	13 Februari 2026	-11- Daftar Pustaka	
12.	3 Maret 2026	Acc Ujian	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

PEMBIMBING I,


Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd.
NIP. 197303131997021001

CURUP, 9 Maret2026

PEMBIMBING II,


Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

Lampiran 4 Surat Persetujuan Validator Ahli

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juli Ahmad, M.Pd

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Syevia Warneingsih

Nim : 21591204

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : PENGARUH METODE TORRANCE TEST OF CREATIVE THINKING
BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM
MENGHASILKAN KARYA SENIRUPA DI KELAS IV MIN 01 LEBONG
(Gambar Rumah dg Teknik perspektif)

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

☐

Layak digunakan

☒

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan

Curup, oktober 2025

Validator



Juli Ahmad, M.Pd

Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket

**KISI-KISI INSTRUMENT PENGARUH METODE *TORRANCE TEST OF CREATIVE THINKING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA
DI KELAS IV MIN 01 LEBONG**

Variabel X	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	No Item
<i>Metode Torrance Test of Creative Thinking</i>	<i>Fluency</i> (Kelancaran Berpikir)	Kemampuan siswa menghasilkan banyak ide dalam menggambar perspektif	Siswa dapat menambahkan berbagai elemen pada gambar perspektif seperti (jalan, pepohonan dan lainnya.	1, 3
		Kecepatan dalam menemukan ide baru	Siswa tidak membutuhkan waktu lama untuk menentukan suasana dari gambar perspektif.	2, 4
	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya Berpikir)	Kemampuan mencoba sudut	Siswa menggambar perspektif dari depan, samping,	5, 7

		pandang berbeda	atau atas dengan cara yang berbeda.	
		Keterbukaan terhadap ide	Siswa tidak meniru gambar perspektif teman, tetapi mau mencoba gaya atau warna yang berbeda.	6, 8
	<i>Originality</i> (Keaslian Ide)	Keunikan bentuk atau ide gambar perspektif	Siswa membuat gambar perspektif dengan bentuk atau detail yang jarang dibuat orang lain.	9, 11
		Keberanian menampilkan ide sendiri	Siswa berani membuat karya gambar perspektif dengan gayanya sendiri	10, 12
	<i>Elaboration</i> (Perincian)	Ketelitian dalam menambahka n detail	Siswa menambahkan unsur kecil seperti pagar, rumput, jendela, dan awan.	13, 16

		Kemampuan memperinci gambar	Siswa menggambar dengan teliti dan memperhatikan keseimbangan objek gambar perspektif.	14, 15
--	--	-----------------------------	--	--------

Variabel Y	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	No Item
Kreativitas	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	Menunjukkan keingintahuan terhadap hal-hal baru, ide, atau cara menggambar perspektif yang berbeda	Siswa suka mencoba hal baru dalam menggambar perspektif	1, 3
			Siswa sering bertanya kepada guru tentang cara menggambar perspektif yang lebih baik.	2

	Memiliki kepercayaan diri	Yakin terhadap kemampuan dirinya dalam menggambar perspektif	Siswa percaya diri menunjukkan hasil gambar di depan kelas.	4, 6
			Siswa yakin hasil gambar perspektif yang dibuat terlihat indah.	5
	Memiliki ketekunan yang tinggi	Menunjukkan kesungguhan dan tidak mudah menyerah dalam berkarya seni rupa	Siswa mau berusaha dalam menyelesaikan gambar perspektif	8, 9
			Siswa mau memperbaiki gambar sampai bagus.	7
	Berani mengemukakan pendapat	Berani menyampaikan ide, gagasan, atau tanggapan	Siswa berani menjelaskan, berdiskusi mengenai ide gambar baru saat	10, 12

		dalam proses berkarya	menggambar perspektif bersama teman	
			Siswa berani memberikan pendapat tentang gambar perspektif teman	11
	Mempunyai imajinasi yang tinggi	Mampu membayangkan dan menciptakan ide baru yang orisinal dalam menggambar perspektif	Siswa bisa membayangkan suasana gambar dan menciptakan gambar yang berbeda dari biasanya	13, 14
			Siswa sering menambahkan ide atau hal-hal baru dalam gambar.	15

Lampiran 6 Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI KUISIONER

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda
2. Angket ini terdiri dari 31 butir pernyataan dengan 4 butir pilihan jawaban
3. Bacalah setiap butir pernyataan secara teliti sebelum anda menjawab
4. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia.
5. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :

Selalu	4
Sering	3
Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1

TABEL PENILAIAN : VARIABEL X

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Fluency (Kelancaran Berpikir)					
1	Saya memiliki banyak ide saat menggambar rumah dengan teknik perspektif dua titik hilang				
2	Saya dapat menggambar bentuk rumah dengan cepat menggunakan teknik dua titik hilang				
3	Saya suka menggambar bentuk atap, pintu atau jendela rumah dengan ide yang berbeda				
4	Saya tidak kesulitan menemukan ide baru ketika mulai menggambar rumah				

Flexibility (Keluwesasan Berpikir)					
5	Saya dapat menggambar rumah dari arah pandang (kanan dan kiri) dalam perspektif dua titik hilang				
6	Saya suka mencoba cara baru agar hasil gambar rumah lebih menarik				
7	Saya dapat menyesuaikan posisi bangunan dalam gambar agar tampak seimbang dari dua arah pandang				
8	Saya suka berkreasi pada gambar rumah yang saya buat				
Orisinality (Keaslian Ide)					
9	Saya suka memberikan sentuhan unik pada gambar rumah agar terlihat indah				
10	Saya bisa membuat karya gambar rumah yang terlihat berbeda walaupun dengan tema yang sama				
11	Saya suka menambahkan bagian-bagian yang jarang dibuat oleh teman saya				
12	Saya dapat membuat gambar rumah dengan ide saya sendiri				
Elaboration (Perincian Berpikir)					
13	Saya suka menambahkan detail seperti pepohonan, jalan, dan awan agar gambar rumah terlihat lebih hidup				
14	Saya bisa menggambar dengan teliti agar garis perspektif dua titik hilang terlihat rapi dan tepat				
15	Saya sering memperhatikan keseimbangan objek gambar agar gambar terlihat nyata				
16	Saya bisa menyempurnakan gambar dengan memberi detail kecil seperti tanaman bunga dan lainnya				

TABEL PENILAIAN : VARIABEL Y

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Tinggi					
1	Saya ingin tahu bagaimana cara menggambar rumah agar tampak seperti nyata dengan teknik dua titik hilang				
2	Saya sering bertanya kepada guru atau teman tentang cara menggambar garis perspektif yang benar				
3	Saya suka mencoba berbagai cara untuk membuat gambar rumah terlihat unik				
Memiliki Kepercayaan Diri					
4	Saya yakin dengan kemampuan saya dalam menggambar rumah dengan teknik dua titik hilang				
5	Saya percaya bahwa hasil gambar saya bisa seindah gambar teman-teman yang lain				
6	Saya tidak malu menunjukkan hasil gambar saya kepada guru dan teman-teman				
Memiliki Ketekunan yang Tinggi					
7	Saya terus memperbaiki gambar saya sampai gambar rumah terlihat rapi				
8	Saya tidak mudah menyerah ketika menggambar rumah dengan teknik dua titik hilang				
9	Saya berusaha menyelesaikan gambar saya sampai benar-benar selesai dan bagus				
Berani Mengemukakan Pendapat					
10	Saya berani menjelaskan bentuk rumah yang saya gambar di depan teman-teman				

11	Saya berani memberikan saran atau pendapat tentang gambar milik teman				
12	Saya mau bertanya atau berdiskusi jika ada bagian dalam membuat gambar yang belum saya pahami				
Mempunyai Imajinasi yang Tinggi					
13	Saya senang memikirkan cara untuk menciptakan gambar rumah yang berbeda dari biasanya				
14	Saya suka membayangkan suasana di sekitar rumah sebelum mulai menggambar				
15	Saya sering menambahkan ide baru agar gambar rumah saya tampak tidak biasa				

Lampiran 7 SK Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 738/ln.34/FT/PP.00.9/11/2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 November 2025

Yth. Kepala Kementerian Agama
Kabupaten Lebong

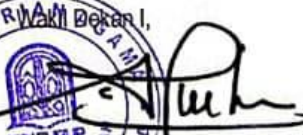
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Syevia Warneingsih
NIM : 21591204
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Torrance Test of Creative Thinking Berbasis Proyek
terhadap Kreativitas Siswa dalam Menghasilkan Karya Seni Rupa di Kelas IV
MIN 01 Lebong
Waktu Penelitian : 11 November s.d 11 Februari 2026
Tempat Penelitian : MIN 01 Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LEBONG
Jl. Komplek Perkantoran, Tubei, Lebong Atas
Telepon (0738) 21317; Faksimili (0738) 21317;
Email : lebong.kemogan@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: B- 2135 /Kk.07.09.2/TL.00/11/2025

Dasar : Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Nomor: 738/In.34/FT/PP.00.9/11/2025 tanggal 11 November 2025
tentang Permohonan Izin Penelitian,

Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Lebong, memberikan izin kepada saudara:

No.	Nama	NIM	Fakultas/Prodi
1.	Syevia Warneingsih	21591204	Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk melaksanakan Penelitian dengan Judul Penelitian "Pengaruh Metode Torrance Test of Creative Thinking Berbasis Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa dalam Menghasilkan Karya Seni Rupa di Kelas IV MIN 1 Lebong" dengan waktu penelitian dari tanggal 11 November 2025 s.d 11 Februari 2026.

Dengan catatan :

1. Selama melaksanakan kegiatan tidak boleh bertentangan dengan peraturan yang berlaku;
2. Kegiatan benar-benar dapat dilakukan dengan baik dan dapat dipertanggungjawabkan;
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian melaporkan hasilnya ke Kantor Kementerian Agama Kabupaten Lebong dan Unit kerja yang bersangkutan.

Demikianlah Surat Izin Penelitian Skripsi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tubei, 14 November 2025

a.n. Kepala,
Kasi Pendidikan Islam



Aj Agus Salim, M.Pd
NIP. 197210011999031005

Tembusan, Yth.:

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Lebong;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup;
3. Kepala MIN 1 Lebong;
4. Yang Bersangkutan.

Lampiran 9 Instrumen Angket *Pretest* dan *Posttest*

LEMBAR KUISIONER

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN:

6. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda
7. Angket ini terdiri dari 28 butir pernyataan dengan 4 butir pilihan jawaban
8. Bacalah setiap butir pernyataan secara teliti sebelum anda menjawab
9. Berikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom alternatif penilaian yang tersedia.
10. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :

Selalu	4
Sering	3
Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1

TABEL PENILAIAN : VARIABEL X

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Fluency (Kelancaran Berpikir)					
1	Saya memiliki banyak ide saat menggambar rumah dengan teknik perspektif dua titik hilang				
2	Saya dapat menggambar bentuk rumah dengan cepat saat menggunakan teknik dua titik hilang				
3	Saya suka menggambar bentuk atap, pintu atau jendela rumah dengan ide yang berbeda				

Flexibility (Keluwesannya Berpikir)					
4	Saya dapat menggambar rumah dari arah pandang (kanan dan kiri) dalam perspektif dua titik hilang				
5	Saya suka mencoba cara baru agar hasil gambar rumah lebih menarik				
6	Saya suka berkreasi pada gambar rumah yang saya buat				
Orisinality (Keaslian Ide)					
7	Saya suka memberikan sentuhan unik pada gambar rumah agar terlihat indah				
8	Saya bisa membuat karya gambar rumah yang terlihat berbeda walaupun dengan tema yang sama				
9	Saya suka menambahkan bagian-bagian yang jarang dibuat oleh teman saya				
10	Saya dapat membuat gambar rumah dengan ide saya sendiri				
Elaboration (Perincian Berpikir)					
11	Saya suka menambahkan detail seperti pepohonan, jalan, dan awan agar gambar rumah terlihat lebih hidup				
12	Saya bisa menggambar dengan teliti agar garis perspektif dua titik hilang terlihat rapi dan tepat				
13	Saya sering memperhatikan keseimbangan objek gambar agar gambar terlihat nyata				
14	Saya bisa menyempurnakan gambar dengan memberi detail kecil seperti tanaman bunga dan lainnya				

TABEL PENILAIAN : VARIABEL Y

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Tinggi					
1	Saya ingin tahu bagaimana cara menggambar rumah agar tampak seperti nyata dengan teknik dua titik hilang				
2	Saya sering bertanya kepada guru atau teman tentang cara menggambar garis perspektif yang benar				
3	Saya suka mencoba berbagai cara baru untuk membuat gambar rumah terlihat menarik				
Memiliki Kepercayaan Diri					
4	Saya yakin dengan kemampuan saya dalam menggambar rumah dengan teknik dua titik hilang				
5	Saya percaya bahwa hasil gambar saya bisa seindah gambar teman-teman yang lain				
6	Saya tidak malu menunjukkan hasil gambar saya kepada guru dan teman-teman				
Memiliki Ketekunan yang Tinggi					
7	Saya terus memperbaiki gambar rumah saya sampai terlihat rapi				
8	Saya tidak mudah menyerah ketika menggambar rumah dengan teknik dua titik hilang				
9	Saya berusaha menyelesaikan gambar rumah saya sampai benar-benar selesai dan bagus				
Berani Mengemukakan Pendapat					
10	Saya berani menjelaskan bentuk rumah yang saya gambar di depan teman-teman				

11	Saya mau bertanya atau berdiskusi jika ada bagian dalam membuat gambar yang belum saya pahami				
Mempunyai Imajinasi yang Tinggi					
12	Saya senang memikirkan cara untuk menciptakan gambar rumah yang berbeda dari biasanya				
13	Saya suka membayangkan suasana di sekitar rumah sebelum mulai menggambar				
14	Saya sering menambahkan ide baru agar gambar rumah saya tampak tidak biasa				

Lampiran 10 Hasil Data Uji Validitas SPSS

Correlations

Notes		
Output Created		04-FEB-2026 23:06:18
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	23
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=P01 P02 P03 P04 P05 P06 P07 P08 P09 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17 P18 P19 P20 P21 P22 P23 P24 P25 P26 P27 P28 P29 P30 P31 TOTAL /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,16

[DataSet0]

		P0 1	P0 2	P0 3	P0 4	P0 5	P0 6	P0 7	P0 8	P0 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P 2 1	P2 2	P2 3	P2 4	P2 5	P2 6	P2 7	P2 8	P2 9	P3 0	P3 1	TO TA L
P0 1	Pear son Corr elati on	1	0, 29 1	0, 23 5	0, 33 2	0, 34 2	.4 58 *	0, 23 5	0, 25 4	0, 31 4	- 0, 00 2	.4 18 *	0, 20 0	0, 13 0	.4 90 *	0, 25 2	0, 35 5	0, 20 5	0, 16 6	.5 77 **	.4 24 *	0, 3 2 0	0, 24 1	0, 20 5	0, 22 0	0, 20 7	0, 25 3	.4 69 *	0, 39 1	0, 10 9	0, 10 8	0, 30 8	.61 4**
	Sig. (2- taile d)		0, 17 8	0, 28 0	0, 12 2	0, 11 0	0, 02 8	0, 28 1	0, 24 2	0, 14 5	0, 99 2	0, 04 7	0, 36 1	0, 55 3	0, 01 8	0, 24 5	0, 09 7	0, 34 7	0, 44 9	0, 00 4	0, 04 4	0, 1 3 7	0, 26 7	0, 34 9	0, 31 3	0, 34 3	0, 24 3	0, 02 4	0, 06 5	0, 62 1	0, 62 3	0, 15 2	0,0 02
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	2 3 3	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P0 2	Pear son Corr elati on	0, 29 1	1	- 0, 31 8	0, 22 0	0, 03 1	- 0, 07 8	0, 17 9	0, 16 9	0, 04 8	0, 07 7	- 0, 02 1	- 0, 08 3	0, 41 1	0, 29 1	.5 47 **	- 0, 02 2	0, 37 1	0, 19 0	0, 23 3	0, 25 6	.6 5 7**	0, 11 4	0, 39 2	.4 25 *	- 0, 02 2	0, 03 4	0, 29 1	0, 27 7	- 0, 08 0	0, 21 6	0, 06 0	.42 6*
	Sig. (2- taile d)	0, 17 8		0, 13 9	0, 31 4	0, 89 0	0, 72 3	0, 41 5	0, 44 0	0, 82 7	0, 72 9	0, 92 3	0, 70 7	0, 05 1	0, 17 8	0, 00 7	0, 92 2	0, 08 2	0, 38 6	0, 28 5	0, 23 8	0, 0 1	0, 60 5	0, 06 4	0, 04 3	0, 92 0	0, 87 8	0, 17 7	0, 20 1	0, 71 5	0, 32 3	0, 78 4	0,0 42
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	2 3 3	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P0 3	Pear son Corr elati on	0, 23 5	- 0, 31 8	1	0, 02 3	.4 56 *	.5 88 **	0, 24 0	0, 22 4	0, 24 8	0, 27 0	0, 30 2	.4 34 *	- 0, 05 1	0, 03 3	0, 02 9	0, 19 6	0, 16 6	0, 11 1	.4 45 *	- 0, 13 9	0, 0 3 7	.4 56 *	0, 07 1	- 0, 24 6	.6 58 **	.4 60 *	0, 11 9	0, 04 0	.5 07 *	0, 14 9	0, 40 7	.45 2*
	Sig. (2- taile d)	0, 28 0	0, 13 9		0, 91 6	0, 02 9	0, 00 3	0, 26 9	0, 30 5	0, 25 3	0, 21 3	0, 16 2	0, 03 9	0, 81 8	0, 88 2	0, 89 6	0, 37 0	0, 44 8	0, 61 5	0, 03 4	0, 52 8	0, 8 6 8	0, 02 9	0, 74 9	0, 25 8	0, 00 1	0, 02 7	0, 58 8	0, 85 7	0, 01 3	0, 49 8	0, 05 4	0,0 30
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	2 3 3	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P0 4	Pear son Corr elati on	0, 33 2	0, 22 0	0, 02 3	1	.5 41 **	0, 04 2	0, 03 9	.6 07 **	0, 23 6	- 0, 05 3	0, 27 6	- 0, 04 0	- 0, 32 3	- 0, 12 7	- 0, 26 1	0, 36 2	0, 04 3	0, 25 6	0, 11 0	0, 18 6	0, 0 7	- 0, 05 4	0, 15 8	0, 15 9	- 0, 16 0	.5 86 **	0, 05 6	0, 05 3	- 0, 23 3	- 0, 06 6	- 0, 02 9	0,2 36
	Sig. (2- taile d)	0, 12 2	0, 31 4	0, 91 6		0, 00 8	0, 84 9	0, 85 9	0, 00 2	0, 27 7	0, 80 8	0, 20 3	0, 85 5	0, 13 3	0, 56 2	0, 22 9	0, 08 9	0, 84 4	0, 23 8	0, 61 8	0, 39 6	0, 9	0, 80 5	0, 47 0	0, 47 0	0, 46 7	0, 00 3	0, 79 9	0, 80 9	0, 28 5	0, 76 3	0, 89 6	0,2 79

	Sig. (2-tailed)	0,242	0,440	0,305	0,002	0,006	0,083	0,079		0,483	0,072	0,009	0,018	0,056	0,074	0,092	0,042	0,014	0,025	0,043	0,022	0,047	0,088	0,070	0,043	0,056	0,001	0,088	0,026	0,098	0,029	0,051	0,036
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P09	Pearson Correlation	0,314	0,048	0,024	0,023	0,013	-0,014	0,030	0,015	1	-0,094	.508*	0,028	0,011	-0,015	-0,018	0,030	0,076	0,041	.465*	0,025	0,018	-0,002	0,008	0,025	0,041	0,026	0,028	0,008	0,027	0,053	0,033	.431*
	Sig. (2-tailed)	0,145	0,827	0,253	0,277	0,540	0,948	0,152	0,483		0,670	0,013	0,018	0,058	0,047	0,040	0,015	0,073	0,050	0,025	0,024	0,040	0,089	0,070	0,024	0,051	0,022	0,018	0,070	0,201	0,081	0,116	0,040
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P10	Pearson Correlation	-0,002	0,007	0,027	-0,005	0,021	0,032	0,013	0,038	-0,009	1	0,016	.430*	0,036	0,033	0,028	0,028	.453*	-0,006	-0,008	0,005	0,003	0,012	0,011	0,020	0,038	0,009	-0,014	0,033	0,014	0,025	0,040	.420*
	Sig. (2-tailed)	0,992	0,729	0,213	0,808	0,328	0,126	0,555	0,072	0,670		0,458	0,041	0,008	0,011	0,019	0,019	0,003	0,076	0,068	0,081	0,015	0,058	0,059	0,033	0,007	0,067	0,052	0,012	0,050	0,023	0,005	0,046
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P11	Pearson Correlation	.418*	-0,002	0,030	0,027	0,035	0,017	0,028	.533**	.508*	1	0,021	-0,005	0,006	-0,011	-0,015	.549**	0,037	0,025	0,029	0,026	0,004	-0,004	-0,020	-0,007	0,034	0,039	0,021	0,000	0,021	0,006	0,018	.424*
	Sig. (2-tailed)	0,047	0,923	0,162	0,203	0,100	0,426	0,193	0,009	0,013		0,334	0,079	0,075	0,060	0,007	0,007	0,024	0,017	0,023	0,084	0,083	0,035	0,074	0,010	0,006	0,031	1,000	0,033	0,077	0,039	0,044	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P12	Pearson Correlation	0,020	-0,008	.434*	-0,040	0,018	0,023	-0,012	0,028	0,028	.430*	1	0,021	0,018	-0,012	0,013	0,018	0,022	0,039	0,011	0,017	0,040	0,015	0,011	.418*	0,008	0,007	0,025	.512*	.582**	0,024	.464*	

	Sig. (2-tailed)	0,361	0,707	0,039	0,085	0,038	0,028	0,057	0,018	0,018	0,041	0,033		0,032	0,039	0,057	0,054	0,039	0,031	0,006	0,060	0,042	0,005	0,047	0,060	0,004	0,070	0,074	0,023	0,001	0,000	0,025	0,026
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P13	Pearson Correlation	0,130	0,411	-0,051	-0,032	-0,034	0,012	0,031	-0,012	0,011	0,036	-0,005	0,021	1	0,031	.518*	-0,015	0,021	0,014	0,011	0,061	.614**	0,025	.501*	0,029	0,034	-0,024	0,012	.473*	0,019	0,032	0,006	.414*
	Sig. (2-tailed)	0,553	0,051	0,081	0,013	0,010	0,056	0,015	0,056	0,058	0,008	0,079	0,032		0,014	0,001	0,048	0,033	0,052	0,060	0,078	0,002	0,023	0,001	0,017	0,010	0,026	0,057	0,002	0,036	0,012	0,077	0,050
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P14	Pearson Correlation	.490*	0,029	0,003	-0,012	-0,002	.473*	-0,000	-0,007	-0,015	0,033	0,006	0,018	1	.631**	0,007	0,027	-0,006	0,030	.466*	.427*	0,029	0,038	0,024	0,007	-0,017	0,007	0,028	0,002	0,028	0,034	.438*	
	Sig. (2-tailed)	0,001	0,017	0,088	0,056	0,091	0,002	0,097	0,074	0,047	0,011	0,075	0,039		0,000	0,075	0,020	0,076	0,016	0,002	0,004	0,017	0,007	0,026	0,074	0,041	0,071	0,019	0,090	0,019	0,010	0,036	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P15	Pearson Correlation	0,025	.547**	0,002	-0,026	-0,003	0,030	0,016	0,002	-0,018	0,028	-0,011	-0,012	.518*	.631**	-0,016	0,041	0,004	0,034	0,024	.624	.629	.481*	0,033	0,021	-0,003	0,005	0,033	0,003	0,027	0,032	.476*	
	Sig. (2-tailed)	0,245	0,007	0,089	0,022	0,086	0,015	0,046	0,092	0,040	0,019	0,060	0,057		0,001	0,045	0,005	0,082	0,010	0,025	0,000	0,020	0,002	0,011	0,031	0,086	0,079	0,011	0,087	0,019	0,012	0,022	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P16	Pearson Correlation	0,035	-0,002	0,019	0,036	0,038	.437*	0,006	.428*	0,030	0,028	.549**	0,013	-0,015	0,007	-0,016	1	0,019	0,019	0,014	0,032	0,001	0,014	0,010	0,012	0,030	0,036	0,028	0,009	0,013	0,000	.466*	.438*

	Sig. (2-tailed)	0,097	0,092	0,037	0,008	0,007	0,003	0,075	0,004	0,015	0,019	0,000	0,054	0,048	0,075	0,045		0,037	0,037	0,052	0,013	0,009	0,050	0,064	0,056	0,016	0,009	0,018	0,067	0,055	1,000	0,002	0,037
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P17	Pearson Correlation	0,205	0,371	0,166	0,043	.431*	0,328	.500*	0,317	0,076	.453*	0,375	0,186	0,211	0,272	0,412	0,193	1	.417*	0,257	0,283	.463*	0,076	-0,009	0,368	.509*	0,189	0,329	0,223	0,232	.501*	0,349	.634*
	Sig. (2-tailed)	0,347	0,082	0,448	0,084	0,040	0,127	0,015	0,140	0,730	0,030	0,078	0,396	0,333	0,209	0,051	0,379		0,047	0,236	0,190	0,026	0,730	0,967	0,084	0,013	0,387	0,126	0,306	0,287	0,015	0,102	0,001
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P18	Pearson Correlation	0,166	0,190	0,111	0,025	0,162	0,123	0,024	0,025	0,041	-0,006	0,025	0,220	0,141	-0,006	0,049	0,196	.417*	1	0,320	0,117	0,145	0,044	.425*	0,171	0,412	0,048	-0,003	0,310	.500*	0,290	0,238	.470*
	Sig. (2-tailed)	0,449	0,386	0,615	0,238	0,460	0,577	0,258	0,250	0,050	0,764	0,243	0,313	0,520	0,764	0,823	0,370	0,047		0,136	0,596	0,510	0,842	0,043	0,434	0,051	0,827	0,883	0,150	0,015	0,179	0,274	0,024
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P19	Pearson Correlation	.577**	0,233	.445*	0,110	0,383	0,352	0,054	0,172	.465*	-0,009	0,292	0,391	0,113	0,300	0,348	0,141	0,257	0,320	1	0,381	.587**	.604**	0,377	0,264	0,392	.473*	0,294	0,118	0,397	.443*	.539**	.704**
	Sig. (2-tailed)	0,004	0,285	0,034	0,618	0,071	0,100	0,806	0,432	0,025	0,686	0,176	0,065	0,606	0,165	0,104	0,521	0,236	0,136		0,073	0,003	0,002	0,076	0,223	0,065	0,023	0,173	0,591	0,060	0,034	0,008	0,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P20	Pearson Correlation	.424*	0,256	-0,139	0,186	0,186	0,049	0,011	0,264	0,253	0,052	0,260	0,115	0,061	.466*	0,246	0,325	0,283	0,117	0,381	1	0,324	0,155	0,249	.477*	-0,011	0,262	0,279	0,130	-0,245	0,379	0,413	.460*

	Sig. (2-tailed)	0,044	0,0238	0,0528	0,0396	0,0395	0,0824	0,0961	0,0224	0,0243	0,0812	0,0231	0,0601	0,0782	0,0025	0,0257	0,0130	0,0190	0,0596	0,0073		0,0132	0,0480	0,0251	0,0021	0,0961	0,0226	0,0197	0,0554	0,0259	0,0075	0,0050	0,027
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P2 1	Pearson Correlation	0,320	.657**	0,037	0,007	0,0145	0,0301	0,0119	0,0157	0,0184	0,0304	0,0042	0,0174	.614**	.427*	.694**	0,013	.463*	0,0145	.587**	0,0324	1	.457*	.538**	.556**	0,0223	0,0221	0,0294	0,0265	0,0095	.472*	.426*	.688*
	Sig. (2-tailed)	0,137	0,0001	0,0868	0,0973	0,0510	0,0163	0,0589	0,0475	0,0401	0,0158	0,0849	0,0427	0,0002	0,0042	0,0000	0,0953	0,0026	0,0510	0,0003	0,0132		0,0028	0,0008	0,0006	0,0306	0,0311	0,0174	0,0222	0,0667	0,0023	0,0043	0,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P2 2	Pearson Correlation	0,241	0,0114	.456*	-0,0054	0,0129	.437*	-0,0142	0,0031	-0,0029	0,0122	-0,0046	0,0403	0,0256	0,0290	0,0273	0,0148	0,0076	0,0044	.604**	0,0155	.457*	1	.544**	0,0228	0,0406	0,0250	0,0099	0,0280	.423*	.581**	0,0401	.540**
	Sig. (2-tailed)	0,267	0,0605	0,0029	0,0805	0,0558	0,0037	0,0518	0,0888	0,0896	0,0580	0,0835	0,0057	0,0238	0,0179	0,0207	0,0500	0,0730	0,0842	0,0002	0,0480	0,0028		0,0007	0,0296	0,0055	0,0249	0,0654	0,0196	0,0044	0,0004	0,0058	0,008
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P2 3	Pearson Correlation	0,205	0,0392	0,0071	0,0158	-0,0054	0,0359	-0,0162	0,0083	0,0084	0,0116	-0,0203	0,0156	.501*	0,0383	.481*	0,0100	-0,0009	.425*	0,0377	0,0249	.538**	.544**	1	0,0281	0,0162	-0,0004	-0,0081	0,0340	0,0156	0,0381	0,0288	.496*
	Sig. (2-tailed)	0,349	0,0064	0,0749	0,0470	0,0807	0,0093	0,0460	0,0707	0,0702	0,0598	0,0352	0,0476	0,0015	0,0071	0,0020	0,0649	0,0967	0,0043	0,0076	0,0251	0,0008		0,0193	0,0460	0,0987	0,0714	0,0113	0,0476	0,0073	0,0182	0,016	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P2 4	Pearson Correlation	0,220	.425*	-0,0246	0,0159	-0,0054	-0,0060	0,0073	0,0170	0,0251	0,0209	-0,0071	0,0113	0,0296	0,0243	0,0335	0,0128	0,0368	0,0171	0,0264	.477*	.556**	0,0228	0,0281	1	0,0100	0,0067	0,0074	.535**	-0,0066	0,0334	0,0359	.467*

	Sig. (2-tailed)	0,313	0,043	0,0258	0,0470	0,0807	0,0784	0,0740	0,0438	0,0248	0,0338	0,0748	0,0607	0,0171	0,0263	0,0118	0,0561	0,0084	0,0434	0,0223	0,0021	0,0006	0,0296	0,0193		0,0651	0,0761	0,0737	0,0008	0,0764	0,0120	0,0093	0,025
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P25	Pearson Correlation	0,207	-0,022	.658**	-0,0160	0,0321	.438*	.597**	0,0126	0,0411	0,0383	0,0349	.418*	0,0343	0,0072	0,0218	0,0300	.509*	0,0412	0,0392	-0,0011	0,0223	0,0406	0,0162	0,0100	1	0,0213	0,0276	.444*	.764**	.453*	.522*	.693*
	Sig. (2-tailed)	0,343	0,920	0,0001	0,0467	0,0136	0,0037	0,0003	0,0568	0,0051	0,0071	0,0103	0,0047	0,0109	0,0745	0,0317	0,0164	0,0013	0,0051	0,0065	0,0961	0,0306	0,0460	0,0651		0,0330	0,0202	0,0034	0,0000	0,0030	0,0011	0,000	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P26	Pearson Correlation	0,253	0,034	.460*	.586**	.726**	0,0125	0,0171	.641**	0,0261	0,0094	0,0395	0,0083	-0,0244	-0,0177	-0,0039	0,0361	0,0189	0,0048	.473*	0,0262	0,0221	0,0250	-0,0004	0,0067	0,0213	1	0,0185	-0,0042	0,0035	0,0106	0,0309	.437*
	Sig. (2-tailed)	0,243	0,878	0,0027	0,0003	0,0000	0,0571	0,0435	0,0001	0,0229	0,0670	0,0062	0,0707	0,0262	0,0419	0,0861	0,0090	0,0387	0,0827	0,0023	0,0226	0,0311	0,0249	0,0987	0,0761	0,0330		0,0397	0,0848	0,0875	0,0631	0,0151	0,037
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P27	Pearson Correlation	.469*	0,0291	0,0119	0,0056	0,0037	0,0037	0,0037	-0,0032	0,0288	-0,0140	0,0219	0,0073	0,0125	0,0079	0,0058	0,0288	0,0329	-0,0032	0,0294	0,0279	0,0294	0,0099	-0,0081	0,0074	0,0276	0,0185	1	-0,0072	0,0005	0,0271	0,0052	0,396
	Sig. (2-tailed)	0,024	0,177	0,0588	0,0799	0,0800	0,0705	0,0704	0,0884	0,0182	0,0524	0,0315	0,0740	0,0570	0,0719	0,0794	0,0183	0,0126	0,0883	0,0173	0,0197	0,0174	0,0654	0,0714	0,0737	0,0202	0,0397		0,0743	0,0982	0,0211	0,0813	0,061
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P28	Pearson Correlation	0,391	0,0277	0,0040	0,0053	-0,0048	0,0046	0,0283	0,0243	0,0085	0,0330	0,0000	0,0259	.473*	0,0281	0,0336	0,0093	0,0223	0,0310	0,0118	0,0130	0,0265	0,0280	0,0340	.535**	.444*	-0,0042	-0,0072	1	.449*	0,0312	0,0297	.520*

	Sig. (2-tailed)	0,065	0,0201	0,0857	0,0809	0,0827	0,0834	0,0191	0,0263	0,0700	0,0124	1,000	0,0233	0,0023	0,0194	0,0117	0,0672	0,0306	0,0150	0,0591	0,0554	0,0222	0,0196	0,0113	0,0008	0,0034	0,0848	0,0743		0,0032	0,0148	0,0169	0,011
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P29	Pearson Correlation	0,109	-0,080	.507*	-0,0233	0,0130	0,0235	0,0252	0,0006	0,0277	0,0147	0,0210	.512*	0,0199	0,0026	0,0036	0,0130	0,0232	.500*	0,0397	-0,0245	0,0095	.423*	0,0156	-0,0066	.764**	0,0035	0,0005	.449*	1	0,0374	0,0406	.465*
	Sig. (2-tailed)	0,621	0,715	0,013	0,0285	0,0555	0,0281	0,0246	0,0980	0,0201	0,0504	0,0336	0,0012	0,0364	0,0908	0,0871	0,0556	0,0287	0,0015	0,0060	0,0259	0,067	0,0044	0,0476	0,0764	0,0000	0,0875	0,0982	0,0032		0,0079	0,0055	0,025
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P30	Pearson Correlation	0,108	0,0216	0,0149	-0,0066	0,0301	0,0231	0,0000	0,0228	0,0053	0,0257	0,0063	.582**	0,0327	0,0280	0,0279	0,0000	.501*	0,0290	.443*	0,0379	.472*	.581**	0,0381	0,0334	.453*	0,0106	0,0271	0,0312	0,0374	1	0,0247	.599**
	Sig. (2-tailed)	0,623	0,323	0,0498	0,0763	0,0162	0,0288	1,0000	0,0296	0,0810	0,0236	0,0775	0,0004	0,0127	0,0195	0,0197	1,0000	0,0015	0,0179	0,0034	0,0075	0,0023	0,0004	0,0073	0,0120	0,0030	0,0631	0,0211	0,0148	0,0079		0,0257	0,003
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P31	Pearson Correlation	0,0308	0,0060	0,0407	-0,0029	0,0369	.424*	0,0204	0,0143	0,0337	0,0408	0,0186	0,0249	0,0063	0,0348	0,0326	.466*	0,0349	0,0238	.539**	0,0413	.426*	0,0401	0,0288	0,0359	.522*	0,0309	0,0052	0,0297	0,0406	0,0247	1	.657**
	Sig. (2-tailed)	0,152	0,784	0,054	0,0896	0,0083	0,0044	0,0350	0,0516	0,0116	0,0054	0,0395	0,0251	0,0774	0,0103	0,0129	0,0025	0,0102	0,0274	0,0008	0,0050	0,0043	0,0058	0,0182	0,0093	0,0011	0,0151	0,0813	0,0169	0,0055	0,0257		0,001
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
TOTAL	Pearson Correlation	.614**	.426*	.452*	0,0236	.495*	.541**	0,0388	.440*	.431*	.420*	.424*	.464*	.414*	.438*	.476*	.438*	.634**	.470*	.704**	.460*	.688**	.540**	.496*	.467*	.693**	.437*	0,0396	.520*	.465*	.599**	.657**	1

Sig. (2-tailed)	0,002	0,042	0,030	0,0279	0,016	0,008	0,0067	0,036	0,040	0,046	0,044	0,026	0,050	0,036	0,022	0,037	0,001	0,024	0,000	0,027	0,000	0,008	0,016	0,025	0,000	0,037	0,061	0,011	0,025	0,003	0,001	
N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	23	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,895	31

Lampiran 12 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV C

3. Nilai *Pretest* Kelas IV C

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	Abid Aqila Pranaja	60
2	Adheva Quen Meysha	64
3	Aikal Alvarez	59
4	Alesha Shakila Putri	70
5	Alvaro Abid Pranaja	66
6	Azka Al Grissam	67
7	Chepuan Nadiya Septia	74
8	Dirga Patra	63
9	Galih Frenja Alfaruj	59
10	Genji Putra Delan	68
11	Melani Safitri	69
12	Muhammad Khozi Alfatih	72
13	Nayla Rizki Azka	67
14	Novel Nuhdi Kusuma	73
15	Prity Aqilah Soleha	72
16	Reksi Aditia	58
17	Revan Ramadhan	64
18	Serin Reviantri	62
19	Tesa Ramadani	76
Jumlah		1.273
Rata-rata		67,00

4. Nilai Posttest Kelas IV C

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abid Aqila Pranaja	78
2	Adheva Quen Meysha	80
3	Aikal Alvarez	82
4	Alesha Shakila Putri	86
5	Alvaro Abid Pranaja	79
6	Azka Al Grissam	83
7	Chepuan Nadiya Septia	81
8	Dirga Patra	76
9	Galih Frenja Alfaruj	78
10	Genji Putra Delan	83
11	Melani Safitri	76
12	Muhammad Ghazi Alfatih	81
13	Nayla Rizki Azka	88
14	Novel Nuhdi Kusuma	82
15	Prity Aqilah Soleha	94
16	Reksi Aditia	84
17	Revan Ramadhan	79
18	Serin Reviantri	92
19	Tesa Ramadani	82
Jumlah		1.564
Rata-rata		82,32

Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LEBONG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LEBONG
Jl. Gadma No. 01 Kecamatan Lebong Utara – Kab. Lebong Telp. 0738 – 21596
Kode Pos 39165 E-mail : minmuaraaman@yahoo.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
B-013/MI.07.10/KP.01.2/02/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dedi Damhudi, M.Pd
NIP : 197410082007101003
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Syevia Warneingsih
NIM : 21591204
Perguruan tinggi : IAIN CURUP
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MIN 1 Lebong pada tanggal 11 November 2025 s.d 11 Februari 2026 dengan judul **“Pengaruh Metode *Torrance Test of Creative Thinking* Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Menghasilkan Karya Seni Rupa di Kelas IV MIN 1 Lebong”** sesuai dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nomor 738/In.34/FT/PP.00.9/11/2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya, terima kasih.



Lebong, 2 Februari 2026
Kepala Sekolah MIN 1 Lebong

Dedi Damhudi, M.Pd
NIP. 197410082007101003

Lampiran 14 Modul Ajar



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

Instansi	: SD/MI
Nama Penyusun	: Syevia Warneingsih
NIK	: _____
Mata pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: IV (Empat) / I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SENI RUPA FASE B KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Syevia Warneingsih
Instansi	: MIN 1 LEBONG
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: IV (Empat) / I (Ganjil)
BAB 5	: Perspektif
Alokasi Waktu	: 2 JP x 30 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran: Mengalami (Experiencing) Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang: ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. ▪ Akhlak beragama dengan mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa ▪ Akhlak kepada manusia dengan cara menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan ▪ Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. ▪ Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. ▪ Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Ruang kelas ▪ Buku guru dan buku siswa Seni Rupa kelas IV serta sumber referensi lain ▪ Alat tulis	

- Bahan dan media:
 1. Kertas Gambar
 2. Pensil
 3. Penggaris
 4. Penghapus
 5. Pensil warna

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Model : Pembelajaran Tatap Muka
- Metode : Torrance Test Berbasis Proyek

G. KATA KUNCI

- Perspektif, dua titik hilang, garis horinzontal, dan lingkungan

H. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenal perspektif saat menggambar

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- Peserta didik dapat memahami teknik perspektif dalam seni rupa dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat memahami teknik perspektif dalam menggambar rumah dengan teknik perspektif dua titik hilang

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang dimaksud dengan perspektif ?
- Bagaimana prinsip dalam menggambar perspektif ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, dan kerapian pakaian peserta didik
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, menyampaikan cakup materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai tempatnya masing-masing.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan topik pembelajaran
- Guru menjelaskan pokok-pokok materi tentang "Menggambar Perspektif"
- Guru menunjukkan contoh dari teknik yang digunakan dalam menggambar rumah kepada peserta didik
- Peserta didik memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru
- Peserta didik diberi tugas untuk menggambar perspektif
- Kemudian peserta didik diminta untuk menambahkan ide imajinasi kreativitasnya pada gambar yang telah dibuat dan mewarnai gambarnya
- Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugasnya
- Kemudian peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru
- Setelah itu guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik
- Peserta didik yang mendapatkan nilai terbaik, maka akan diberikan hadiah.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam pembelajaran hari ini
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran dan melakukan evaluasi.
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Tabel Penilaian:

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot X Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	100					

LAMPIRAN

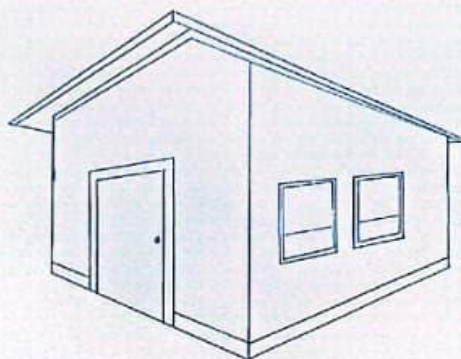
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Menggambar Perspektif



B. REFLEKSI GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?	
2.	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?	
3.	Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	
4.	Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?	

Lampiran 15 Dokumentasi



Uji coba kuisioner angket instrumen penelitian di kelas IV B

Lampiran 16 Dokumentasi



Pemberian kuisioner angket pretest di kelas IV C MIN 01 Lebong

Lampiran 17 Dokumentasi



Penerapan metode *Torrance Test of Creative Thinking* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV 01 MIN Lebong.

Lampiran 18 Dokumentasi



Pemberian kuisioner angket posttest di kelas IV C MIN 01 Lebong

BIODATA PENULIS



Syevia Warneingsih, lahir di Lebong pada tanggal 23 September tahun 2002. Penulis merupakan putri bungsu dari lima bersaudara pasangan bapak Suhdi dan ibu Sutyah. Penulis bertempat tinggal di Desa Lebong Tambang V, Kecamatan Lebong Utara, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis menyelesaikan pendidikan pertama Sekolah Dasar di MIS 01 Lebong yang terletak di Kecamatan Lebong hingga tamat pada tahun 2015 dan melanjutkan pendidikan di SMPN 02 Lebong dan selesai pada tahun 2018 dan melanjutkan pendidikan di SMKN 4 Lebong Jurusan Keperawatan dan selesai pada tahun 2021. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah pada tahun 2021 dan Insyallah menyelesaikan studi Strata Satu (S1) yang insyaallah pada tahun ini meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Tahun 2026.