

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI MELALUI PEMBELAJARAN  
KOLASE TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA  
PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV  
SDN 100 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Tarbiyah**



**OLEH:  
BIKA ADE MARETA  
NIM. 19591028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH  
FAKULTAS TARBIYAH**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
TAHUN 2023**



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth, Bapak Rektor IAIN Curup  
Di-  
Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama **Bika Ade Mareta (19591028)** mahasiswa IAIN Curup Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah yang berjudul: **Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

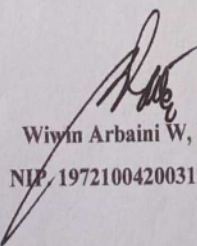
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Curup, 30 Agustus 2023

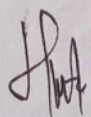
Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II



Wiwin Arbaini W, M.Pd  
NIP. 19721004200312 2 003



Jenny Fransiska, M.Pd  
NIP. 19880630202012 2 004

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Bika Ade Mareta**

NIM : **19591028**

Fakultas : **Tarbiyah**

Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah**

Judul : **Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong**

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

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

Curup, 30 Oktober 2023

Penulis



**Bika Ade Mareta**

**19591028**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan 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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 2634/In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ /2023

Nama : **Bika Ade Mareta**  
NIM : **19591028**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Judul : **Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Kolase terhadap  
Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100  
Rejang Lebong**

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

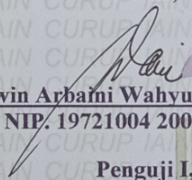
Hari/Tanggal : **Senin, 27 November 2023**  
Pukul : **08.00-09.30 WIB**  
Tempat : **Ruang 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

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

**TIM PENGUJI**

Ketua,

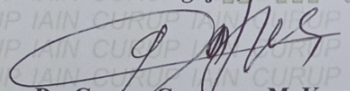
Sekretaris,

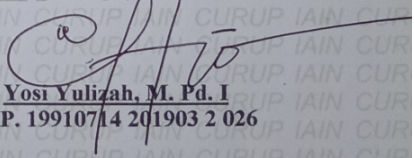
  
**Wiwin Arbaini Wahyuningsih M.Pd**  
NIP. 19721004 200312 2 003

  
**Jenny Fransiska, M.Pd**  
NIP. 19880630 202012 2 004

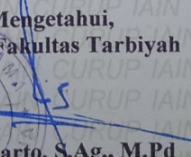
Penguji I,

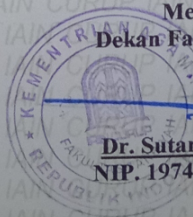
Penguji II,

  
**Dr. Guntur Gunawan, M. Kom**  
NIP. 19800703 200901 1 007

  
**Yosi Yulizah, M. Pd. I**  
NIP. 19910714 201903 2 026

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah

  
**Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd**  
NIP. 197409212000031003



## MOTTO

Pengalamanlah yang membuat kita menjadi dewasa,  
tanpa pengalaman hidup akan hampa!

Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pohonnya melainkan untuk  
menguji kekuatan akarnya  
Jika tidak pernah jatuh, maka tidak akan pernah merasakan caranya untuk  
bangkit lebih kuat.

**No action nothing happen,  
Take action miracle happen  
(Albert Einstein)**

## PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbil'alamin, atas karunia dan ridho Allah SWT, skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tanpa kuasamu Ya Allah semua ini tidak akan terwujud. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang spesial dan istimewa malaikat tak bersayapku Bapak dan Mamak (Ngatiyo & Misyawati) yang sangat saya sayangi, perjuangannya sangatlah besar dari didalam perut hingga sekarang. Yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil, memberikan do'a tiada henti dan semangat yang tak terputus.
2. Yang selalu memberikan semangat, dukungan dan do'a kakak-kakakku (Toni, Muri dan Dori) yang terkadang membantu kebutuhan ekonomi keluarga. Dan tak lupa dukungan istri mereka ayuk-ayuk iparku yang juga mendukungku.
3. Untuk kedua pembimbingku Ibu. Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M. Pd dan Ibu. Jenny Fransiska, M. Pd yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Terimakasih untuk keluarga besar pakwo saring dan mbah Iskandar yang selalu mendukung dan selalu memberi support.
5. Teman seperjuangan dari semester satu hingga delapan, grup Nona Ghibah Ayu Yulia, Ani Sintia, Aisyah Hilva, Adeirma, Ajeng Sekar, Arinda Puja dan Ade Herlina.
6. Guru-guru SDN 100 Rejang Lebong yang mendidik dan sekarang



menjadi rekan kerja telah membantu, menerima penelitian saya dan mendukung selesainya skripsi saya.

7. Teman se-angkatan 2019 PGMI terutama kelas ter-the best dan penuh kenangan PGMI A.

8. Almamaterku IAIN CURUP serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang turut memberikan do'a dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* rabbi' alamiin, puji syukur kita haturkan kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, yang berjudul **"Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong"**. Penelitian ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah di Institut Agama Islam Negeri Curup. Sholawat beriring salam tak lupa pula kita limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan untuk menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak didunia hingga diakhirat nanti.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis sudah membuat sesuai dengan semestinya dan telah menerima bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Dr. Yusefri, M. Ag selaku wakil Rektor I IAIN Curup



3. Dr. Muhammad Istan, M. Pd.,MM selaku wakil Rektor II IAIN Curup
4. Dr. Drs. Nelson, M. Pd. I selaku wakil Rektor III IAIN Curup
5. Dr. Fakhruddin, M. Pd. I selaku wakil Rektor III IAIN Curup
6. Prof. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
7. Agus Riyan Oktor, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
8. Ratnawati. M.Pd selaku Pembimbing Akademik (PA) dari semester awal hingga semester akhir
9. Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M. Pd selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Jenny Fransiska selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Stio Rini, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 100 Rejang Lebong yang telah mengizinkan saya melakukan peneitian sehingga skripsi ini dapat selesai
12. Bapak/Ibu dosen serta segenap karyawan karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini



13. Kedua orang tuaku Bapak dan Mamakku, 3 kakakku dan 3 ayuk iparku, serta seluruh keluarga yang telah mendo'akan dan mendukung segala sesuatu.

Akhirnya dengan keindahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada pembaca dan penulis khususnya. *Aamiin...*

Curup, 27 November 2023  
Penulis

**Bika Ade Mareta**  
19591028

#### ABSTRAK

#### PENGARUH METODE DEMONSTRASI MELALUI PEMBELAJARAN KOLASE TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV SDN 100 REJANG LEBONG

**Bika Ade Mareta**  
19591028

*Metode demonstrasi* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengajar dengan memperagakan barang, kejadian atau urutan melakukan kegiatan baik secara langsung maupun menggunakan media pembelajaran. Penulis tertarik melakukan penelitian ini, karena metode yang digunakan masih konvensional sehingga kreativitas siswa masih kurang. Maka, peneliti menggunakan metode demonstrasi melalui kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDN 100 Rejang lebong. Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Mengetahui Metode Demonstrasi melalui Kolase pada Pembelajaran SBdP, 2. Mengetahui Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP, 3. Mengetahui Pengaruh metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV di SDN 100 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan penelitian survey. Desain penelitiannya adalah *posttest only group design*.



Dalam penelitian ini, diambil kelas IV sebagai kelas yang dijadikan untuk penelitian, populasinya adalah seluruh kelas IV (empat) di SDN 100 Rejang Lebong dengan menggunakan teknik *total sampling* sebagai sampel penelitian yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data penelitian dengan angket (*quissioner*) dan dokumentasi.

Hasil peneltiain menunjukkan bahwa: 1) Metode Demonstrasi melalui Kolase dengan nilai sebesar 76,92 % yang artinya “Baik”, 2) Kreativitas Siswa dengan nilai sebesar 71,64% yang artinya “Baik”, 3) Metode Demonstrasi melalui Kolase terhadap Kreativitas Siswa memiliki nilai koefisien regresi sederhana sebesar 0,230 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya, terdapat Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP di SDN 100 Rejang Lebong.

**Kata kunci: Metode Demonstrasi, Kreativitas Siswa**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
--------------------------------	---





B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	29
C. Kerangka Berpikir .....	31
D. Hipotesis Penelitian .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
D. Variabel Penelitian .....	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	38
F. Uji Instrumen Penelitian .....	43
G. Uji Prasyarat Penelitian .....	47
H. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Wilayah (Setting Penelitian).....	50
B. Hasil Penelitian.....	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60



## BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Populasi Subjek Penelitian .....	36
Tabel III.2 Kriteria Penilaian Angket Metode Demonstrasi.....	39
Tabel III.3 Kriteria Kelayakan Metode Demonstrasi .....	40
Tabel III.4 Kriteria Penilaian Angket Kreativitas Siswa .....	40
Tabel III.5 Kriteria Kelayakan Kreativitas Siswa .....	41
Tabel III.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel X .....	42
Tabel III.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y .....	43
Tabel III.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner .....	44
Tabel III.8 Hasil Uji Reliabilitas .....	47



Tabel III.9 Hasil Uji Normalitas .....	48
Tabel IV.1 Data Guru dan Karyawan .....	52
Tabel IV.2 Data Sarana dan Prasarana .....	53
Tabel IV.3 Data Keadaan Siswa .....	54
Tabel IV.4 Hasil Rekapitulasi Nilai Metode Demonstrasi .....	55
Tabel IV.5 Kriteria Kelayakan Metode Demonstrasi .....	56
Table III.6 Hasil Rekapitulasi Nilai Kreativitas Siswa .....	57
Tabel IV.7 Kriteria Kelayakan Kreativitas Siswa .....	58
Tabel IV.8 Hasil Regresi Sederhana .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Skema Variabel .....	32
Gambar IV.1 Denah Lokasi Sekolah .....	52



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat dan orang tua. Kerjasama antara ketiga pihak tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan bersama, untuk menumbuhkan rasa nasionalis, bertanggung jawab, mencerdaskan bangsa, mengembangkan manusia seutuhnya, bertakwa dan berakhlak mulia. Tanggung jawab tersebut sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB II Dasar, Fungsi dan Tujuan. Pasal 2-3 di tegaskan bahwa:

“Pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan



bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab”.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan dambaan setiap orang sebagai landasan yang kokoh untuk mewujudkan bangsa yang maju atau dapat dikatakan bahwa proses yang menggunakan metode yang memungkinkan seseorang mendapat pemahaman, pengetahuan, metode dan perilaku yang sejalan dengan pendidikan itu. Pendidikan merupakan bidang yang memusatkan kegiatannya dalam proses pengajaran. Dalam proses pendidikan ini, bidang psikologi sangat penting untuk memahami kondisi guru dan siswa.<sup>2</sup> Pendidikan nasional adalah usaha secara sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kebiasaan, kecerdasan dan ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai guru seharusnya memiliki ketrampilan desain dan pengembangan yang sesuai dan mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar sebagai faktor penting dalam pendidikan yang tidak hanya perlu mengajarkan ketrampilan melalui metode pengajaran, tetapi bagaimana guru dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui metode dan kegiatan

---

<sup>1</sup> Menteri Pendidikan Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional, *Peraturan Undang-undang Republik Indonesia*, No. 20 Tahun 2003.

<sup>2</sup> Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: Iricisod, 2017), hlm. 43.



pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengajaran. Salah satunya adalah mengajar kerajinan tangan.<sup>3</sup>

Didalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien tidak terlepas dari semua aspek, terutama metode pembelajaran yang dapat diartikan sebagai titik awal proses pembelajaran. Metode yang akan digunakan adalah metode demonstrasi yang mendidik peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Keuntungan menggunakan metode demonstrasi ini adalah salah satu cara yang paling efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran budaya, seni dan kerajinan, menggunakan metode demonstrasi merupakan cara yang efektif untuk menggunakan ketrampilan kolase, karena dalam metode ini siswa perlu lebih aktif dan memperhatikan konten yang menurut guru sangat penting untuk dipelajari siswa dan lebih berkualitas. Para ahli menjelaskan bahwa dampak kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan kinerja siswa sebagai berikut: 10% membaca, 20% mendengar, 30% penglihatan, 50% penglihatan dan pendengaran, 70% menulis dan 90% berbicara dan tuntas.<sup>4</sup>

Pelaksanaan kegiatan pendidikan dalam kualitas pendidikan merupakan faktor yang penting. Oleh karena itu, guru dituntut menjadikan

---

<sup>3</sup> Esti Ismawati dan Faras Umay, *Belajar Bahasa di Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), hlm. 1.

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), hlm. 13.



kegiatan belajar mengajar sebagai faktor penting pendidikan, guru tidak hanya perlu mengajarkan ketrampilan melalui metode pengajaran tetapi juga mengajarkan bagaimana meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan menggunakan alat peraga untuk menjelaskan suatu pengertian atau memperlihatkan bagaimana melakukan dan berjalannya suatu proses pembuatan tertentu kepada siswa. Artinya metode demonstrasi merupakan suatu pertunjukan proses terjadinya sesuatu atau mencontohkan suatu perilaku tertentu. *To Show* yaitu memperkenalkan/ mempertontonkan.<sup>5</sup> Tujuan dari metode demonstrasi adalah agar peserta didik mampu memahami cara mengatur atau menyusun.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah mata pelajaran yang perlu di berikan di sekolah dasar yang dalam mata pelajaran terdapat pembelajaran seni. Artinya metode demonstrasi cocok digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV karena khusus materi kolase juga melatih ketrampilan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran pemilihan kesempatan belajar yang menarik dapat membantu siswa memperoleh banyak pengalaman dan pengetahuan. Untuk meningkatkan kreativitas siswa tersebut guru dapat menggunakan metode dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kulaitas belajarnya. Salah satunya adalah

---

<sup>5</sup> Syamsidah dan Syam Edy Raharjo, *100 Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish. 2017), hlm. 4.



mengajar kerajinan tangan sesuai dengan pembelajaran seni budaya tersebut. Yang akan difokuskan didalam skripsi ini adalah materi kerajinan kolase.

Kolase berasal dari Bahasa Inggris "*collage*" dari kata Perancis "*coller*" yang artinya lem. Kolase adalah teknik yang menggabungkan berbagai elemen kedalam bingkai untuk menciptakan karya seni baru. Oleh karena itu, kolase merupakan karya seni yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apapun menjadi komposisi yang serasi. Karya kolase ini berupa produk jadi atau hanya sebagian saja, misalnya lukisan yang menambahkan unsur kental sebagai unsur estetika.<sup>6</sup> Kesimpulannya bahwa materi kolase pada pembelajaran SBdP sangat baik karena materi kolase sangat mengajarkan ketrampilan.

Berdasarkan pengamatan diperoleh gambaran mengenai kreativitas siswa di sekolah bahwa mereka masih kurang memiliki ide kreatif dalam membuat kreativitas. Karena faktor sarana dan prasarana sekolah serta metode yang guru gunakan hanya itu-itu saja sehingga siswa tidak kreatif dan aktif ketika belajar<sup>7</sup>. Seperti ketika guru masuk hanya diberikan tugas menggambar dan mewarnai. Padahal seni budaya adalah pelajaran yang mengajarkan siswa aktif dan kreatif dalam membuat ketrampilan yang menyenangkan. Maka guru harus pintar-pintar dalam memberikan ilmu yang

---

<sup>6</sup> Syakir Muharrar dan Sri Verayanti, *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana* (Semarang: Penerbit Erlangga, 2016), hlm. 8.

<sup>7</sup> Wawancara, Ibu Euis Kartika, S. Pd. selaku guru kelas IV SDN 100 Rejang Lebong pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 09.00 WIB.





bukan hanya dari metode ceramah saja melainkan mampu mengajak siswa praktik langsung dengan menggunakan metode yang menyenangkan agar siswa kreatif dalam pembelajaran SBdP ini sehingga siswa mendapatkan materi dan teori praktiknya, supaya belajar tetap menyenangkan dan tidak membosankan.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan metode yang baik yang harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dapat menyenangkan apabila guru dapat membawa suasana kelas dan memberikan pelajaran dengan metode pembelajaran yang baik dan relevan. Maka dari itu, sebagai guru harus memiliki kesadaran dan mengajarkan sesuatu yang baru kepada siswa dan mengenalkan dengan hal baru juga. Seperti membuat karya-karya atau kerajinan seni sesuai dengan tema yang diajarkan dan sesuai dengan mata pelajaran seni budaya yaitu mengenai teknik kolase tersebut.

Dalam penelitian ini yang penulis fokuskan ialah kreativitas siswanya karena menurut penulis dari observasi kepada anak-anak kelas IV bahwa SBdP yang mereka dapatkan dikelas hanya menggambar dan mewarnai. Sesuai dengan rumusan masalah yang disebutkan diatas bahwa kreativitas siswa ini sangat berpengaruh pada pembelajaran SBdP, supaya pembelajaran SBdP ini tidak melulu dianggap pembelajaran yang hanya menggambar dan monoton itu-itulah saja khususnya di Sekolah Dasar<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Wawancara, siswa kelas IV SDN 100 Rejang Lebong pada tanggal 26 Juli 2023, pukul



Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik dengan penelitian melalui observasi dengan guru kelas IV mengenai penggunaan metode demonstrasi melalui kolase pada pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik dengan judul penelitian **“Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Siswa membutuhkan metode yang tepat dalam pembelajaran SBdP
2. Siswa kesulitan menuangkan kreativitas karena metode kurang pas.
3. Guru perlu memilih metode dan strategi yang baik untuk meningkatkan kreativitas.

## **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong.

---

09.00 WIB.



#### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan penulis bahas, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana metode demonstrasi melalui kolase pada pembelajaran SBdP kelas IV SDN 100 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV SDN 100 Rejang Lebong?
3. Apakah metode demontrasi melalui kolase dapat mempengaruhi kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV SDN 100 Rejang Lebong?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun beberapa tujuan penelitian yang telah dibahas di dalam rumusan masalah diatas, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui metode demonstrasi melalui kolase pada pembelajaran SBdP di kelas IV SDN 100 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP dikelas IV SDN 100 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP dikelas IV SDN 100 Rejang



Lebong.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat bagi guru**

1. Melalui penelitian ini dapat meningkatkan dan mengoptimalkan sejauh mana kreativitas siswa.
2. Melalui penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan mengoptimalkan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.
3. Dapat mengetahui metode pembelajaran yang cocok dan lebih baik digunakan sesuai materi yang akan diajarkan.
4. Dapat mengetahui manfaat metode pembelajaran dan menambah wawasan jika diterapkan kepada siswa.

### **2. Manfaat bagi siswa**

Membantu siswa meningkatkan pemahaman belajar SBdP melalui metode pembelajaran yang menarik dan memberikan kesempatan siswa mendapat metode pembelajaran yang bermanfaat, memotivasi dan



keaktifan dalam belajar.

### **3. Manfaat bagi peneliti selanjutnya**

Penelitian ini memberikan masukan atau pengetahuan untuk mengetahui manfaat metode demonstrasi untuk pembelajaran SBdP supaya meningkatkan kreativitas siswa melalui metode tersebut.

### **4. Manfaat bagi sekolah**

Melalui penggunaan metode demonstrasi di SDN 100 Rejang Lebong dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas belajar yang menuju dalam pembelajaran yang lebih baik.

### **5. Manfaat bagi pembaca**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya, sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah pedoman untuk peneliti dan mengembangkan teori, model, metode, media maupun kurikulum di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat membantu memecahkan masalah dalam kegiatan belajar yang kurang efektif dan memberi pemikiran tentang cara menerapkan metode pembelajaran yang relevan.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses belajar yang diciptakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir, fokus terhadap pembelajaran dan dapat menambah wawasan atau ilmu baru dalam meningkatkan pengetahuan. Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.



Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, yang mana pembelajaran ini mengacu pada dua konsep, yaitu kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran tidak terjadi seketika melainkan berproses melalui tahap-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.<sup>9</sup>

Secara umum, tujuan pembelajaran ini perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Artinya tujuan pembelajaran adalah arah yang ingin dituju dari rangkaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.<sup>10</sup>

Seseorang dapat dikatakan paham apabila dapat memberikan penjelasan dari informasi yang didapat secara rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri sesuai dengan konsep yang ada. Lebih baik lagi

---

<sup>9</sup> Muh. Sain Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 17, No. 1, Juni 2014, hlm. 94.

<sup>10</sup> Aprida Pane, Muh. Darwis, *Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03, No. 2, Desember 2017, hlm. 342.



apabila seseorang dapat memberikan contoh apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada disekitarnya. Sedangkan pemahaman siswa dengan pelajaran SBdP adalah rasa tahu atau pemahaman siswa terhadap pelajaran SBdP sesuai dengan apa yang diajarkan dapat dimengerti dan diingat kembali sehingga pelajaran yang diberikan tidak sia-sia.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran diartikan sebagai serangkaian kegiatan pembelajaran dalam pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran disekolah gurumenyiapkan suatu program pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu siswa. Guru hendknya mengakomodasi semua kebutuhan siswa dikelasnya termasuk membantu mereka memperoleh pemahaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Pada dasarnya belajar dapat terjadi oleh beberapa faktor-fajtor tersebut digolongkan atas faktor yang bersumber dari siswa itu sendiri meliputi:<sup>11</sup>

a. Tingkat kecerdasan siswa yang rendah

---

<sup>11</sup> Abdul majid, *departemen pendidikan*, (Jakarta: Pt. Rineka Cipta, 2006), hlm. 232.





- b. Kesehatan siswa yang sering terganggu
- c. Organ penglihatan atau pendengaran yang kurang berfungsi dengan baik
- d. Gangguan alat perseptual yang artinya adalah tanggapan yang kurang diterima oleh alat indera
- e. Siswa tidak menguasai cara-cara belajar yang baik

Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga meliputi:

- a. Kemampuan ekonomi orang tua yang kurang memadai
- b. Anak kurang mendapatkan perhatian dan pengawasan dari orang tuanya
- c. Harapan orang tua yang terlalu tinggi pada anak
- d. Orang tua yang pilih kasih terhadap anaknya

Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah meliputi:

- a. Kurikulum yang kurang sesuai
- b. Guru kurang menguasai materi pelajaran
- c. Metode yang digunakan untuk mengajar kurang sesuai
- d. Alat-alat atau media pembelajaran kurang memadai

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan sebelumnya, hambatan



lain yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu dalam hal pengelolaan kelas merupakan masalah tingkah laku yang kompleks dan guru menggunakannya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Faktor dalam pengelolaan yang berhubungan dengan tingkah laku siswa diantaranya adalah:<sup>12</sup>

- a. Kurang kesatuan karena adanya kelompok kecil.
- b. Tidak ada standar perilaku dalam bekerja kelompok, misalnya ribut, bercakap-cakap, pergi kesana kemari dan sebagainya.
- c. Reaksi negatif terhadap anggota kelompok misal, bermusuhan, mengucilkan, merendahkan dan lain-lain.
- d. Moral rendah, agresif, permusuhan misal, alat belajar yang kurang, kekurangan uang dan sebagainya.

### 3. Pembelajaran SBdP

SBdP merupakan singkatan dari Seni Budaya dan Prakarya yang didalamnya mencakup materi pelajaran seni, kerajinan, ketrampilan, kebudayaan. SBdP adalah salah satu mata pelajaran kurikulum 2013 dan berlaku untuk siswa Sekolah Dasar (SD) yang mempelajari tentang seni musik, seni lukis, seni rupa, seni tari dan sebagainya. Tujuan pendidikan

---

<sup>12</sup> Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *pendidikan pengelolaan kelas*, (Jakarta: dinas pendidikan, 2013), hlm. 195.



seni bukan untuk membina anak menjadi seniman melainkan mendidik anak untuk menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan ini dapat mendidik dan membina kreativitas anak sedini mungkin. Maka dapat dikatakan bahwa seni digunakan sebagai alat pendidikan bukan tujuan pendidikan.

Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan seni dan kerajinan adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasannya dan bersifat lebih indah, seni itu keindahan yang dibuat oleh manusia<sup>13</sup>. SBdP disekolah dasar memiliki peran dan tujuan yakni, membangun sikap, kemampuan kerja dan rasa semangat. Terkadang prakarya tersisihkan bisa jadi karena sang guru lebih menguasai musik daripada ketrampilan suatu prakarya yang lumayan ribet.

Disisi lain banyak siswa dikelas rendah yang beranggapan bahwa pembelajaran SBdP itu hanya menggambar dan mewarnai saja karena biasanya dikelas rendah hanya menyediakan buku gambar dan pensil warna ketika pelajaran SBdP. Padahal dalam pembelajaran ini banyak hal yang dapat dilakukan oleh siswa secara aktif, efektif dan efisien bahkan siswa dapat belajar sambil bermain sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

Untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa terhadap pembelajaran SBdP maka diperlukan seorang guru yang kreatif, bahan ajar,

---

<sup>13</sup> Diah Uswatun Nurhayati, *Gagasan Ki Hajar Dewantara Tentang Kesenian*, Jurnal Pengkajian, Penyajian dan Penciptaan Musik, Yogyakarta, Vol. 7, No. 1, 2019.



fasilitas sekolah yang memadai, serta dukungan wali atau orang tua siswa. Guru kreatif yaitu guru yang mampu menempatkan model dan metode pembelajaran serta bahan ajarnya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu pembelajaran SBdP juga memerlukan peran orang tua untuk mempersiapkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap pembelajaran SBdP.

#### 4. Pengertian Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi mengacu pada metode untuk memperjelas pemahaman menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan demonstrasi).<sup>14</sup> Metode demonstrasi mengacu pada metode pengajaran untuk memperjelas pemahaman menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan demonstrasi)<sup>15</sup> Atau tunjukkan kepada siswa cara melaksanakan dan mengintegrasikan proses manufaktur tertentu. Oleh karena itu, eksperimen mencakup melakukan eksperimen atau latihan langsung, atau melalui penelitian dan observasi yang cermat.

Metode demonstrasi dalam pelaksanaannya dapat digunakan terutama untuk penyampaian bahan ajar mata Pelajaran SBdP, misalnya

---

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2019), hlm. 152.



cara membuat kolase yang berkualitas dan benar. Karena kata "demonstrasi" muncul dari "*Demonstras* artinya Tunjukkan" (digunakan untuk mendemonstrasikan atau memperhatikan). Metode demonstrasi mempunyai manfaat penting bagi peserta didik agar karakteristik metode demonstrasi pada dasarnya Untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa tentang pengembangan disiplin ilmu tertentu. Menerapkan metode demonstrasi guru, yang menjadi model, tetapi dapat mendemonstrasikan topik atas nama konsultan. Tujuan Majid Abdul adalah untuk mempelajari materi agar siswa dapat memahaminya.<sup>16</sup>

## 5. Tujuan Metode Demonstrasi

Tujuan menggunakan metode demonstrasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) yang diharapkan peneliti adalah peserta didik menjadi lebih paham dalam penyampaian guru dan pembelajaran menjadi efektif. Namun tidak hanya itu, tujuan dasar belajar mengajar dengan metode demonstrasi sejalan dengan filosofi pendidikan.

Untuk mencapai tujuan-tujuan pokok kegiatan belajar mengajar tentang materi kolase seorang guru tetap memegang peranan yang

---

<sup>16</sup> Wahyu B.S, Nurhasanah, "*penggunaan metode demonstrasi dan media audi visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS*", Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, Agustus 2018, hlm. 151-158.



sangat penting dalam mengontrol reaksi dan respon peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Jadi tugas guru yang terpenting adalah membangun motivasi pelajaran terhadap hal apa yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam proses kolase, serta keaktifan dalam pembelajaran berlangsung dalam pengerjaan kolase menggunakan metode demonstrasi.

## 6. Langkah Pembelajaran Metode Demonstrasi

Dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang baik menggunakan metode demonstrasi, guru harus mempunyai perencanaan dan persiapan yang matang. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan siswa akan melakukan kegiatan belajar yang diharapkan<sup>17</sup>.

### a. Langkah persiapan

Ada beberapa prosedur yang harus ditempuh pada langkah persiapan ini, adalah:

- 1) Rumuskan apa tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi berakhir.
- 2) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- 3) Lakukan terlebih dahulu uji coba demonstrasi.

### b. Langkah pelaksanaan

Beberapa langkah untuk menerapkan metode demonstrasi, seperti yang diusulkan oleh Andayan dan Suyatno adalah sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Hajar Pamadhi, *Seni Ketrampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka), 2008.



- 1) Guru mentransfer kemampuan yang telah dicapai (tujuan pembelajaran khusus atau TPK).
- 2) Guru memiliki pemahaman tentang materi yang akan disajikan.
- 3) Siapkan bahan atau alat yang diperlukan, dan tugasi satu atau lebih siswa untuk memperagakan semua adegan yang telah disiapkan.

## 7. Kelebihan Metode Demonstrasi

Dari segi peserta didik, *metode demonstrasi* akan membuat peserta didik lebih fokus kepada titik berat yang dianggap pentingnya bagi guru dalam pembelajaran, sedangkan dari segi guru, dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran. *Metode demonstrasi* mampu menghilangkan kejenuhan, bagi peserta didik maupun guru. Secara rinci, kelebihan metode demonstrasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Perhatian siswa dapat difokuskan pada aksen yang penting bagi guru.
- b. Melalui observasi dan eksperimen, siswa akan secara aktif berpartisipasi dalam proses tertentu, dan siswa akan memperoleh pengalaman praktis, dan biaya praktis ini bersifat jangka panjang.
- c. Hindari pengajaran lisan ketika siswa tidak dapat memahami dan memahami apa yang dikatakan (diucapkan dengan baik tetapi tidak memahami artinya) atau membaca bias.
- d. Dibandingkan membaca buku bacaan sederhana dapat mengurangi kesalahan karena peserta didik memiliki pemahaman yang jelas



terhadap hasil observasi langsung.

- e. Menyaksikan peragaan dapat menjawab beberapa pertanyaan yang menggugah pertanyaan siswa.

## 8. Kelemahan Metode Demonstrasi

Terdapat beberapa kelemahan dalam metode pembelajaran demonstrasi diantaranya sebagai berikut<sup>18</sup> :

- a. Presentasi membutuhkan waktu dan persiapan yang matang serta dapat menyita waktu.
- b. Mendemonstrasikan implementasinya membutuhkan banyak uang dan tenaga, yang banyak (bila menggunakan alat yang mahal).
- c. Tidak semua yang bisa dibuktikan di kelas. Misalnya, ini mungkin terjadi jika alat peraga berukuran besar atau berat, atau terletak jauh. Misalnya dalam bidang agama, masalah tauhid atau keyakinan sulit diselesaikan dengan metode ini. Karena masalah kepercayaan itu abstrak dan tidak bisa divisualisasikan.
- d. Demonstrasi tidak akan efektif, siswa tidak berpartisipasi aktif, dan suasananya sangat bising. Selain faktor-faktor yang perlu diperhatikan saat menggunakan metode demonstrasi dalam mengajar, ada juga beberapa metode demonstrasi efektif yang direncanakan, diantaranya:
  - 1. Tetapkan tujuan yang jelas untuk keterampilan atau tindakan yang akan dicapai

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2014.





2. Tentukan garis besar dari langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan (jika Anda pulih, silakan coba terlebih dahulu dan kemudian peragakan di depan kelas)
3. Pertimbangkan waktu yang diperlukan, termasuk waktu bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan, memberikan komentar, menarik kesimpulan dan membuat catatan yang diperlukan.
4. Saat peragaan, kami akan mengajukan pertanyaan, apakah siswa mendengar informasinya dan apakah instrumen terpasang dengan benar? dan masih banyak lagi.

## 9. Pengertian Kolase

Kolase berasal dari Bahasa Inggris "*collage*" dari kata Perancis "*coller*" yang artinya lem. Kolase adalah teknik yang menggabungkan berbagai elemen kedalam bingkai untuk menciptakan karya seni baru. Oleh karena itu, kolase merupakan karya seni yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apapun menjadi komposisi yang serasi. Karya kolase ini berupa produk jadi atau hanya sebagian saja, misalnya lukisan yang menambahkan unsur kental sebagai unsur estetika<sup>19</sup>. Materi kolase adalah sebuah teknik menempel bisa diambil kesimpulan bahwa materi kolase pada ata pelajaran seni budaya dan prakarya sangat baik untuk diajarkan kepada siswa karena materi kolase sangat mengajarkan ketrampilan. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada peserta didik di tuntut menggunakan

---

<sup>19</sup> Priyanto A. *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini dan Sekolah Melalui Aktivitas Bermain Kolase*. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif. Vol.1, No. 2. 2014.



media sebagai pembantu dalam mata pelajaran yang diajarkan guru.

Kolase merupakan teknik dalam sebuah gambar, kolase merupakan penggunaan media-media yang lain yang dapat dipakai sebagai unsur seni rupa, kolase merupakan teknik yang kaya akan aktivitas meremas, melipat, merobek, menempel, serta menggunting yang memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan anak. Anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempelkan lem dan bahan-bahan lainnya.<sup>20</sup>

Bahan yang biasa digunakan dalam kolase sangat beragam, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, tanaman kering, biji-bijian atau bahan lain yang sesuai untuk kebutuhan produksinya. Anda dapat menggunakan kolase untuk menghias barang-barang yang kita gunakan setiap hari, seperti kartu ucapan, tas kertas, kotak kado, kotak serbet, sampul buku, bingkai foto, dll. Orang tua, guru taman kanak-kanak, dan siswa muda harus memahami pengetahuan dan keterampilan membuat kolase. Hal ini diperlukan karena kolase merupakan permainan sekaligus kegiatan seni yang dapat mengembangkan potensi anak. Ketika orang tua atau guru menerapkan keterampilan ini kepada anak-anak mereka dan secara aktif mengembangkan psikologi anak-anak mereka.

---

<sup>20</sup> Syakir Muharrar dan Sri Verayanti, *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*, (Semarang: Erlangga Group), 2013. hlm. 6.



## 10. Langkah-langkah Pembelajaran Kolase

Langkah-langkah mempelajari kolase adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan bahan dan alat untuk membuat kolase. Dalam bentuk bidang dasar, kertas gambar, HVS atau karton dapat digunakan sebagai areal candi.
- b. Siapkan biji yang akan direkatkan pada seluruh permukaan kertas.
- c. Rekatkan bijinya sehingga seluruh permukaan kertas tertutup rapi. Jika ada garis-garis yang melintasi tepi kertas, kertas tersebut harus dipangkas.<sup>21</sup>

Pembelajaran kolase bagi anak-anak, khususnya di PAUD/TK atau SD, tentunya perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Gunakan alat potong yang mudah digunakan (seperti gunting), namun sebaiknya guru mendampingi siswa saat memotong. Atau guru bisa membantu mempersingkat materi yang diberikan.
- b. Bahan yang diberikan harus mudah dipotong agar tidak mengganggu siswa, seperti daun kering, kertas, karton bekas, dll.
- c. Kertas tebal, karton atau kertas dua sisi digunakan untuk area utama kolase. Mereka tidak terlalu besar, jadi siswa tidak kesulitan untuk

---

<sup>21</sup> Sinta Fazira, Dkk, "*pengaruh bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus usia dini*", Jurnal Pendidikan Seni, Vol.1, No. 1, 2018, hlm.60.



menempelkan seluruh area.

- d. Teknik dapat dikombinasikan dengan gambar tangan dan tambalan atau kolase. Misalnya, siswa menggambar kepala untuk figur manusia, mungkin tentang diri mereka sendiri, ibu atau teman mereka. Selain itu, detail lainnya (baju, celana, rok, dll.) Dibuat menggunakan teknologi kolase.

## **11. Pembelajaran Kolase bagi Anak**

Pembelajaran kolase bagi anak-anak, khususnya di sekolah dasar, PAUD/TK perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Gunakan alat potong yang mudah digunakan, namun sebaiknya didampingi oleh guru saat siswa memotong atau guru bias membantu memotongkan.
- b. Bahan yang diberikan mudah dipotong agar tidak mengganggu siswa seperti; daun kering, kertas, karton dll.
- c. Menggunakan teknik yang mereka bias atau kuasai, jadi sesuai dengan nalar dan inovatif mereka sendiri mengerjakan pembelajaran kolase yang diberikan guru agar mereka tidak merasa kesulitan.

## **12. Pengertian dan Definisi Kreativitas**



Kreatif artinya daya cipta sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal baru yang dimiliki manusia sejak lahir. Kreativitas adalah proses psikologis individu, yang menghasilkan ide, proses, teknologi, atau produk baru yang efektif dengan imajinasi, fleksibilitas, konsistensi, dan diskontinuitas<sup>22</sup>. Ide, proses, teknologi, atau produk baru yang efektif ini dapat digunakan untuk memecahkan berbagai bidang masalah. Karenanya, kreativitas adalah bagian dari bisnis kami. Ketika seseorang melakukan sesuatu, kreativitas menjadi seni. Berdasarkan ide sederhana ini, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk merangsang atau mengeksplorasi kreativitas.<sup>23</sup>

Munandar meyakini bahwa mewujudkan perkembangan kreativitas anak merupakan salah satu sarana pengajaran untuk menunjang perkembangan kreativitas anak. Hal ini dapat dinilai dari fungsi perkembangan kreatif anak. Karena perkembangan kemampuan kreatif, anak memiliki kesempatan untuk memenuhi kebutuhan ekspresi diri dan menciptakan hal-hal baru dengan caranya sendiri. Aktivitas yang menghasilkan sesuatu dapat menumbuhkan sikap terhadap aktivitas inovatif yang merangsang perkembangan kognitif atau keterampilan berpikir.

Kreativitas dapat mewujudkan diri seseorang dalam memecahkan

---

<sup>22</sup> Suharman, *Kreativitas Teori dan Pengembangan*, (Surabaya: Laros), 2011.

<sup>23</sup> Nila Septianingsih, Dkk, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, (2017), hlm. 137.



masalah dan meningkatkan kualitas hidupnya. Berkaitan dengan peningkatan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di samping penyediaan lingkungan yang kreatif, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan sebagai berikut:

a. Metode harga diri

Dengan cara ini, guru hendaknya lebih memperhatikan perkembangan harga diri. Guru hendaknya tidak hanya membimbing siswa dalam mempelajari materi ilmiah, tetapi juga memperhatikan perkembangan sikap.

b. Jadilah kreatif

Beberapa saran untuk metode ini meliputi pengembangan pemecahan masalah, brainstorming, eksplorasi, dan bermain peran.

c. Cara klarifikasi nilai dan pengembangan moral

Dengan metode ini, pengembangan pribadi adalah tujuan utama, dan pendekatan holistik dan humanistik adalah fitur utama dari pengembangan potensi realisasi diri manusia. Dalam hal ini perkembangan kecerdasan akan dibarengi dengan perkembangan pribadi peserta didik.

d. Pendekatan multidisiplin



Pendekatan ini menekankan pada pengembangan potensi penuh siswa, karena manifesto pengembangan potensi akan membentuk harga diri yang mendukung kesehatan mental.

e. Metode permintaan

Dengan cara ini, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan proses berpikir untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah dan meningkatkan potensi intelektual mereka.

f. Metode misterius

Metode ini merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok. Metode ini sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

g. Pendekatan komprehensif

Pada intinya metode ini menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam mengembangkan berbagai bentuk metafora untuk mengeluarkan kecerdasan dan mengembangkan kreativitasnya. Kegiatan dimulai dengan kegiatan kelompok yang tidak masuk akal, dan kemudian secara bertahap menemukan pemecahan masalah yang merosot dan rasional.



Berikut ini definisi kreativitas menurut Robbert Harris:

- a. Kreativitas adalah kemampuan seseorang membayangkan/menemukan sesuatu yang baru, yang berupa membangun ide baru dengan cara mengkombinasikan atau menerapkan kembali ide yang sudah ada.
- b. Kreativitas adalah sikap fleksibel yang mampu menerima perubahan dan pembaruan, kebiasaan dalam menikmati hal baik dan ketika membuat perubahan atau pembaruan sambil mencari jalan keluar untuk memperbaiki.
- c. Kreativitas adalah sebuah proses, maksudnya seseorang memiliki kreativitas menjadikan ide yang ada sambil mencari solusi untuk membuat perubahan baru.

Dari uraian di atas, dapat dianggap bahwa aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang baik. Namun, didalam penelitian ini yang penulis fokuskan ialah kreativitasnya karena menurut penulis dari observasi yang ada dan sesuai dengan rumusan masalahnya kreativitas siswa ini sangat berpengaruh pada pembelajaran SBdP supaya pembelajaran SBdP ini tidak melulu dianggap pembelajaran yang hanya menggambar dan monoton itu-itu saja khususnya di Sekolah Dasar.

### **13. Aspek Kreativitas Strategi Pribadi, Pendorong, Proses dan Produk (4P)**





Setiap orang terdapat pada level yang berbeda karena pada dasarnya setiap orang memiliki kemampuan kreatif dan ekspresif. Yang paling penting dalam pendidikan adalah bakat harus dikembangkan dan ditingkatkan. Perlu diperhatikan 4 aspek dalam kreativitas siswa<sup>24</sup>, yaitu sebagai berikut:

a. Pribadi

Didalam aspek pribadi terdapat kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kerincian. Maksudnya adalah kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan seseorang dalam interaksi dengan lingkungannya. Melalui ekspresi yang unik ini ide baru dan produk inovatif yang dapat diharapkan. Maka, guru perlu mengapresiasi keunikan dan bakat siswa secara individu karena, tidak setiap orang memiliki keunikan dan bakat yang sama. Jadi, tugas guru adalah membantu siswa lain menemukan dan menghargai bakatnya. Indikator didalam aspek pribadi adalah anak berani mengambil resiko Ketika melakukan hal yang berbeda, baru atau lebih sulit.

b. Pendorong

Artinya jika siswa memiliki keinginan atau motivasi batin yang kuat untuk menghasilkan sesuatu, maka bakat mereka akan terwujud jika didukung dan didorong oleh lingkungannya. Bakat inovatif akan berkembang dilingkungan yang mendukung, tetapi mereka juga tidak

---

<sup>24</sup> Munandar, S.C. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.



akan berkembang jika dilingkungan yang tidak bersahabat. Maka, pada intinya kreativitas dimanapun berada akan berkembang jika dihormati dan didukung.<sup>25</sup> Indikator dari aspek pendorong adalah minat dan motivasi seseorang baik dari luar maupun dari dalam dirinya untuk terlibat dalam proses kreatif. Siswa melakukan kegiatan atas keinginannya sendiri, terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan berbagai hal.

#### c. Proses

Aspek dari proses terdiri dari empat tahap yaitu; tahap persiapan, pematangan, gagasan baru dan perbaikan. Untuk berkembang aktif siswa perlu diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kehidupannya. Guru harus mampu mendorong kreativitas siswa dengan membantu menciptakan hal baru atau ruang baru melalui faktor pribadi dan pendorong dalam kreativitas. Dalam hal ini, siswa memiliki hak secara bebas untuk mengekspresikan diri dengan bebas asalkan tidak merugikan orang lain. Keterlibatan aktif siswa dalam berbagai kegiatan, baik individu maupun kelompok.

#### d. Produk

Adalah kondisi untuk memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana guru mendorong atau menekan siswa untuk berpartisipasi

---

<sup>25</sup> Yuli Nur Khasanah, "Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak", Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini 4, No. 1, 2019, hlm. 1-69.



dalam proses kreatif. Bakat dan kualitas orang kreatif dan keinginan untuk berkreasi, produk kreativitas yang penting muncul secara otomatis. Guru harus menghargai produk kreatif anak dan menyebarkan kepada orang lain. Karena, cara ini dapat membangkitkan minat dan bakat siswa pada kreativitas. Produk kreatif dihasilkan dari pribadi yang kreatif yang didorong kedalam proses yang kreatif sehingga dapat terbentuk gagasan, model, Tindakan, melodi dan bentuknya.<sup>26</sup>

Berdasarkan empat aspek diatas, kreativitas bukan tentang produk atau hasil saja tetapi juga motivasi seseorang menjadi pribadi yang kreatif terkait dengan proses berpikir kreatif sehingga menghasilkan sesuatu yang kreatif. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aspek kognitif berupa empat aspek diatas atau 4P, yaitu menggambarkan kelancaran, kelenturan, krincian, kepekaan dengan karakteristik anak bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, mencoba hal-hal baru, mudah beradaptasi, terlihat bebas, mandiri, mampu bekerja secara individu maupun kelompok dan menghasilkan karya.

#### 14. Fungsi Pengembangan Kreativitas pada Anak

Mewujudkan perkembangan kreativitas anak merupakan salah satu sarana pengajaran untuk menunjang perkembangan kreativitas anak. Hal ini dapat dinilai dari fungsi perkembangan kreatif anak<sup>27</sup>,diantaranya

---

<sup>26</sup> Ratih Kusuma Wardani, *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9, No. 1, 2015.

<sup>27</sup> Hendra Erik Rudyanto, *Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui*



sebagai berikut:

- a. Fungsi mengembangkan kemampuan kreatif untuk perkembangan kognitif, karena kemampuan kreatif anak memiliki kesempatan untuk memenuhi kebutuhan ekspresi diri dan menciptakan hal baru dengan caranya sendiri.
- b. Fungsi mengembangkan kreativitas pada kesehatan mental, karena dengan aktif anak dapat menularkan emosi yang menimbulkan ketegangan seperti; depresi, takut, cemas yang tidak dapat diungkapkan.
- c. Fungsi mengembangkan kreatif untuk mempromosikan pengembangan estetika, artinya anak-anak dilatih untuk dibiasakan dan dilatih untuk mengapresiasi segala macam keindahan, melukis, menari, music dan lain-lain.

## 15. Ciri-ciri Seseorang yang Memiliki Kreativitas

Pada umumnya seseorang yang kreatif biasanya cenderung memiliki kepribadian yang cukup kompleks. Umumnya mereka akan menunjukkan ciri-ciri berikut:

- a. Daya imajinasi yang sangat tinggi, memiliki ide cemerlang dan memikirkan apa yang orang orang lain tidak pikirkan.



- b. Rasa ingin tahu yang besar, terbuka pada informasi apapun dan menyelesaikan masalah dengan cara unik dan lebih berenergi, sering menghabiskan waktu untuk hal yang menarik.
- c. Mau menerima kritikan serta masukan dari orang lain tanpa ada rasa tersinggung.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian diatas, berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian kualitatif penulis dalam penelitian ini:

1. Sri Rahayu Anwar, dalam penelitian skripsinya 2020 yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Recorder pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas VB SD INPRES MINASA UPA 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar”. Kesimpulan didalam penelitian ini bahwa metode demonstrasi “dapat” meningkatkan keterampilan bermain recorder pada mata pelajaran SBdP kelas VB SDN INPRES Makassar.<sup>28</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah jenis penelitiannya yang digunakan PTK (penelitian tindakan kelas) sedangkan penulis menggunakan (penelitian survey).
2. Andriani, dalam penelitiannya tahun 2021 yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi dengan Memanfaatkan Media Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV pada Pelajaran SBdP di

---

<sup>28</sup> Sri Rahayu Anwar, *“Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Recorder pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas VB SD INPRES MINASA UPA 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar”*, Skripsi, Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM, 2020.



SDN 5 Wawoni Tenggara”. Penelitian menggunakan pendekatan PTK (penelitian tindakan kelas) melalui 2 siklus.<sup>29</sup> Artinya penelitian yang dilakukan Andriani “dapat” meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP. Jenis penelitian ini menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas) sedangkan penulis menggunakan penelitian survey dan berbeda pada teknik pengambilan data.

3. Robert Budi Laksana, Suci Wulandari, dalam penelitiannya tahun 2022 yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Seni Rupa Membuat Karya Kolase Menggunakan Kertas Origami Melalui Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN 06 Payaraman”. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis (pretest-posttest). Maka disimpulkan bahwa penggunaan kertas origami melalui metode demonstrasi efektif digunakan pada pembelajaran SBdP dalam membuat karya kolase.<sup>30</sup> Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada penelitian ini menggunakan pretest-posttest sedangkan penulis menggunakan regresi sederhana.
4. Fery, Ramadhani, dalam penelitiannya tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV”. Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa sudah sesuai dengan rumusan masalah yang ada yaitu implementasi

---

<sup>29</sup> Andriani, *“Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi dengan Memanfaatkan Media Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV pada Pelajaran SBdP di SDN 5 Wawoni Tenggara”*, Skripsi, Sulawesi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Halu Oleo Kendari, 2021.

<sup>30</sup> Robert Budi Laksana, *“Efektivitas Pembelajaran Seni Rupa Membuat Karya Kolase Menggunakan Kertas Origami Melalui Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN 06 Payaraman”*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No. 3, 2022, hlm. 1-5.



metode demonstrasi yang menunjukkan bahwa metode demonstrasi melalui pembelajaran kolase terhadap kreativitas siswa proses penerapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian/evaluasi sudah berjalan dengan baik.<sup>31</sup> Perbedaan penelitian adalah pada teknik pengumpulan data dan desain penelitiannya.

5. Rini Maryanti, dalam skripsinya pada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu". Hasilnya media kolase berpengaruh untuk pembelajaran SBdP dikelas IV SDN Kota Bengkulu.<sup>32</sup> Perbedaan penelitian dengan skripsi penulis adalah teknik pengumpulan data menggunakan *pretes-postest* sedangkan peneliti menggunakan angket.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahan lainnya. Penelitian tentang karya seni menekankan pada ketrampilan, karena sejauh menyangkut mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) di Sekolah Dasar siswa perlu memiliki kreativitas dan ketrampilan dalam prosesnya. Penelitian tentang kerajinan tangan bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan berkreativitas yang berbeda secara mendalam. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembuatan

---

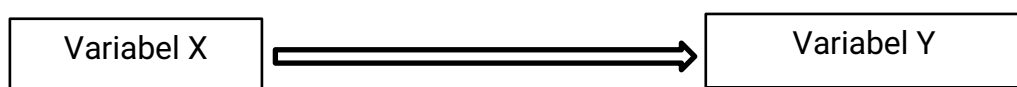
<sup>31</sup> Fery Ramadhani, "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV", Skripsi, Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah UIN Raden Intan, 2021.

<sup>32</sup> Rini Maryanti, "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu", Skripsi, Bengkulu: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah IAIN Bengkulu, 2018.




inovasi, tanpa kreativitas tidak akan muncul inovasi. Artinya kreativitas membutuhkan ketrampilan dan kemampuan serta membutuhkan kemauan dan inovasi.

Metode demonstrasi merupakan metode pengajaran yang mendemonstrasikan proses yang diteliti kepada siswa dengan memperkenalkan bahan ajar. Dalam proses peragaan guru juga bisa menggunakan alat atau benda tiruan, tetapi guru juga harus menjelaskan secara lisan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu melaksanakan fungsinya sebagai motivator, komunikator, informator dan fasilitator dengan baik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Untuk mempermudah memahami alur penelitian ini, maka penulis membuat kerangka berpikir yang disesuaikan dengan langkah-langkah strategi guru dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sehingga dengan melihat kerangka berpikir ini dapat melihat gambaran apa saja yang peneliti lakukan didalam memecahkan permasalahan yang dihadapi peneliti.



**Gambar II.1**  
**Skema variabel**

Keterangan:

1. Variabel X: Metode demonstrasi
2. Variabel Y: Kreativitas siswa pada pembelajaran kolase SBdP
3.  : Pengaruh

Penulis berpikir antara dua variabel tersebut apakah ada pengaruh



antara variabel bebas yaitu metode demonstrasi dan variabel terikat yaitu kreativitas siswa pada pembelajaran kolase SBdP. Karena melihat variabel untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi dengan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP dengan diuji menggunakan regresi linear sederhana.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji terlebih dahulu secara empiris. Oleh karena itu, agar rumusan jawaban dipecahkan maka seorang peneliti memerlukan suatu pedoman yang digunakan sebagai tuntunan. Didalam skripsi ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh nyata (signifikan) antara metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa kelas IV SDN 100 Rejang Lebong.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh nyata (signifikan) antara metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa kelas IV SDN 100 Rejang Lebong.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu metode dalam penelitian yang didalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun kelengkapan, analisis data dan kesimpulan data hingga kesimpulan menggunakan aspek pengukuran, perhitungan dan kepastian data numerik atau banyak angka. Artinya penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasilnya.

Menurut Sugiyono “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.<sup>33</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian survey, penelitian survey merupakan suatu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur atau sistematis yang sama kepada banyak orang atau sampel yang diambil kemudian seluruh jawaban yang diperoleh peneliti akan dicatat, diolah dan dianalisis. Penelitian survey lebih sederhana dengan

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 13.



analisis yang sederhana pula karena sifatnya sebagai pelengkap data atau informasi, sehingga dengan adanya informasi tambahan data akan menjadi lebih kaya atau lengkap.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dalam suatu penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only design*. Penelitian *posttest only* ini adalah penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak atau random, yang mana tidak ada kelompok pembanding dan tidak ada *pretest* untuk mengetahui perlakuan. Artinya peneliti sama-sama melakukan *posttest* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, akan tetapi hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan.<sup>34</sup>

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 100 Rejang Lebong bertempat di Jl. Swadaya, Desa Talang Lahat, Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama beberapa pertemuan dibulan Juli dan

---

<sup>34</sup> John. W. Cresswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Edisi IV, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016, hlm. 232.



Agustus Tahun 2023 pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat menjadi sumber data penelitian.<sup>35</sup> Maka dapat dipahami bahwa populasi berupa sekelompok orang yang telah dibatasi oleh peneliti. Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan, maka yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SDN 100 Rejang Lebong tahun ajaran 2022/2023 yang masih aktif khususnya siswa kelas IV. Adapun jumlah populasinya yaitu sebanyak 30 orang dari kelas IV SDN Rejang Lebong.

Tabel III.1 Populasi Subjek Penelitian

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	15	15	30

### 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua

---

<sup>35</sup> M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 109.



sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.<sup>36</sup> Jika populasi besar dan tidak mungkin peneliti mempelajari seluruh yang ada pada populasi, contohnya sebab keterbatasan tenaga, dana dan waktu, sehingga peneliti bisa memakai sampel yang ditarik dari populasi tersebut.

Sederhana dapat dikatakan bahwa semua anggota sampel adalah anggota populasi. Namun, tidak semua anggota populasi merupakan sampel. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah *total sampling* karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah berjumlah 30 orang dari kelas IV yaitu 15 siswa laki-laki dan 15 siswa Perempuan.

#### D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Menurut Sugiyono variabel ini dibagi menjadi dua macam yaitu *dependent variabel dan independent variabel* (variabel terikat dan variabel bebas). Variabel merupakan obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>37</sup> Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong. Maka disini terdapat variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang

---

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019). hlm. 109.

<sup>37</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktek) Edisi Revisi IV*. (Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2022), hlm. 97.



dipengaruhi. Untuk memudahkan pemahaman tentang variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel didalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas : Penggunaan Metode Demonstrasi (X).
2. Variabel terikat : Kreativitas siswa (Y).

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dengan cara menggunakan teknik yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi dilapangan penelitian. Setidaknya ada beberapa teknik didalam pengumpulan data yaitu: observasi, tes, angket (quissioner), wawancara, dokumentasi.<sup>38</sup> Akan tetapi, teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini dengan cara melakukan dokumentasi dan angket.

#### a. Dokumentasi

Dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia. Telaah dokumen digunakan untuk melihat gambaran fenomena yang diteliti dan memperoleh data-data

---

<sup>38</sup> Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, CV. Jejak Publisher, 2018.

pendukung.<sup>39</sup>Dokumentasi ini pada umumnya digunakan sebagai pelengkap atau tambahan saja yang sifatnya untuk memperkuat atau menambah reliabilitas dan instrumen utama, yaitu observasi dan wawancara. Dokumentasi dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan dokumen terutama dokumen yang tertulis yang telah didapat pada saat observasi. Kemudian baru dokumen-dokumen mengenai kegiatan pelaksanaan penelitian berlangsung dan pelaksanaan yang dilakukan selama disekolah tersebut.

#### b. Angket (*Quissioner*)

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis atau berupa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mendapat informasi dari responden mengenai hal yang diketahui. Ada berbagai macam angket penelitian yang dapat digunakan yaitu angket tertutup, terbuka, kombinasi tertutup dan terbuka. Didalam penelitian ini menggunakan angket terbuka (*open questionnaire*) yaitu responden bebas menjawab pertanyaan yang ada sesuai fakta yang telah terjadi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 30 pertanyaan yang dibagikan kepada 30 siswa. Kriteria yang digunakan untuk item pertanyaan metode demonstrasi dan kreativitas belajar adalah *Skala Likert* dimana mereka menggambarkan diri mereka sendiri

---

<sup>39</sup> Dian Novita Fitriani, *Kajian Tentang Oral Dokumen*, Jurnal Pendidikan, Tinjauan pada Dokumentasi Baru, Vol. 20, No. 01, 2018.



dengan memilih salah satu dari lima alternatif: pertanyaan penempatan yaitu; sangat sesuai (SS), sesuai (S), kurang setuju (KS), tidak sesuai (TS) dan sangat tidak sesuai (STS).<sup>40</sup>

### 1) Angket Metode Demonstrasi

**Tabel III.2 Kriteria Penilaian Angket**

Alternatif Jawaban	Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat sesuai	5	1
Sesuai	4	2
Kurang sesuai	3	3
Tidak sesuai	2	4
Sangat tidak sesuai	1	5

Untuk menilai kelayakan suatu metode pembelajaran khususnya Metode Demonstrasi melalui Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP di Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong. Jawaban butir instrumen diklarifikasikan dengan lima pilihan; 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (kurang baik), 2 (tidak baik) dan 1 (sangat tidak baik). Selanjutnya setelah data diperoleh, kemudian untuk melihat presentase hasil dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut: (Arikunto, 2009:35)

**Tabel III.3 Kriteria Kelayakan Metode Demonstrasi**

<sup>40</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2006), hlm. 238.



No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 20 %	Sangat Tidak Baik
2	21 – 40 %	Tidak Baik
3	41 – 60 %	Kurang Baik
4	61 – 80%	Baik
5	81 – 100 %	Sangat Baik

## 2) Angket Kreativitas Siswa

**Tabel III.2 Kriteria Penilaian Angket**

Alternatif Jawaban	Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat sesuai	5	1
Sesuai	4	2
Kurang sesuai	3	3
Tidak sesuai	2	4
Sangat tidak sesuai	1	5

Untuk menilai kelayakan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP di Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong. Jawaban butir instrumen diklarifikasikan dengan lima pilihan; 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (kurang baik), 2 (tidak baik) dan 1 (sangat tidak baik). Selanjutnya setelah data diperoleh, kemudian untuk melihat presentase hasil dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut: (Arikunto, 2009:35)

**Tabel III.3 Kriteria Kelayakan Kreativitas Siswa**



No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 20 %	Sangat Tidak Baik
2	21 – 40 %	Tidak Baik
3	41 – 60 %	Kurang Baik
4	61 – 80%	Baik
5	81 – 100 %	Sangat Baik

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial yang diamati atau alat bantu bagi peneliti didalam menggunakan metode pengumpulan data atau alat bantu yang digunakan peneliti dalam kegiatan penelitian agar kegiatannya menjadi sistematis dan dipermudah. Pada prinsipnya meneliti merupakan melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, karena dengan hakikatnya pun meneliti merupakan melaksanakan pengukuran dengan itu ada alat ukur yang bagus. Alat ukur didalam penelitian umumnya dinamakan instrumen penelitian. Maka, instrumen penelitian merupakan salah satu alat yang dipakai untuk menghitung fakta disuatu bidang dan sosial yang diamati, secara jelas seluruh fakta ini disebut variabel penelitian.

Skala pengukuran yang peneliti gunakan adalah *Skala Likert*, *Skala Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan



persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial<sup>41</sup>. Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan, mendukung pernyataan positif atau tidak mendukung pernyataan negatif. *Skala Likert* dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).<sup>42</sup> Berikut ini tabel kisi-kisi metode demonstrasi melalui kolase dan kreativitas siswa untuk instrumen penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan angket yaitu sebagai berikut:

**Tabel III.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel X (Metode Demonstrasi)**

Variabel	Indikator	Butir angket	Jumlah
Metode Demonstrasi	Kesiapan diri ketika pembelajaran diberikan melalui metode demonstrasi	2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 17	10
	Keinginan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode demonstrasi	1, 3, 4, 15, 18	5
	Proses yang dilakukan siswa saat pembelajaran	12, 14, 16	3
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>

<sup>41</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jaarta: Alfabeta) 2019, hlm. 93.

<sup>42</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2006), hlm. 238.

**Tabel III.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y (Hasil Kreativitas Siswa)**

Variabel	Indikator	Butir angket	Jumlah
Kreativitas Siswa	Kepribadian siswa saat pembelajaran SBdP	2, 4, 5,	3
	Keinginan siswa saat mengikuti pembelajaran SBdP dikelas	1, 8, 11	3
	Proses yang diikuti siswa pembelajaran SBdP atau praktik dalam kelas	3, 6, 7, 9, 13, 16, 17	7
	Cara membuat ketrampilan produk yang dihasilkan dapat memberi manfaat	10, 12, 14, 15	4
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>

#### F. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keabsahan item-item pertanyaan setiap variabel yang sudah disusun berdasarkan indikator yang ada. Keabsahan ini bertujuan agar keilmiahannya dapat terjaga dalam penyebaran kuesioner pada setiap responden yang dijadikan sampel penelitian di SDN 100 Rejang Lebong. Adapun uji instrumen pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan penelitian. Maka, data yang dikatakan valid adalah data yang tidak berbeda dengan data yang



dilaporkan oleh peneliti dengan keadaan data yang sesungguhnya terjadi dilapangan.<sup>43</sup>Validitas adalah indeks yang menunjukkan alat itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas untuk memvaliditas setiap item, skor item dikorelasikan dengan skor keseluruhan. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut.

Uji validitas dilakukan dengan validator jumlah populasi sebanyak 30 siswa pada kelas V di SDN 37 Rejang Lebong, dengan ini kuesioner ini layak digunakan. Selanjutnya, setelah diuji cobakan kepada populasi tersebut hasil dari responden dihitung dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS. Suatu butir pertanyaan dapat dikatakan valid jika pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi < 0,05 maka item dikatakan valid begitupun sebaliknya. Selain itu dapat dengan cara membandingkan nilai Rhitung dan Rtabel, dikatakan valid jika r\_hit lebih besar dari r\_tab.<sup>44</sup>

**Tabel. III.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner**

Butir	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kriteria
1	0.668*	0.000	Valid
2	0.642*	0.000	Valid
3	0.603*	0.000	Valid

<sup>43</sup> Sugiyono, Dkk, *Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation*, Surakarta, Jurnal Penelitian, Vol. 5, No. 1. Mei 2020.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.



4	0.601 <sup>*</sup>	0.000	Valid
5	0.347	0.060	Tidak Valid
6	0.490 <sup>*</sup>	0.006	Valid
7	0.500 <sup>*</sup>	0.005	Valid
8	0.426 <sup>*</sup>	0.119	Valid
9	0.421 <sup>*</sup>	0.021	Valid
10	0.558 <sup>*</sup>	0.001	Valid
11	0.339	0.086	Valid
12	0.659 <sup>*</sup>	0.000	Valid
13	0.524 <sup>*</sup>	0.103	Tidak Valid
14	0.622 <sup>*</sup>	0.000	Valid
15	0.661 <sup>*</sup>	0.000	Valid
16	0.606 <sup>*</sup>	0.000	Valid
17	0.527 <sup>*</sup>	0.003	Valid
18	0.529 <sup>*</sup>	0.167	Tidak Valid
19	0.564 <sup>*</sup>	0.001	Valid
20	0.574 <sup>*</sup>	0.001	Valid

21	0.468 <sup>*</sup>	0.009	Valid
22	0.503 <sup>*</sup>	0.005	Valid
23	0.484 <sup>*</sup>	0.007	Valid
24	0.470 <sup>*</sup>	0.009	Valid
25	0.301	0.107	Tidak Valid
26	0.453 <sup>*</sup>	0.012	Valid

27	0.438*	0.016	Valid
28	0.615*	0.000	Valid
29	0.468*	0.009	Valid
30	0.318	0.086	Tidak Valid
31	0.433*	0.017	Valid
32	0.498*	0.005	Valid
33	0.466*	0.010	Valid
34	0.502*	0.005	Valid
35	0.585*	0.001	Valid
36	0.258	0.169	Valid
37	0.469*	0.009	Valid
38	0.422*	0.020	Valid
39	0.454*	0.012	Valid
40	0.448*	0.013	Valid

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa instrumen yang valid sebanyak 35 item dan 5 item yang tidak valid selanjutnya dibuang.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik<sup>45</sup>. Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten atau dipercaya apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama. Data

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 221.



yang tidak reliabel tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias.<sup>46</sup> Uji reliabilitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Jadi tujuan reliabilitas adalah untuk meyakinkan bahwa *quissioner* yang disusun akan benar-benar baik dalam mengukur data dan menghasilkan data yang valid. Pedoman kriteria reliabilitas dapat dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas  $r_{11} > 0,60$ , seperti berikut ini:

- 1) Jika nilai  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  maka item tersebut reliabel.
- 2) Jika nilai  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  maka item tersebut tidak reliabel.

Untuk mengetahui apakah suatu alat memiliki stabilitas (keandalan) metologi yang tinggi, pengukuran dari penelitian ini bisa menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas instrumen
- K: Banyaknya butir pertanyaan
- 1 : Bilangan Konstan
- $\sum \sigma b^2$  : Jumlah varian butir
- $\sigma b^2$  : Varian total

**Tabel. III.8 Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Hasil <i>Reliability</i>
Metode demonstrasi (X)	0,893	18	<i>Reliabel</i>
Kreativitas siswa (Y)	0,842	17	<i>Reliabel</i>

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 268.





## G. Uji Prasyarat Penelitian

Pengujian prasyarat adalah konsep dasar untuk menetapkan statistik uji mana yang diperlukan dengan menggunakan statistik parametrik dan atau jika data tidak normal maka menggunakan statistik non parametrik. Uji prasyarat yang digunakan peneliti adalah uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi atau tidak.<sup>47</sup> Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam persamaan regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.<sup>48</sup> Untuk menguji apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S). Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal, begitu pula sebaliknya apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data terdistribusi tidak normal. Rumus *Kolmogorov-Smirnov*:

$$KD = 1,36 \frac{n1=n2}{n1n2}$$

### Keterangan:

KD : Jumlah Kolmogorov-Smirnov

n1 : Jumlah sampel yang diperoleh

n2 : Jumlah sampel yang diharapkan

Diperoleh nilai signifikansi variabel X sebesar 0,068 dan nilai

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: Alfabeta), 2017, hlm. 239.

<sup>48</sup> Nana sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), hlm. 145.



signifikansi variabel Y sebesar 0,066 maka dapat disimpulkan bahwa data yang telah diuji normalitas menggunakan program SPSS terdistribusi normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, seperti tabel dibawah ini:

**Tabel III.9 Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Metode Demonstrasi	.154	30	.068	.949	30	.161
Kreativitas Siswa	.154	30	.066	.941	30	.095

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterhasikan. Teknik analisis data kuantitatif banyak digunakan pada penelitian yang datanya dapat diukur atau dinumerikkan. Data tersebut juga dapat diolah dengan teknik statistik dan komputasi. Teknik analisis data kuantitatif menghasilkan data yang lebih objektif, logis dan tidak biasa karena hasil yang didapatkan berasal dari perhitungan kerangka kerja matematika menggunakan komputer dengan melalui program atau aplikasi SPSS. Hipotesis yang akan diuji kebenarannya adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh antara metode demonstrasi terhadap kreativitas siswa.

H0 : Tidak terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap kreativitas siswa.



Adapun pedoman untuk melihat hipotesis kebenarannya sebagai berikut:

$H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< 0,05$ .

$H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ .

Dalam proses ini digunakan analisis regresi sederhana, untuk mengetahui pengaruh secara linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Regresi sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan pengaruh satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Rumus regresi linear sederhana adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Yang mana:  $\hat{Y}$  = variabel terikat

$a$  = konstanta

$b$  = konstanta regresi

$X$  = variabel bebas

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Wilayah (Setting Penelitian)

Pada bab ini peneliti akan menguraikan seluruh hasil penelitian yang dilakukan di SD 100 Rejang Lebong Desa Talang Lahat Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong. Hasil yang dimaksud mengenai upaya sekolah membentuk perilaku dan kreativitas pembelajaran siswa melalui dokumentasi dan kuesioner yang dibagikan kepada siswa SDN 100 Rejang Lebong. Hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini akan dibahas sesuai dengan sistematika sebagai berikut:

##### 1. Profil Sekolah



- a. Nama sekolah : SD Negeri 100 Rejang Lebong
- b. NPSN : 101 260 212 009
- c. Jenjang pendidikan : Sekolah Dasar
- d. Kurikulum : Kurikulum 2013
- e. Akreditasi : B
- f. Status sekolah : Negeri
- g. Sk pendirian sekolah : 26-07-2016
- h. Sk izin operasional : 180.381 VII Tahun 2016
- i. Tanggal SK operasional : 1910-01-01
- j. Alamat sekolah : Talang Lahat, Simpang Bukit Kaba
- k. Kode Pos : 39155
- l. Kecamatan : Kec. Selupu Rejang
- m. Kabupaten : Kab. Rejang Lebong

## **2. Sejarah Singkat SDN 100 Rejang Lebong Desa Talang Lahat Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong**

Sekolah dasar negeri 100 Rejang Lebong terletak di jalan Swadaya, Simpang Bukit Kaba, Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu, berada di sebuah perdesaan indah di bawah kaki Bukit Kaba tepatnya di Desa Talang Lahat. Sekolah ini mulai berdiri pada Tahun 1990 dan langsung mulai beroperasi dengan keadaan sekolah yang masih sangat sederhana dan kekurangan kelas. Pada mulanya siswa disana hanya memiliki 4 ruangan dengan satu ruangan dibagi menjadi 2 kelas yang dibatasi dengan pembatas papan, sehingga siswa kurang



fokus belajar. Peserta didik yang sedikit dan jumlah guru yang kurang pada saat itu namun semangat tak pernah berhenti. Lama kelamaan seiring berjalannya waktu siswa dan guru disana bertambah banyak dan mengalami peningkatan.

Disana menggunakan Kurikulum 2013, berjalannya waktu dari tahun ke tahun SDN 100 terjadi pergantian kepemimpinan selama 8 kali dan terus memperbaiki sekolah. Selain itu, sering mengikuti perlombaan tingkat Kecamatan, Kabupaten dan Provinsi. Sehingga, pada Tahun 2010 terdaftar mendapatkan akreditasi B. Demikianlah sedikit histori mengenai Sekolah Dasar Negeri 100 Rejang Lebong, harapan kedepannya semoga SD ini mendapat akreditasi yang lebih baik, maju dan berkualitas dan mengharumkan Desa Talang Lahat.

### 3. Denah Lokasi



### Gambar IV.1 Denah Lokasi Sekolah

#### 4. Struktur Jabatan/Tugas Guru dan Karyawan

TABEL IV.1 Data-data Guru dan Karyawan SDN 100

No.	Nama	NIP	L/P	Jabatan
1.	Stio Rini	197509041998102001	P	Kepala Sekolah
2.	Parno	196511251988031003	L	Guru Umum
3.	Asma Faiza	196401121983072001	P	Guru Umum
4.	Romli	196804241988031008	L	Guru Agama
5.	Sutrisno	196212151986041001	L	Guru Penjas
6.	Sapto Nugroho Widodo	198701162010011006	L	Guru Umum
7.	Fitri IndahMustika	199403162019022004	P	Guru Umum
9.	Euis Oktarina	-	P	Guru Umum
10.	Bika Ade Mareta	-	P	Guru Umum
11.	Mares Bastian	-	L	Operator/TU
12.	Zulkarnain	-	L	Penjaga

#### 5. Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel IV.2 Data Sarana dan Prasarana Sekolah SDN 100

No.	Nama barang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang perpustakaan	1	Baik
4.	Ruang uks	1	Baik
5.	Ruang kelas	6	Baik
6.	Lemari guru	2	Baik
7.	Meja guru	9	Baik



8.	Kursi guru	9	Baik
9.	Meja siswa	65	Baik
10.	Kursi siswa	130	Baik
11.	Papan tulis	6	Baik
12.	Wc guru	1	Baik
13.	Wc siswa	2	Baik
14.	Alat olahraga	5	Baik
15.	Mushola	1	Baik

## 6. Visi dan Misi Sekolah

a. **Visi:** “Menjadikan sekolah sebagai tempat nyaman, tenang dan menyenangkan selama proses belajar mengajar”.

b. **Misi:**

- 1) Menciptakan manusia yang handal untuk menjawab tantangan masa depan.
- 2) Meningkatkan mutu pendidik sebagai nara sumber belajar
- 3) Menjalinkan hubungan yang harmonis, dinamis antara sesama warga sekolah dan dengan mitra sekolah.

## 7. Keadaan Siswa

Siswa memiliki tugas untuk belajar dan berkewajiban untuk memenuhi tata tertib yang berlaku disekolah masing-masing. Jumlah siswa siswi di SDN 100 Rejang Lebong adalah berjumlah 130 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 53 dan perempuan 77. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini:

**Tabel IV.3 Data Keadaan Siswa SDN 100 Rejang Lebong**



Kelas	Jumlah siswa		Total
	Laki-laki	Perempuan	
I	7	12	19
II	7	13	20
III	10	10	20
IV	15	15	30
V	6	15	21
VI	8	12	20
<b>JUMLAH</b>	<b>53</b>	<b>77</b>	<b>130</b>

## B. Hasil Penelitian

### 1. Hasil Metode Demonstrasi Melalui Kolase pada Pembelajaran SBdP

#### Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong

Tabel IV.4 Rekapitulasi Nilai Metode Demonstrasi

No.	Nama	Nilai
1.	Afifah Fittiya	61
2.	Aisyah Bayankara	66





3.	Aldo Febrian Rana Putra	70
4.	Alliza Pritasari	64
5.	Arka Nanta Mahardika	66
6.	Arsyakil Perdana	67
7.	Arya Abika Pratama	71
8.	Azka El – Gibran	67
9.	Bella Hasna Nafisah	64
10.	Bima Regan Utama	65
11.	Egi Dwi Oktaliza	64
12.	Fadillah	71
13.	Ferli Ardian Ramadhan	72
14.	Haidar Pratama	68
15.	Hafis Nur Riski	73
16.	Hafiza Angelia	59
17.	Imam Al Jabar	63
18.	Julia Ramadani	73
19.	Julita Ramadani	67
20.	Kailla Anastasya	67
21.	Mahen Riski Cahaya	70
22.	M. Aldo Perwira	75
23.	M. Ali Mursyid	75
24.	Nurul Miftahul Janah	79
25.	Putri Meilani	77
26.	Raina Puri Sagita	78
27.	Resya Putri Ramadhani	66
28.	Septiansyah	67
29.	Vera Verina	74
30.	Zhairil Afaf Ikhwani	78
<b>Total</b>		<b>2.077</b>



$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{2077}{2700} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 76,92\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 76,92% yang berada pada skor dalam 61–80%, artinya bahwa metode demonstrasi melalui kolase “Baik”.

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut: (Arikunto, 2009:35)

**Tabel IV.5 Kriteria Kelayakan Metode Demonstrasi**

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 20 %	Sangat Tidak Baik
2	21 – 40 %	Tidak Baik
3	41 – 60 %	Kurang Baik
4	<b>61 – 80%</b>	<b>Baik</b>
5	81 – 100 %	Sangat Baik

## 2. Hasil Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong

**Tabel IV.6 Rekapitulasi Nilai Kreativitas Siswa**

No.	Nama	Nilai
1.	Afifah Fittiya	58



2.	Aisyah Bayankara	59
3.	Aldo Febrian Rana Putra	57
4.	Alliza Pritasari	59
5.	Arka Nanta Mahardika	53
6.	Arsyakil Perdana	54
7.	Arya Abika Pratama	65
8.	Azka El – Gibran	65
9.	Bella Hasna Nafisah	56
10.	Bima Regan Utama	70
11.	Egi Dwi Oktaliza	56
12.	Fadillah	63
13.	Ferli Ardian Ramadhan	67
14.	Haidar Pratama	51
15.	Hafis Nur Riski	70
16.	Hafiza Angelia	65
17.	Imam Al Jabar	59
18.	Julia Ramadani	56
19.	Julita Ramadani	72
20.	Kailla Anastasya	54
21.	Mahen Riski Cahaya	62
22.	M. Aldo Perwira	71
23.	M. Ali Mursyid	67
24.	Nurul Miftahul Janah	66
25.	Putri Meilani	63
26.	Raina Puri Sagita	66
27.	Resya Putri Ramadhani	57
28.	Septiansyah	58
29.	Vera Verina	54
30.	Zhairil Afaf Ikhwani	54
<b>Total</b>		<b>1.827</b>



$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{1827}{2550} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 71,64\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 71,64% yang berada pada skor dalam 61-80%, artinya bahwa kreativitas siswa kelas IV di SDN 100 Rejang Lebong "**Baik**".

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut: (Arikunto, 2009:35)

**Tabel IV.7 Kriteria Kelayakan Kreativitas Siswa**

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 20 %	Sangat Tidak Baik
2	21 – 40 %	Tidak Baik
3	41 – 60 %	Kurang Baik
4	<b>61 – 80%</b>	<b>Baik</b>
5	81 – 100 %	Sangat Baik

### 3. Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Kolase pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong



Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa “Metode Demonstrasi melalui Kolase berpengaruh positif terhadap Kreativitas Siswa di SDN 100 Rejang Lebong”. Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi linear sederhana. Dengan menggunakan program SPSS, diperoleh rangkuman hasil analisis regresi sederhana sebagai berikut:

**Tabel. IV.8 Regresi Sederhana Variabel Metode Demonstrasi terhadap Variabel Kreativitas Siswa**

Model	Coefficients				T	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Beta		
	B	Std. Error				
Constant	14.709	1.725		6.365	.000	
Metode Demonstrasi	0.230	.202	.497	4.502	.000	

Hasil analisis regresi sederhana seperti pada tabel diatas, dapat ditulis persamaan regresi yaitu sebagai berikut:

$$Y = 14,709 + 0,230X$$

Nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 14,709 jika metode demonstrasi bernilai nol. Hal ini dapat dijelaskan bahwa kreativitas siswa akan meningkat dan lebih baik jika ada metode demonstrasi begitupun sebaliknya. Variabel X mempunyai pengaruh positif terhadap variabel Y dengan koefisien regresi ( $\beta$ ) sebesar 0,230 apabila metode demonstrasi meningkat sebesar 1 persen. Nilai signifikansi sebesar 0,000, nilai ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan 0,05 maka, terdapat pengaruh signifikan metode



demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan perhitungan SPSS, nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga  $0,000 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh signifikan variabel Metode Demonstrasi terhadap Kreativitas Siswa. Semakin tinggi Metode Demonstrasi maka semakin baik pula Kreativitas Siswa, begitupun sebaliknya. Artinya dari analisis regresi sederhana tersebut  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis metode demonstrasi melalui kolase berdasarkan data yang diolah menggunakan regresi linear sederhana bahwa metode demonstrasi melalui kolase di SDN 100 Rejang Lebong "Baik". Selama ini guru disana belum menggunakan kolase atau dapat dikatakan sangat jarang, padahal mayoritas orang tua peserta didik adalah petani. Setelah dilakukan penelitian menggunakan metode demonstrasi melalui kolase ternyata siswa benar-benar tertarik dan menumbuhkan rasa kreatif yang tinggi mengenai cara pembuatan kolase, karena mereka terlibat langsung dan memunculkan ide kreatif.

Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang positif dan aktif sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran yang diserap siswa didalam kelas baik secara kelompok maupun individu agar materi dapat



dipahami dan dimanfaatkan siswa dengan baik<sup>49</sup>.

Seorang guru selain memberikan ilmu juga mampu mengembangkan berbagai metode atau strategi dalam pembelajaran termasuk alat yang digunakan ketika mengajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya bahwa metode demonstrasi ini mengacu pada metode pengajaran untuk memperjelas pemahaman menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan demonstrasi) karena bakat dan kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya.<sup>50</sup> Dalam proses peragaan ini guru juga bisa menggunakan alat atau benda tiruan, tetapi guru juga harus menjelaskan secara lisan.

Metode pembelajaran mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui seberapa banyak cara yang digunakan dalam mengajar.<sup>51</sup> Penggunaan metode pembelajaran disekolah beracuan pada Permendikbud Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk sekolah dasar dan menengah yang menyatakan bahwa: dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai kompetensi dasar yang harus dilakukan secara inspiratif, memotivasi, menantang, menyenangkan dan interaktif sehingga anak berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang baik bagi kemandirian dan kreativitas sesuai dengan bakat, minat dan

---

<sup>49</sup> Ahmadi. A. Prastya. J.T. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005.

<sup>50</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2019), hlm. 152.

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2006.



perkembangan fisik peserta didik.

Dengan menggunakan metode demonstrasi melalui kolase, ini merupakan cara mengajar dengan menggunakan metode demonstrasi yang diharapkan dapat mempengaruhi kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP. Penggunaan metode demonstrasi ini baik untuk meningkatkan kreativitas siswa yang dikolaborasikan dengan kolasekan berdampak positif. Sesuai dengan hasil penelitian yang diterapkan bahwa guru, media pembelajaran, metode pembelajaran serta gaya belajar itu merupakan komponen yang saling mempengaruhi pembelajaran dan saling berkaitan.

Berdasarkan data yang telah diolah menggunakan program SPSS dengan regresi linear sederhana memiliki kesamaan dengan beberapa teori, bahwa alat dan bahan tiruan yang digunakan dapat menumbuhkan rasa kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran SBdP dikelas dengan tujuan meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan demonstrasi) karena bakat dan kreatifitas anak akan muncul dengan sendirinya.<sup>52</sup> Diperoleh dari analisis data menggunakan regresi sederhana bahwa metode demonstrasi melalui kolase memiliki hasil sebesar 76,92 yang berarti metode demonstrasi "Baik".

Kreativitas siswa muncul setelah adanya metode demonstrasi pada

---

<sup>52</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2019), hlm. 152.





pembelajaran kolase menggunakan alat atau bahan yang digunakan saat pembelajaran. Kreativitas siswa menunjukkan 4 aspek yang dicapai yaitu; memiliki kepribadian atau bakat sejak lahir, memiliki keinginan untuk melakukan hal kreatif, mengikuti proses setiap tahapnya, dan dapat membuat produk atau hasil karya. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan siswa yang bukan hanya menghasilkan karya baru yang bagus saja melainkan siswa dikatakan kreatif sesuai dengan dengan teori yang dikemukakan oleh Munandar. Perlu diperhatikan 4 aspek dalam kreativitas siswa (Pribadi, pendorong, proses dan produk).<sup>53</sup> Kreativitas siswa tidak hanya diukur melalui observasi, tetapi diukur juga dengan lembar angket siswa dan melalui aspek 4P yang telah disebutkan. Angket inilah yang diisi sehingga dapat dilihat melalui jawaban dan pada saat proses penelitian dikelas.

Ada beberapa upaya yang dilakukan ketika penelitian agar meningkatkan kreativitas siswa, menggunakan bahan ajar yang menarik, mengajak siswa/mengikutsertakan siswa dalam segala proses yang dilakukan ketika membuat karya kolase, memberi apresiasi atau *reward* bagi siswa yang kreatif. Sehingga mereka akan merasa diperhatikan dan karyanya merasa dihargai. Cara itulah yang membuat siswa termotivasi sehingga mereka akan melakukan hal-hal positif atau mengikuti proses yang berkaitan dengan kreativitas sesuai keinginannya. Ketika guru ingin mengembangkan kreativitas pada saat pembelajaran, guru perlu

---

<sup>53</sup> Munandar, S.C. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.



memahami karakter masing-masing peserta didik sehingga proses yang dilakukan akan menjadi suatu ketertarikan bagi peserta didik.

Dari beberapa teori yang menjelaskan kreativitas, bahwa kreativitas dapat tumbuh jika seseorang menyukai pelajarannya terlebih dahulu, kemudian menyukai metode pembelajarannya dan menyukai bahan ajar yang disampaikan guru. Kreativitas muncul didalam hati seseorang ketika orang tersebut menyukainya.<sup>54</sup> Analisis data yang diolah menggunakan regresi sederhana, bahwa data kreativitas siswa yang diolah menggunakan analisis regresi linear sederhana bernilai sebesar 71,64% berarti kreativitas siswa “Baik”.

Dalam pembelajaran memilih sebuah metode yang tepat adalah salah satu cara membuat suasana dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Salah satunya adalah metode demonstrasi melalui kolase yang mana dalam metode ini digunakan alat peraga atau suatu langkah-langkah pembuatan sesuatu. Dalam penelitian yang dilakukan menggunakan alat peraga kolase yang didalam pembelajarannya menggunakan metode demonstrasi dan bahan ajarnya adalah karya tempel kolase. Dengan cara tersebut, siswa memiliki ketertarikan dalam belajar sehingga muncul rasa kreatif mereka. Seseorang akan memunculkan bakat dan kreativitasnya jika mereka menyukai metode pembelajaran yang diberikan dan disukai.

---

<sup>54</sup> Suharman, *Kreativitas Teori dan Pengembangan*, Yogyakarta: Titah Surya, 2018.



Gambaran tersebut terlihat pada hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode demonstrasi dengan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP. Hal ini diketahui dengan melakukan analisis regresi sederhana bahwa nilai koefisien regresi sebesar 0,230 dengan nilai signifikansi  $0.000 < 0,05$  maka,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terbukti bahwa terdapat pengaruh antara metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa. Maka, pengaruh metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV SDN 100 Rejang Lebong dinyatakan "diterima".

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh metode demonstrasi terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode Demonstrasi melalui Kolase pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan analisis regresi linear sederhana, menunjukkan bahwa Metode Demonstrasi melalui Kolase



memiliki nilai sebesar 76,92% artinya metode demonstrasi melalui kolase “Baik”.

## 2. Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP

Berdasarkan hasil penelitian kreativitas siswa menggunakan analisis regresi linear sederhana, data menunjukkan bahwa Kreativitas Siswa memiliki nilai sebesar 71,64% artinya kreativitas siswa “Baik”.

## 3. Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Kolase terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong

Dengan menggunakan analisis regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi  $0.000 < 0,05$  maka,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh metode demonstrasi melalui kolase terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV di SDN 100 Rejang Lebong.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh antara metode demonstrasi terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP, perlu adanya perbaikan dan saran yang membangun. Adapun saran yang diharapkan sebagai berikut:



### 1. Bagi Guru dan karyawan sekolah

Agar dapat menambah wawasan mengenai metode pembelajaran dan pendekatan yang digunakan saat mengajar. Selain itu gunakan media pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi. Terkait pembelajaran kolase tersebut, siswa butuh pendampingan dan arahan dari guru karena SBdP adalah salah satu wadah untuk mengembangkan bakat dan kreativitas siswa.

### 2. Bagi pembaca

Saran bagi pembaca agar mendapatkan dan menambah wawasan yang baik dalam pembuatan penelitian. Sehingga, nanti dalam pembuatan penelitian akan dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi terkait dengan metode demonstrasi maupun kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP agar hasil penelitiannya lebih lengkap. Selain itu, peneliti selanjutnya juga mempersiapkan diri dalam proses pengumpulan dan pengambilan data serta segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. A. Prastya, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Andriani, 2021. "*Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi dengan Memanfaatkan Media Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV pada Pelajaran SBdP di SDN 5 Wawoni Tenggara*", Skripsi, Sulawesi: Program Studi Pendidikn Guru Sekolah Dasar Universitas Halu Oleo Kendari.
- Anggito, Johan Setiawan, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*, CV. Jejak Publisher.
- Anwar Chairul, 2017. *Teori-Teori Pendidikan*, Yogyakarta: Iricisod.
- Aprida Pane, Muh. Darwis, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03, No. 2.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2022. *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktek) Edisi Revisi V*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dkk, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Bungin Burhan, 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana.
- Dian Novita Fitriani, 2018. *Kajian Tentang Oral Dokumen*, Jurnal Pendidikan, Tinjauan pada Dokumentasi Baru, Vol. 20, No. 01.
- Fery Ramadhani, 2021. "*Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV*", Skripsi, Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah UIN Raden Intan.
- Ismawati Esti, Faras Umay, 2017. *Belajar Bahasa di Awal*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Menteri Pendidikan Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional, *Peraturan Undang-undang Republik Indonesia*, No. 20 Tahun 2003.
- Muh, Sain Hanafy, 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 17, No. 1.



- Muharrar Syakir dan Sri Verayanti, 2016. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*, Semarang: Penerbit Erlangga.
- Rini Maryanti, 2018. *"Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBdP pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu"*, Skripsi, Bengkulu: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah IAIN Bengkulu.
- Robert Budi Laksana, 2022. *"Efektivitas Pembelajaran Seni Rupa Membuat Karya Kolase Menggunakan Kertas Origami Melalui Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN 06 Payaraman"*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No. 3.
- Rudyanto Erik Hendra, 2016. *Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Open-Ended*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Vol.3, No. 2.
- Sanjaya Wina, 2019. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sinta Fazira, Dkk, 2018. *"Pengaruh bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus usia dini"*, Jurnal Pendidikan Seni, Vol. 1, No. 1.
- Sri Rahayu Anwar, 2020. *"Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Ketrampilan Bermain Recorder pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas VB SD INPRES MINASA UPA 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar"*, Skripsi, Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM.
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharman, 2018. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*, Yogyakarta: Titah Surya.
- Syamsidah dan Syam Edy Raharjo, 2017. *100 Metode Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyu B.S, Nurhasanah, 2018. *"Penggunaan metode demonstrasi dan media audi visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS"*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2.
- Wardani Kusuma Ratih, 2015. *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9, No. 1.



L  
A  
M  
P  
I  
R  
A





# N

## Lampiran 1

### Kisi-kisi Instrumen Variabel Metode Demonstrasi

Variabel	Indikator	Butir soal	Jumlah
Metode Demonstrasi	Pemahaman pembelajaran yang diberikan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13,	12
	Ketidakhahaman siswa terhadap pembelajaran	17	1
	Kesesuaian metode saat pembelajaran	14, 19, 20	3
	Nilai negatif dari penggunaan metode demonstrasi	12, 15, 16, 18,	4
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>



## Lampiran 2

### Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas Siswa

Variabel	Indikator	Butir angket	Jumlah
Kreativitas Siswa	Pemahaman pembelajaran SBdP yang diberikan	2, 4, 5,	3
	Pengetahuan dan pengamatan	1, 8, 11	3
	Nilai negatif dari kreativitas siswa dari pembelajaran SBdP	3, 6, 7, 9, 13, 16, 17	7
	Keterampilan dalam pembelajaran SBdP	10, 12, 14, 15	4
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>



### Lampiran 3

#### ANGKET METODE DEMONSTRASI

Petunjuk pengisian:

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama
3. Isilah dengan jujur, sesuai dengan kenyataan pada diri sendiri
4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan pilih satu jawaban yang dimungkinkan untuk setiap pertanyaan.
5. Seluruhnya pertanyaan harus dijawab dan tidak diperkenankan jawaban lebih dari satu.
6. Pada setiap pertanyaan terdapat lima pilihan jawaban, yaitu:
  - a. SS :Sangat Setuju
  - b. S : Setuju
  - c. KS : Kurang Setuju
  - d. TS : Tidak Setuju
  - e. STS : Sangat Tidak Setuju
7. Pada setiap pilihan jawaban terdapat beberapa nilai, yaitu:

Pilihan Jawaban	Nilai Positif	Nilai Negatif
Sangat setuju	5	1



Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

8. Sebelum lembar angket kreativitas ini diserahkan, periksalah kembali apakah seluruh pertanyaan sudah dijawab.

Nama :  
Kelas :

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya dibagi kelompok ketika belajar SBdP sebanyak 2 orang.					
2.	Ketika belajar saya menyiapkan segala alat dan bahan untuk pembelajaran SBdP.					
3.	Dengan metode demonstrasi saya memperhatikan penjelasan guru.					
4.	Dengan metode demonstrasi pada pembelajaran kolase pembelajaran SBdP menjadi menarik.					
5.	Dengan menggunakan metode demonstrasi pada pembelajaran kolase saya mampu mengembangkan bakat dan minat.					
6.	Saat belajar SBdP saya melihat video cara membuat kolase yang diberikan guru dengan baik.					
7.	Saya memperhatikan saat guru memberi tahu langkah-langkah membuat kolase					
8.	Saya diberikan kertas lembar kerja oleh guru.					
9.	Saya menulis alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat kolase.					
10.	Saya mencatat cara atau langkah membuat karya kolase.					



11.	Saya diminta membuat karya kolase menggunakan biji-bijian dan daun.					
12.	Saya senang ketika menjelaskan ulang materi yang diberikan guru.					
13.	Saya sering bertanya ketika pelajaran sedang berlangsung.					
14.	Saya maju kedepan kelas untuk menjelaskan ulang cara membuat kolase.					
15.	Saya menjelaskan karya kolase yang telah saya buat.					
16.	Saya berani bertanya ketika teman menjelaskan hasil karya kolasenya.					
17.	Saya suka menjawab ketika pembelajaran SBdP dikelas.					
18.	Saya mengumpulkan lembar kerja yang diberikan guru.					

#### Lampiran 4

#### ANGKET KREATIVITAS SISWA

Petunjuk pengisian:

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama
3. Isilah dengan jujur, sesuai dengan kenyataan pada diri sendiri
4. Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan pilih satu jawaban yang dimungkinkan untuk setiap pertanyaan.
5. Seluruhnya pertanyaan harus dijawab dan tidak diperkenankan jawaban lebih dari satu.
6. Pada setiap pertanyaan terdapat lima pilihan jawaban, yaitu:
  - a. SS : Sangat Setuju
  - b. S : Setuju
  - c. KS : Kurang Setuju
  - d. TS : Tidak Setuju
  - e. STS : Sangat Tidak Setuju



7. Pada setiap pilihan jawaban terdapat beberapa nilai, yaitu:

Pilihan Jawaban	Nilai Positif	Nilai Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

8. Sebelum lembar angket kreativitas ini diserahkan, periksalah kembali apakah seluruh pertanyaan sudah dijawab.

Nama :  
Kelas :

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya akan belajar pelajaran Seni Budaya (SBdP) lebih giat agar mendapatkan nilai yang bagus.					
2.	Saya mudah memahami materi kolase yang dijelaskan oleh guru					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.					
4.	Saat belajar SBdP, saya mengajukan pertanyaan yang belum jelas kepada guru.					
5.	Saya sangat senang belajar materi kolase.					
6.	Saya membutuhkan waktu yang lama untuk memahami materi pelajaran kolase.					
7.	Saya mendapat nilai yang rendah saat ulangan pada mata pelajaran SBdP.					
8.	Saya mudah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi kolase					



9.	Saya mengamati contoh yang diberikan guru dan saya mencoba menirunya					
10.	Saya menerima kelompok dengan baik Ketika pembagian kelompok oleh guru Pelajaran SBdP					
11.	Saya merasa kesal jika guru menerangkan materi terlalu cepat.					
12.	Saya merasa kurang mampu dalam menguasai materi SBdP yang diberikan guru.					
13.	Saya memiliki ketrampilan dalam menjelaskan ulang materi yang diberikan oleh guru didepan kelas.					
14.	Saya tidak memiliki ketrampilan dalam SBdP.					
15.	Saya kurang berani maju kedepan kelas memberikan contoh kepada teman-teman.					
16.	Saya kurang mampu menyimpulkan materi yang telah diberikan guru.					
17.	Saya memiliki kecakapan saat belajar SBdP dalam menjelaskan cara membuat kolase.					

**Lampiran 5**

**Hasil jawaban responden tentang metode demonstrasi**

Responden	Pernyataan Metode Demonstrasi Variabel X																				TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
A bi Rindang	3	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	2	3	4	2	3	3	3	4	4	70
A isyah mandalika	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	3	2	3	4	5	5	75
A lvaro Fernanda	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	5	78
A nnisa Pitaloka	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	5	5	72
A ryan Bagaskara	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	2	5	5	3	3	3	3	4	4	74
Bintang Pramesti	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	2	4	4	2	2	3	3	5	5	76
Bizar W ardana	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	2	5	4	2	2	2	3	5	5	80
Chintia Puri .M	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	2	4	4	3	2	3	3	4	4	74
Cintya A lmeera	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	5	71
Devano Prayoga	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	2	5	4	74
Dimas Danuarta	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	5	4	2	3	3	3	4	4	72
Ega Pratama .H	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	2	4	5	3	3	3	2	5	5	80
Evan Mahardika	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	3	2	2	3	4	5	81
Fadil Ramadan	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	4	5	77
Ghani Fawaz .A	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	5	5	3	2	2	3	5	5	83
Ghazi Prawira	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	2	3	3	4	4	70
Indah Delfades	3	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	5	5	3	2	3	2	4	4	73
Irsan Bagaskara	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	5	2	2	3	3	5	5	82
Jodi Prinanda	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	3	4	3	2	3	3	4	5	76
Kailla A nastasya	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	2	4	4	2	2	3	3	4	4	74
Keanno Noval	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	4	3	2	2	3	5	5	80
Leo Batara .M	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	3	2	5	4	4	5	84
M . Sabar A gung	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	2	5	5	3	2	3	4	5	5	82
M . Diki Fanuru	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	3	3	5	5	5	5	85
Nayara Hanum	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	3	3	3	3	5	5	86
Rivana Ningtyas	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	3	4	3	4	5	5	84
Riza A ssyafiq	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	3	2	4	3	4	5	75
Saqueena Florista	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	3	5	5	2	5	5	91
Zain A nanda .W	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	2	5	5	5	4	4	5	5	5	91
Zio Kencana .P	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	97





## Lampiran 6

### Hasil jawaban responden tentang kreativitas siswa

Responden	Pernyataan Kreativitas Siswa Variabel Y																				TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
A bi Rindang	5	4	3	5	4	3	2	5	3	4	3	4	4	2	3	4	2	3	3	4	70
A isyah mandalika	5	4	3	4	5	3	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	73
A lvico Fernanda	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	69
A nnisa Pitaloka	3	4	3	4	3	3	3	4	3	5	5	4	3	2	4	3	3	4	3	3	69
A ryan Bagaskara	3	4	3	4	5	2	2	4	2	4	3	5	3	2	3	3	4	3	2	4	65
Bintang Pramesti	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	64
Bizar Wardana	5	5	3	4	5	3	3	5	3	4	5	5	3	2	3	3	4	5	4	3	77
Chintia Puri .M	5	5	3	5	5	2	4	5	3	4	4	5	3	2	4	4	3	4	3	4	77
Cintya A lmeera	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	66
Devano Prayoga	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	81
Dimas Danuarta	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	67
Ega Pratama .H	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	3	3	4	3	3	4	74
Evan M ahardika	5	5	5	4	5	3	3	5	3	4	4	4	4	2	4	5	3	4	4	3	79
Fadil Ramadan	3	4	3	3	4	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	62
Ghani Fawaz .A	4	4	3	5	5	3	3	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	83
Ghazi Prawira	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	75
Indah D elfades	5	4	3	3	4	3	3	5	2	4	4	5	3	2	3	4	3	5	3	4	72
Irsan Bagaskara	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	5	4	3	3	2	4	3	3	4	3	67
Jodi Prinanda	4	4	5	4	3	3	3	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	81
Kailla A nastasya	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	66
Keanno Noval	5	4	3	4	3	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	3	73
Leo Batara .M	5	5	4	5	5	3	3	4	3	4	5	4	3	5	3	4	4	4	3	5	81
M . Sabar A gung	5	5	5	4	4	3	3	5	3	5	4	5	3	3	4	4	4	2	3	5	79
M . Diki Fanuru	5	5	2	4	2	4	3	4	3	5	5	5	4	2	3	4	3	5	3	4	75
Nayara Hanum	5	5	3	5	3	3	3	5	3	4	4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	74
Rivana Ningtyas	5	4	5	5	4	3	3	5	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	75
Riza A ssyafiq	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	69
Saqueena Florista	5	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	71
Zain A nanda .W	5	4	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	3	4	3	3	66
Zio Kencana .P	5	4	2	4	4	3	1	3	3	5	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4	67

## Lampiran 7

### Uji Validitas Variabel Metode Demonstrasi

Butir	Nilai Corrected Item Total Correlation/ $r_{hitung}$	Sig.	$r_{tabel}$	Kriteria
1	0.668*	0.000	0,374	Valid
2	0.642*	0.000	0,374	Valid
3	0.603*	0.000	0,374	Valid
4	0.601*	0.000	0,374	Valid
5	0.347	0.060	0,374	Tidak Valid
6	0.490*	0.006	0,374	Valid
7	0.500*	0.005	0,374	Valid
8	0.426*	0.019	0,374	Valid
9	0.421*	0.021	0,374	Valid
10	0.558*	0.001	0,374	Valid
11	0.339	0.086	0,374	Tidak Valid
12	0.659*	0.000	0,374	Valid
13	0.524*	0.003	0,374	Valid
14	0.622*	0.000	0,374	Valid
15	0.661*	0.000	0,374	Valid
16	0.606*	0.000	0,374	Valid
17	0.527*	0.003	0,374	Valid
18	0.529*	0.003	0,374	Valid
19	0.564*	0.001	0,374	Valid
20	0.574*	0.001	0,374	Valid



Lampiran 8

Uji Validitas Variabel Kreativitas Siswa

Butir	Nilai Corrected Item Total Correlation/ $r_{hitung}$	Sig.	$r_{tabel}$	Kriteria
1	0.468*	0.009	0,374	Valid
2	0.503*	0.005	0,374	Valid
3	0.484*	0.007	0,374	Valid
4	0.470*	0.009	0,374	Valid
5	0.301	0.107	0,374	Tidak Valid
6	0.453*	0.012	0,374	Valid
7	0.438*	0.016	0,374	Valid
8	0.615*	0.000	0,374	Valid
9	0.468*	0.009	0,374	Valid
10	0.318	0.086	0,374	Tidak Valid
11	0.433*	0.017	0,374	Valid
12	0.498*	0.005	0,374	Valid
13	0.466*	0.010	0,374	Valid
14	0.502*	0.005	0,374	Valid
15	0.585*	0.001	0,374	Valid
16	0.258	0.169	0,374	Tidak Valid
17	0.469*	0.009	0,374	Valid
18	0.422*	0.020	0,374	Valid
19	0.454*	0.012	0,374	Valid
20	0.448*	0.013	0,374	Valid



## Lampiran 9

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	40

### Item-Total Statistics

	Scale Mean If Item Deleted	Scale Variance If Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha If Item Deleted
Item1	27.08	23.089	.721	.801
Item2	26.68	26.214	.763	.877
Item3	26.01	22.909	.653	.721
Item4	25.45	26.009	.580	.877
Item5	17.63	13.076	.027	.362
Item6	28.90	24.541	.652	.880
Item7	26.92	23.123	.567	.878
Item8	31.21	25.720	.612	.845
Item9	24.57	26.083	.590	.888
Item10	28.37	25.400	.623	.785
Item11	22.49	25.611	.600	.701
Item12	29.09	23.901	.671	.723
Item13	18.70	17.008	.017	.009



Item14	23.76	25.361	.672	.850
Item15	28.81	22.992	.680	.867
Item16	27.80	23.090	.666	.819
Item17	26.50	24.301	.654	.898
Item18	16.07	14.412	.031	.239
Item19	28.34	22.405	.591	.788
Item20	27.10	28.901	.560	.896
Item21	27.08	23.089	.721	.801
Item22	26.68	26.214	.763	.777
Item23	26.01	22.909	.653	.821
Item24	25.45	26.009	.580	.877
Item25	17.63	20.076	.043	.062
Item26	28.90	24.541	.652	.780
Item27	26.92	23.123	.567	.778
Item28	31.21	25.720	.612	.845
Item29	24.57	26.083	.590	.888
Item30	18.37	20.400	.423	.085
Item31	22.49	25.611	.600	.701
Item32	29.09	23.901	.671	.823
Item33	28.70	27.008	.587	.890
Item34	23.76	25.361	.672	.850
Item35	28.81	22.992	.680	.767
Item36	27.80	23.090	.666	.819
Item37	26.50	24.301	.654	.898
Item38	26.07	24.412	.610	.839
Item39	28.34	22.405	.591	.788
Item40	27.10	28.901	.560	.796



## Lampiran 10

### Uji Normalitas

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Metode Demonstrasi	.154	30	.068	.949	30	.161
Kreativitas Siswa	.154	30	.066	.941	30	.095

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

a. Lilliefors Significance Correction



## Lampiran 11

### Hasil Jawaban Responden Variabel Metode Demonstrasi

NO.	NAMA RESPONDEN	PERNYATAAN METODE DEMONSTRASI (VARIABEL X)																		TOTAL
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	
1	A fifah Fittiya	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	61
2	Aisyah Bayankara	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	5	5	66
3	Aldo Febrian Rana Putra	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	5	70
4	Alliza Pritasari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	5	5	64
5	A rka N anta Mahardika	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	5	5	3	3	3	3	4	4	66
6	A rsyak il Perdana	4	4	3	4	4	5	4	5	4	2	4	4	2	2	3	3	5	5	67
7	A rya Abika Pratama	4	5	5	5	4	4	4	5	5	2	5	4	2	2	2	3	5	5	71
8	A zka El-Gibr an	3	4	4	4	4	5	5	5	4	2	4	4	3	2	3	3	4	4	67
9	Bella Hasna N afisah	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	3	3	4	5	64
10	Bima Regan Utama	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	2	5	4	65
11	Egi Dwi O ktaliza	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	4	2	3	3	3	4	4	64
12	Fadillah	4	4	5	5	4	5	4	4	4	2	4	5	3	3	3	2	5	5	71
13	Ferli Ardian Ramadhani	4	4	4	5	4	5	5	5	4	3	5	5	3	2	2	3	4	5	72
14	Haidar Pratama	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	4	5	68
15	Hafis Nur Riski	4	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	3	2	2	3	5	5	73
16	Hafiza A ngelia	3	3	4	5	3	4	4	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	4	59
17	Imam Al Jabar	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	5	3	2	3	2	3	4	63
18	Julia Ramadhani	4	4	5	5	5	4	4	5	4	3	5	5	2	2	3	3	5	5	73
19	Julita Ramadhani	4	4	4	4	3	5	5	4	4	2	4	4	3	2	3	3	4	5	67
20	K ailla Anastasya	4	4	4	4	5	4	4	5	5	2	4	4	2	2	3	3	4	4	67
21	M ahen Riski C ahaya	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	3	2	2	3	5	5	70
22	M . Aldo Perwira	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	3	2	5	4	4	5	75
23	M . Ali M ursyid	4	5	5	4	4	4	5	5	5	2	5	5	3	2	3	4	5	5	75
24	N urul M iftahul Janah	4	4	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	3	3	5	5	5	5	79
25	Putri M eilani	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	3	3	3	3	5	5	77
26	R aina Puri Sagita	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	3	4	3	4	5	5	78
27	R esya Putri Ramadhani	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	5	4	3	2	4	3	4	5	66
28	Septiansyah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	2	5	5	83
29	V era V erina	5	5	4	5	4	5	5	5	4	2	5	5	5	4	4	5	5	5	82
30	Zhairil A faf lkhwani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	89

## Lampiran 12

### Hasil Jawaban Responden Variabel Kreativitas Siswa

NO.	NAMA RESPONDEN	RANAH KOGNITIF									RANAH AFEKTIF					RANAH P		TOTAL	
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16		P17
1	A fifah Fittiya	5	4	3	5	3	2	5	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	58
2	A isyah Bayankara	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	59
3	Aldo Febrian Rana Putr	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	57
4	Alliza Pritasari	3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	3	2	4	3	4	3	3	58
5	Arka N anta M ahardika	3	4	3	4	2	2	4	2	3	5	3	2	3	4	3	2	4	53
6	Arsyakil Perdana	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	54
7	Arya Abika Pratama	5	5	3	4	3	3	5	3	5	5	3	2	3	4	5	4	3	65
8	Azka El-Gibran	5	5	3	5	2	4	5	3	4	5	3	2	4	4	4	3	4	65
9	Bella Hasna Nafisah	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	3	56
10	Bima Regan Utama	4	4	3	4	3	4	5	3	5	5	5	5	4	3	5	4	4	70
11	Egi Dwi Oktaliza	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	2	3	3	3	4	3	56
12	Fadillah	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	3	4	3	3	4	63
13	Ferli Ardian Ramadhan	5	5	5	4	3	3	5	3	4	5	4	3	4	3	4	4	3	67
14	Haidar Pratama	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	51
15	Hafis Nur Riski	4	4	3	5	3	3	5	3	4	5	4	5	5	5	3	4	5	70
16	Hafiza Angelia	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	65
17	Imam Al Jabar	5	4	3	3	3	3	5	2	4	5	3	3	3	3	3	3	4	59
18	Julia Ramadani	3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	2	3	3	4	2	56
19	Julita Ramadani	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	72
20	Kaila Anastasya	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	54
21	Mahen Riski Cahaya	5	4	3	4	3	3	4	3	5	5	3	3	4	3	4	3	3	62
22	M. Aldo Perwira	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	3	5	3	4	4	3	5	71
23	M. Ali Mursyid	5	5	5	4	3	3	5	3	4	5	3	3	4	4	3	3	5	67
24	Nurul Miftahul Janah	5	5	2	4	4	4	4	3	5	5	4	3	3	3	5	3	4	66
25	Putri Meilani	5	5	3	5	3	3	5	3	4	5	3	3	3	3	4	3	3	63
26	Raina Puri Sagita	5	4	5	5	4	3	5	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	66
27	Resya Putri Ramadhani	5	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	57
28	Septiansyah	5	4	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	58
29	Vera Verina	5	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	54
30	Zhairil Afikhwani	4	4	2	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	54





## Lampiran 13

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : SDN 100 Rejang Lebong  
Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup  
Subtema : 3. Ayo, Cintai Lingkungan  
Pembelajaran : 2  
Kelas/Semester : 4/1  
Alokasi waktu : 1x pertemuan (3 jp x 35 menit)

#### A. Kompetensi Inti (KI)

- n. Menerima dan menjlankan ajaran agama yang dianutnya.
- o. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- p. Memahami penegetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- q. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian SBDP



Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian	
3.4	Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.1	Menyebutkan karya seni rupa teknik tempel berupa kolase.
4.4	Membuat karya kolase, montase dan mozaik.	4.4.1 4.4.2	Membuat karya kolase. Menunjukkan hasil karya kolase.

### C. Tujuan Pembelajaran

3. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan pengertian karya seni rupa teknik tempel berupa kolase dengan disiplin.
4. Selain menyimak video tentang cara membuat kolase, siswa dapat menjelaskan lima langkah membuat karya seni rupa teknik tempel berupa kolase.
5. Dengan bimbingan dan latihan secara berkelompok, siswa dapat membuat satu karya kolase. Setelah penugasan, siswa dapat menunjukkan hasil karya kolase dengan tanggung jawab.

### D. Materi Ajar

Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan berbagai macam paduan bahan. Adapun kolase tiga dimensi disebut asemble. Karya seni kolase dibuat dengan perpaduan bahan alam dengan bahan olahan untuk membentuk karya baru. Karya kolase ini dibuat dengan teknik tempel atau menempelkan atau menggabungkan potongan bahan, pecahan atau kepingan ke permukaan suatu gambar sehingga menghasilkan bentuk yang baru. Berikut ini langkah-langkah membuat karya seni rupa kolase:

- e. Siapkan alat dan bahan seperti gunting, kertas, daun, lem kertas, gambar yang ingin dijadikan kolase.
- f. Gunting kertas dan daun menjadi kecil-kecil atau potongan.
- g. Tempelkan potongan atau kepingan kertas dan daun ke atas gambar sketsa yang telah disediakan, tempel menggunakan lem kertas. Dengan rapi.



- h. Susunlah gambar sehingga menghasilkan karya yang baru.
- i. Tunjukkan hasil karya kolase kepada guru dan teman sekelas.

**E. Pendekatan, Media dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan)

Metode Pembelajaran : Metode demonstrasi, Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan.

- Media, Alat dan bahan : 1. LKPD  
 2. Laptop  
 3. Gunting, lem, kertas  
 4. Video cara membuat kolase  
 5. Gambar yang akan dijadikan kolase

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Memberikan salam dan menanyakan kabar. 2. Peserta didik memeriksa kerapian dan membersihkan kelas. 3. Berdo'a diawali dengan yel-yel persiapan berdo'a. 4. Menyanyikan lagu " <i>Berkibarlah Benderaku</i> " dengan sikap siap dan berdiri. 5. Mengecek kehadiran peserta didik. 6. Apersepsi 7. Menginformasikan pembelajaran yang akan dilakukan. 8. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 9. Menginformasikan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.	<b>15 menit</b>

<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibentuk beberapa kelompok setiap kelompok 2 orang.</li> <li>2. Menjelaskan makna seni rupa tempel berupa kolase.</li> <li>3. Peserta didik diberikan LKPD agar dapat menuliskan langkah-langkah pembuatan kolase.</li> <li>4. Siswa menyimak video yang diberikan mengenai cara pembuatan kolase.</li> <li>5. Lalu setiap siswa diminta membuat karya kolase masing-masing kelompok satu karya.</li> <li>6. Dengan bergiliran siswa maju kedepan menunjukkan hasil karya kolase nya teman-teman kelompok lain memberikan tanggapan karya tersebut.</li> <li>7. Tanya jawab tentang tema hasil karya kolase kelompok peserta didik.</li> <li>8. Membimbing siswa tentang langkah membuat seni rupa tempel berupa karya kolase.</li> <li>9. Memberikan penguatan kembali mengenai karya seni rupa teknik tempel berupa kolase.</li> <li>10. Setiap kelompok mengumpulkan LKPD dan hasil karya kolasenya.</li> </ol>	<p><b>75 menit</b></p>
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi.</li> <li>5. Menanggapi hasil pengerjaan soal evaluasi peserta didik.</li> <li>6. Membimbing peserta didik merangkum hasil pembelajaran hari ini. Guru: <i>"Kalian suadh belajar dengan baik hari ini, angkat tangan siapa yang bisa menjelaskan kembali materi hari ini?"</i></li> <li>7. Peserta didik melakukan refleksi dari pembelajaran hari ini.</li> </ol>	<p><b>15 menit</b></p>



	<p>Guru: <i>"Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? Bagian manakah yang paling kalian senangi? Dan kegiatan mana yang sulit dipahami?"</i>.</p> <p>8. Memotivasi peserta didik agar semangat belajar.</p> <p>9. Menginformasikan aktivitas untuk pembelajaran selanjutnya.</p> <p>10. Menyanyikan yel-yel persiapan berdo'a pulang.</p> <p>11. Pembelajaran diakhiri dengan berdo'a bersama.</p>	
--	--	--

## Lampiran 14

### Dokumentasi Penyerahan Surat Penelitian



Dokumentasi Mengajar di SDN 37 Rejang Lebong



## Dokumentasi Pembagian dan Pengerjaan Angket di SDN 37 Rejang Lebong







### Dokumentasi Pembuatan Karya Kolase







Dokumentasi Menjelaskan Langkah-Langkah Pembuatan Kolase



Dokumentasi Menjelaskan Kolase dengan Contohnya



## Dokumentasi Penjelasan Pembuatan Kolase Melalui Video



## Dokumentasi Ketika Mengajar di SDN 100 Rejang Lebong





Dokumentasi Bersama Kelas IV SDN 100 Rejang Lebong



