

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA BERBAHAN BUTIEK
(BUNGKUS PLASTIK EKONOMIS) TERHADAP
KREATIFITAS BELAJAR SBdP SISWA
KELAS III MIN 1 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

Ayunita Rahma

NIM: 20591035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH

IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2024

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA BERBAHAN BUTIEK (BUNGKUS PLASTIK EKONOMIS) TERHADAP KREATIFITAS BELAJAR SBDP SISWA KELAS III MIN 1 REJANG LEBONG”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

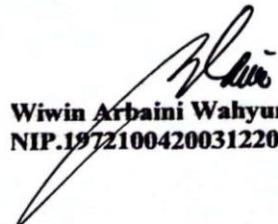
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 27 Mei 2024

Mengetahui

Pembimbing I

Ace 27/05 2024


Wiwin Arbaini Wahyuningsih M.Pd
NIP.197210042003122003

Pembimbing II


Muksal Mina Putra M.Pd
NIP.198704032018011001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayunita Rahma

NIM : 20591035

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis) Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong”**, belum 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 orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan pearturan yang berlaku.

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

Curup, 6 Juni 2024



Ayunita Rahma
20591035



**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 Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **1077/In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ 2024**

Nama : **Ayunita Rahma**
Nim : **20591035**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis) Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong**

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

Hari/Tanggal : **Kamis, 27 Juni 2024**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruang 1 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. 197210042003122003

Muksal Muna Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Maria Botifar, M.Pd
NIP. 197309221999032003

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

**Mengetahui,
Dekan**



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

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan BUTIEK Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong". Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada;

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. M. Istan, M. E. I selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Ngadri Yusro, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Fahrudin, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Wakil Dekan Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum, Wakil Dekan II Ibu Bakti Komala Sari, S.Ag., M.Pd, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd selaku pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama dibangku perkuliahan.
9. Bunda Mufidatul Chairi, S.Ag, M.Pd.I Kepala Sekolah MIN 1 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Curup, 20 Mei 2024

Penulis

Ayunita Rahma
NIM. 20591035

MOTTO

**“Kamu hanya perlu memperlihatkan masa sukses mu,
tanpa menceritakan perjalanan mu, karena orang lain hanya akan peduli
terhadap pencapaian mu bukan problem mu, maka dari itu jangan
mengharapkan bantuan orang lain kecuali diri mu sendiri”.**

(Ayunita Rahma)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا شَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka allah akan
memudahkan baginya jalan menuju surga”.

(HR. Muslim)

Hadist itu benar nyatanya kamu tidak hanya akan diberi kemudahan menuju
surga, akan tetapi kenikmatan dunia pun akan ikut serta jika
kamu berilmu, kamu hanya perlu mempercayai
pertolongan allah, maka hal-hal baik akan
menghampiri mu.

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang sederhana ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang dengan cahaya islami.

Terimakasih atas motivasi, dukungan dan do'a dari semua pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih dan kupersembahkan karya ku ini kepada orang-orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Surahman dan Mamak Sri Wahyuni, yang telah senantiasa memberi motivasi, do'a, selalu mengusahakan setiap kebutuhan ku, menguatkan aku, dan aku sangat bersyukur terlahir dari kedua sosok malaikat tidak bersayapku ini.
2. Kakakku satu-satunya Yayan Andrian dan Ayuk iparku Weni Anggraini. Terimakasih telah memberikan dorongan supaya aku dapat menyelesaikan skripsi.
3. Kakekku Bugiman dan Nenekku wasiah tersayang, yang selalu memberikan dukungan dan semangat nya, terimakasih atas kasih sayang yang kalian berikan untukku.
4. Kedua pembimbing terbaikku Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih M.Pd dan Bapak Muksal Mina Putra M.Pd, selaku Dosen pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing serta mengarahkanku. Terima kasih yang tak

terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Saudariku sekaligus sahabat Agustin Isnaini, dan teman satu bimbinganku Dantia Arum Endah Pribadi, yang telah banyak membantu dan memotivasi dalam proses penyusunan skripsi.
6. Keluarga besar prodi PGMI Angkatan 2020 khususnya PGMI lokal F, teman-teman KKN Tebat Laut dan teman-teman PPL MIN 1 Rejang Lebong, yang telah berjuang bersama, terimakasih telah memberikan pengalaman baru, kebersamai dan memberikan keceriaan selama ini.
7. Ucapan terimakasih untuk Bapak Rolly Junizan S.Pd, selaku pamong semasa PPL di MIN 1 Rejang Lebong, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan nasehat, bimbingan, arahan dan cerita yang memotivasi dalam pendidikan.
8. Terimakasih untuk teman dan kerabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas dukungannya baik secara finansial maupun emosional.
9. Terimakasih untuk diri sendiri, Ayunita Rahma yang telah berani memulai dan berjuang menyelesaikan Pendidikan S1 pada prodi PGMI, dengan sabar dan kuat dalam menghadapi bermacam-macam halang rintangan selama 8 semester ini semoga diri ini dapat bermanfaat bagi orang lain.
10. Almameter marun kebanggaan ku IAIN Curup.

ABSTRAK

AYUNITA RAHMA, NIM. 20591035 “Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis) Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong”. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh realitas masih rendahnya kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran SBdP, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong, Adapun penelitian ini bertujuan untuk; 1) Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. 2) Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. 3) Untuk mengetahui apakah dengan memanfaatkan media berbahan BUTIEK dapat berpengaruh terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong, dengan jumlah populasi sebanyak 48 siswa. Dan Sampel penelitian ini yaitu sebanyak 24 siswa (kelompok kontrol) dan 24 siswa (kelompok eksperimen). Teknik pengumpulan data untuk mengukur kreatifitas belajar diambil menggunakan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Teknik analisis data uji *t paired*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Kreatifitas belajar awal siswa pada hasil *pretest* kelas eksperimen 32,08 dan *pretest* kelas kontrol 31,92. Dari nilai *pretest* kedua kelompok tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok termasuk kedalam kategori kreatifitas yang rendah, sebelum diberi perlakuan menggunakan media BUTIEK antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. 2) Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK terdapat peningkatan kreatifitas belajar siswa yang signifikan, hal ini dilihat dari nilai *posttest* kelompok eksperimen 51,75 dan kelompok kontrol 45,33. 3) Berdasarkan hasil uji *t paired*, kreatifitas belajar SBdP siswa mendapatkan nilai signifikansi (*2-sided*) $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh media BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Dengan demikian hasil alternatif (H_a) pada penelitian ini diterima dan hipotesis (H_o) pada penelitian ini ditolak.

Kata Kunci: *Media, Kreatifitas Belajar, SBdP*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori.....	15
a. Kreatifitas Belajar.....	15
b. Media Berbahan BUTIEK.....	22
c. Pembelajaran SBdP	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	26

C. Kerangka Pikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
D. Variabel Penelitian	34
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	39
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	46
a. Historis.....	46
b. Posisi Georafis	48
c. Profil MIN 1 Rejang Lebong.....	48
d. Visi/Misi Sekolah.....	49
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian	32
Tabel 3.2 Tingkat Capaian Responden	37
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kreativitas Siswa	38
Tabel 3.5 Hasil uji validitas angket	40
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	41
Tabel 3.7 Hasil uji reliabel instrument angket kreativitas belajar siswa	42
Tabel 4.1 Nama-nama Kepala Sekolah MIN 1 Rejang Lebong	47
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-Test</i> pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.3 Hasil <i>Post-Test</i> pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.4 Output Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Angket	58
Tabel 4.5 Output Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Angket	59
Tabel 4.6 Output Uji <i>T-Test Paired</i>	60
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penelitian	61

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Berfikir.....	30
Diagram 4.1 Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen.	53
Diagram 4.2 Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen	56
Diagram 4.3 Perbandingan <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol .	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	74
Lampiran 2	75
Lampiran 3	76
Lampiran 4	77
Lampiran 5	78
Lampiran 6	79
Lampiran 7	80
Lampiran 8	81
Lampiran 9	82
Lampiran 10	83
Lampiran 11	84
Lampiran 12	88
Lampiran 13	92
Lampiran 14	94
Lampiran 15	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing.¹ Pendidikan di Indonesia berakar dan berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pengertian pendidikan dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1, tertera:²

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu membentuk watak dan karakter siswa supaya sesuai dengan cita-cita dan tujuan pendidikan. Hal

¹ Idawati, dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Audio Visual: Pembudayaan Dimensi Mandiri*, JURNAL DIDACTIQUE Bahasa Indonesia, Vol. 4 No. 2(Juli 2023), 84

² Tambun S, Dkk, *Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab IV Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah*, jurnal VISH, Volume: 01, No 01, (Juni 2020), 83.

tersebut telah terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 tertera:³

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mejadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu jenjang pendidikan dalam pendidikan formal adalah sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang dikelola oleh pemerintah yang berlangsung selama enam tahun yang terbagi dari kelas I sampai kelas VI. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan oleh siswa sebagai persiapan untuk mengikuti pendidikan menengah dan sebagai bekal hidup di dalam masyarakat.

Pendidikan tidak pernah lepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka

³ Suwartini Sri, *Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan*, Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, Vol. 4, No. 1, (September 2017), 22

mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan. Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yang masyur yaitu, “*Ing Ngarso Sung Tulodo*” (di depan memberikan contoh), “*Ing Madyo Mangun Karso*” (di tengah membangun dan memberi semangat) “*Tut Wuri Handayani*” (di belakang memberi dorongan).⁴

Menurut Slameto, belajar adalah proses bisnis yang dilakukan orang untuk memperoleh perubahan dalam skala yang lebih besar sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan dan pengalaman pribadinya. Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang. Jika seseorang berubah tanpa disadari dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan seterusnya, orang tersebut dikatakan telah melalui proses belajar. Oleh karena itu, penilaian diperlukan untuk menentukan sejauh mana perubahan tersebut. Mirip dengan apa yang terjadi pada siswa yang berpartisipasi dalam pendidikan, selalu memilih bagaimana mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari. Tujuan dari penilaian adalah untuk memastikan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajarannya, atau yang dikenal dengan prestasi belajar.⁵

Proses belajar dan pembelajaran di MIN 1 Rejang Lebong khususnya pada kelas III kurikulum k-13 terdapat mata pelajaran wajib yang sudah diatur dalam Kemendikbud yaitu salah satunya mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan

⁴ Febriyanti, Natasya, *Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara*, (jurnal Pendidikan, vol. 4 no.1, tahun 2021), 1635

⁵ Widodo Winarso, *Menilai Prestasi Belajar Melalui Penguatan Self Regulated Learning Dan Kecerdasan Emosional Siswa Pada Pembelajaran Matematika*, (jurnal didaktik matematika, vol.02, no.03, 31 september 2016), 54–66.

Prakarya). Mata pelajaran seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku dan produk seni budaya bangsa. Pelajaran SBdP pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya yang aspek-aspek nya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan sebagainya.⁶ Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan pada siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” sehingga peran ini tidak bisa di berikan oleh mata pelajaran lain.

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak, dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya.⁷ Pendidikan seni dapat dijadikan dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berkahlak mulia (akhlakul karimah).

Pendidikan seni budaya dan prakarya adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan

⁶ Prastowo Andi, “*Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*”, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 88.

⁷ Siskowati E & Prastowo A, “*Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar*”, Jurnal Pendidikan STKIP Bima Volume 4 No. 1, (Tahun 2022), 42

pada tingkat sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan.

Adapun aspek-aspek dalam mata pelajaran SBdP, sebagai berikut:

1. Seni rupa, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya.
2. Seni musik, yang meliputi memainkan alat musik, kemampuan olah vokal.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan atau tanpa rangsangan bunyi, dan apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni drama, yang meliputi keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokal, dan akademik.⁸

Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat. Menurut permendikbud No. 57 Tahun 2014 pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif. Oleh sebab itu, mata pelajaran SBdP sangat

⁸ Prastowo Andi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu...* 89.

penting keberadaanya disekolah karena mata pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.⁹

Mata pelajaran SBdP merupakan pembelajaran yang berkaitan erat dengan keterampilan dan kreatifitas siswa. Kreatifitas menurut KBBI berasal dari kata kreatif, yaitu penemuan sesuatu yang baru dan bukan akumulasi dari keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh dari buku pelajaran. Kreatif diartikan juga sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencerminkan hasil-hasil ilmiah, penemuan ilmiah, dan penciptaan-penciptaan secara mekanik. Indikator ketercapaian untuk kreatifitas dan seni adalah yaitu 1) Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah difikirkan matang-matang. 2) percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran. 3) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak. 4) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.¹⁰

Kreatifitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dengan tingkat yang berbeda-beda karena setiap orang lahir dengan potensi kreatifitas masing-masing. Berdasarkan analisis faktor, Guilford menemukan lima sifat yang menjadi ciri berfikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2013), 261

¹⁰ Suyadi dkk, *Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta*, (*Journal of Islamic Primary Education*, vol.3 no.1, 2020), 8

(*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*).¹¹

Dari beberapa pernyataan diatas kita dapat mengetahui begitu pentingnya kreatifitas terhadap perkembangan anak, begitupun dengan sekolah MIN 1 Rejang Lebong dengan meningkatkan kreatifitas siswanya, berbagai upaya yang telah dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik disana belum sepenuhnya berhasil. Kreatifitas belajar siswa di MIN 1 Rejang Lebong khususnya pada kelas III masih belum optimal dilihat dari rendahnya pencapaian indikator kreatifitas belajar seni, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara kepada salah satu guru wali kelas yaitu umi anis yang merupakan guru SBdP di MIN 1 Rejang Lebong, beliau mengatakan bahwa siswa kelas III berjumlah 22 orang, siswa yang mencai nilai KKM pada ulangan tengah semester pada kelas III sebanyak 35%, sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 65%.

Kreatifitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Guru dapat menumbuhkan sikap kreatif pada siswanya, dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat beraktifitas melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sifatnya bermain yang memungkinkan munculnya ide-ide kreatif siswa.

¹¹ Anita Damayanti, “Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Kegiatan Membatik (Pendidikan Pusaka Membangun Karakter Anak Usia Dini)”, jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 1, no. 1 (2018). 2

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹² Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹³

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.¹⁴ Media barang bekas adalah media pembelajaran yang bahan utama penggunaannya berasal dari bahan bekas, baik bahan bekas yang mudah terurai maupun yang tidak dapat terurai secara alami seperti bahan bekas yang berasal dari plastik maupun berasal dari kaleng, barang bekas ini tidak mudah terurai secara alami.¹⁵ Iskandar mengatakan media merupakan alat untuk menyampaikan pesan, sedangkan barang bekas merupakan semua barang yang tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya.¹⁶

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

¹³ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 169.

¹⁴ Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 7.

¹⁵ Mijayanti, *Pemanfaatan Media Barang Bekas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo*, (tesis, palopo: program s1 pendidikan matematika fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, IAIN Palopo, 2019), 16

¹⁶ Fatwa Rizza Hanggara, *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Berkarya Topeng dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII A SMP Negeri 1 Mayong Jepara*, (Skripsi, Semarang:Program studi Pendidikan seni rupa, fakultas Bahasa dan seni, universitas negeri semarang, 2011), 6

Media pembelajaran yang terbuat dari bungkus plastik ekonomis (BUTIEK) dapat digunakan untuk pembelajaran SBdP kelas III, khususnya materi membuat kerajinan tangan. Kerajinan tangan merupakan salah satu materi SBdP yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran BUTIEK, siswa dapat membuat berbagai macam kerajinan tangan dari bungkus plastik sehingga bernilai ekonomis.

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa kreatifitas belajar seni adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan sesuatu gagasan menjadi kombinasi yang divisualisasikan kedalam komposisi suatu seni rupa dengan keterampilan yang dimilikinya. sedangkan media pembelajaran BUTIEK merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MIN 1 Rejang Lebong, kreatifitas belajar siswa kelas III pada mata pelajaran SBdP masih belum optimal. Hasil obsevasi juga menyatakan bahwasanya yang dimana dua tahun belakang pada mata Pelajaran SBdP kreatifitas siswa hanya menggambar dan merajut yang notaben nya merajut merupakan kegiatan yang sulit dilakukan untuk anak SD terutama kelas rendah sehingga hasil dari kreatifitas sendiri kurang memuaskan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk menguji "Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan

BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis) Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Rendahnya kreatifitas belajar siswa dalam mata pebelajaran SBdP dilihat dari nilai ujian tungan semester siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Peneliti membuat pembatasan masalah supaya yang dilakukan lebih efektif dan efisien serta tidak meluas dari pembahasan. Oleh sebab itu peneliti membatasi masalah pada Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis) Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong, pada materi karya dekoratif.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan;

1. Bagaimana kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa setelah diberi

perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?

3. Apakah dengan memanfaatkan media berbahan BUTIEK dapat berpengaruh terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu;

1. Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui apakah dengan memanfaatkan media berbahan BUTIEK dapat berpengaruh terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna atau dapat dijadikan sumbangsih pemikiran dalam pemecahan masalah belajar dan menerapkan media pembelajaran di MIN 1 Rejang Lebong agar mencapai prestasi belajar yang baik.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan serta dapat menambah pemahaman tentang pengaruh pemanfaatan media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan motivasi untuk belajar lebih kreatif dan inovatif.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

a. Kreatifitas Belajar

Kreatifitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreatifitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreatifitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.¹

Kreatifitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.² Menurut Risyie Amarta kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hal-hal baru baik dalam bentuk gagasan atau karya nyata, dalam bentuk karya baru, maupun hasil kombinasi dari hal-hal yang sudah ada.³ Utami Munandar mendefinisikan kreatifitas sebagai kemampuan mencerminkan kenalaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.⁴

¹ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006),57

² Trisno Yuwono, *kamus lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola, 2010), 330

³ Risyie Amarta, *Pribadi Kreatif*, (Yogyakarta: sinar kejora, 2013), 11

⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas...*,47

Getzel dan Jackson juga mengemukakan bahwa pembahasan tentang kreatifitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Mereka berpendapat bahwa siapa yang tinggi tingkat kecerdasannya, belum tentu memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi, begitu pula siswa yang tinggi tingkat kreatifitasnya belum tentu memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi pula.⁵

Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeseluruhan, terpadu, yang secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar-mengajar.⁶

Belajar menurut Slameto adalah sebagai proses perubahan dalam diri seseorang, pada tingkah laku sebagai akibat atau hasil interaksi dengan lingkungannya dalam kebutuhan.⁷ Sementara itu R. Ibrahim dan Nana Syoidin, mengatakan bahwa belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotorik.⁸ Menurut Nana Sudjana, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah

⁵ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Grasindo, 2006), 148

⁶ Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru, Algesindo, 2010), 4-6

⁷ Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru...*, 141

⁸ R. Ibrahim dan Nana Syoidin S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 35

lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya.⁹

Kreatifitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan- perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.¹⁰ Menurut Martini Jamaris, kreatifitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran.¹¹

Terdapat beberapa indikator kreatifitas diantaranya:¹²

1. Mengobservasi hasil karya atau analisis objek

Masganti mengatakan bahwa karya obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung.¹³ Kreatifitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasikan wujud fisiknya.

2. Pertimbangan subyektif

⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesido Offset, 2009), 28

¹⁰ Rizkasari Elinda, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol.6 No.2 (Tahun 2022), 14516

¹¹ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan...*, 58

¹² Siskowati dan Prastowo, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan STKIP Bima Volume 4 No. 1, 2022, 44

¹³ Masganti, dkk. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI", (Medan, Perdana Mulya Sarana, 2016), 68

Pertimbangan subyektif yaitu guru sebagai ahli dari penimbang kreatifitas. Menurut Setya dan Hutami disini guru menilai hasil dari kreatifitas yaitu berbentuk sebuah lukisan maupun pada produk dengan beberap kriteria tertentu.¹⁴

3. Kepercayaan diri

Hal ini senada dengan pendapat dari Yulianto & Nashori bahwa tanpa memiliki rasa kepercayaan diri secara penuh seorang tidak akan dapat mencapai kreatifitas yang tinggi, karena ada hubungan antara kreatifitas dan kepercayaan diri, karena kurang percaya diri berarti juga meragukan kemampuan diri sendiri.¹⁵

4. Inventoris biografis

Inventoris biografis yaitu pengaitan kehidupan orang-orang kreatif dengan pengalaman pribadi siswa dengan lingkungannya. Hal ini sependapat dengan Setya dan Hutami bahwa seharusnya guru mengaitkan pembelajaran melukis ini dengan pengalaman pribadi dan lingkungan dari siswa yaitu dengan kegiatan sehari-hari siswa, cerita pengalaman liburan dan cerita apapun yang ada di lingkungan sekitar siswa yang dapat di tuangkan ke dalam tema melukis.

¹⁴ Ningrum, Fery Setya Hilza Aprilia Hutami, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur", Jurnal Taman Cendekia Vol. 05 No. 01, (juni 2021), 518.

¹⁵ Yulianto, F. & Nashori, H. "Kepercayaan Diri Dan Prestasi Tae Kwon Do Daerah Istimewa Yogyakarta", Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro, vol. 3 No. 1(juni 2006), 60

Selain indikator diatas, kreatifitas juga memiliki manfaat besar bagi kehidupan dan jiwa anak, yaitu:

1. Dengan kreatifitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaannya untuk perkembangan kepribadiannya sendiri, karena mereka dapat menciptakan sesuatu sendiri
2. Menjadi seorang yang kreatif adalah hal yang penting bagi anak karena akan membuat permainannya menyenangkan merasa bahagia dan puas
3. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam hidup mereka, maka kreatifitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka
4. Nilai kepemimpinan maka anak akan belajar memberi usulan atau bagaimana bertanggung jawab sebagai pemimpin di kelompok bermainnya dan berkreatifitas.

Menurut Martini, aspek-aspek yang mempengaruhi kreatifitas adalah sebagai berikut:¹⁶

1) Aspek Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreatifitas seseorang.

¹⁶ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan....*, 6

Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreatifitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2) Aspek Intuisi dan Imajinasi

Kreatifitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreatifitas.

3) Aspek penginderaan

Kreatifitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.

4) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreatifitas.¹⁷

¹⁷ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan...*, 66

Menurut Beni S. Ambarjaya terdapat beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk membangun kreatifitas anak:¹⁸

1. Membangun kepribadian
2. Memilihkan sarana bermain yang sesuai
3. Kenalkan anak dengan lingkungan sosial
4. Ajak anak berhubungan dengan alam
5. Jangan asal melarang
6. Memfasilitasi anak untuk menilai dunia sebagai hal yang penting
7. Memfasilitasi anak untuk tetap memiliki penilaian dan pemahaman yang unik
8. Menggugah anak dengan rangsangan yang beragam
9. Melakukan aktivitas-aktivitas kreatif
10. Menumbuh kembangkan motivasi
11. Mengevaluasi hasil kreatifitas

Selain menjelaskan langkah-langkah dalam membangun kreatifitas anak, Beni S. Ambarjaya juga menjelaskan faktor-faktor yang bisa menghambat perkembangan kreatifitas anak, diantaranya:¹⁹

1. Perasaan takut gagal
2. Terlalu berpaku pada tata tertib dan tradisi

¹⁸ Beni S. Ambarjaya, *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: CAPS, 2012), 39

¹⁹ Beni S. Ambarjaya, *Psikologi Pendidikan...*,37

3. Enggan bermain dan terlalu mengharapkan hadiah jika dihadapkan pada tugas tertentu
4. Orang tua yang terlalu melindungi anak (kesempatan bagi dirinya untuk belajar justru berkurang)
5. Setiap anak unik, jangan dibanding-bandingkan.

b. Media Berbahan BUTIEK

Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁰ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana siswa aktif dalam mempelajari

²⁰ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 121

materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Media pembelajaran terbagi menjadi tiga yakni:²¹

1. Media visual, media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan.
2. Media audio, media audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja.

²¹ Anang Silahuddin, *Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati*, (Jurnal Prodi MPI Idaaratul Ulum, vol.4, no.2, Desember 2022), 174

3. Media audio visual, media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Media bahan bekas adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan intruksional dalam proses belajar mengajar dimana media tersebut berasal dari bahan yang sudah pernah dipakai sebelumnya baik itu digunakan sekali atau lebih. Menurut Wahyuti, bahan-bahan bekas yang dapat digunakan atau manfaatkan seperti kardus bekas susu, kardus bekas mie instan, sedotan plastik, gelas bekas minuman (ale-ale), majalah bekas, botol bekas sampo atau minyak wangi, kulit kerang, biji-bijian, sisir atau sikat bekas, kaos kaki bekas dan tutup botol.²²

Media pembelajaran dengan pemanfaatan bungkus plastik termasuk kedalam media visual, yang dimana peran media visual adalah dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menarik minat peserta didik untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu murah dan mudah diperoleh, mudah digunakan, menyenangkan dan menarik bagi siswa.

²² Wahyuti. *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat...*, 2

c. Pembelajaran SBdP

Pendidikan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata "*pedagogik*" yang artinya "*paedos*" diartikan dengan anak dan "*gogos*" diartikan dengan mendidik. Dan, "*pedagogik*" merupakan pendidikan anak (pendidikan sekolah) atau biasa disebut dengan pendidikan formal.²³ Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pelajaran yang mengembangkan pengetahuan siswa untuk berkarya seni yang indah. Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan kompetensi dari pembelajaran seni budaya dan prakarya adalah menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri dan mandiri dalam berkarya seni budaya dan prakarya, mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan indra terhadap karya seni budaya dan prakarya, menciptakan secara orisinal karya seni budaya dan prakarya, serta menciptakan secara tiruan/rekreatif karya seni budaya dan prakarya.²⁴

Mata pelajaran SBdP bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Mata pelajaran SBdP bertujuan

²³ Dyah Wahyu Palupi, *Strategi Pembelajaran Guru Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SDN 1 Sidabowa*, (Skripsi, Purwokerto: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2022), 8

²⁴ Dyah Wahyu Palupi, *Strategi Pembelajaran Guru...*, 10

agar siswa memiliki kemampuan, yaitu memahami konsep dan pentingnya SBdP, menampilkan sikap apresiasi terhadap SBdP, menampilkan kreatifitas melalui SBdP, dan menampilkan peran serta dalam SBdP dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

a. Lalita May Wilda (2022), Dengan Judul "*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Barang Bekas Pakai Menggunakan Metode SSR*". Penelitian ini mengemukakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media barang bekas terhadap kreatifitas belajar siswa. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu:

1. Meningkatkan kreatifitas menggunakan metode SSR.
2. Peneliti melakukan pada satu anak (FAH 5th), pada jenjang PAUD.
3. Tempat penelitian ini berada dirumah siswa, dikarenakan pebelajaran pada saat itu sedang berlangsung daring.
4. Menggunakan semua jenis barang bekas.

b. Lilis Suryani (2022), dengan judul "*Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) Kelas V SDN Kutukulon*". Penelitian ini menemukan bahwa dengan memanfaatkan barang bekas dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu

1. Menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif.
2. Objek penelitian ini pada kelas V SDN Kutukulon

3. Salah satu permasalahan nya yaitu mengenai faktor pendorong dan penghambat keberhasilan siswa dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran SBK.
 4. Media yang dibuat menggunakan barang bekas plastik dan kardus.
- c. Siti Harfiah Nur (2018), dengan judul "*Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar*". Penelitian ini menemukan bahwa pemanfaatan media barang bekas dapat digunakan meningkatkan kreatifitas dalam kelompok bermain siswa. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu:
1. Objek penelitian yaitu Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.
 2. Menggunakan tutor teman sebaya sebanyak 2 siswa dari 32 siswa.
 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif.
 4. Menggunakan semua jenis barang bekas.
- d. Fatin Tri Lestari (2020), dengan judul "*Pengaruh Media Barang Bekas Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Giriwungu Imogiri Bantul*". Penelitian ini menemukan bahwa media barang bekas berpengaruh positif terhadap kreatifitas dan hasil belajar siswa. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu:

1. Objek penelitian siswa kelas V SD Negeri Giriwungu Imogiri Bantul, dengan jumlah siswa sebanyak 44 siswa.
2. Fokus penelitian pada mapel IPA.
3. Untuk mengetahui kecenderungan kreatifitas dan hasil belajar.

Berdasarkan kajian penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang. Adapun persamaannya ialah sama-sama menggunakan barang bekas, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu menggunakan semua jenis bahan barang bekas, sedangkan peneliti ini hanya menggunakan bungkus plastik, dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yang dimana objek penelitian ini pada siswa kelas III, dengan menggunakan 2 kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mapel SBdP. Dari beberapa penelitian diatas penulis juga dapat menyimpulkan bahwa kreatifitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran merupakan dua faktor penting yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kreatifitas belajar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

C. Kerangka Pikir

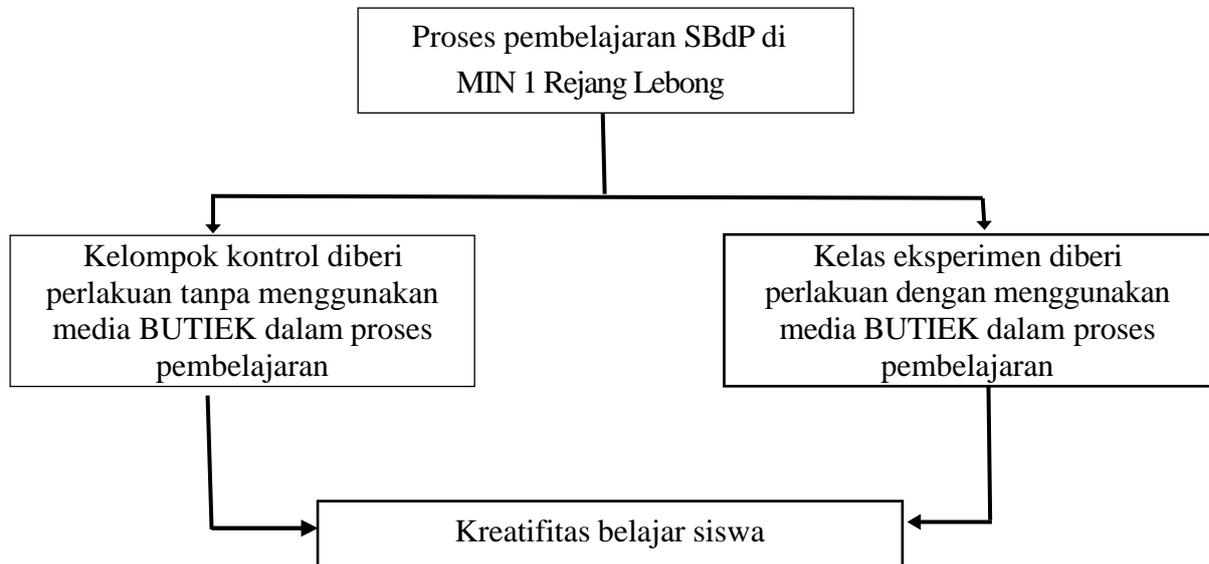
Kreatifitas belajar siswa adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Kreatifitas belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti:

- a. Kemampuan berpikir kritis
- b. Kemampuan memecahkan masalah
- c. Kemampuan berpikir kreatif
- d. Kemampuan berpikir inovatif

Media pembelajaran BUTIEK adalah media pembelajaran yang terbuat dari bungkus plastik ekonomis. Media pembelajaran BUTIEK dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Kreatifitas belajar siswa dan pemanfaatan media pembelajaran BUTIEK merupakan dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kreatifitas belajar siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran BUTIEK dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Diagram 2.1
Kerangka Berfikir:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau pernyataan sementara yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0

Tidak ada pengaruh antara media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP di kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

2. H_1

Ada pengaruh antara media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP di kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan judul tersebut metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan bentuk *Quasi Eksperimental Design*. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data numerik untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel dan bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Eksperimental Design*.¹ Menurut Indrayanto dan Wiwin, penelitian eksperimen adalah suatu kegiatan pengumpulan data, pengelolaan data analisis dan penyajian yang dilakukan dengan metode percobaan yang sistematis dan terencana untuk membuktikan suatu teori dan lain sebagainya.² Tujuan dilakukan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui sebab akibat yang tercipta antar variabel.

Peneliti menggunakan desain penelitian berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yang dimana desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media berbahan BUTIEK dan kelompok kontrol yang tidak

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*, (Bandung: Alfabeta CV, 2017), 77.

² Indrayanto, Wiwin Arbaini Wahyuningsih, *Metodologi Penelitian*, (Curup-Bengkulu: Andhra Grafika, 2023), 71.

menggunakan media pembelajaran BUTIEK. Setelah pembelajaran selesai, peneliti akan mengukur kreatifitas siswa dari kedua kelompok tersebut.³

Tabel 3.1
Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
<i>KE</i>	<i>X</i>	<i>T₁</i>
<i>KK</i>	-	<i>T₂</i>

Keterangan:

KE: Kelompok Eksperimen

KK: Kelompok Kontrol

X: Dengan pemanfaatan media BUTIEK

-: Tanpa menggunakan media BUTIEK

T₁: Post test Kelompok Eksperimen

T₂: Post test Kelompok Kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Utara. Penentuan lokasi tersebut didasarkan sesuai dengan penelitian ini yaitu Pengaruh Media Berbahan BUTIEK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.....79.

b. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester II, tahun ajaran 2023/2024. Proses penelitian dilakukan pada bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga sebagai sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas.⁴ Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik probability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi yang dipilih menjadi anggota sampel.

Adapun populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu:

1. Jumlah populasi penelitian adalah 48 siswa.
2. Jumlah sampel penelitian ini berjumlah 24 siswa sebagai kelompok kontrol, dan 24 siswa sebagai kelompok eksperimen.

⁴ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 137

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu karakteristik atau atribut tertentu yang dapat diukur atau diamati pada suatu objek penelitian. Variabel penelitian dapat berupa variabel bebas, variabel terikat, atau variabel kontrol. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dapat dimanipulasi oleh peneliti. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat diukur oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh variabel bebas.

Variabel kontrol adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat, tetapi tidak dimanipulasi oleh peneliti. Variabel kontrol perlu dikontrol oleh peneliti agar tidak mengganggu hasil penelitian. Sesuai dengan judul penelitian ini, maka saya menggunakan variabel penelitiannya sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X): pemanfaatan media berbahan BUTIEK.
2. Variabel terikat (Y): kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi, metode pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Metode pengumpulan data sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian. Pemilihan

metode pengumpulan data yang tepat akan diperoleh data yang relevan, akurat dan dapat dipercaya terhadap apa yang diteliti.⁵

Instumen penelitian adalah alat atau fasilitas digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan data yang digunakan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Dokumentasi

Menurut Margono “Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, buku, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian”. Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan peneliti untuk mencari data tentang nama siswa, jumlah siswa, nilai siswa, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan populasi penelitian.⁶

2. Angket

Angket (kuosioner) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respons, sesuai dengan permintaan

⁵ Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006, 149.

⁶ Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003, 181.

pengguna. Angket pada penelitian kali ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur kreatifitas belajar SBdP siswa.

Angket dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka atau angket tidak terstruktur ialah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaanya. Sedangkan angket tertutup atau angket terstruktur adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* (√).

instrumen penelitian ini menggunakan pengukuran dengan *Skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket dalam penelitian ini menggunakan 3 alternatif jawaban yaitu Tidak Pernah, Jarang, Sering. Sedangkan pengisian angket ini dengan cara memberikan *checklist* (√) pada jawaban yang menurut responden sesuai karakteristik dirinya. Untuk mengukur variabel tentang pengaruh pemanfaatan media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong tahun ajaran 2023/2024. Adapun rumus yang digunakan untuk mengkategorikan kemampuan kreatifitas belajar siswa kedalam 3 kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2
Tingkat Capaian Responden

Kategori	Rumus	Rentang
Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 40 - 7$ $X < 33$	0 - 32
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $40 - 7 \leq X < 40 + 7$ $33 \leq X < 47$	33 - 46
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $40 + 7 \leq X$ $47 \leq X$	47 - 60

Sumber: Azwar 2012

Keterangan:

X : Nilai

M : Mean

SD : Standar Deviasi

Berikut merupakan skor jawaban angket yang diisi oleh responden, dengan ketentuan pada Tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Pernyataan Negatif	Pernyataan Positif
	Skor	Skor
Sering (S)	1	3
Jarang (J)	2	2
Tidak Pernah (TP)	3	1

Sumber: Sugiyono 2017

Adapun kisi-kisi angket pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Kreatifitas Siswa

No	Indikator	Aspek	Butir Angket	Jumlah
1	Mengobservasi hasil karya atau analisis objek	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati media yang ditampilkan guru • Membuat suatu karya hingga selesai dan tepat waktu • Membuat catatan hasil kegiatan/observasi • Menyampaikan hasil kerja didepan kelas 	1,3, 6, 12,19, 20, 25	7
2	Pertimbangan subyektif	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian warna, bentuk dan gambar serta karya yang ditugaskan • Kekompakan dalam kelompok • Memahami langkah-langkah dalam membuat karya seni. • Memahami manfaat yang dipelajari. 	4, 7, 14, 16, 18	5
3	Kepercayaan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Berani mengemukakan pendapat • Berani bertanya • Memberikan ide-ide gagasan • Menyelesaikan tugas secara mandiri. 	2, 5, 8, 13, 22, 24	6
4	Inventori biografis	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari • Mengetahui contoh pembelajaran pada benda disekitar • Pengalaman pribadi. 	9, 10, 11, 15, 17, 21, 23	7
Jumlah Angket				25

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas dan reliabilitas instrumen adalah penting untuk memastikan bahwa penelitian menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya. Instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan yang akurat tentang fenomena yang diteliti. Validitas dan reliabilitas adalah dua konsep penting dalam penelitian kuantitatif. Validitas mengacu pada sejauh mana instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Reliabilitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian konsisten saat diulang dengan cara yang sama.

1. Validitas

Pengujian validitas menggunakan korelasi produk moment, apabila r hitung $\geq r$ tabel maka butir pertanyaan dapat dikatakan valid. Adapun rumusnya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y yang dikorelasikan

N : Jumlah responden

X : Skor variabel (jawaban responden)

Y : Skor total dari variabel (jawaban responden)

Tabel 3.5
Hasil uji validitas angket

No Pernyataan Angket	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,381	0,659	Valid
2	0,381	0,604	Valid
3	0,381	0,736	Valid
4	0,381	0,691	Valid
5	0,381	0,632	Valid
6	0,381	0,474	Valid
7	0,381	0,587	Valid
8	0,381	0,697	Valid
9	0,381	0,562	Valid
10	0,381	0,595	Valid
11	0,381	0,158	Tidak Valid
12	0,381	0,425	Valid
13	0,381	0,730	Valid
14	0,381	0,567	Valid
15	0,381	0,001	Tidak Valid
16	0,381	0,248	Tidak Valid
17	0,381	0,617	Valid
18	0,381	0,510	Valid
19	0,381	0,406	Valid
20	0,381	0,481	Valid
21	0,381	-0,178	Tidak Valid
22	0,381	0,699	Valid
23	0,381	0,306	Tidak Valid
24	0,381	0,520	Valid
25	0,381	0,650	Valid

Sumber: hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS Statistics_29

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa angket yang terdiri dari 25 item diantaranya 20 item valid dan 5 item tidak valid.

2. Realibilitas

Uji reliabilitas atau uji kehandalan adalah pengujian tingkat konsistensi instrumen tersebut. Idealnya instrumen yang baik harus konsisten dengan butir yang diukur. Reliabilitas adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen yang dicari

n : Jumlah butir

s^2 : Varians Total

p : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6
Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 10,0$	Sangat tinggi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics* 29 dengan uji *alpha cronbach*, Dimana apabila nilai *alpha cronbach* lebih besar dari 0,6 maka butir soal tersebut reliabel. Adapun hasil reliabilitas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.7
Hasil uji reliabel instrument angket kreatifitas belajar siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.873	25

Sumber: hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS Statistics_29

Berdasarkan tabel 3.7 hasil uji reliabilitas pada penelitian memiliki nilai *cronbachs alpha* sebesar 0,873 memiliki kriteria sangat tinggi. Yang dimana 0,873 lebih besar dari 0,6 jadi dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data adalah proses mengolah data yang telah terkumpul untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data biasanya dilakukan dengan menggunakan statistik.

Dalam penelitian ini hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

H₀: tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III yang diajarkan menggunakan media berbahan BUTIEK.

H_a: ada pengaruh yang signifikan terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III yang diajarkan menggunakan media berbahan BUTIEK.

Untuk menguji hipotesis ini, dapat menggunakan uji *t independent*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Melakukan uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi uji *t* dua sampel berpasangan. Uji normalitas digunakan untuk mengelolah data dalam menentukan apakah sampel yang telah diuji berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 29*, dengan uji statistik *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Dasar pengambilan kesimpulan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data dinyatakan normal dan jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Langkah-langkah menguji normalitas dengan menggunakan *IBMS 29* yaitu sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *IBMS 29*
2. Masukkan data pada *variable view*
3. Klik *analyze – descriptive statistics – explore*

4. Pindahkan Kreativitas Belajar Pada *Dependent List* Dan Masukkan Kelas Ke *Factor – Continue - Ok*.

2. Melakukan uji homogenitas varians

Uji homogenitas varians dilakukan untuk memastikan bahwa varians dari kedua kelompok sama. Teknik yang digunakan untuk uji homogenitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 29*, dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Dasar pengambilan kesimpulan dalam uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data dinyatakan homogen dan jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

Langkah-langkah menguji homogenitas dengan menggunakan *IBMS 29* yaitu sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *IBMS 29*
2. Masukkan data pada *variable view*
3. Klik *analyze – compare means and proportions – one way anova*
4. Pindahkan kreativitas ke *Dependent List* dan Kelas Pada *Factor – Klik Options – Homogeneity of Variance Test – Countinue – Ok*.

3. Melakukan uji *t Paired* (dua sampel berpasangan)

Uji *t* dua sampel berpasangan dilakukan untuk mengetahui apakah dengan pemanfaatan media berbahan BUTIEK dapat berpengaruh

terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi *IBMS 29* untuk menguji dua sampel berpasangan.

Langkah-langkah menguji *t paired* dengan menggunakan *IBMS 29* yaitu sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *IBMS 29*
2. Masukkan data pada *variable view*
3. Klik *analyze – compare means – paired sample t test*
4. Masukkan *pair 1 pretest* dan *posttest* kontrol dan *pair 2 pretest* dan *posttest* eksperimen, klik *options – confidence interval percentage 95% - exclude cases analysis – continue -ok.*

4. Melakukan interpretasi hasil uji t dua sampel berpasangan (*Paired*)

Hasil uji t dua sampel berpasangan akan menunjukkan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Jika hasil uji t dua sampel berpasangan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, dengan nilai (*2-tailed*) $< 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Hal ini bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran BUTIEK dapat berpengaruh terhadap kreatifitas belajar siswa pada mapel SBdP kelas III di MIN 1 Rejang Lebong.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

a. Historis

Awal mula berdiri MIN 1 Rejang Lebong ini diberi nama MIS Muhamadiyah yaitu pada tahun 1961, setelah beberapa tahun kemudian MIS Muhamadiyah diserahkan kepada pemerintahan Rejang Lebong, karena kekurangan biaya operasional pendidikan, sehingga mempengaruhi perkembangan sarana dan prasarana dalam memajukan kualitas lulusan. Oleh karena itu pada tahun 1966 MIS Muhamadiyah berubah status menjadi MIN 1 Dusun Curup.

Pada mulanya gedung sekolah MIN 1 Dusun Curup ini sangat sederhana sekali yang dibangun dengan kayu dan alat perlengkapan sekolah pun sangat minim dan sederhana, kemudian pada tahun 2005 sekolah ini baru direnovasi menjadi permanen dan dijadikan dua tingkat yang terdiri dari 12 lokal belajar, 1 mushollah, 1 ruang guru, 1 ruang kantor, 1 UKS, dan 4 unit WC murid, 1 tempat parkir, 1 WC guru. MIN 1 Rejang Lebong berdiri dengan alasan kepentingan Organisasi Pendidikan Muhamadiyah (OPM) didirikan pada tahun 1961-1971 dan diresmikan menjadi MIN 1 Dusun Curup pada tahun 1997 untuk MIN percontohan di Kabupaten Rejang Lebong.

Pada saat ini MIN 1 Rejang lebong maju dengan pesat seiring dengan keinginan orang tua menjadikan anak yang bukan hanya cerdas

dibidang iptek tetapi juga memiliki bekal agama yang cukup, dari perkembangannya 12 lokal belajar telah berubah menjadi 14 lokal belajar dengan memanfaatkan musolah di bagi dua lokal belajar, mulai tahun pelajaran 2015-2016 MIN 1 Rejang lebong telah menerima murid baru Sebanyak 3 rombel belajar, itupun sebagian anak tidak dapat ditampung dikarnakan kekurangan lokal belajar. Besar harapan kami sekolah ini terus berkembang, sekolah berbasis agama yang gratis, tetapi tetap mengedepankan kualitas.

Berdasarkan Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu Nomor 48 Tahun 2016 tentang Kode Jabatan, Klasifikasi arsip dan pedoman tata naskah dinas pada Kementerian Agama Provinsi Bengkulu dan Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu Nomor 31 Tahun 2016 tentang pedoman pembentukan tata naskah dinas arahan keputusan pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu sehingga nama Unit Organisasi MIN 1 Dusun Curup diganti dengan nama MIN 1 Rejang Lebong. Sejak peralihan fungsi tersebut, MIN 1 Rejang Lebong telah mengalami sembilan kali pergantian kepemimpinan.

Tabel 4.1
Nama-nama Kepala Sekolah MIN 1 Rejang Lebong

No	NAMA	TAHUN
1	H. Aminuddin HA	1961 – 1971
2	Umi Zahra, BA	1971 – 1977
3	Rosmala Dewi, BA	1977 – 1981
4	M. Saleh Ali, BA	1981 – 1986
5	Suryono,S. Ag	1986 – 1995

6	Johan Hamzah, S. Pd. I	1995 – 2003
7	M. Johan, S. Pd. I	2003 – 2006
8	Yusrijal, M.Pd	2006 – 2012
9	Wawan Herianto, S.Pd, MM	2013 – 2020
10	Mufidatul Chairi, S.Ag, M.Pd.I	2020– Sekarang

b. Posisi Georafis

MIN 1 Rejang Lebong merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jl. DR. A.K. Ghani No.105 Kel. Dusun Curup Kabupaten Rejang Lebong. Adapun lokasi MIN 1 Rejang Lebong terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk.

MIN 1 Rejang Lebong ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

c. Profil MIN 1 Rejang Lebong

Nama Lembaga : MIN 1 REJANG LEBONG
 Alamat / desa : Jln. R. A. K. Ghani no.105
 Kecamatan : Curup Utara
 Kabupaten : Rejang Lebong
 Propinsi : Bengkulu

Kode Pos	: 39114
No.Telepon	: (0732) 21041
Status Sekolah	: Negeri
NSM	: 111117020001
NIS / NPSN	: 60705243
Tahun didirikan/beroperasi	: 1984
Status Tanah	: milik sendiri
Luas Tanah	: 1734 m ²
Nama Kepala Sekolah	: Mufidatul Chairi, S.Ag.M.Pd.I
No.SK Kepala Sekolah	: 1299/Kw.07.1.2/Kp.07.6/07/2021
Masa Kerja Kepala Sekolah	: 24 Tahun
Status akreditasi	: A
No dan SK akreditasi	: 1267/BAN-SN/SK/2021

d. Visi/Misi Sekolah

1. Visi Sekolah

Terwujudnya Siswa /Siswi MIN 1 Rejang Lebong yang Islami,
Berakhlak Mulia, Cerdas dan Kompetitif.

2. Misi Sekolah

Dalam upaya mewujudkan visi tersebut maka misi MIN 1 Rejang
Lebong adalah Sebagai Berikut:

1. Menerapkan pola pendidikan yang berciri khas Islami dalam seluruh rangkaian proses belajar mengajar.
2. Membentuk siswa yang beriman dan berilmu serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membudayakan ucapan salam dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mermbiasakan melaksanakan ibadah, sopan santun terhadap orang tua, guru dan sesama.
5. Membudayakan gemar membaca.
6. Mengembangkan kompetensi keilmuan yang kompetitif dibidang IMTAQ dan IPTEK.
7. Menanamkan kesadaran pentingnya hidup sehat dan lingkungan yang sehat serta meningkatkan kesadaran untuk memelihara lingkungan.
8. Melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan bimbingan secara efektif, sehingga murid berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
9. Meningkatkan pengolahan Madrasah yang disesuaikan dengan kemampuan warga madrasah.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah data yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas kontrol yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media berbahan BUTIEK dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media berbahan BUTIEK, yang dilakukan oleh peneliti di MIN 1 Rejang Lebong. Berikut ini akan disajikan mengenai data kreatifitas belajar siswa kelas III terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada mata Pelajaran SBdP materi karya dekoratif.

1. Hasil kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK

Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media BUTIEK, peneliti menggunakan angket *pre-test* sebagai pengukur kemampuan awal kreatifitas tersebut. Adapun hasil *pre-test* siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil *Pre-Test* Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Esperimen

No	Responden	<i>Pre-test</i> Kontrol	Responden	<i>Pre-test</i> Eksperimen
1	AN	30	AD	27
2	AAP	27	APM	25
3	AA	26	AS	28

4	AR	31	BN	31
5	ANS	25	BBA	35
6	ANS	29	CN	29
7	AFAJ	35	CP	37
8	DSA	39	CR	40
9	DHP	27	FA	26
10	FA	33	G	31
11	GTA	38	KZ	38
12	JDP	33	KQ	39
13	MAF	28	MA	28
14	MAH	31	MA	31
15	MKAI	37	MH	33
16	MA	24	NBH	24
17	MJA	28	QA	32
18	MR	29	RO	29
19	MZA	34	RS	34
20	QTA	40	R	29
21	RR	32	RI	32
22	RFA	41	S	41
23	RA	45	Z	46
24	SUW	24	ZI	25
Jumlah		766	Jumlah	770
Modus		24	Modus	29
Median		31,00	Median	31,00
Mean		31,92	Mean	32,08
Minimum		24	Minimum	24
Maximum		45	Maximum	46

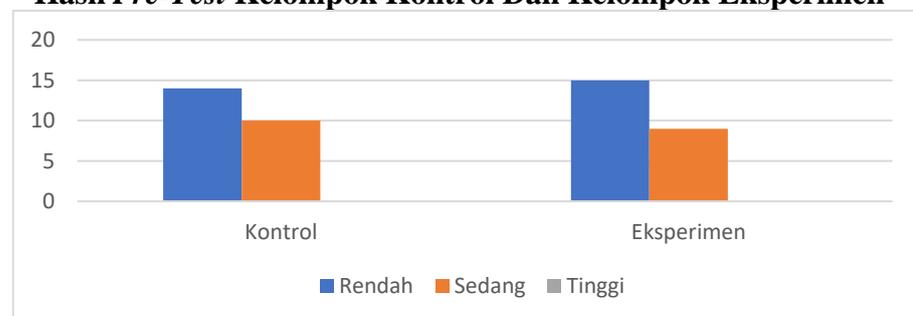
Sumber: Menggunakan perhitungan IBM SPSS Statistics_29

Berdasarkan tabel 4.2 tercatat hasil kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sesuai kriteria capaian kreatifitas belajar dapat ditarik kesimpulan hasil *pretest* kelas kontrol bahwa sebanyak 14 siswa dalam kategori rendah, 10 siswa dalam kategori sedang, dan 0 siswa dalam kategori tinggi, sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen

sebanyak 15 siswa dalam kategori rendah, 9 siswa dalam kategori sedang, dan 0 siswa dalam kategori tinggi.

Untuk mengetahui gambaran lebih jelas mengenai kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dapat dilihat dari diagram batang berikut.

Diagram 4.1
Hasil *Pre-Test* Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen



Berdasarkan diagram 4.1 mengenai diagram batang hasil *pretest* kreatifitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, kedua nya memiliki angka tinggi pada kategori rendah dan sedang, dengan hasil mean *pretest* kelompok kontrol yaitu 31,92 dan *pretest* kelompok eksperimen yaitu 32,08, maka dapat disimpulkan sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK kedua kelompok tersebut termasuk dalam kategori kreatifitas yang rendah.

2. kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media BUTIEK, peneliti menggunakan angket *post-test* sebagai pengukur kemampuan awal kreatifitas tersebut. Adapun hasil *post-test* siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil *Post-Test* pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

No	Responden	Nilai Kontrol	Responden	Posttest Eksperimen
1	AN	46	AD	27
2	AAP	40	APM	25
3	AA	54	AS	28
4	AR	48	BN	31
5	ANS	32	BBA	35
6	ANS	49	CN	29
7	AFAJ	50	CP	37
8	DSA	47	CR	40
9	DHP	31	FA	26
10	FA	52	G	31
11	GTA	47	KZ	38
12	JDP	50	KQ	39
13	MAF	46	MA	28
14	MAH	54	MA	31
15	MKAI	46	MH	33
16	MA	31	NBH	24
17	MJA	45	QA	32
18	MR	47	RO	29
19	MZA	40	RS	34

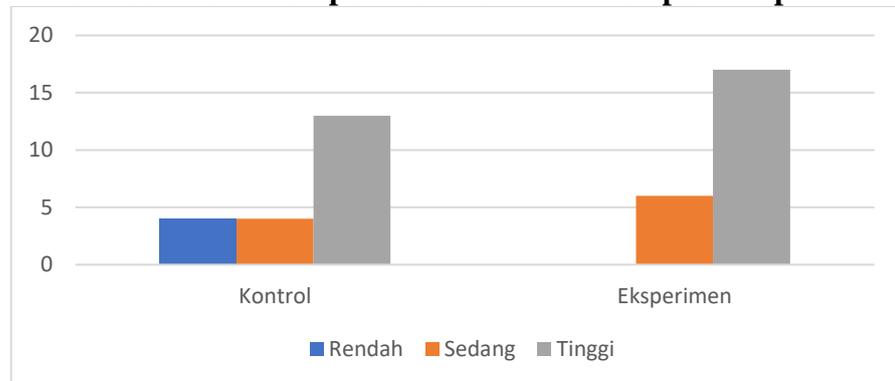
20	QTA	46	R	29
21	RR	53	RI	32
22	RFA	49	S	41
23	RA	53	Z	46
24	SUW	32	ZI	25
Jumlah		1088	Jumlah	1242
Modus		46	Modus	57
Median		47	Median	55
Mean		45,33	Mean	51,75
Minimum		31	Minimum	35
Maximum		54	Maximum	59

Sumber: Menggunakan perhitungan IBM SPSS Statistics_29

Berdasarkan tabel 4.3 tercatat hasil kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sesuai kriteria capaian kreatifitas belajar dapat ditarik kesimpulan hasil *posttest* kelas kontrol bahwa sebanyak 4 siswa dalam kategori rendah, 7 siswa dalam kategori sedang, dan 13 siswa dalam kategori tinggi, sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen sebanyak 6 siswa dalam kategori sedang, dan 17 siswa dalam kategori tinggi. Dengan nilai mean kelas kontrol 45,33, dan mean kelas eksperimen 51,75. Dapat peneliti simpulkan kemampuan kreatifitas belajar siswa pada kelompok kontrol tergolong sedang sedangkan kreatifitas belajar siswa pada kelompok eksperimen tergolong dalam kategori tinggi.

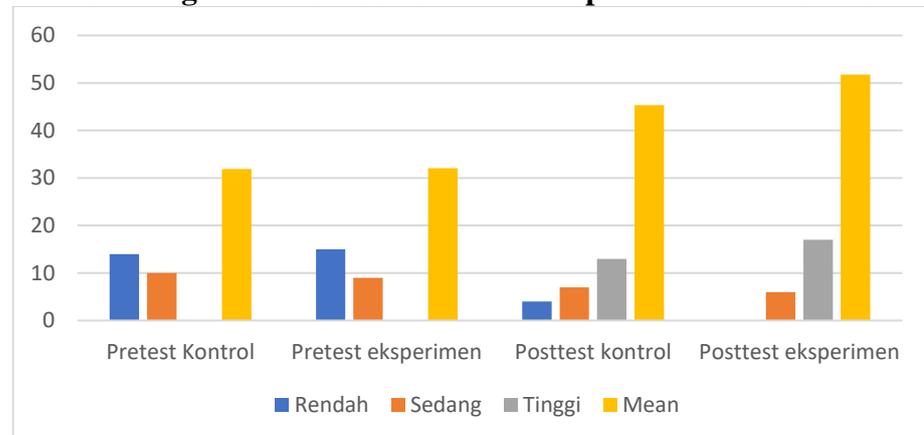
Untuk mengetahui gambaran lebih jelas mengenai kreatifitas belajar SBdP siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dapat dilihat dari diagram batang berikut.

Diagram 4.2
Hasil *Post-Test* Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen



Berdasarkan diagram 4.2 mengenai diagram batang hasil *posttest* kreatifitas belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, kedua nya memiliki angka tinggi pada kategori sedang dan tinggi, dengan hasil mean *posttest* kelompok kontrol yaitu 45,33 dan *pretest* kelompok eksperimen yaitu 51,75, terlihat dari hasil mean kelompok eksperimen lebih unggul yaitu 19,667 sedangkan mean kelompok kontrol yaitu 13,417. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreatifitas belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK dapat berpengaruh lebih signifikan dibandingkan kreatifitas belajar siswa yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media BUTIEK.

Diagram 4.3
Perbandingan *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol



Dari diagram 4.3 diatas dapat terlihat perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, yang dimana hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest*, dilihat dari hasil mean kelas eksperimen meningkat sebesar 19,67, sedangkan mean pada kelas kontrol meningkat sebesar 13,41. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan yang signifikan antara *pretes* dan *posttest*, terutama pada kelompok eksperimen terdapat perbandingan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.

3. Pengaruh pemanfaatan media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong

Untuk mengetahui apakah media BUTIEK dapat mempengaruhi kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong, peneliti menggunakan uji *t paired* sebagai pengukur pengaruh tersebut, sebelum menguji data menggunakan *uji t paired* peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data tersebut dan diteruskan dengan melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah

data tersebut homogen, dan setelah keduanya selesai dilanjutkan dengan menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t paired*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05. Dalam penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Berikut merupakan hasil uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 4.4
Output Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test* Angket

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kreatifitas	prekon	,111	24	,200 [*]	,952	24	,298
	postkon	,140	24	,200 [*]	,962	24	,485
	preeks	,096	24	,200 [*]	,956	24	,358
	posteks	,116	24	,200 [*]	,981	24	,910

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: menggunakan perhitungan IBM SPSS Statistics_29

Berdasarkan data hasil uji normalitas pada tabel 4.4, nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai sig. *Shapiro Wilk* > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Sebelum melakukan uji *independent sample t-test* pada kedua kelompok penelitian, maka terlebih dahulu mencari nilai homogenitas.

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh nilai homogenitas dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai sig *based on mean* $> 0,05$. Berikut merupakan data hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.5
Output Uji Homogenitas *Post-Test* Angket
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kreatifitas	Based on Mean	,516	1	46	,476
	Based on Median	,254	1	46	,617
	Based on Median and with adjusted df	,254	1	39,412	,617
	Based on trimmed mean	,524	1	46	,473

Sumber: menggunakan perhitungan IBM SPSS Statistics_29

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas nilai sig *based on mean* $0,473 > 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa varians data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji *T Paired*

Uji *t-test* ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Adapun hasil uji *T Paired* pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4.6
Output Uji T-Test Paired

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	prekon - postkon	-13,417	6,473	1,321	-16,150	-10,683	-10,153	23	,000
Pair 2	preeks - posteks	-19,667	9,337	1,906	-23,610	-15,724	-10,318	23	,000

Sumber: menggunakan perhitungan aplikasi SPSS_29

Berdasarkan tabel 4.6 diatas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan *output pair 1* diperoleh nilai *sig.(2-sided)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kreatifitas belajar SBdP siswa untuk *pre-test dan post-test* kelas kontrol.
2. Berdasarkan *output pair 2* diperoleh nilai *sig.(2-sided)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kreatifitas belajar SBdP siswa untuk *pre-test dan post-test* kelas eksperimen.

Dari hasil nilai tersebut bahwasanya kelas yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK mengalami peningkatan lebih tinggi dibanding kelas yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media BUTIEK, terlihat dari hasil mean kelompok eksperimen lebih unggul yaitu 19,667 sedangkan mean kelompok kontrol yaitu 13,417. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan antara pemanfaatan media berbahan

BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah mengetahui hasil analisis data penelitian, langkah selanjutnya yaitu merekap hasil penelitian dalam bentuk tabel, yang menggambarkan adanya pengaruh media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Tabel 4.7
Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Rumusan Masalah	Kesimpulan
1	Bagaimana kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?	Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh dari angket kreatifitas pada <i>pre-test</i> , kelas kontrol sebesar nilai mean 31,92 dan kelas eksperimen nilai mean 32,08. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, keduanya memiliki kategori rendah.

2	<p>Bagaimana kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh dari angket kreatifitas pada <i>post-test</i> kelompok kontrol dengan mean sebesar 45,33 dan kelompok eksperimen dengan nilai mean 51,75. Yang dimana hasil mean kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK termasuk dalam kategori sedang, dan mean dari kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK termasuk kedalam kategori tinggi, sehingga dapat ditarik kesimpulan kemampuan kreatifitas siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK dapat meningkatkan kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.</p>
---	---	--

3	Apakah dengan memanfaatkan media berbahan BUTIEK dapat berpengaruh terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?	Berdasarkan output uji hipotesis diperoleh nilai sig (<i>2-tailed</i>) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan kreatifitas belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan tersebut membuktikan bahwa dengan memanfaatkan media BUTIEK dapat berpengaruh terhadap peningkatan kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.
---	---	--

C. Pembahasan

Pertama, hasil kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis), dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pendidik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai terendah yaitu 24 dan nilai tertinggi 45, dengan nilai mean 31,92, sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah yaitu 24, dan nilai tertinggi 46, dengan nilai mean 32,08. Dari kedua hasil mean tersebut tidak terdapat perbandingan yang signifikan sebelum diberiperlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok

kontrol dan eksperimen, kedua hasil mean dari kelompok tersebut dalam kategori kreatifitas yang rendah.

Kedua, hasil kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK (Bungkus Plastik Ekonomis), dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pendidik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai terendah yaitu 31 dan nilai tertinggi 54, dengan nilai mean 45,33, sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah yaitu 35, dan nilai tertinggi 59, dengan nilai mean 51,75. Dari kedua hasil mean tersebut menunjukkan terdapat perbandingan yang signifikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil mean dari kelompok kontrol menunjukkan bahwa peningkatan dari kreatifitas belajar kategori rendah meningkat menjadi kategori sedang, sedangkan pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan kreatifitas siswa yang awalnya rendah meningkat pada kategori tinggi.

Ketiga, pengaruh pemanfaatan media BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong, berdasarkan hasil *pretest posttest* Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis, Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu jika dengan pemanfaatan media BUTIEK dapat berpengaruh terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang lebong, maka (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, begitu pula sebaliknya apabila dengan pemanfaatan media BUTIEK tidak berpengaruh terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang lebong, maka (H_o) diterima dan

(Ha) ditolak. Untuk mengetahui pengaruh tersebut peneliti melakukan uji *t paired*, yang dimana hasil uji *t paired* pada penelitian ini diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Dengan adanya hasil nilai yang diperoleh peneliti diatas, dapat ditarik beberapa Kesimpulan yaitu: 1) Kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, keduanya memiliki kategori rendah, 2) kemampuan kreatifitas siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa lebih signifikan dibandingkan kemampuan kreatifitas belajar siswa yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media BUTIEK, 3) Dengan memanfaatkan media berbahan BUTIEK dapat mempengaruhi peningkatan kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatin Tri Lestari, menyatakan bahwa media barang bekas berpengaruh positif terhadap kreatifitas dan hasil belajar siswa.¹ Dan penelitian yang dilakukan oleh Lalita May Wilda, menjelaskan bahwa media barang bekas berpengaruh signifikan

¹ Fatin Tri Lestari, *Pengaruh Media Barang Bekas Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Giriwungu Imogiri Bantul*, Skripsi: Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2020. 57

terhadap kreatifitas belajar siswa.² Hal ini juga senada dengan Lilis Suryani yang mengemukakan bahwa dalam penelitiannya dengan memanfaatkan media berbahan plastik dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada mata Pelajaran SBK.³

² Lalita May Wilda, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Barang Bekas Pakai Menggunakan Metode SSR*, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022. 63

³ Suryani Lilis, *Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) Kelas V SDN Kutukulon*, Skripsi, Ponorogo: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Intitut Agama Islam Negeri Diponegoro, 2022. 51

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang membahas mengenai pengaruh pemanfaatan media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong, dapat disimpulkan bahwa:

1. kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, keduanya memiliki kategori rendah. Dilihat dari hasil mean *pretest* kelas kontrol sebesar 31,92 dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 32,08.
2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kreatifitas belajar SBdP siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media BUTIEK, dilihat dari hasil mean *post-test* kelas kontrol sebesar 48,08 dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 55,33. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreatifitas pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol.
3. Terdapat pengaruh pemanfaatan media berbahan BUTIEK terhadap kreatifitas belajar SBdP siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong, dilihat dari hasil uji T *Paired* nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 <$

0,05. Dengan demikian hasil alternatif (H_a) pada penelitian ini diterima dan hipotesis (H_0) pada penelitian ini ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari peneliti, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah, khususnya guru kelas III bidang SBdP diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan media berbahan BUTIEK sebagai penunjang dalam proses pembelajaran pada materi karya dekoratif.
2. Siswa diharapkan dapat mempertahankan kreatifitas dan dapat menjaga lingkungan sekitar dari sampah dengan mengubah sampah bekas menjadi kerajinan tangan sehingga memiliki nilai ekonomis (nilai tambah).
3. Kepada orang tua diharapkan agar selalu memberikan dukungan dan arahan kepada anak dalam berkarya, supaya anak bisa lebih kreatif dan sebisa mungkin tidak membanding-bandingkan anak karena hal tersebut dapat menghambat perkembangan kreatifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *"Psikologi Belajar"*, Jakarta: Rineka Cipta. 2004.
- Ahmad Susanto, *"Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar"*, Jakarta: Kencana-Prenada Media Group. 2013.
- Amarta Risye, *"Pribadi Kreatif"*, Yogyakarta: sinar kejora, 2013.
- Andi Prastowo, *"Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu"*, Jakarta: Prenadamedia Group. 2019.
- Arief Sadiman, dkk. *"Media Pendidikan"*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2012.
- Azhar Arsyad, *"Media Pembelajaran"*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Azwar, S, *"Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2"*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Beni S. Amba rjaya, *"Psikologi Pendidikan dan Pengajaran Teori dan Praktik"*, Yogyakarta: CAPS, 2012.
- Darmawan Deni, *"Metode Penelitian Kuantitatif"*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2013.
- Febriyanti, Natasya, *"Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara"*, Jurnal Pendidikan, vol. 4 no.1, tahun 2021.
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *"Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran"*, Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2011.
- Handayani, dkk, *"Penggunaan Media Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Keterampilan Meronce Pada Siswa Kelas V SDN Ori"*, Skripsi, Semarang, PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, 2013.
- Hanggara, Fatwa Rizza, *"Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Berkarya Topeng dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII A SMP Negeri 1 Mayong Jepara"*, Skripsi, Semarang: Program studi Pendidikan seni rupa, fakultas Bahasa dan seni, universitas negeri semarang, 2011.
- Hasanah Uswatun, *"Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu"*, Skripsi: Bengkulu, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, IAIN Bengkulu, 2019.
- Idawati, dkk, *"Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Audio Visual: Pembudayaan Dimensi Mandiri"*, Jurnal Didactique Bahasa Indonesia, ISSN 27215296 Vol. 4 No.2, 2023.

- Indrayanto; Wahyuningsih Wiwin Arbaini, "*Metodologi Penelitian*", Curup-Bengkulu: Andhra Grafika, 2023.
- Jamaris Martini, "*Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*", Jakarta: Grasindo. 2006.
- Lestari, Fatin Tri, "*Pengaruh Media Barang Bekas Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Giriwungu Imogiri Bantul*", Skripsi: Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2020.
- Margono, S. "*Metodologi Penelitian Pendidikan*", Jakarta: Rineka Cipta. 2003.
- Masganti, dkk, "*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*", Medan, Perdana Mulya Sarana, 2016.
- Mijayanti, "*Pemanfaatan Media Barang Bekas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo*", Skripsi: Palopo, Program Studi Pendidikan Guru Madrsyah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo, 2019.
- Mijayanti, "*Pemanfaatan Media Barang Bekas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo*", Tesis, Palopo: Program S1 Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo, 2019.
- Mudjiono, "*Belajar dan Pembelajaran*", Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Ningrum, Fery Setya Hilza Aprilia Hutami, "*Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur*", Jurnal Taman Cendekia Vol. 05 No. 01, juni 2021.
- Nur, Siti Harfiah, "*Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar*", Skripsi, Mkassar: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. 2018
- Nurseto Tejo, "*membuat media pembelajaran yang menarik*", (jurnal Ekonomi dan Pendidikan, volume 8 no.1 april 2011),
- Oemar Hamalik, "*Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*", Bandung: Sinar Baru, Algesindo, 2010.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*", Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Siskowati E & Prastowo A, "*Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar*", Jurnal Pendidikan STKIP Bima Volume 4 No. 1, Tahun 2022.

Sudjana Nana, "*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*", Bandung: Sinar Baru Algesido Offset, 2009.

Sugiyono, "*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*", Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharsimi, Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*", Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Suryani Lilis, "*Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) Kelas V SDN*

- Kutukulon*", Skripsi, Ponorogo: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Intitut Agama Islam Negeri Diponegoro, 2022.
- Suwartini Sri, "*PENDIDIKAN KARAKTER DAN PEMBANGUNAN SUMBER DAYA MANUSIA KEBERLANJUTAN*", Jurnal Pendidikan Ke-SD-AN, Vol. 4, No. 1, September 2017.
- Suyadi dkk, "*Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta*", Journal of Islamic Primary Education, vol.3 no.1, 2020.
- Syaiful Bahri Djamarah, "*Psikologi Belajar*", Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Tambun S, Dkk. "*Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup BAB IV Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah*", Jurnal VISH, Volume: 01, No 01, Juni 2020.
- Trisno Yuwono, "*kamus lengkap Bahasa Indonesia*", Surabaya: Arkola, kamus lengkap Bahasa Indonesia, Surabaya: Arkola, 2010.
- Vitriyanto Wiwit, "*Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejubo Kudus*", Skripsi: Semarang, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, 2011.
- Wilda, Lalita May, "*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Barang Bekas Pakai Menggunakan Metode SSR*", Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Yulianto, F. & Nashori, H. "*Kepercayaan Diri Dan Prestasi Tae Kwon Do Daerah Istimewa Yogyakarta*", Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro, vol. 3 No. 1, juni 2006.

LAMPIRAN



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

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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 8:30 PANGGANGGAL 16 Oktober TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Ayunika Rahma

NIM : 20091031

PRODI : PgMI

SEMESTER : 7

JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Efektivitas Belajar Siswa Dengan
Pemanfaatan Media Butir (Bungkus Plastik
Ekonomis) Terhadap Hasil belajar siswa pada Mipel SBDP
kelas III di MIN 1 Rejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

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

a. Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan BUTIR
(Bungkus Plastik Ekonomis) terhadap Efektivitas Belajar
siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong

b.

c.

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

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

CALON PEMBIMBING I

M. W. W. W.

CURUP, 2023
CALON PEMBIMBING II

M. W. W. W.
(Mursil Mura Rah Muf)

MODERATOR,

M. W. W. W.
(Mursil Mura Rah Muf)



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

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

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 259 Tahun 2023

Tentang

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

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Ayunita Rahma tanggal 13 Desember 2023 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** : 1. **Wiwın Arbaini, M.Pd** **197210042003122003**
2. **Muksal Mina Putra, M.Pd** **198704032018011001**

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

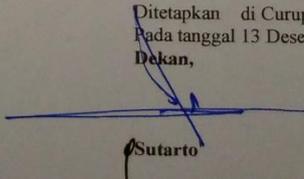
N A M A : **Ayunita Rahma**

N I M : **20591035**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahasan Butiek (Bungkus Plastik Ekonomis) terhadap Kreativitas Belajar SBDP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 13 Desember 2023
Dekan,


Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Juli Ahmad, M.Pd
NIP : 196707091997031004

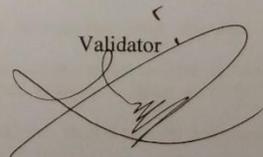
Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Ayunita Rahma
Nim : 20591035
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan Butiek (Bungkus Plastik Ekonomis) Terhadap Kreatifitas Belajar SBdP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

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

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Validator


Juli Ahmad, M.Pd
NIP. 196707091997031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39419

Nomor : 359 /In.34/FT/PP.00.9/03/2024
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

18 Maret 2024

Yth. **Kepala Kantor Kementerian Agama**
Kab. Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

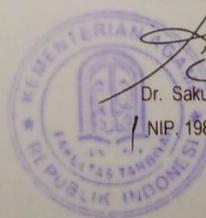
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Ayunita Rahma
NIM : 20591035
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan Butiek (Bungkus Plastik Ekonomis) terhadap Kreatifitas Belajar SBDP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 18 Maret s.d 18 Juni 2024
Tempat Penelitian : MIN 1 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

/ NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114
Website : kemenagrejanglebong.com, Email : kemenagrejanglebong@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor: 120/Kk.07.03.2/TL.00/03/2024

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor: 359/In.34/FT/PP.00.9/03/2024 tanggal 18 Maret 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Ayunita Rahma
NIM : 20591035
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Berbahan Butiek (Bungkus Plastik Ekonomis) terhadap Kreatifitas Belajar SBDP Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 18 Maret s.d 18 Juni 2024
Tempat Penelitian : MIN 01 Rejang Lebong

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan Madrasah

Rejang Lebong, 22 Maret 2024
Kepala,



Lukman

Tembusan:

1. Rektor IAIN CURUP
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

DOKUMENTASI

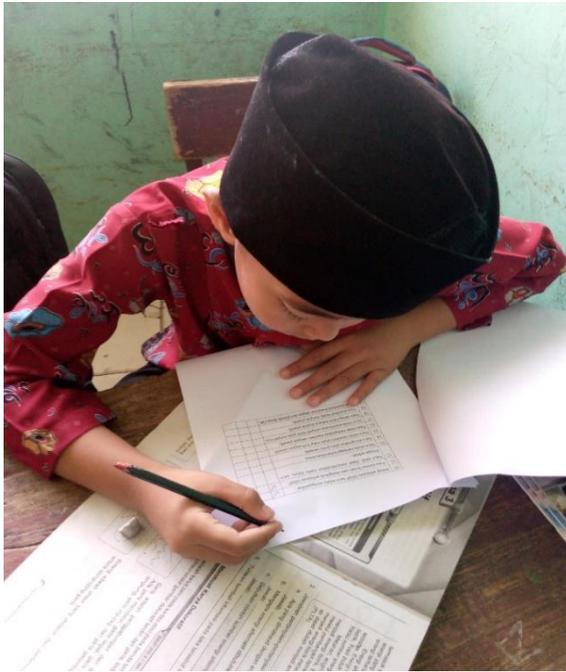
WAWANCARA TERHADAP WALI KELAS III DI MIN 1 REJANG LEBONG



**PELAKSANAAN UJI COBA KUESIONER/ANGKET DI KELAS IIIA
MIN 1 REJANG LEBONG**



MENGERJAKAN SOAL *PRE-TEST* DI KELAS KONTROL



MENGERJAKAN SOAL *PRE-TEST* DI KELAS EKSPERIMEN



PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS EKSPERIMEN

PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS III KONTROL

PELAKSANAAN *POST TEST* DI KELAS III KONTROL



PELAKSANAAN *POST TEST* DI KELAS III EKSPERIMEN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan : MIN 1 Rejang Lebong
 Kelas / Semester : 3 (Tiga) / 2 (Dua)
 Tema : 3. Benda di Sekitarku
 Pembelajaran : Sub Tema 3 (Perubahan Wujud Benda)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (2 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 :	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 :	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI 3 :	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 :	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

➤ **SBdP**

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	3.1.1	Mengidentifikasi Jenis garis sebagai unsur dekoratif.

		3.1.2	Mengidentifikasi warna sebagai unsur dekoratif.
4.1	Membuat karya dekoratif.	4.1.1	Membuat karya dekoratif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak dan memahami materi karya dekoratif, siswa dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan karya dekoratif.
2. Dengan mengamati jenis garis dan warna dari gambar pada LKPD, siswa dapat menganalisis jenis garis dan warna.
3. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menciptakan karya dekoratif.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Memahami karya dekoratif
2. Menganalisis jenis garis dan warna sebagai unsur dekoratif
3. Mempraktikkan pembuatan karya dekoratif

E. MODEL DAN METODE

Model : Project Based Learning
 Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, eksperimen.

F. MEDIA

1. Alat tulis
2. LKPD
3. Buku SBdP kelas III
4. Bungkus plastik, lem, gunting.

G. SUMBER BELAJAR

1. Kemendikbud, 2018, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 3 Tema 3, Benda Disekitarku (Buku Siswa – Revisi Tahun 2018)*, Jakarta Kemendikbud.

2. Kemendikbud, 2018, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 3 Tema 3, Benda Disekitarku (Buku Guru – Revisi Tahun 2018)*, Jakarta Kemendikbud.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Langkah Kegiatan	Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam 2. Membaca doa Bersama, dilanjutkan dengan mengecek daftar kehadiran siswa. 3. Memberikan gambaran tentang materi pembelajaran. 4. Melakukan pengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>➤ Project Based Learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan materi karya dekoratif dan unsur-unsurnya serta contohnya dalam sehari-hari. 2. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham mengenai materi. 3. Menampilkan media pembelajaran, dan memberikan pertanyaan penguatan materi pembelajaran secara timbal balik. 4. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing anggota berkumpul dengan kelompoknya. 5. Mempraktikan langkah-langkah dalam membuat karya dengan menggunakan plastik. 6. Jika dirasa tidak ada pertanyaan, dilanjutkan dengan siswa mempraktikan membuat karya dengan teman kelompok masing-masing. 7. Mempresentasikan hasil karya yang telah dikerjakan bersama. 	50 Menit

3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atau pembelajaran yang telah berlangsung <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipahami siswa? b. Apa yang belum dipahami siswa? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Berdoa bersama dan menutup kelas dengan salam. 	10 Menit
-----------	--	-----------------

I. PENILAIAN (ASESMEN)

• Formatif asesmen

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			Nilai
		1	2	3	
1.	Melaksanakan kegiatan dengan semangat				
2.	Siswa mengecek kesesuaian alat dan bahan				
3.	Siswa bekerjasama dalam membuat karya				
4.	Siswa merapikan kembali alat dan bahan				
5.	Siswa membuat laporan sederhana				
Total					

Keterangan:

- 1: cukup
2: baik
3: sangat baik
Skor maksimal 15

Kriteria penilaian:

- A: 12-15
B: 9-11
C: 5-8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(KELAS KONTROL)

Satuan Pendidikan : MIN 1 Rejang Lebong
 Kelas / Semester : 3B (Tiga) / 2 (Dua)
 Tema : 3. Benda di Sekitarku
 Pembelajaran : Sub Tema 3 (Perubahan Wujud Benda)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 :	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 :	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI 3 :	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 :	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

➤ SBdP

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	3.1.1	Mengidentifikasi Jenis garis sebagai unsur dekoratif.
		3.1.2	Mengidentifikasi warna sebagai unsur dekoratif.
4.1	Membuat karya dekoratif.	4.1.1	Membuat karya dekoratif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak dan memahami materi karya dekoratif, siswa dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan karya dekoratif.
2. Dengan mengamati jenis garis dan warna dari gambar pada LKPD, siswa dapat menganalisis jenis garis dan warna.
3. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menciptakan karya dekoratif.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Memahami karya dekoratif
2. Menganalisis jenis garis dan warna sebagai unsur dekoratif
3. Mempraktikkan pembuatan karya dekoratif

E. MODEL DAN METODE

Model : Project Based Learning
 Metode : Ceramah, tanya jawab.

F. MEDIA

1. Alat tulis
2. LKPD
3. Buku SBdP kelas III

G. SUMBER BELAJAR

1. Kemendikbud, 2018, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 3 Tema 3, Benda Disekitarku (Buku Siswa – Revisi Tahun 2018)*, Jakarta Kemendikbud.
2. Kemendikbud, 2018, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 3 Tema 3, Benda Disekitarku (Buku Guru – Revisi Tahun 2018)*, Jakarta Kemendikbud.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Langkah Kegiatan	Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam 2. Membaca doa Bersama, dilanjutkan dengan mengecek daftar kehadiran siswa. 3. Memberikan gambaran tentang materi pembelajaran. 4. Melakukan pengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>➤ Project Based Learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan materi karya dekoratif dan unsur-unsurnya serta contohnya dalam sehari-hari. 2. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham mengenai materi. 3. Siswa menggambar lukisan dekoratif sesuai keinginan masing-masing. 	50 Menit
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atau pembelajaran yang telah berlangsung <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipahami siswa? b. Apa yang belum dipahami siswa? 	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Berdoa bersama dan menutup kelas dengan salam. 	
--	---	--

I. PENILAIAN (ASESMEN)

1. Skill Asesmen (Keterampilan)

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		1 kurang	2 Cukup	3 Baik
1	Kebersihan gambar			
2	Kerapihan gambar			
3	Keselarasan warna			

ANGKET KREATIFITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk

1. Angket ini berisikan pertanyaan tentang apa yang anda rasakan atau lakukan dalam proses belajar.
2. Tiap item atau pertanyaan tersedia tiga pilihan yaitu:
 S : Sering
 J : Jarang
 TP: Tidak Pernah
3. Pilih salah satu dari tiga pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman anda dalam belajar untuk masing-masing item.
4. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang anda kemukakan.

No	Pertanyaan	TP	J	S
1.	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan.			
2.	Ketika guru menjelaskan materi didepan, saya selalu bertanya apabila saya belum mengerti.			
3.	Bila guru memberikan tugas, saya selalu mengerjakannya.			
4.	Saya membuat suatu karya sesuai dengan benda yang saya lihat.			
5.	Saya selalu mencontek hasil kerja teman sekelas saya.			
6.	Saya membuat karya seni sesuai dengan apa yang diperintah oleh guru.			
7.	Saya selalu ikut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok.			
8.	Saya selalu percaya diri terhadap hasil karya yang saya kerjakan sendiri.			
9.	Saya senang membuat kerajinan tangan bersama teman kelas.			

10.	Saya merasa bosan saat mengikuti pelajaran SBdP.			
11.	Setiap pelajaran SBdP saya selalu menggambar.			
12.	Saya tidak dapat menyelesaikan suatu karya, saya hingga selesai.			
13.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan dari guru.			
14.	Saya mengetahui salah satu cara dalam membuat karya dengan menggunakan plastik.			
15.	Saya selalu membeli jajan yang bungkus plastik.			
16.	Saya mengetahui bahaya sampah plastik.			
17.	Saya selalu membuang sampah tidak pada tempat nya			
18.	Saya tidak mengetahui manfaat sampah plastik.			
19.	Saya berani menyampaikan hasil kerja kelompok secara bersama-sama didepan kelas.			
20.	Saya membuat kerajinan tangan dari plastik disekolah.			
21.	Saya merasa kesulitan ketika menyelesaikan tugas SBdP dari guru.			
22.	Saya merasa malu untuk menyampaikan pendapat yang berbeda saat melaksanakan kerja kelompok.			
23.	Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran SBdP dikelas, saya dapat membayangkan apa yang disampaikan guru.			
24.	Saya memiliki cara berbeda saat menyelesaikan suatu karya.			
25.	Saya mencatat hal-hal penting saat guru menjelaskan materi pelajaran.			



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 REJANG LEBONG
Jl. Dr. AK. Gani No. 105 Kel. Dusun Curup ☎ (0732) 22399 E-mail :
[*min01dusun.curup@gmail.com*](mailto:min01dusun.curup@gmail.com) *Kode Pos-39119*

DAFTAR NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER 1
TAHUN AJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran: SBdP

KKM:75

Kelas/Semester: IIIC/1

No	Kode Siswa	JK	Nilai UTS	Ketuntasan Belajar
1	UTS-01	L	80	Tuntas
2	UTS-02	P	73	Tidak Tuntas
3	UTS-03	P	68	Tidak Tuntas
4	UTS-04	L	72	Tidak Tuntas
5	UTS-05	P	78	Tuntas
6	UTS-06	P	80	Tuntas
7	UTS-07	P	70	Tidak Tuntas
8	UTS-08	L	73	Tidak Tuntas
9	UTS-09	L	79	Tuntas
10	UTS-10	L	69	Tidak Tuntas
11	UTS-11	L	71	Tidak Tuntas
12	UTS-12	L	58	Tidak Tuntas
13	UTS-13	L	79	Tuntas
14	UTS-14	P	74	Tidak Tuntas
15	UTS-15	P	70	Tidak Tuntas
16	UTS-16	L	82	Tuntas
17	UTS-17	P	81	Tuntas
18	UTS-18	P	68	Tidak Tuntas
19	UTS-19	L	57	Tidak Tuntas
20	UTS-20	L	76	Tuntas
21	UTS-21	L	64	Tidak Tuntas
22	UTS-22	L	60	Tidak Tuntas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 REJANG LEBONG
Jl. Dr. AK. Gani No. 105 Kel. Dusun Curup ☎ (0732) 22399 E-mail :
min01dusun.curup@gmail.com Kode Pos-39119

DAFTAR NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER 1
TAHUN AJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran: SBdP

KKM:75

Kelas/Semester: IIIB/1

No	Kode Siswa	JK	Nilai UTS	Ketuntasan Belajar
1	UTS-01	P	70	Tidak Tuntas
2	UTS-02	L	83	Tuntas
3	UTS-03	L	78	Tuntas
4	UTS-04	P	82	Tuntas
5	UTS-05	P	68	Tidak Tuntas
6	UTS-06	P	60	Tidak Tuntas
7	UTS-07	P	70	Tidak Tuntas
8	UTS-08	L	73	Tidak Tuntas
9	UTS-09	L	79	Tuntas
10	UTS-10	L	69	Tidak Tuntas
11	UTS-11	L	81	Tuntas
12	UTS-12	P	58	Tidak Tuntas
13	UTS-13	P	59	Tidak Tuntas
14	UTS-14	L	74	Tidak Tuntas
15	UTS-15	L	80	Tuntas
16	UTS-16	L	82	Tuntas
17	UTS-17	L	71	Tidak Tuntas
18	UTS-18	L	68	Tidak Tuntas
19	UTS-19	L	57	Tidak Tuntas
20	UTS-20	L	86	Tuntas
21	UTS-21	P	64	Tidak Tuntas
22	UTS-22	P	60	Tidak Tuntas
23	UTS-23	L	88	Tuntas
24	UTS-24	L	60	Tidak Tuntas
25	UTS-25	L	79	Tuntas
26	UTS-26	P	76	Tuntas

Lampiran

➤ **SILABUS TEMATIK KELAS III SEMESTER II**

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 3: Aku Suka Bertualang

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	1.1.1 Menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-Bagian Burung Garuda • Simbol sila-sila pancasila • Makna Keberagaman • Arti lambang 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal sikap yang sesuai dengansamboyan negara Indonesia • Mengenal budaya daerah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	<p>2.1 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah</p> <p>3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p>	<p>2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di rumah</p> <p>3.3.1. Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang</p>	<p>Negara</p>			<p>peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Pengetahuan dan keterampilan Pembelajaran 1-6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan sesuai teks • Rubrik Membuat Gambar Dekoratif • Rubrik Mengumpulkan 		
--	--	--	---------------	--	--	--	--	--

	4.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar 4.1.1. Mengidentifikasi kasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila				Data dan Membuat Diagram • Menjawab pertanyaan tentang contoh sikap menghormati perbedaan • Memberi contoh pengalaman pelaksanaan sikap yang sesuai dengan semboyan negara Indonesia • Menghubungkan gambar rambu lalu		
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu	3.9.1. Mengidentifikasi kasi informasi terkait	• Mengenal rambu dan	• Membaca teks mengenal rambu-				

	<p>lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang</p>	<p>lambang negara dengan benar.</p> <p>4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.</p>	<p>aturan lalu lintas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rambu berkelok • Mengenal Lampu Lalu Lintas • Mengenal papan petunjuk arah • Berbagai macam rambu 	<p>rambulalu lintas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal rambu lalu lintas • Mengamati kendaraan yang ada di sekitar sekolah • Membaca dan menjawab teks • Mengenal Penunjuk arah • Mewawancara i teman 		<p>lintas dengan keterangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Permainan Galasin • Menjawab pertanyaan sesuai diagram • Rubrik Permainan Jala Ikan • Rubrik Mewawancara dan Menyampaikan Pendapat tentang Manfaat Perbedaan 		
--	---	--	--	---	--	--	--	--

	negara) besertaartinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimatefektif		petunjuk arah	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat cerita berdasarkan gambar 		<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan sesuai gambar • Memberi Tanda Centang untuk Sikap yang termasuk Menghargai Perbedaan 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan	3.4.1. Menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Bermain Jala Ikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain Galasin • Bermain Jala Ikan 		<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Menulis cerita 		

	kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.						
4.4	Mempraktik kan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan	4.4.1 Mempraktikk an gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani						

	kebugaran jasmani melalui permainan sedehana dan atau tradisional	melalui permainan tradisional dengan benar.						
Matematika	3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar 4.13 Menyajikan data berkaitan	3.13.1. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Diagram • Membaca Data Pada Diagram • 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca data pada diagram • Membuat Diagram • Membaca dan membuat diagram 				

	dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	4.13.1. Mengumpul kan data dan mengelomp okkannya menurut kategori tertentu						
Seni Budaya dan Prakarya	3.1Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif 4.1Menggunakan kombinasi	3.1.1 Mengidentifi kasi unruins garis, dan warna dalam sebuah karya	• Fungsi titik dan garis dalam gambar dekoratif.	• Membuat karya dekoratif				

	garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif	dekoratif dengan benar 4.1.1 Merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar						
--	---	--	--	--	--	--	--	--

		Correlations																									Total	
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	Total	
X01	Pearson Correlation	1	.374	.411*	.419*	.458*	.495**	.566**	.560**	.187	.511**	-.029	.363	.458*	.178	-.234	.082	.645**	.461*	.281	.320	-.070	.449*	-.119	.259	.305	.659**	
	Sig. (2-tailed)		.054	.033	.030	.016	.009	.002	.002	.350	.887	.063	.016	.376	.239	.684	<.001	.016	.156	.104	.729	.019	.554	.193	.122	<.001		
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X02	Pearson Correlation	.374	1	.300	.363	.259	.201	.269	.468*	.489**	.327	.221	.094	.292	.343	.000	.219	.172	.467*	.176	.326	-.157	.633**	.108	.470*	.196	.604**	
	Sig. (2-tailed)		.054	.128	.063	.192	.314	.176	.014	.010	.096	.268	.639	.140	.080	1.000	.272	.390	.014	.379	.097	.435	<.001	.593	.013	.326	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
X03	Pearson Correlation	.411*	.300	1	.552**	.290	.431*	.431*	.421*	.342	.298	.224	.397*	.518**	.174	-.046	.171	.584**	.405*	.412*	.533**	-.046	.496**	.264	.284	.436*	.736**	
	Sig. (2-tailed)		.033	.128	.003	.142	.025	.025	.029	.080	.131	.262	.040	.006	.386	.821	.395	.001	.036	.033	.004	.821	.008	.183	.151	.023	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X04	Pearson Correlation	.419*	.363	.552**	1	.272	.302	.448*	.340	.293	.486*	-.046	.435*	.611**	.325	-.072	.232	.422**	.192	.375	.338	-.129	.375	.174	.327	.391*	.691**	
	Sig. (2-tailed)		.030	.063	.003	.171	.126	.019	.083	.138	.010	.821	.023	<.001	.099	.722	.245	.028	.337	.054	.085	.522	.054	.386	.096	.044	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X05	Pearson Correlation	.458*	.259	.290	.272	1	.254	.254	.436*	.371	.364	.201	.205	.630**	.446*	.050	.129	.367	.075	.014	.026	-.120	.422*	.364	.164	.601**	.632**	
	Sig. (2-tailed)		.016	.192	.142	.171	.201	.201	.023	.057	.062	.314	.304	<.001	.020	.803	.520	.059	.710	.944	.897	.551	.028	.062	.414	<.001	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X06	Pearson Correlation	.495**	.201	.431*	.302	.254	1	.432*	.502**	.051	.260	.033	.118	.169	.008	.030	-.020	.438*	.227	.209	.003	.177	.258	-.028	.030	.383*	.474*	
	Sig. (2-tailed)		.009	.314	.025	.126	.201	.024	.008	.801	.191	.869	.556	.400	.969	.882	.920	.022	.254	.296	.989	.376	.194	.889	.882	.049	.012	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X07	Pearson Correlation	.566**	.269	.431*	.448*	.254	.432*	1	.314	.248	.506**	-.243	.296	.388*	.169	-.117	.048	.438*	.478*	.485*	.539**	-.338	.598**	-.281	.325	.198	.587**	
	Sig. (2-tailed)		.002	.176	.025	.019	.201	.024	.111	.213	.007	.221	.134	.045	.399	.560	.811	.022	.012	.010	.004	.084	<.001	.156	.099	.322	.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X08	Pearson Correlation	.560**	.468*	.421*	.340	.436*	.502**	.314	1	.326	.612**	.207	.265	.273	.374	-.073	.137	.242	.436*	.165	.153	-.073	.423*	.201	.440*	.490**	.697**	
	Sig. (2-tailed)		.002	.014	.029	.083	.023	.008	.111	.097	<.001	.301	.181	.168	.054	.716	.497	.225	.023	.411	.447	.716	.028	.314	.022	.009	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X09	Pearson Correlation	.187	.489**	.342	.293	.371	.051	.248	.326	1	.277	.232	.369	.406*	.236	.162	.111	.009	.420*	.038	.204	-.145	.491**	.245	.468*	.213	.582**	
	Sig. (2-tailed)		.350	.010	.080	.138	.057	.801	.213	.097	.162	.245	.058	.036	.236	.421	.582	.963	.029	.850	.308	.472	.009	.217	.014	.286	.002	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X10	Pearson Correlation	.511**	.327	.298	.486*	.364	.260	.506**	.612**	.277	1	.187	.433*	.315	.355	-.152	-.171	.228	.339	.126	.407*	-.295	.368	-.082	.279	.400*	.595**	
	Sig. (2-tailed)		.006	.096	.131	.010	.062	.191	.007	<.001	.162	.349	.024	.109	.069	.450	.394	.253	.083	.532	.035	.135	.059	.684	.158	.039	.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X11	Pearson Correlation	-.029	.221	.224	-.046	.201	.033	-.243	.207	.232	.187	1	-.227	.076	.089	.156	.148	-.007	-.226	-.108	.137	-.006	-.034	.086	-.167	.052	.158	
	Sig. (2-tailed)		.887	.268	.262	.821	.314	.869	.221	.301	.245	.349	.254	.707	.657	.439	.462	.974	.256	.593	.496	.976	.864	.669	.404	.795	.431	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X12	Pearson Correlation	.363	.094	.397*	.435*	.205	.118	.296	.265	.369	.433*	-.227	1	.257	-.025	.035	-.225	.152	.382*	.156	.072	.138	.319	.000	.449*	.087	.425*	
	Sig. (2-tailed)		.063	.639	.040	.023	.304	.556	.134	.181	.058	.024	.254	.195	.901	.864	.259	.449	.049	.439	.721	.492	.105	1.000	.019	.668	.027	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X13	Pearson Correlation	.458*	.292	.518**	.611**	.630**	.169	.388*	.273	.406*	.315	.076	.257	1	.557**	.019	.247	.514**	.174	.101	.432*	-.365	.553**	.342	.275	.583**	.730**	
	Sig. (2-tailed)		.016	.140	.006	<.001	<.001	.400	.045	.168	.036	.109	.707	.195	.003	.925	.213	.006	.387	.615	.024	.061	.003	.081	.165	.001	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X14	Pearson Correlation	-.178	.343	.174	.325	.446*	.008	.169	.374	.236	.355	.089	-.025	.557**	1	-.026	.309	.386*	.073	.199	.259	-.339	.359	.455*	.225	.512*	.567**	
	Sig. (2-tailed)		.376	.080	.386	.099	.020	.969	.399	.054	.236	.069	.657	.901	.003	.899	.116	.047	.717	.320	.193	.083	.066	.017	.258	.006	.002	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X15	Pearson Correlation	-.234	.000	-.046	-.072	.050	.030	-.117	-.073	.162	-.152	.156	.035	.019	-.026	1	-.015	-.035	-.035	-.186	-.076	.226	.015	-.308	.054	-.080	.001	
	Sig. (2-tailed)		.239	1.000	.821	.722	.803	.862	.560	.716	.421	.450	.439	.864	.925	.899	.941	.862	.862	.862	.706	.257	.942	.118	.789	.692	.997	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X16	Pearson Correlation	.082	.219	.171	.232	.129	-.020	.049	.137	.111	-.171	.148	-.225	.247	.309	-.015	1	.072	-.119	.214	.006	.065	.152	.104	-.015	.030	.248	
	Sig. (2-tailed)		.684	.272	.395	.245	.520	.920	.811	.497	.582	.394	.462	.259	.213	.116	.941	.1	.722	.556	.285	.976	.746	.338	.606	.941	.883	.213
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X17	Pearson Correlation	.645**	.172	.584**	.422*	.367	.438*	.438*	.242	.009	.228	-.007	.152	.514**	.386*	-.035	.072	1	.202	.504**	.408*	-.129	.452*	.115	.059	.465*	.617**	
	Sig. (2-tailed)		<.001	.390	.001	.028	.059	.022	.022	.225	.963	.253	.974	.449	.006	.047	.862	.722	.311	.007	.035	.520	.018	.567	.768	.015	<.001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X18	Pearson Correlation	.461*	.467*	.405*	.192	.075	.227	.478*	.436*	.420*	.339	-.226	.382*	.174	.073	-.035	-.119	.202	1	.079	.426*	.038	.387*	.006	.550**	.217	.510**	
	Sig. (2-tailed)		.016	.014	.036	.337	.710	.254	.012	.023	.029	.083	.256	.049	.387	.717	.862	.556	.311	.694	.027	.851	.046	.978	.003	.276	.007	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X19	Pearson Correlation	.281	.176	.412*	.375	.014	.209	.485*	.165	.038	.1																	

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	71.6296	84.396	.615	.864
X02	72.1111	84.795	.552	.865
X03	71.6667	83.385	.700	.861
X04	72.7037	80.370	.630	.861
X05	73.2222	81.487	.562	.864
X06	72.0370	86.268	.408	.869
X07	72.0370	84.575	.530	.865
X08	72.1111	82.872	.652	.862
X09	72.0000	85.231	.505	.866
X10	72.2222	84.256	.537	.865
X11	71.8519	91.131	.085	.877
X12	71.7778	88.564	.376	.870
X13	73.1481	80.977	.681	.860
X14	73.1852	83.618	.497	.866
X15	71.8148	93.234	-.069	.880
X16	71.9630	89.883	.176	.875
X17	71.8148	85.926	.576	.865
X18	71.9259	85.687	.446	.868
X19	72.0000	86.615	.324	.872
X20	71.6296	87.242	.428	.868
X21	71.8148	95.541	-.244	.884
X22	71.6296	85.319	.667	.864
X23	72.3333	88.000	.210	.876
X24	71.8148	86.541	.467	.867
X25	72.2222	83.410	.598	.863

Statistics

		prekon	postkon	preeks	posteks
N	Valid	24	24	24	24
	Missing	0	0	0	0
Mean		31,92	45,33	32,08	51,75
Std. Error of Mean		1,172	1,489	1,166	1,475
Median		31,00	47,00	31,00	55,50
Mode		24 ^a	46	29 ^a	57
Std. Deviation		5,740	7,293	5,710	7,225
Variance		32,949	53,188	32,601	52,196
Range		21	23	22	24
Minimum		24	31	24	35
Maximum		45	54	46	59
Sum		766	1088	770	1242

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

BIOGRAFI PENULIS



Ayunita Rahma lahir di Tri Anggun Jaya pada tanggal 9 Oktober 2002. Anak ke dua dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Surahman dan Ibu Sri Wahyuni. Tempat tinggal di Desa Tri Anggun Jaya, Kecamatan Muara Lakitan, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan.

Pendidikan yang ditempuh penulis, pertama di SDN Tri Anggun Jaya selesai pada tahun 2015, melanjutkan Pendidikan di SMPS Al-Azhaar II selesai pada tahun 2018, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMAN Purwodadi pada jurusan IPA peminatan Geografi dan diselesaikan pada tahun 2020. Pada tahun 2020, pula awal penulis melanjutkan Pendidikan perguruan tinggi sarjana strata satu (S1) di Insitut Agama Islam Negeri Curup (IAIN Curup). Penulis juga mengambil jurusan program studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah), Fakultas Tarbiyah dan menyelesaikan pada tahun 2024 dengan judul skripsi **“PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA BERBAHAN BUTIEK (BUNGKUS PLASTIK EKONOMIS) TERHADAP KREATIFITAS BELAJAR SBDP SISWA KELAS III MIN 1 REJANG LEBONG”**, selama menempuh Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN Curup) penulis tinggal di kos’an yang terletak di Jl. Dr. AK Gani No.1 Dusun Curup, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.