

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SBdP PADA SISWA KELAS IV SDN 15 PESENG KABUPATEN PANGKEP

Putri Ayu Aisah^{1*}, Hikmawati Usman², & Hartoto³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: putriayuaisah31@gmail.com

²E-mail: hikmawatiusmanunm@gmail.com

³E-mail : hartoto@unm.ac.id

Artikel Info

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen kualitatif yang bertujuan; 1) untuk mengetahui gambaran penggunaan media kolase pada siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep, 2) Untuk mengetahui gambaran kreativitas belajar SBdP dengan menggunakan media kolase pada siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep, dan 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP pada siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media kolase dan variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas belajar SBdP siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kecamatan Mandalle Kabupaten Pangkep pada tahun ajaran 2023/2024. Sedangkan sampelnya adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan IVB sebagai kelas kontrol sebanyak 23 siswa. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan angket sebelum dan setelah dilakukan *treatment* untuk mengukur kreativitas belajar SBdP siswa. Teknik analisis data yaitu analisis data statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil lembar observasi penggunaan media kolase termasuk pada kategori baik dan kreativitas belajar SBdP siswa meningkat setelah diberikan media kolase. Selanjutnya data *Pre Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dan data *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan ada perbedaan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa 1) Gambaran penggunaan media kolase di kelas IV SDN 15 Peseng Kecamatan Mandalle Kabupaten Pangkep berjalan dengan baik terbukti dengan lembar keterlaksanaan pembelajaran disetiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik. 2) Gambaran kreativitas belajar SBdP siswa sebelum diberikan *treatment* berada pada kategori cukup, dan setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media kolase maka kreativitas belajar SBdP siswa meningkat dengan rata-rata berada pada kategori baik, dan 3) Terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap

keaktivitas belajar SBdP siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media kolase dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kolase.

Kata Kunci: *Media kolase, kreativitas belajar, siswa*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Menurut Djamaluddin, (2019,h.13).

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan "pe" dan akhir "an" menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Menurut Sutikno (2007) Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah dan nyaman serta mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan sedangkan Menurut Nuryanti & Handayani (2020,h.40) Proses pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, yaitu partisipasi dan penghargaan.

Guru merupakan aspek yang paling penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran yang dituntut harus memiliki kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian dan profesional dalam mengajar. Salah-satu indikator yang paling penting dalam kompetensi pedagogik adalah dapat memahami kondisi peserta didik dalam hal menentukan pendekatan, memahami pembelajaran, mengembangkan silabus, menentukan model dan metode yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Serta menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Proses pembelajaran mencapai kreativitas belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah. Keterampilan psikomotor, sesuai dengan kemampuan siswa, termasuk aktivitas kemauan dan perbuatan. Dalam hal ini, media memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar.

Kegiatan pembelajaran saat ini dimajukan secara Bersama-sama dengan perkembangan teknologi, sehingga berpengaruh baik terhadap perkembangan dalam proses

pembelajaran. Tercapainya tujuan Pendidikan tergantung bagaimana pembelajaran itu berlangsung dan bagaimana pelaksanaannya secara profesional. Guru adalah pencipta kondisi belajar, sedangkan siswa adalah orang yang menyenangi kondisi belajar yang disediakan oleh guru. Siswa sebagai subjek pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang pada umumnya dilaksanakan dalam mata pelajaran SBdP tentunya bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar dari peserta didik. Kreativitas sangat terkait dalam mengunting dan menempel gambar, rendahnya kreativitas meniru bentuk, rendahnya kreativitas dalam mengembangkan imajinasi, keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang ada. Menurut Susanto (2015), aspek-aspek dalam muatan SBdP meliputi: Seni rupa, Seni musik, Seni tari, Seni drama, Keterampilan. Susanto menyatakan tujuan adanya muatan SBdP di Sekolah Dasar yakni untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar dapat berkreasi, beraktivitas, dan berapresiasi terhadap hasil karya orang lain

Menurut Pamadhi (2014) Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Selain itu Media secara umum adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan Media secara umum adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan

Secara umum masalah pembelajaran di kelas muncul dari situasi guru dan siswa, faktornya adalah kurangnya konsentrasi siswa. Pembelajaran yang bersifat monoton, keterbatasan guru dalam menggunakan media sehingga siswa beranggapan SBdP itu susah. Berdasarkan observasi awal dari guru kelas IV SDN 15 Peseng Kab. Pangkep bahwa kreativitas belajar SBdP belum terpenuhi sesuai yang di harapkan. Hal ini terlihat bahwa, masih banyak siswa yang merasa bosan dan kurang aktif karena pembelajaran yang bersifat monoton tanpa penggunaan media sebagai objek daya tarik siswa.

Salah satu solusi yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas belajar SBdP adalah dengan penggunaan media kolase yang menjadi salah satu alat bantu untuk media pembelajaran. Menurut Pamadhi & Sukardi (2010) kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut mampu dipadukan dengan bahan dasar lain yang pada akhirnya yang dapat mewakili perasaan pembuatnya. Selain itu, Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar (Depdiknas 2001, 580)

Solusi yang telah dipaparkan di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryanti 2018 tentang Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Pada Siswa Kelas IV SD menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase anorganik dengan tidak

menggunakan media. Selain itu, penelitian oleh sholikhah (2018) tentang Penerapan Media Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas III SDN 2 Tonatan Ponorogo menunjukkan hasil bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan kolase menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, memilih bahan dan warna yang cocok, bebas menggunting, menyobek, memotong dan menggulung bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak

Penggunaan media kolase dengan cara merencanakan gambar yang akan diproduksi kemudian menempelkan template gambar yang sesuai bentuk gambar. Melalui media kolase anak dapat mengembangkan motorik halus dan mengembangkan kreativitasnya. Penggunaan media ini tentunya bisa membuat siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang tentunya berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kreativitas Belajar SBdP Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep.

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian karena pengalaman mengajar di tempat tersebut. Setelah mengikuti pembelajaran selama dua bulan, peneliti menemukan bahwa kreativitas belajar SBdP siswa pada mata pelajaran SBdP disekolah tersebut masih rendah.

Waktu yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini pada bulan April-Mei 2023.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang meliputi subjek atau objek dengan kapasitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 15 Peseng yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dengan jumlah 24 siswa dan kelas IV B dengan 23 jumlah siswa. Dengan populasi seluruhnya berjumlah 47 siswa kelas IV.

Table 3.2 Populasi Siswa

No	Kelas	Jumlah	Kelompok
1	IV A	24	Kontrol
2	IV B	23	Eskperimen
Jumlah Keseluruhan		47	

Sumber : Daftar jumlah siswa IV SDN 15 Peseng Kab. Pangkep (2023)

Sampel

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Dengan menggunakan *Puposive sampling* sampel ditetapkan secara sengaja oleh

peneliti yang didasarkan atas kriteria atau pertimbangan tertentu seperti terdapat sifat atau ciri yang berfokus pada tujuan penelitian, dimana kelas yang dipilih memiliki kemampuan awal yang relatif sama bukan berdasarkan random. Hasil observasi dan wawancara dari kelas IVA dan kelas IVB menunjukkan kemampuan awal kedua kelas yang relatif sama maka peneliti memilih sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 23 orang.

Defenisi Operasional Variabel

1. Definisi Operasional

1) Media Kolase

Kolase menurut Rati (2016) adalah teknik yang digunakan untuk membuat karya dengan karya yang berbeda-beda. Selain itu, kolase dikenal sebagai seni merekatkan berbagai bahan seperti daun, ranting, kertas, kain, kulit telur, ranting dan lain-lain, yang kemudian dipadukan dengan pewarna.

2) Kreativitas belajar

Kreativitas belajar menurut Utami (2014) adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang tidak terfikirkan oleh orang lain dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang orisinil dan relative berbeda.

2. Variable Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X)

Variable bebas (*independent variable*) adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable dependen (terikat). Variabel bebas adalah media kolase.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variable bebas. Variable terkait adalah pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kab. Pangkep.

Prosedur Penelitian

Pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian, pemberian perlakuan (*treatment*) pertama hanya pada kelas eksperimen. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) kedua, setelah itu diberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rincian dari prosedur menurut sugiyono (2021) tersebut sebagai berikut:

1. Pre-test

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan dengan memberikan angket kreativitas belajar pada siswa. *Pre-test* diberikan sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), tujuan untuk mengetahui kreativitas belajar SBdP siswa sebelum penggunaan media kolase.

2. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) yang diberikan berupa pelaksanaan proses pembelajaran dengan penggunaan media kolase pada kelas eksperimen dan penggunaan media gambar pada kelas kontrol sebagai pembanding.

3. Post-test

Pelaksanaan *post-test* dilakukan dengan memberikan angket kreativitas belajar SBdP siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Tujuan *post-test* adalah untuk mengetahui kreativitas belajar SBdP siswa setelah penggunaan media kolase dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kreativitas belajar SBdP siswa.

Instrument Penelitian

1. Angket

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. Angket digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data kreativitas belajar SBdP siswa sebelum dan setelah penggunaan media kolase. Angket yang disajikan bersifat tertutup yang artinya angket yang disediakan berisi pertanyaan-pertanyaan dengan teknik yang memiliki pilihan jawaban. Sehingga, responden dapat langsung memilih jawaban yang telah disediakan. Siswa memilih salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (\surd) pada jawaban yang tersedia dengan pernyataan yang berisi tentang indikator kreativitas belajar SBdP siswa.

Table 3.3 Perhitungan Skor

Pilihan Jawaban	Skor	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju	4	4
Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	2
Sangat Tidak Setuju	1	1

Sumber : Sugiyono (2015)

2. Lembar Observasi

Lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data terkait penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi proses pembelajaran. Aspek diamati dikategorikan kedalam table berikut:

Table 3.4 Keterlaksanaan Proses pembelajaran

Skor	Kategori
80%	Baik
65% - 79%	Cukup
< 65%	Kurang

Sumber : Kunandar, (2013)

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mendapatkan data yang diperlukan. Berupa bukti hasil penelitian yang dicantumkan dalam lampiran.

4. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrument merujuk pada ketepatan instrument mengukur aspek-aspek materi ajar atau aspek-aspek perilaku yang diukur. Instrument yang valid berarti alat ukur yang

digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi itu valid. Uji validitas terhadap instrument yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variable yang teliti secara tepat.

Suatu alat ukur dikatakan *valid* jika dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, demikian pula dengan tes penelitian yang mengkaji kreatifitas belajar siswa. Adapun validasi instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi isi. Validasi isi adalah validasi yang dilakukan oleh para ahli.

Setelah penelitian mengkontruksi instrument tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya konsultasi dengan ahli. Yang menjadi validator instrument adalah seorang ahli dalam bidangnya. Ahli yang dipilih akan memberikan keputusan apakah instrument yang telah disusun dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan atau dirombak total. Dalam penelitian ini, validator yang menguji validitas instrumen adalah Bapak Drs. Nasaruddin, M.Pd dan Bapak Sayidiman, S.Pd., M.Pd. Hasil yang diperoleh dari validator adalah lembar observasi guru dan siswa serta lembar angket dapat diterapkan oleh peneliti dengan memperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan sehingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun dan lebih berarti. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis dekskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kreativitas belajar SBdP siswa ketika diberi perlakuan (*treatment*) penggunaan media kolase dan tanpa diberikan penggunaan media kolase. Kreativitas belajar SBdP siswa dikelompokkan menjadi 3 kategori. Kategori tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.5 Kategori Kreativitas Belajar SBdP Siswa

No	Skor	Kategori
1	$45 < x \leq 60$	Tinggi
2	$30 < x \leq 45$	Sedang
3	$15 \leq x \leq 30$	Rendah

Sumber : Arikunto (2012)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis inferensial menurut budiono (2005) adalah teknik statistik yang digunakan untuk *menganalisis* data sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi). Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametris karena data yang digunakan adalah data rasio. Jenis statistik parametris yang digunakan adalah *Independent Sampel T-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variable dalam satu kelompok. Adapun prasyarat dari *Independent Sample t-Test* dari data yang berdistribusi normal, sehingga sebelumnya dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji kelayakan data dari populasi, *apakah* berdistribusi normal atau tidak untuk dianalisis dengan statistik parametrik dan non parametrik. Dengan kata lain, uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui mengenai sampel yang diambil benar-benar dapat mewakili populasi ataupun tidak. Untuk melakukan uji normalitas dilakukan uji *Shapiro-Wilk* dengan nilai probabilitas > 0.05

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat homogenitas atau kesamaan beberapa bagian sampel atau seragam tidaknya sampel-sample yang berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua sampel yang digunakan homogen atau tidak. Jika kedua data sample homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Untuk melakukan uji homogenitas dilakukan uji *levene* dengan taraf signifikan 5% dengan kriteria jika pengujian nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 maka data tersebut bersifat homogen.

c. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample T- Test*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil tes masing-masing kelas setelah diterapkan penerapan strategi pembelajaran *dikelas* eksperimen dan tidak digunakan dikelas kontrol. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari tarafnya 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep.
2. Hipotesis Alternatif (H_1) : Terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan. Pertama, mengetahui gambaran penggunaan media kolase pada proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 15 Peseng kecamatan mandalle Kabupaten Pangkep. Kedua, mengetahui gambaran kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep Kecamatan Mandalle. Ketiga, mengetahui pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP pada siswa kelas IV SDN 15 Peseng kabupaten Pangkep.

Data diperoleh melalui instrumen berupa angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui gambaran penggunaan media kolase. Sedangkan, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah, lembar angket siswa, gambaran kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media kolase. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 47 siswa, yang terdiri dari 24 siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Namun sebelumnya, instrumen penelitian dikonsultasi kepada ahli. Yang menjadi validator instrumen seorang ahli dalam bidangnya. Ahli yang dipilih akan memberikan keputusan apakah instrumen yang telah disusun dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan atau rombak total. Validator tersebut merupakan dosen dilingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden dan pengolahan, statistik

inferensial sebagai penguji hipotesis. Adapun hasil penelitian yang lebih rinci akan di uraikan sebagai berikut:

1. Gambaran Penggunaan Media Kolase Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep.

Proses pembelajaran SBdP dikelas eksperimen dengan karya seni kolase selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pemberian *Pre-Non test* berupa angket kepada siswa, pertemuan ke dua dan ketiga merupakan *treatment* (penggunaan media kolase). Dan pertemuan terakhir adalah pemberian angket *Post Non Test*.

Penggunaan media kolase pada pembelajaran SBdP pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kreativitas belajar SBdP siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut dapat dilihat table hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dengan mengobservasi guru dan siswa.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru

No	Kegiatan Yang Diamati	Skor	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Guru mengarahkan siswa untuk merencanakan gambar yang akan diproduksi.	2	3
2	Guru memerintah siswa untuk menyiapkan alat dan bahan	2	3
3	Guru mengarahkan siswa untuk menjelaskan dan mendemonstrasikan nama-nama alat yang digunakan dalam keterampilan kolase dan cara menggunakannya.	2	3
4	Guru membimbing anak menempelkan template pada gambar dengan cara mengoleskan lem dengan lem tempelkan pada gambar.	3	3
5	Guru menjelaskan posisi penyambungan template gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar, dan menunjukkannya dengan cara yang tidak merugikan hasil penyambungan.	2	3
6	Guru mengarahkan siswa berlatih untuk menempelkan benda -bend kecil untuk melatih kordinasi jari.	2	2
Total		13	17
Presentase Total		72,22%	94,44%
Kategori		Cukup	Baik

Tabel 4.2 Hasil Observasi Siswa

No	Kegiatan Yang Diamati	Skor
----	-----------------------	------

		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siswa mampu merencanakan gambar yang akan diproduksi	2	3
2	Siswa menyiapkan alat dan bahan	2	3
3	Siswa mampu menjelaskan dan mendemonstrasikan nama alat yang digunakan dalam keterampilan kolase dan cara menggunakannya	2	3
4	Siswa mampu menempelkan template pada gambar dengan cara mengoleskan lem dengan lem lalu tempelkan pada gambar	2	3
5	Siswa mampu menyambung template gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar, dan menunjukkannya dengan cara yang tidak merugikan hasil penyambungan.	2	3
6	Siswa mampu menempelkan benda-benda kecil untuk melatih koordinasi jari.	2	2
Total		12	17
Presentase Total		66,67%	94,44%
Kategori		Cukup	Baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilihat dari lembar observasi guru dan siswa keterlaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan cukup efektif pada pertemuan pertama dengan presentasi oleh guru sebesar 72,22% dan untuk siswa sebesar 66,67%. Data tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan penggunaan media kolase pada pembelajaran SBdP berlangsung cukup efektif, hal itu disebabkan karena masih ada prosedur pelaksanaan yang belum terpenuhi secara maksimal. Sementara pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung dengan baik dibanding pertemuan sebelumnya, hal ini ditunjukkan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dengan besar presentasi masing-masing untuk guru dan siswa adalah 94,44% hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan penggunaan media kolase pada pembelajaran SBdP berlangsung dengan baik.

2. Gambaran Kreativitas Belajar SBdP

a. Kreativitas Belajar SBdP Siswa Melalui *Pre Non Test*

Untuk memperoleh hasil analisis *Pre Non Test* tentang kreativitas siswa sebelum diberikan *treatment* penggunaan media kolase pada siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa.

1) Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media kolase. *Pre Non Test* dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum penggunaan media kolase. Setelah data *Pre Non Test* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistic Version 22 untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Pre Non*

Test siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Pre Non Test* kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut

Tabel 4.3 Deskripsi *Pre-Non Test* Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	23
Nilai Terendah	27
Nilai Tertinggi	35
Rata Rata	30,70
Rentang	8
Standar Deviasi	2,458
Median	32
Modus	32

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) *Pre Non Test* kelas eksperimen sebesar 30,70 , Median (Me) sebesar 32 dan Modus (Mo) sebesar 32. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai di bawah 30, sehingga berada pada kategori sedang. Selanjutnya standar deviasi (SD) sebesar 2,458. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 35 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 27, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 8.

Distribusi frekuensi hasil *Pre Non Test* Kreativitas belajar SBdP siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Distribusi Dan Presentase Skor Nilai *Pre Non Test* Siswa Pada Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$45 < x \leq 60$	Tinggi		-
2	$30 < x \leq 45$	Sedang	22	95,7 %
3	$15 \leq x \leq 30$	Rendah	1	4,3 %
Jumlah				

Data dalam tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa 95,7 % siswa atau 22 orang siswa berada pada kategori kreativitas sedang dan 4,3 % siswa atau 1 orang siswa berada pada kategori kreativitas rendah.

2) Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan berupa penggunaan media kolase. *Pre Non Test* dilakukan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa yang diajarkan tanpa penggunaan media kolase. Data hasil *Pre Non Test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi *Pre-Non Test* Hasil Jawaban Angket Siswa Pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	24
Nilai Terendah	19
Nilai Tertinggi	56
Rata Rata	35,58
Rentang	37

Standar Deviasi	10.099
Median	34
Modus	31

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) *Pre Non Test* kelas kontrol sebesar 35.58, Median (Me) sebesar 34 dan Modus (Mo) sebesar 31. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai dibawah 35, sehingga berada pada kategori sedang. Selanjutnya standar deviasi (SD) sebesar 18.41505. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 56 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 19, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 37.

Distribusi frekuensi hasil *Pre Non Test* kreativitas belajar SBdP siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Distribusi Dan Presentase Skor Nilai *Pre Non Test* Siswa Pada Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$45 < x \leq 60$	Tinggi	5	20,8
2	$30 < x \leq 45$	Sedang	12	50
3	$15 \leq x \leq 30$	Rendah	7	29,2
Jumlah				

Data dalam tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa 20,8 % siswa atau 5 orang siswa berada pada kategori tinggi, 50% siswa atau 12 orang siswa berada pada kategori sedang, dan 29.2% atau 7 orang siswa yang berada pada kategori rendah.

b. Kreativitas Belajar SBdP Siswa melalui *Post-non tes*

1) Kelas Eksperimen

Post Non Test yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui gambaran kreativitas belajar SBdP siswa setelah penggunaan media kolase. Setelah data *Post Non Test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistic Version 22 untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Post Non Test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Post Non Test* kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Post-Non Test Hasil Jawaban Angket Siswa Pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	23
Nilai Terendah	36
Nilai Tertinggi	60
Rata Rata	47,26
Rentang	24
Standar Deviasi	4,965
Median	47
Modus	46

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) *Post Non Test* kelas eksperimenl sebesar 47,26, Median (Me) sebesar 47 dan Modus (Mo) sebesar 46. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai di atas 47, sehingga berada pada kategori tinggi. Selanjutnya

standar deviasi (SD) sebesar 4,965. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 60 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 36, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 24.

Distribusi frekuensi hasil *Post Non Test* kreativitas belajar SBdP siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Dan Presentase Skor Nilai *Post Non Test* Siswa Pada Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$45 < x \leq 60$	Tinggi	18	78,3
2	$30 < x \leq 45$	Sedang	5	21,7
3	$15 \leq x \leq 30$	Rendah	-	-
Jumlah				

Data dalam tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa 78,3 % siswa atau 18 orang siswa berada pada kategori tinggi dan 21,7 % siswa atau 5 orang siswa berada pada kategori sedang.

2) Kelas Kontrol

Post Non Test yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui gambaran kreativitas belajar SBdP siswa tanpa penggunaan media kolase. Setelah data *Post Non Test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistic Version 22, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Post Non Test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *Post Non Test* kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut

Tabel 4.9 Deskripsi Post-Non Test Hasil Jawaban Angket Siswa Pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	24
Nilai Terendah	25
Nilai Tertinggi	60
Rata Rata	40
Rentang	35
Standar Deviasi	8,188
Median	38,50
Modus	34

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) *Post Non Test* kelas eksperimen sebesar 40, Median (Me) sebesar 38,50 dan Modus (Mo) sebesar 34. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai di atas 40, sehingga berada pada kategori sedang. Selanjutnya standar deviasi (SD) sebesar 8,188. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 60 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 25, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 35.

Distribusi frekuensi hasil *Post Non Test* kreativitas belajar SBdP siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Dan Presentase Skor Nilai *Post Non Test* Siswa Pada Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$45 < x \leq 60$	Tinggi	6	25,0
2	$30 < x \leq 45$	Sedang	17	70,8
3	$15 \leq x \leq 30$	Rendah	1	4,2
Jumlah				

Data dalam tabel 4.10 diatas menunjukkan bahwa 25,0% siswa atau 6 orang siswa berada pada kategori tinggi, 70,8 % siswa atau 17 orang siswa berada pada kategori sedang dan 4,2 % atau 1 orang siswa yang berada pada kategori kurang rendah.

3. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Asumsi Analisis Data

Hasil analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji coba normalitas dan uji homogenitas

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk melihat apakah data dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diperoleh dari hasil *Pre Non Test* dan *Post Non Test* kreativitas belajar SBdP siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Jika signifikansi yang diperoleh $\geq \alpha$ (0.05), maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka taraf signifikansi yang diperoleh $\leq \alpha$ (0.05).

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data *Pre Non Test* dan *Post Non Test* Kelas Experimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non Test</i> Kelas Experimen	0,174	$0,174 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Post Non Test</i> Kelas Experimen	0, 806	$0, 806 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Pre Non Test</i> Kelas Kontrol	0, 678	$0, 678 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Post Non Test</i> Kelas Kontrol	0,469	$0,469 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Tabel diatas menunjukkan bahwa data hasil *Pre Non Test* dan *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probablitas $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Karena kedua sebaran berdistribusi normal, maka dilanjutkan ke uji parametik.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas yang diteliti memiliki varians yang homogen atau tidak. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *Pre Non Test* dan *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistic Version 22 dan menggunakan uji Levene. Data dikatakan homogen apabila nilai probablitas $> 0,05$. Rangkuman hasil uji homogenitas *Pre Non Test* dan *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data *Pre Non Test* dan *Post Non Test* Kelas Experimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non Test</i> Kelas Experimen dan Kontrol	0,084	$0,084 > 0,05 = \text{Homogen}$

<i>Post Non Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,704	$0,704 > 0,05 = \text{Homogen}$
---	-------	---------------------------------

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan data pada tabel diatas yang menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *Pre Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitas >0.05 . Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametric atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametric atau uji t adalah dua kelompok data yang diuji harus homogen.

b. Uji Hipotesis

1) Independent Sample T-test *Pre Non Test* Kelas Eksperimen dan *Pre Non Test* Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji *Pre Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistic Version 22. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar SBdP siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media kolase. Data dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan apabila probabilitas <0.05 . Berikut ini adalah hasil Independent Sample T-test *Pre Non Test* Kelas Eksperimen dan *Pre Non Test* Kelas Kontrol.

Tabel 4.13 Independent Sample T-test *Pre Non Test* Kelas Eksperimen dan *Pre Non Test* Kelas Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non Test</i> Kelas Eksperimen <i>Pre Non Test</i> dan Kontrol	0,403	45	0,689	$0,689 > 0,05 = \text{Tidak Ada Perbedaan}$

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada kreativitas belajar SBdP siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

2) Independent Sample T-test *Post Non Test* Kelas Eksperimen dan *Post Non Test* Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar SBdP siswa pada saat proses pembelajaran yang diterapkan penggunaan media kolase dan kelas yang tidak diterapkan media kolase. Analisis ini dilakukan dengan menguji *Post Non Test* kelas eksperimen dan *Post Non Test* kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistic Version 22. Data dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan apabila probabilitas < 0.05 . Berikut ini adalah hasil Independent Sample T-test *Post Non Test* Kelas Eksperimen dan *Post Non Test* Kelas Kontrol.

Tabel 4.14 Independent Sample T-test *Post Non Test* Kelas Eksperimen dan *Post Non Test* Kelas Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Post Non Test</i> Kelas Eksperimen <i>Post Non Test</i> dan Kontrol	-3.656	45	0,001	$0,001 < 0,05 = \text{Ada Perbedaan}$

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada kreativitas belajar SBdP siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis (H0) ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kecamatan Mandalle Kabupaten Pangkep dan hipotesis alternatif (H1) yaitu terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kecamatan Mandalle Kabupaten Pangkep

Pembahasan

1). Gambaran Penggunaan Media Kolase Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep.

Gambaran penggunaan media kolase pada siswa dalam proses pembelajaran pertemuan pertama berjalan cukup efektif ditunjukkan pada lembar observasi guru dan siswa. Hal itu disebabkan karna masih ada prosedur pelaksanaan yang belum terlaksana secara maksimal. Sementara pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung lebih baik dibanding pertemuan sebelumnya, hal ini ditunjukkan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran disetiap poin mengalami peningkatan dengan lembar observasi guru dan siswa menunjukkan penyampaian materi dengan menggunakan media kolase berlangsung baik.

Hal tersebut disebabkan karna rata-rata prosedur pelaksanaan pembelajaran terlaksana secara maksimal sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Muharrar (2013) bahwa langkah-langkah membuat kolase terdiri atas; 1) Merencanakan gambar yang akan diproduksi. 2) Pengadaan alat/bahan. 3) Menjelaskan dan mendemonstrasikan nama-nama alat yang digunakan dalam keterampilan kolase dan cara menggunakannya. 4) Bimbing anak menempelkan template pada gambar dengan cara mengoleskan lem dengan lem lalu tempelkan pada gambar. 5) Menjelaskan posisi penyambungan template gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar, dan menunjukkannya dengan cara yang tidak merugikan hasil penyambungan. 6) Latihan harus diulangi dengan cara yang melibatkan keterampilan motorik halus anak, karena keterampilan leher melibatkan gerakan kecil seperti menekan, menempel dan menempelkan benda-benda kecil untuk melatih koordinasi jari mereka.

2). Gambaran kreativitas belajar SBdP dengan menggunakan media kolase pada siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep

Kreatifitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep meningkat setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media kolase dibandingkan tidak menggunakan media kolase.

Dalam pembelajaran SBdP menggunakan media kolase siswa lebih percaya diri dan lebih antusias untuk menyelesaikan kolasnya dengan semenarik mungkin. Hal ini disebabkan oleh kelebihan penggunaan media kolase menurut Ramdhansyah (2010, h.30) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari media kolase adalah dapat mengembangkan kreativitas anak, pembelajaran tidak membosankan, dan memudahkan anak untuk mengeksplorasi ide kreatifnya melalui kolase yang unik.

3). Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kreativitas Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Peseng Kabupaten Pangkep

Pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreatifitas belajar SBdP dapat diketahui melalui pengujian hipotesis. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data hasil *Pre Non Test* dan *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis kedua sebaran berdistribusi normal dan homogen. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametric atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametric atau uji t adalah dua kelompok data yang diuji harus homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan Uji Independent Sample T- Test, data *Pre Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,689 dan data *Post Non Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,001.

Berdasarkan hasil Uji Independent Sample T-Test yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap Kreativitas belajar SBdP siswa yang terlihat dari hasil lembar angket menunjukkan sebelum dilakukan *treatment* penggunaan media kolase kreativitas siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran dan setelah dilakukan *treatment* penggunaan media kolase kreativitas siswa meningkat pada saat mengikuti pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa kelas IV SDN 15 Peseng Kecamatan Mandalle Kabupaten Pangkep. Hal ini juga dijelaskan oleh Kusuma (2021) bahwa pembelajaran menggunakan media mozaik sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

Gambaran penggunaan media kolase di kelas IV SDN 15 Peseng Kecamatan Mandalle Kabupaten Pangkep berjalan dengan baik terbukti dengan lembar keterlaksanaan pembelajaran disetiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik. Gambaran kreativitas belajar SBdP siswa sebelum diberikan *treatment* berada pada kategori cukup, dan setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media kolase maka kreativitas belajar SBdP siswa meningkat dengan rata-rata berada pada kategori baik. Terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar SBdP siswa dibuktikan dari hasil analisis yaitu nilai signifikansi sebesar 0,001 hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media kolase dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kolase.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiono. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Agung.
- Djamaluddin, A & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Kaafah Learning Center.
- Kunandar. 2013 *Penilaian Autentik (Hasil Belajar peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Kusuma, Indra. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas IV SDN 166 Seluma. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
- Muharrar Syakir, Verayanti Sri. 2013. Kreasi Kolase, Montase, Mozaik. Esensi: Erlangga Group
- Munandar, Utami. 2014. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta
- Nuryani, D., & Handayani, I. 2020. Kompetensi Guru Di Era 4. 0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Pamadhi, Hajar dan Sukardi, Evan. 2010. Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ramadhansyah, & Rully. 2010. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar. 30. Jakarta: Rineka Cipta
- Republik Indonesia. 2007. Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta: Sekretariat Negara
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sutikno, Sobry. 2007. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Refika Aditama.
- Widyan, Ratih. 2016. "Pengertian Montase, Kolase, Mozaik". Diakses dari <https://ratihwidyan.wordpress.com/2016/01/24/pengertian-montase-kolase-mozaik/>. Pada tanggal 20 Maret 2023. Pukul 11.30 WITA.