



**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOLASE BERBASIS
PEMANFAATAN DAUR ULANG SAMPAH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MIS NURUL YAQIN SUNGAI
DUREN**

Shalahudin

shalahudin_jambi@yahoo.co.id

Nelsa Putri Ayu

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

ABSTRACT

This Journal is motivated by the learning process that takes place in thematic learning subjects that are less interesting, boring, less involving students in learning activities and have not been able to overcome the difficulties of students' thematic learning so that it influences students' creativity. This research is a Classroom Action Research which takes the object of research at MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren school. This research uses Jhon Elliot's model design, while data collection is done by observation, interview, and documentation techniques. The results showed that the application of Collage Learning Media Based on Waste Recycling Utilization can improve students' creativity in the learning process. Increased student learning activities can be measured from the evaluation of cycle I, and cycle II. with the value of student learning activities in the first cycle of 64.7% and the second cycle 88.6%. While the increase in student creativity can be measured from each cycle, the creativity of students in the first cycle was 70.8% with the category 'Approaching Creative' and the creativity of students in the second cycle of 90.1% with the category 'Creative Sanga'. Thus the results of research at Nurul Yaqin Islamic School have been achieved well.

Keywords: Learning Media, Collage, Thematic, Learning Creativity

ABSTRAK

Jurnal ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pembelajaran tematik kurang menarik, membosankan kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan belum dapat mengatasi kesulitan siswa belajar tematik sehingga berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang mengambil objek penelitian di sekolah MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. Penelitian ini menggunakan desain model Jhon Elliot, Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat diukur dari evaluasi siklus I, dan siklus II. dengan nilai aktifitas belajar siswa pada siklus I sebesar 64,7% dan siklus II 88,6%. Sedangkan peningkatan hasil kreativitas siswa dapat diukur dari setiap siklusnya, kreativitas siswa pada siklus I sebesar 70,8% dengan kategori "Mendekati Kreatif" dan kreativitas siswa pada siklus II sebesar 90,1% dengan kategori "Sangat Kreatif". Dengan demikian hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin telah tercapai dengan baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kolase, Tematik, Kreativitas Belajar



, PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No.20 tahun 2003).

Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa, dengan adanya interaksi tersebut diharapkan seseorang dapat berubah kearah yang lebih baik (Wina Sanjaya, 2006, hlm. 162).

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip- Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan. Oleh karena itu, melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga anak didik lebih bisa produktif, kreatif dan inovatif (Rusman, 2014, hal. 254).

Kenyataannya, kebutuhan kreativitas bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. perlu kita ketahui bahwa Pendidikan di sekolah pada saat ini pada umumnya lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan (*intelegensi*) dari pada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup.

Seharusnya dengan mempelajari tematik siswa bukan hanya dapat

mengembangkan kemampuan *intelegensi* saja tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas siswa. Akan tetapi berdasarkan pengamatan grandtour dan wawancara kepada pihak terkait, kemampuan kreativitas siswa masih di bilang cukup rendah, seperti belum tampaknya ciri-ciri dari indikator kemampuan kreativitas siswa diantaranya, aspek kelancaran, keluwesan, keaslian serta elaborasi.

Setelah peneliti mencermati dilapangan ternyata siswa kurang aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan keterampilan. Hal ini bisa disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan media yang relevan atau bervariasi dan baru yang sesuai dengan pembelajaran tematik, sehingga tingkat pemahaman kreativitas siswa terbilang cukup rendah selama ini guru hanya terfokus pada teori-teori saja, sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran tematik cenderung membosankan di samping itu fasilitas belajar yang masih terbatas ini menyebabkan pendidik jarang melakukan kegiatan-kegiatan yang mendorong kreativitas siswa padahal dengan adanya pembelajaran tematik ini diharapkan siswa memiliki potensi kreatif (Observasi, 11 Januari 2019).

sebagai pendidik juga dapat memperkenalkan kepada siswa-siswanya bahwasanya dalam proses pembelajaran kita juga bisa mengembangkan kemampuan kreativitas yang berkenaan dengan teori atau materi yang diajarkan dan dapat melibatkan siswa menjadi lebih aktif. Dengan menggunakan media *kolase* siswa dapat melalui proses pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan terarah. Penerapan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena media kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah bisa menyebabkan siswa tidak pasif menerima dan menghafal informasi dari guru kemudian siswa diberi kesempatan untuk menuangkan ide-ide yang dimilikinya.

Adapun alternatif untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih mudah dalam menguasai materi pelajaran dan membantu



meningkatnya kreativitas siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah merupakan suatu keterampilan cara yang kreatif, efektif dan secara harfiah dapat memetakan pemikiran siswa Keterampilan, berfikir, daya ingat bagus, rangkaian pemikiran sistematis, dan dapat mengembangkan ide ide yang dimiliki siswa.

Salah satu media yang sesuai digunakan pada subtema giat meraih cita-cita adalah media kolase, karena menurut penulis media ini dapat membuat siswa lebih kreatif, lebih aktif dan membuat siswa tidak merasa bosan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut "*collage*" berasal dari kata "*coller*" dalam bahasa Perancis yang berarti "merekat". Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya (Susanto, 2002, hlm.63).

Media Kolase ini akan diterapkan penulis dengan berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. Untuk pemanfaatan daur ulang sampah ini dilakukan peneliti agar pada pelaksanaannya tidak membutuhkan biaya dan tidak membutuhkan waktu yang banyak. dengan diterapkannya metode ini peserta didik juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai agar mencintai lingkungan dan secara nyata mereka menerapkan cara untuk menanggulangi *global warming* (pemanasan global) yang mana dengan media kolase diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik .

PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2014, hal. 6). Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima

pesan. Dalam bahasa Arab, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Kustandi, 2011, hal. 7). Pendapat lain mengatakan media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya (Sanjaya, 2012, hal. 163).

2. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.

3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 1997, hal. 73-74).

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip tau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik merlukan simbol yang berbeda dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.



c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk meproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana – mana.

d. Guru terampil dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

B. Media Kolase

1. Pengertian Media Kolase

Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut “*collage*” berasal dari kata “*coller*” dalam bahasa Perancis yang berarti “merekat”. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya. Kolase merupakan teknik membuat lukisan dengan cara menutup sebagian atau seluruh bidang yang dilukisi dengan potongan-potongan kertas dengan cara rekatan. Kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur (Syakir Muharrar, Sri Verayanti R, 2013, hal. 8)

Berbagai material kolase dapat direkatkan pada beragam jenis permukaan, seperti kayu, plastik, kertas, kaca dan sebagainya untuk dimanfaatkan atau difungsikan sebagai benda fungsional atau karya seni Menurut Budiono MA

mengartikan “kolase sebagai komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar”. Kolase adalah kegiatan menempel ke dalam bentuk gambar yang telah ditentukan (Budiono, 2005, hal.15).

Menurut beberapa definisi itulah, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah teknik melukis dan mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik, kayu, yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar.

2. Manfaat Kolase

Menurut Ramdhania & Triyuni (2012) ada beberapa manfaat kolase diantaranya:

- Melatih motorik halus anak
- Meningkatkan kreativitas anak
- Melatih konsentrasi anak
- Mengenalkan warna pada anak
- Mengenalkan bentuk pada anak
- Mengenalkan jenis dan aneka bahan pada anak
- Mengenalkan sifat bahan kepada anak
- Melatih ketekunan anak
- Melatih kemampuan ruang
- Melatih anak dalam memecahkan masalah
- Melatih anak untuk percaya diri.

3. Kelebihan Dan Kelemahan Media Kolase

Menurut Rully Ramdhansyah, kelebihan dengan menggunakan media kolase dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- Dalam media kolase bahan yang digunakan mudah didapatkan seperti memanfaatkan kertas bekas atau barang-barang bekas lain yang sudah tidak terpakai.
- Media kolase juga dapat berperan sebagai bentuk hiburan bagi siswa, sebagai imbuhan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.
- Pembelajaran dengan menggunakan media kolase memiliki peran dan fungsi sebagai alat atau media mencapai sasaran pendidikan secara umum.
- Dengan media kolase dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas siswa dan pembelajaran tidak menjadi



membosankan lagi, sehingga siswa lebih berani dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif, bahan dan teknik untuk menghasilkan karya kolase yang unik.

- e. Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan anak didik yang memiliki keterampilan, kreatif dan inovatif.
- f. Adanya prinsip kepraktisan, prinsip ini mendasarkan pada tawaran pemanfaatan potensi lingkungan untuk media kolase. Material apapun dapat anda manfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik dan unik.
- g. Dengan bermain media kolase siswa dapat melatih konsentrasi. Pada saat berkonsentrasi melepas dan menempel dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak dimasa yang sangat pesat.
- h. Melatih memecahkan masalah, kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetap bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan oleh anak. Masalah yang mengasyikkan yang membuat anak dapat sadar sebenarnya sedang dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Hal ini akan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari permasalahan.
- i. Siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri. Bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri jika ia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kepercayaan diri sangat positif untuk menambah kreatifitas anak karena mereka tidak takut atau malu saat mengerjakan sesuatu.
- j. Kemudahan dalam proses belajar mengajar. Dengan media kolase guru dapat mentrasfer belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karena media ini berbentuk konkret dan dapat lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan menggunakan ceramah.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemudahan

dalam menggunakan media kolase dapat dilihat dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Pada sisi siswa menggunakan media kolase minat siswa untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung sangat tinggi, karena siswa berperan secara langsung untuk menemukan inti pembelajaran dengan menggunakan media kolase. Pada sisi guru yaitu dapat mentrasfer pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan mudah, karena siswa lebih tertarik pada media kolase dibandingkan dengan ceramah. Sedangkan untuk kekurangannya media kolase sangat membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembelajarannya, dan juga penggunaan waktu yang cukup lama.

4. Bahan dan Peralatan Kolase

Jenis peralatan dan teknik kolase yang digunakan perlu disesuaikan dengan jenis bahan bakunya dikarenakan karakter setiap jenis bahan spesifik. Jenis peralatan dan teknik yang digunakan untuk membuat kolase berbahan alam berbeda dengan kebutuhan membuat kolase berbahan olahan atau berbahan bekas.

Menurut Dewi, dkk (2014) bahan-bahan yang dapat dijadikan sebagai bahan membuat gambar dengan teknik kolase antara lain: bahan alam (kulit batang pisang kering, daun, ranting dan bunga kering, kerang, batu batuan), bahan olahan (kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet), bahan bekas (kertas koran, kalender bekas, majalah bekas, tutup botol, bungkus makanan).

Dalam UU RI Pengelolaan Sampah No. 18 tahun 2008 “b). bahwa pengelolaan sampah selama ini belum sesuai dengan metode dan teknik pengelolaan sampah yang berwawasan lingkungan sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan masyarakat dan lingkungan, c) bahwa sampah telah menjadi permasalahan nasional sehingga pengelolannya perlu dilakukan secara komprehensif dan terpadu dari hulu ke hilir agar memberikan manfaat secara ekonomi, sehat bagi masyarakat, dan aman bagi lingkungan, serta dapat mengubah perilaku masyarakat;”



Bahan yang akan digunakan subjek penelitian pada penelitian ini adalah bahan bekas yang mudah di dapat dalam kehidupan sehari-hari barang seperti Koran, kulit telur, majalah bekas, dedaunan dan kalender bekas. (Setyoko, 2012 hal. 3) "Barang bekas adalah barang-barang sisa pakai yang sudah tidak digunakan lagi". Sedangkan Iskandar (2006) berpendapat bahwa barang bekas adalah semua barang yang telah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya. Dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali dan sudah tidak digunakan lagi.

Secara umum peralatan utama yang dibutuhkan adalah :

- a. Alat potong seperti : pisau, gunting, gergaji, tang, dan sebagainya.
- b. Bahan perekat seperti : lem kertas, perekat vinyl, lem putih/pvc, lem plastik, jarum dan benang jahit, dan jenis perekat lainnya (d disesuaikan dengan jenis bahannya).

Berbagai jenis kolase baik yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi umumnya dibuat dengan teknik yang bervariasi seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat dan sebagainya. Anda dapat memanfaatkan lebih dari satu teknik untuk membuat karya kolase, bahkan teknik campuran bisa dieksplorasi menjadi sentuhan artistik pada karya kolase.

5. Langkah-langkah Pembuatan Kolase

Menurut Sumanto (2005) langkah langkah guru dalam mengajarkan pembuatan karya kolase adalah :

- 1) Guru menyiapkan pola gambar sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, lem dan peralatan lainnya.
- 2) Bahan membuat kolase disesuaikan dengan kondisi lingkungan setempat, untuk lingkungan desa gunakan bahan yang mudah ditempelkan. Misalnya untuk lingkungan kota gunakan bahan

buatan, bahan limbah, bekas dengan pertimbangan lebih mudah di dapatkan.

- 3) Guru memandu langkah kerja membuat kolase dimulai dari, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada bahan yang akan ditempelkan dan cara menempelkan bahan yang telah diberi lem sampai menjadi kolase.
- 4) Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya. (Anwar, Jayandi, Manggau, Jurnal 2018).

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta (Depdiknas, 2002, hal. 599). Hurlock (1978: 3) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. (Supriadi, 2005, hal. 15), menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal. Kreativitas dalam penelitian ini 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 orisinal dan relatif berbeda.

2. Aspek Aspek Kreativitas

Aspek kreatif menurut Guilford(1959) (Seto Mulyadi dkk, 2016, hal 250) meliputi :

a. *flexibility, originality, dan elaborasi. Fluency*, yaitu kesiapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.

b. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

c. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.

d. *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Susanto (2011) juga menyatakan aspek kemampuan kreativitas anak meliputi Kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*Originality*), dan penguraian (*elaboration*).

a. Kelancaran (*fluency*)

Kelancaran (*fluency*) ini dapat dilihat dari ini indikator sebagai berikut: Ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat yang tinggi untuk maju dan berhasil dengan berusaha sekuat tenaga untuk tercapai tujuan yang ditetapkannya;

1) Arus gagasan spontan, dimana orang yang kreatif itu dipenuhi dengan gagasan dan ide-ide baru dan segar, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik; dan

2) Menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu untuk orang kreatif ini tidak banyak membuang-buang waktu untuk bersantai-santai yang kurang berarti, tetapi banyak digunakan untuk mencari gagasan baru dalam memecahkan masalah.

b. Kelenturan (*flexibility*) ini dapat dilihat dari indikator berikut :

1) Cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan, dan teknik.

2) Tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah.

3) Melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda,

4) Toleransi terhadap konflik dan kelancaran.

5) Kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu kesituasi lainnya.

c. Keaslian (*Originality*) ini dapat dilihat dari indikator berikut :

1) Imajinasi tinggi, mampu menggambarkan dengan jelas fenomena yang sifatnya futuristik

2) Tidak terpengaruh dari luar

3) Cenderung mengadakan percobaan dengan menemukan masalah sebelum masalah dipahami.

d. Elaborasi dapat dilihat dari indikator berikut :

1) Penggunaan banyak unsur, tidak monoton pada satu aspek saja.

2) Menggunakan ide-ide dari masalah

Selain itu, aspek kreativitas menurut (Martini Jamaris, 2006, hal 67) yaitu:

a. Kelancaran

Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.

b. Kelenturan

Kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.

c. Keaslian

Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan lainnya.



d. Elaborasi

Elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), kepekaan (*sensitivity*) serta keuletan dan kesabaran. Dalam penelitian ini, peneliti lebih merujuk pada aspek-aspek kreativitas anak menurut (Martini Jamaris, 2006, hal 67). yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

Adapun indikator dari kreativitas Anak yaitu mampu menguasai 4 aspek kreativitas yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Aspek kelancaran yaitu jika anak sudah mampu membuat bentuk tempelan dari bahan kolase dengan bervariasi. Kelenturan jika anak sudah mampu menggunakan dan mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat kolase. Keaslian yaitu jika anak sudah mampu membuat hasil karya kolase sendiri dan berbeda dengan yang lainnya serta Elaborasi yaitu jika anak sudah mampu mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara luas dalam membuat kolase. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

3. Ciri- ciri Kreativitas

Menurut Supriadi (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005, hal 17). ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kategori kognitif dan kategori non kognitif. Ciri kategori kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri kategori non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kategori kognitif dan kategori non kognitif ini keduanya sangat berkaitan dan sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan suatu hasil

apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Sumanto menambahkan bahwa anak kreatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, 1) mempunyai kemampuan berfikir kritis, 2) ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan yang dirasakan sebagai tantangan, 3) berani mengambil resiko, 4) tidak mudah putus asa, 5) menghargai keindahan, 6) mau berbuat atau berkarya, serta 7) menghargai diri sendiri dan orang lain (Sumanto, 2005, hal 39)

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang kreatif yaitu seseorang memiliki karakteristik yaitu mempunyai kemampuan berpikir kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegiatan kreatif, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Dalam penelitian ini anak kreatif adalah anak yang mampu membuat hasil karya dengan tekun, gagasan yang orisinal, fleksibel dalam berpikir dan merespon, berani menambil resiko, serta tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah dalam menciptakan ide ataupun karya baru yang orisinal. Dari ciri-ciri di atas, seorang pendidik harus mengembangkan kreativitas anak dengan optimal sehingga mencapai tujuan pengembangan kreativitas yang diharapkan. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut pendidik juga harus tau faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. (Seto Mulyadi, M. Heru Basuki, Wahyu Rahardjo, 2016, hal.



246-249). mengemukakan ada empat strategi dalam pengembangan kreativitas yang sering disingkat dengan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk.

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (estetis) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif yang unik dapat ditimbulkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu anak untuk mengembangkan dan menemukan bakat-bakat dan menghargainya.

b. Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan, keluarga, maupun di masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya. Guru hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna, hal itu akan datang dengan sendirinya.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Guru hendaknya menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan menunjukkan atau memamerkan hasil karya anak.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan

kreativitas anak itu sangat penting, karena dengan kreativitas anak mampu mewujudkan diri, memecahkan masalah, memuaskan diri dan meningkatkan kualitas hidupnya yang akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. (Isjoni, 2012, hal. 11).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. (Rusman, 2014, hal. 254).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. (Abdul Majid, 2014, hal. 80).

Jadi pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan beberapa tema pembelajaran yang mengaitkan macam-macam mata pelajaran dalam satu subtema, sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tahap-tahap Pembelajaran Tematik

a. Menentukan tema

Tema dapat ditetapkan oleh pengambil kebijakan guru atau ditetapkan bersama dengan peserta didik.

b. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum

Pada tahap ini guru harus mampu mendesain tema pembelajaran dengan cara terintegrasi sejalan dengan tuntutan



kurikulum, dengan mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

c. Mendesain rencana pembelajaran

Tahapan ini mencakup pengorganisasian sumber belajar, bahan belajar, media belajar, termasuk kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk menunjukkan suatu tema pembelajaran terjadi dalam kehidupan nyata.

d. Melaksanakan aktivitas belajar. (Jasin Anwar, 2007, hal. 87).

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa
- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- e. Bersifat fleksibel
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Daryanto, 2014, hal. 5-6).

4. Manfaat Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI, pembelajaran tematik memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- b. Memberikan pengalaman langsung dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- f. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- g. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik. (Abdul Majid, 2014, hal. 92-93)

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau classroom action research. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas. Bukan pada input kelas (silabus, materi dan lain-lain) atau output (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas. (Suharsimi, Suhardjono, Supardi, 2012, hal. 58).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru didalam kelasnya. Melalui refleksi dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Tindakan yang akan dilakukan adalah penerapan media pembelajaran multimedia berbasis macromedia Flash untuk meningkatkan Minat belajar pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singkut.

Desain penelitian terdapat berbagai macam, antara lain desain penelitian Kemmis Dan Taggart, JhonElliot, KurtLewin, Hopkins Dan McKunan. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Jhon Elliot. Konsep pokok tindakan model Jhon Elliot terdiri dari empat komponen yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi.

Dalam penelitian ini akan direncanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II. Siklus satu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi kemudian dilaksanakan ujian siklus I. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan/pengamatan proses pembelajaran pada siklus II. Dengan melaksanakan perencanaan kembali, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi selanjutnya melakukan ujian pada siklus II, yang mana dari kedua siklus tersebut telah menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Sehingga peningkatan Minat belajar siswa.



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sebab bagi peneliti kualitatif fenomena dapat di mengerti maknanya secara baik, apabila dilakukan interaksi dengan subyek melalui wawancara mendalam dan observasi pada latar, dimana fenomena tersebut berlangsung dan di samping itu untuk melengkapi data diperlukan dokumentasi (tentang bahan-bahan yang ditulis oleh atau tentang subyek).

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan peneliti dari awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga membutuhkan data yakni hasil adakah peningkatan hasil belajar dari masing-masing siswa, oleh peneliti pada data kualitatif menggunakan analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan)

HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian diatas, dapat dielaborasi hasilnya sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Sungai Duren. Pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah. Tahapan-tahapan pembelajaran pada media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran tematik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Sungai Duren. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan guru dengan

menggunakan menggunakan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah, karena proses pembelajaran model menggunakan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah, ini melibatkan siswa secara langsung sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis dalam membangun pengetahuan yang baru. Proses pembelajaran pada media ini lebih menekankan kepada kreativitas siswa untuk untuk melakukan hal-hal baru dan mendapatkann pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Jadi siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator pembelajaran.

2. Selain itu dilihat dari hasil observasi selama penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Sungai Duren pada kelas IV, terlihat sangat jelas bagaimana Kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah ini. Seperti terlihat bahwa kreativitas siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II , hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 64.7% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88,6%. Sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah, hal serupa terjadi pada observasi kreativitas belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan hasil observasi Kreativitas belajar siswa akhir siklus I diperoleh skor kreativitas sebesar 70,8% dengan kategori 'Mendekati kreatif' dan skor kreativitas siswa meningkat menjadi 90,1% dengan kategori " Sangat kreatif", Berdasarkan analisis hasil observasi kreativitas belajar siklus I dan siklus II, kreativitas belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Sungai Duren mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah dapat meningkatkan



kegiatan siswa pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Sungai Duren.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Tematik dengan menggunakan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang sampah dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa hal tersebut dapat dilihat pada setiap siklus

1. Penggunaan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang sampah dilakukan di siklus pertama dan kedua. Pada siklus pertama guru sebagai pelaksana dan mahasiswa (peneliti) sebagai pengamat, penggunaan media ini melalui kolaborasi guru dan mahasiswa yang telah direncanakan baik dari RPP dan penyusunan materi saat mengajar menggunakan media tersebut, lalu dilaksanakan yang mana pelaksana pada siklus pertama guru itu sendiri menggunakan media tersebut dalam pembelajaran, kemudian diamati dan mengumpulkan data dari pelaksanaan penggunaan media tersebut oleh mahasiswa (peneliti), barulah dievaluasi oleh guru dan mahasiswa (Peneliti) bagian mana yang masih terdapat kekurangan dan kelebihan dari menggunakan media tersebut. Sehingga dilakukan siklus kedua lagi menggunakan media tersebut dengan mahasiswa (Peneliti) sebagai pelaksana dan guru sebagai pengamat dan penggunaan media seperti siklus pertama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi.
2. Pada pra siklus skor nilai kreativitas siswa dengan skor 44,3% dengan kategori kurang kreatif, dan hanya beberapa siswa saja yang mencapai kategori cukup kreatif dan kreatif. Dan setelah dilakukan tindakan siklus I skor nilai kreativitas belajar siswa naik menjadi 70,8% dengan kategori mendekati aktif, Dimana sudah terlihat siswa yang semula sangat kurang sekarang menjadi meningkat dalam kategori cukup kreatif dalam proses

pembelajaran, yang tadinya cukup kreatif menjadi kreatif Skor meningkat sangat signifikan pada siklus II dengan skor nilai kreativitas siswa belajar siswa menjadi 90,1% dengan kategori "Sangat Kreatif".

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono. Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadlillah. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Kustandi, Cecep. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martini Jamaris. (2006). *Proses Kreativitas Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Muharam E. (2003) *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*, Jakarta, Depdikbut.
- Muhammad Ali dan Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seto Mulyadi, Heru Basuki, Wahyu Rahardjo. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*



Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syakir Muharrar, Sri Verayanti.(2013). *Kreasi Kolase Montase Monzaik.* Jakarta:Erlangga Group.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat (1).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 Tentang pengelolaan sampah.

Jurnal

Citra Rosalyn Anwar, Karta Jayadi, Arifin Manggau. 2018. *Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar.* Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, Vol. 2 No. 1.

Setyoko, A. 2012. *Barang Bekas Sebagai Bahan Berkarya Seni Kriya Di Komunitas Tuk Salatiga: Proses Dan Nilai Estetis.* *Jurnal Of Visual Arts, (online)VoL.1.No.1.*

Skripsi

Damayanti, indri. (2018). Skripsi. *Optimalisasi Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Di MI Salamah Kota Jambi,* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Sultan Thaha Syaifuddin Jambi.

Devi, Fratnya Puspita. (2014). Skripsi. *Tentang Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman.* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Maysururoh, Laylatul, (2015). Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema Kegemaranku Di Kelas I MI PPAI Padanajeng Tumpang .* Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sari, Effi kumala. (2012). skripsi. *Tentang Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Bekas Pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam.* **Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**



