

## **Penggunaan Media Pembelajaran Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran**

**Robert Budi Laksana<sup>1</sup>, Adelia Septa Anugrah<sup>2</sup>, Hetilaniar<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

Correspondence email: robertbudilaksana@yahoo.co.id<sup>1</sup>, adeliaseptaanugrah@gmail.com<sup>2</sup>, hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. Jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran mozaik dapat mempengaruhi kreativitas siswa saat belajar seni rupa, hampir semua siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, dapat bekerja sendiri serta senang mencoba hal-hal baru, akan tetapi hanya ada beberapa siswa yang memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah dalam pembelajaran, siswa juga belum bisa mengerjakan sendiri tugas mozaik karena siswa masih butuh bimbingan dari guru, masih banyak siswa yang bertanya pada saat pembuatan karya mozaik berlangsung. Namun siswa dapat menyelesaikan karya mozaik sendiri, siswa juga sangat senang dengan mozaik siswa dapat membuat karya dengan ide kreasinya masing-masing.

**Kata-kata Kunci:** Pembelajaran, Mozaik, Seni Budaya dan Prakarya

**Abstract:** *The purpose of this study was to determine the use of mosaic learning media for student creativity in arts, culture and crafts subjects in grade IV SD Negeri 5 Pedamaran. Types of qualitative descriptive research. The data sources used are primary data sources and secondary data. Observation, interview and documentation data collection techniques. Data analysis techniques are carried out by data reduction, data presentation and conclusions. The results of the research analysis show that the use of mosaic learning can affect students' creativity when learning fine arts, almost all students have great curiosity, often ask weighty questions, are able to express spontaneous opinions and are not shy, have their own opinions and can express them, can work alone and like to try new things, but there are only a few students who give a lot of ideas and suggestions for a The problem in learning, students also cannot do the mosaic task themselves because students still need guidance from the teacher, there are still many students who ask questions when making mosaic works takes place. However, students can complete mosaic works by themselves, students are also very happy with mosaics, students can create works with their own creative ideas.*

**Key Words:** *Learning, Mosaic, Cultural Arts and Crafts*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan secara optimal. Tujuan dari pendidikan sekolah dasar yaitu untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik agar menjadi manusia yang memajukan bangsanya (Mardianto, 2018, p.134). Di dunia pendidikan sekolah dasar terbagi ke dalam beberapa mata pelajaran, salah satu pembagian pembelajaran di dunia pendidikan yakni pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah yang merupakan salah satu bidang pembelajaran yang fokus pada keterampilan berkreasi siswa dalam bentuk gambar baik dua dimensi atau tiga dimensi (Hasnam, 2021, p. 3). Dalam pendidikan seni budaya dan prakarya, kegiatan berkesenian wajib menampung keunikan yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Seluruhnya ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beraneka ragam (Aprilia, 2021, p. 17). Melalui kegiatan

pendidikan seni dapat menimbulkan kemampuan yang kreatif, dan menciptakan karya seni yang baru yang diperoleh dari pengalaman (Farina, 2019, p. 9).

Salah satu materi yang terdapat dalam kajian seni rupa di SD/MI adalah materi mozaik. Di kelas IV materi mozaik terdapat pada pembelajaran enam pada tema 6 dan tema 7. Banyak kreativitas yang dapat diterapkan, salah satunya yaitu dengan karya mozaik. Mozaik merupakan pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem (Wahyudi & Nurjaman, 2018, p. 5). Mozaik bermanfaat dalam membangun kreativitas anak karena memiliki kelebihan antara lain: 1) dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan emosi anak, 2) langkah pengerjaan mudah dimengerti anak, 3) melatih fokus atau konsentrasi, kesabaran dan kemandirian anak, 4) alat dan bahan pembuatan mozaik mudah didapat, 5) memiliki tampilan menarik (Fauziddin, 2018, p. 8). Kreativitas sangat ditekankan dalam membuat karya mozaik dikarenakan hasil karya tergantung bagaimana siswa mampu memunculkan ide/gagasan yang sesuai pada proses pembuatan agar hasilnya memiliki unsur pengembangan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran pada tanggal 24 Maret 2023, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kerajinan mozaik masih sangat jarang dilaksanakan di dalam pembelajaran, siswa masih terlihat kebingungan dalam membuat ide gambar mozaik dan cenderung meniru karya temannya, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran terlalu berfokus pada buku. Metode yang diterapkan pada saat menyampaikan materi mozaik pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, belum mempraktekan cara pembuatan karya menggunakan media mozaik, sehingga mempengaruhi kreativitas siswa.

## **LANDASAN TEORI**

### **1) Media Pembelajaran**

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dengan tujuan agar dalam penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa (Darmanelis, 2022) dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah proses belajar agar terciptanya lingkungan yang baik (Darmadi, 2017, p. 41).

Mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai *tesserae* yang digunakan untuk membuat pola atau gambar (Rahim, 2020, p. 10). Jadi, disimpulkan bahwa mozaik adalah karya seni rupa berupa gambar atau hiasan yang dibuat dengan cara menempel bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang.

### **2) Pendidikan Seni Rupa sebagai Pendidikan Kreativitas**

Pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara membantu pengembangan mental, emosi, kreativitas, estetika, sosial dan fisik. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pembinaan kreativitas manusia sebaiknya dilakukan sejak anak-anak. Kondisi lingkungan kreatif dan tersediannya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak-anak akan sangat membantu dalam mengembangkan budaya kreativitasnya. Kreativitas tampak di awal kehidupan anak dan tampil untuk pertama kalinya dalam bentuk permainan anak-anak (Prawira, 2017, p. 61)

Seni sebagai bagian dari kegiatan bermain menempati kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan umum, terutama taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Kebebasan berkarya dengan berbagai media dan metode pada kegiatan seni anak-anak menjadi pendekatan utama dalam pendidikan seni rupa.

Ruang lingkup bahan pengajaran pendidikan seni rupa bagi anak-anak TK dan SD meliputi kegiatan berkarya dua dimensional dan tiga dimensional. Kegiatan menggambar, mencetak, menempel, dan kegiatan berkarya seni rupa dua dimensional lainnya yang menyenangkan anak dengan media dan cara-cara yang sederhana dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Juga kegiatan mematung, membentuk, merangkai, dan menyusun dari

berbagai media dan dengan cara-cara yang menyenangkan anak akan membantu perkembangan kreativitasnya.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut (Sugiyono, 2019, p. 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu penelitian deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan secara sistemik, fakta serta karakteristik. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna tersebut merupakan data yang sebenarnya. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran pada pelajaran seni budaya dan prakarya.

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 5 Pedamaran yang beralamat di Jl. Sersan Dahlan, Menang Raya, Kec. Pedamaran, Kab. Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan, dengan kode pos 30672. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April 2023.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber yang memberi data untuk penelitian (tidak melalui media perantara) (Sugiyono, 2019, p. 44). Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan semua pihak sekolah baik itu kepala sekolah, guru, siswa. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek yang diteliti yang didapatkan melalui studi literatur, arsip/laporan dan kepustakaan. Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen profil sekolah, data siswa.

Teknik pengumpulan data adalah cara atau langkah terpenting yang diperoleh untuk mendapatkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2019, p. 296).

Teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif, data yang dapat dinyatakan valid yaitu ketika tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan yang sebenarnya terjadi pada obyek yang diteliti. Data yang didapat oleh peneliti harus benar dan sesuai dengan realita yang ada di lapangan. Oleh karena itu, keabsahan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data.

Triangulasi sumber untuk mengulangi kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber yang dilakukan peneliti adalah dengan mewawancarai beberapa guru dan diberikan pertanyaan yang sama seputar penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya. Sumber data tersebut akan dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut (Zulmiyetri, 2019, p.66).

Triangulasi waktu juga sering memengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu, dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Maka peneliti melakukan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi waktu dengan mewawancarai guru pada pagi hari lalu mewawancarai di siang hari, bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya (Zulmiyetri, 2019, p.66).

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif kualitatif. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah diambil oleh diri sendiri maupun orang lain. Langkah analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dan membuang yang tidak penting dalam penelitian, lalu dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2019, p. 247). Redaksi data dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh langsung dari wawancara. Setelah melakukan

wawancara, analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan memutar kembali rekaman hasil wawancara mendengarkan dengan seksama kemudian menuliskannya dengan kalimat kata yang sesuai dengan apa yang ada direkam tersebut. Adapun data-data yang diperoleh berupa penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran.

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan sejenisnya yang sering digunakan dalam penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2019, p. 247). Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif data dapat disajikan berbentuk tabel, grafik, gambar yang dapat mendukung penelitian ini sehingga dapat menghasilkan informasi yang akurat. Melalui penyajian data tersebut maka data terorganisasi, tersusun dan terpola sehingga mudah untuk dipahami. Data yang disajikan berupa penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran sehingga dapat menghasilkan informasi yang dapat ditarik kesimpulannya.

Selanjutnya langkah ke tiga dalam analisis kualitatif yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari data yang telah di analisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Kesimpulan yang dibuat dalam penelitian ini berupa hasil pembahasan dari analisis berupa penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 10 Mei 2023 Sampai tanggal 18 Mei 2023 di SD Negeri 5 Pedamaran. Hasil analisis data didalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

### **Reduksi Data**

Dalam penelitian ini data yang digunakan meliputi data hasil observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan pada siswa yaitu mengamati siswa pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media mozaik, kegiatan wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran seni rupa dan siswa kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran.

### **Penyajian Data**

Analisis data observasi berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penelitian bahwa pada saat pembelajaran berlangsung hampir semua siswa sudah kreatif dalam belajar dengan media mozaik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV SD, hal ini terlihat ketika siswa tidak memahami materi mereka mengangkat tangan dan mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum dipahaminya, kemudian siswa juga mencatat materi dibuku pelajarannya ketika guru sedang menjelaskan materi yang diajarkan, siswa juga sudah dapat menyelesaikan karya mozaiknya sendiri dan tepat waktu. Namun ada beberapa siswa yang tidak kreatif dalam belajar hal ini dilihat siswa belum berani mengungkapkan gagasan, ide-ide yang mereka punya, siswa juga malu untuk bertanya. Hal ini sesuai dengan aspek-aspek yang diamati yaitu: pada aspek pertama semua siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, ketika guru sedang menjelaskan materi siswa sangat memperhatikan dan mencatat materi dibuku pelajarannya, namun hanya ada beberapa siswa yang tidak membaca buku pelajaran sebelum guru datang.

Aspek kedua yakni sering mengajukan pertanyaan yang berbobot ketika diamati ada beberapa siswa yang sering mengajukan beberapa pertanyaan, siswa langsung bertanya kepada guru ketika mereka tidak paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru, namun banyak siswa yang hanya menyimak saja tidak berani bertanya. Aspek ketiga yakni memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah pembelajaran setelah diamati hanya sedikit siswa yang menyampaikan solusi ketika dalam diskusi kelompok, siswa juga menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran. Aspek keempat mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu setelah diamati, siswa tidak spontan mengangkat tangan namun meminta izin terlebih dahulu siswa ketika ingin menyampaikan pendapatnya, siswa juga tidak malu-malu mengungkapkan ide atau gagasan yang dia punya.

Aspek yang kelima yakni mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya ada beberapa siswa yang aktif dan sering mengungkapkan ketidakpahaman materi kepada guru, sehingga guru langsung menjelaskan kembali apa yang tidak dimengerti oleh siswa dan juga guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan, beberapa siswa juga dapat menjawab pertanyaan dengan hasil pemikirannya sendiri namun ada juga siswa

yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa tersebut hanya diam ketika ditanya. Aspek yang keenam yakni siswa dapat bekerja sendiri, setelah diamati siswa tidak dapat mengerjakan tugasnya sendiri, karena siswa butuh bantuan dan bimbingan guru dalam proses pembuatan karya mozaik, siswa masih kebingungan dalam langkah-langka pembuat mozaik, namun semua siswa dapat menyelesaikan tugas karya mozaiknya sendiri tanpa bantuan teman-teman lainnya. Aspek ketujuh yakni senang mencoba hal-hal baru setelah diamati hampir semua siswa senang membuat karya mozaik pada pelajaran seni rupa dan prakarya dan siswa juga menyelesaikan tugas karya mozaik dengan tepat waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, sesuai dengan beberapa aspek yang diamati, diketahui bahwasannya pada aspek memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, siswa dapat bekerja sendiri dan senang mencoba hal-hal baru hampir semua siswa telah kreatif dalam belajar akan tetapi, banyak siswa yang tidak memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah pembelajaran, menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu setelah diamati, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, siswa masih perlu meningkatkan kreativitasnya dalam belajar, dan guru harus lebih memberikan motivasi.

Analisis hasil wawancara berdasarkan dengan hasil kegiatan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran seni rupa dan prakarya di SD Negeri 5 Pedamaran pada kreativitas siswa dalam belajar seni rupa dan prakarya menggunakan media mozaik yakni media mozaik dapat meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dilihat pada siswa senang dan gembira sesudah membuat karya mozaik, siswa dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dan menyelesaikan dengan tepat waktu. Hampir semua siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, dapat bekerja sendiri dan senang mencoba hal baru. Siswa juga rata-rata siswa menjawab pertanyaan guru dengan pendapatnya sendiri, siswa juga sangat senang belajar dengan media mozaik karena siswa dapat membuat kreasinya masing-masing dan dengan itulah siswa jadi percaya diri dengan karya yang dia buat. Namun siswa belum bisa mengerjakan sendiri karya mozaik karena siswa masih butuh bimbingan guru dan masih ada beberapa yang masih bertanya pada saat pembuatan mozaik berlangsung. Ada beberapa siswa yang tidak berani untuk menyampaikan ide atau pendapat yang dia punya.

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara yang sudah dilakukan dengan siswa kelas IV di SD Negeri 5 Pedamaran penggunaan media mozaik dapat menambah kreativitas siswa menambah rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Siswa juga sering mengajukan pertanyaan ketika belum memahami materi yang dijelaskan. Siswa juga menyampaikan ide gagasan mengenai suatu permasalahan dalam pembelajaran karya mozaik, siswa menyampaikan pendapat sendiri saat menjawab pertanyaan dari guru. Namun siswa belum bisa membuat karya mozaik sendiri karena siswa sering kesulitan dalam langkah pembuatan karya mozaik.

Siswa subjek 1 mengatakan bahwa iya, penasaran ingin mencoba membuat karya mozaik, saya sering menyampaikan ide dan menyampaikan pendapat sendiri saat menjawab pertanyaan dari guru, bisa menyelesaikan karya mozaik sendiri dan mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, namun tidak bisa membuat karya mozaik sendiri karena sulit untuk memahami cara pembuatannya sehingga masih memerlukan bimbingan guru. Media mozaik membuat saya lebih kreatif dalam belajar. Siswa subjek 2 mengatakan Iya, saya sangat penasaran, menjawab dengan pendapat sendiri yang ada dalam pikiran saya, bisa menyelesaikan sendiri sangat senang karena praktik langsung menggunakan bahan dan tidak membosankan, pada saat belajar dengan mozaik saya senang berkreasi dan mempunyai ide-ide dalam membuat karya mozaik dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu namun saya belum bisa mengerjakan sendiri tanpa bantuan guru karena saya kesulitan dalam langkah-langkah awal pembuatan karya mozaik dan saya tidak menyampaikan ide dalam pembuatan karya. Subjek 3 mengatakan dengan mozaik saya dapat lebih memahami materi pelajaran, sering mengajukan pertanyaan, sangat senang karena dengan mozaik dapat mengkreasi sesuai ide, dapat menyelesaikan tugas mozaik sendiri dan tepat waktu, namun saya tidak mengerjakan sendiri karena saya bingung dengan cara membuatnya sehingga perlu dibimbing oleh guru.

### **Menarik Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 5 Pedamaran, penggunaan pembelajaran mozaik dapat meningkatkan kreativitas siswa saat belajar seni rupa dan prakarya hal ini dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan berdasarkan indikator kreativitas yang diungkap oleh Hamzah dalam (Anugraheni, 2019, p.6) yakni memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap

suatu masalah, mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya dan dapat bekerja sendiri serta senang mencoba hal-hal baru.

Berdasarkan hasil observasi, hampir semua siswa memiliki kreativitas dalam belajar menggunakan media mozaik, diketahui bahwasannya pada aspek memiliki rasa ingin tahu yang besar siswa, siswa sangat tertarik belajar menggunakan media mozaik, selanjutnya pada aspek sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, ada beberapa siswa yang sering menanyakan apa yang belum dipahami seperti menanyakan langkah-langkah pembuatan karya mozaik. Kemudian pada aspek memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah pembelajaran, ada beberapa siswa yang sering memberikan gagasan namun kebanyakan siswa tidak berani menyampaikan usulannya. Selajutnya pada aspek mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu, siswa tidak menjawab secara spontan, siswa meminta izin terlebih dahulu sebelum menyampaikan pendapat ataupun ingin bertanya. Pada aspek mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, ada beberapa siswa menyampaikan pendapat sesuai pemikirannya sendiri. Pada aspek dapat bekerja sendiri, semua siswa tidak dapat mengerjakan karya mozaik sendiri tanpa bantuan guru, karena harus dijelaskan terlebih dahulu langkah-langkah pembuatan karya, namun siswa dapat menyelesaikan karyanya sendiri-sendiri. Pada aspek senang mencoba hal-hal baru, siswa sangat senang mencoba belajar menggunakan media mozaik karena membuat siswa lebih kreatif dan mengkreasikan dengan karyanya.

Berdasarkan hasil analisis wawancara, hampir semua siswa kreatif dalam belajar pelajaran seni rupa dan prakarya menggunakan media mozaik, siswa senang dan gembira sesudah membuat karya mozaik, siswa dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dan menyelesaikan dengan tepat waktu. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, senang mencoba hal baru. Siswa juga rata-rata siswa menjawab pertanyaan guru dengan pendapatnya sendiri, siswa juga sangat senang belajar dengan media mozaik. Namun siswa tidak bisa mengerjakan sendiri karya mozaik karena siswa masih perlu bimbingan dan bantuan dari guru, menurut guru siswa masih banyak bertanya pada saat pembuatan karya mozaik tersebut.

## **Pembahasan**

Kreativitas pada abad 21 sangat penting karena merupakan salah satu dari tujuh kompetensi pembelajaran inti, selain itu kreativitas juga memerlukan sebuah dorongan dan daya tarik yang mendorong dalam pendidikan saat ini (Perry & Collier, 2018, p. 24). Kreativitas sangat ditekankan dalam membuat karya mozaik dikarenakan hasil karya mozaik tergantung bagaimana siswa mampu memunculkan ide/gagasan yang sesuai pada proses pembuatan agar hasilnya memiliki unsur pengembangan. Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai *tesserae*, (potongan kecil), yang digunakan untuk membuat pola atau gambar (Muharrar, 2013, p. 66). Pada penelitian ini peneliti membahas penggunaan media pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran.

Berdasarkan dengan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 5 Pedamaran pada siswa kelas IV secara keseluruhan, bahwa penggunaan pembelajaran mozaik dapat meningkatkan kreativitas siswa saat belajar seni rupa dan prakarya. Hal ini dilihat pada hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan mengamati siswa saat sedang belajar menggunakan media mozaik.

Berdasarkan hasil observasi semua siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, ketika guru sedang menjelaskan materi siswa sangat memperhatikan dan mencatat materi dibuku pelajarannya, ada beberapa siswa yang membaca buku sebelum guru datang dan sebelum proses belajar dimulai. Ada beberapa siswa sering mengajukan pertanyaan yang berbobot kepada guru, apabila siswa tidak memahami materi yang dijelaskan siswa langsung bertanya kepada guru. Ada juga beberapa siswa yang memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah pembelajaran, contohnya siswa menyampaikan permasalahan mengenai pembuatan karya mozaik yaitu siswa bertanya kalau tidak ada biji-bijian apakah bisa diganti dengan bahan lain.

Siswa yang aktif dan sering mengungkapkan ketidakpahaman materi kepada guru, sehingga guru langsung menjelaskan kembali apa yang tidak dimengerti oleh siswa dan juga guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan, beberapa siswa juga dapat menjawab pertanyaan dengan hasil pemikirannya sendiri. Akan tetapi siswa tidak bisa mengerjakan sendiri tugas mozaik karena siswa sering bertanya mengenai proses pembuatan,

siswa masih perlu bimbingan dan bantuan guru. Namun siswa namun siswa dapat menyelesaikan tugasnya secara sendiri-sendiri tanpa dibantu temannya. Semua siswa senang mencoba hal-hal baru setelah senang belajar membuat prakarya mozaik pada pelajaran seni rupa dan prakarya dan siswa juga menyelesaikan tugas karya mozaik dengan tepat waktu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai guru dan siswa kelas IV SD Negeri Pedamaran bahwa penggunaan media pembelajaran mozaik menambah kreativitas siswa dalam belajar, pembelajaran tentang mozaik sangat menambah rasa ingin tahu siswa dan dapat meningkatkan kreativitas siswa serta mengembangkan kemampuan motorik siswa. Siswa sering bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami. Siswa sangat aktif bertanya tentang prosedur pembuatan karya mozaik contohnya mengenai bahan yang digunakan dalam pembuatan karya mozaik tersebut. Siswa tidak selalu seponatan dalam menyampaikan pendapat maupun bertanya karena siswa sering meminta izin terlebih dahulu ketika ingin mengajukan pertanyaan.

Rata-rata siswa menjawab pertanyaan guru dengan pendapatnya sendiri. Akan tetapi tidak banyak siswa yang memberikan ide mengenai pembuatan tugas karya mozaik. Siswa juga tidak bisa membuat karya mozaik tanpa bantuan guru karena siswa masih butuh bimbingan guru dan masih ada beberapa siswa yang masih bertanya pada saat pembuatan mozaik berlangsung. Namun siswa dapat menyelesaikan karya mozaik sendiri, siswa sangat senang, karena dengan mozaik siswa bisa membuat kreasinya masing-masing, siswa dapat membuat ide-ide dalam menggambar motif pembuatan karya mozaik dan siswa jadi percaya diri dengan karya yang dia buat siswa juga tidak merasa bosan dalam belajar dengan media mozaik sangat menambah kreativitas siswa, hal ini dilihat pada siswa senang dan gembira sesudah membuat karya mozaik dan siswa dapat menyelesaikan karya mozaik dengan tepat waktu.

Hasil analisis penelitian ini sesuai dengan indikator kreativitas siswa menurut Hamzah dalam (Anugraheni, 2019, p.6) yakni, memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian oleh Rohmah (2022) yang berjudul implementasi mozaik untuk membangun kreativitas anak kelas V, hasil penelitian ini menunjukkan pembelajarn mozaik memberikan dampak positif dalam membangun kreativitas anak, anak terbiasa menciptakan ide karya seni ordsinil, menjadikan anak lebih luwes dalam berpikir, mendorong anak menciptakan karya dan memanfaatkan alam sekitarnya, menjadikan anak bertanggung jawab menjalankan tugas yang diberikan guru dan anak menjadi mandiri dalam belajar.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian oleh Hasnawati dan Anggraini (2016) yang berjudul mozaik sebagai sarana pengembangan kreativitas anak dalam pembelajaran seni rupa, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak bisa dikembangkan melalui mozaik karena dalalam pembuatan mozaik terdapat keterampilan membuat desain motif sesuai ide yang dimiliki anak, memilih alat dan bahan sesuai dengan tema yang akan dibuat, keterampilan dan ketelitian dalam menggunting atau memotong bahan serta ketelitian dalam menempel potongan-potongan ke dasaran gambar yang sudah dibuat.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 5 Pedamaran pada siswa kelas IV dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran mozaik dapat mempengaruhi kreativitas siswa saat belajar seni rupa dan prakarya hal ini dilihat berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, dapat bekerja sendiri serta senang mencoba hal-hal baru, akan tetapi hanya ada beberapa siswa yang memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah dalam pembelajaran, siswa juga belum bisa mengerjakan sendiri tugas mozaik karena siswa masih butuh bimbingan dari guru, masih banyak siswa yang bertanya pada saat pembuatan karya mozaik berlangsung. Namun siswa dapat menyelesaikan karya mozaik sendiri, siswa juga sangat senang dengan mozaik siswa dapat membuat karya dengan ide kreasinya masing-masing.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anugraheni. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* . Vol.3 No. 4
- Aprilia. (2021). Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar Al-Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 17.
- Darmanelis. (2022). Meningkatkan Kompetensi pedagogic guru dalam penggunaan media pembelajaran digital pada masa adaptasi kebiasaan baru (ABK) terhadap hasil belajar tematik SDN 77/X parit culum 1 Tahun 2020/2021. *Jurnal ilmiah Dikdaya*, Vol.12 (1), 217-224.
- Hasnawati., & Anggraini, D. (2016). Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.6, No. 2, p.226-231
- Rohmah, Laila M. (2022). *Implementasi Mozaik Untuk Membangun Kreativitas Anak Kelas V di MIN 6 Ponogoro pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Institusi Agama Islam Negeri Ponogoro.
- Mardianto. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Hasnam, M. (2021). Pembelajaran Mozaik di Masa Pandemi bagi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 25 Taraweang Kabba Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of SECE Studies in Early Childhood Education*.
- Sayidah, N. (2018). *Metodologi penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Perry & Collier. (2018). *What counts as creativity in education? An inquiry into the intersections of public, political, and policy discourses*. Canadian Journal Of Education, Vol. 41 Issue 1, P24-43. 20p.
- Farina, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Karya Mozaik di Kelas III SD Negeri I Boih Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alpa Beta.
- Muharrar, S., & Verayanti, S. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Medan: Erlangga.
- Wahyudi., & Nurjaman, I. (2018). Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Zulmiyetri, Nurhastuti, & Safaruddin. (2019). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.