

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SD 4 GONDANGMANIS  
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI MEDIA KOLASE**

**Wasis Wijayanto<sup>1</sup>, Amanda Diva Hadi Ramadhani<sup>2</sup>,  
Yollanda Vannesicha Widyatma<sup>3</sup>**

PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [wasis.wijayanto@umk.ac.id](mailto:wasis.wijayanto@umk.ac.id)<sup>1</sup> , [202233307@std.umk.ac.id](mailto:202233307@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>,  
[202233328@std.umk.ac.id](mailto:202233328@std.umk.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the initial condition of student creativity, the process of applying media, the results of increasing creativity, and the obstacles faced and solutions applied to improve creativity in learning fine arts using collage media in class III SD 4 Gondangmanis. The research method used is qualitative with a case study approach. The results showed that before the application of collage media, students' creativity in learning fine arts was still low. The process of applying collage media is carried out in several stages, namely introduction to techniques, exploration of materials, making works, and evaluation. After the application of collage media, students' creativity increased significantly, with the percentage increase reaching 50%. The obstacles faced were varied student motivation, limited materials, and limited learning time. Efforts made to overcome the obstacles were the application of interactive learning strategies, material variations, and strengthening student motivation. The conclusion of this research is that the application of collage media is proven effective in improving the creativity of third grade students of SD 4 Gondangmanis in learning fine arts.*

**Keywords:** *Collage Media, Creativity, Fine Art Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa, proses penerapan media, hasil peningkatan kreativitas, dan kendala yang dihadapi serta solusi yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran seni rupa menggunakan media kolase di kelas III SD 4 Gondangmanis. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media kolase, kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa masih rendah. Proses penerapan media kolase dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu pengenalan teknik, eksplorasi material, pembuatan karya, dan evaluasi. Setelah penerapan media kolase, kreativitas siswa meningkat secara signifikan dengan persentase peningkatan mencapai 50%. Kendala yang dihadapi adalah motivasi siswa yang bervariasi, keterbatasan bahan, dan waktu pembelajaran yang terbatas. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yaitu penerapan strategi pembelajaran yang interaktif, variasi material, dan penguatan motivasi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media kolase terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis dalam pembelajaran seni rupa.

**Kata Kunci:** Media Kolase, Kreativitas, Pembelajaran Seni Rupa

## **A. Pendahuluan**

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, unik, dan belum pernah ada sebelumnya. Baik anak-anak maupun orang dewasa memiliki bakat kreatif di dalam diri mereka, begitu juga dengan siswa karena setiap siswa memiliki potensi yang berbeda-beda. Individu dapat mengasah kreativitas mereka melalui kegiatan yang melibatkan imajinasi atau pengolahan ide, di mana hasilnya bukan sekadar ringkasan, tetapi juga menciptakan pola-pola baru serta menggabungkan informasi (Naibaho & others, 2024). Kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan komposisi, produk, atau ide yang asli dan belum pernah ada sebelumnya. Selain itu, kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan hal-hal baru yang imajinatif (Harahap, 2022). Tujuan dari pembelajaran seni budaya dan prakarya adalah untuk mengembangkan baik keterampilan maupun kreativitas para peserta didik (Nurhayati et al., 2020).

Pendidikan adalah proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara aktif yang meliputi spiritualitas, pengendalian

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan. Sekolah, baik yang dikelola pemerintah maupun masyarakat, memiliki tanggung jawab besar dalam memfasilitasi proses pembelajaran ini, sehingga peserta didik dapat mencapai potensi optimalnya dan berkontribusi bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas, 2003). Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah mengacu pada UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengadopsi taksonomi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran ketiga ranah ini bersifat holistik, artinya pengembangan satu ranah tidak bisa dipisahkan dari lainnya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang utuh akan menghasilkan pribadi yang memiliki penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara menyeluruh (Musthafa & Meliani, 2021).

Perkembangan dalam dunia pendidikan, terutama terkait kurikulum dan materi, mengalami banyak perubahan yang saling terkait. Proses pembelajaran sangat bergantung

pada kurikulum yang diterapkan (Nuraeni et al., 2023). Salah satu manfaat penting dari penerapan Kurikulum Merdeka dan Perangkat Pembelajaran Terbuka adalah peningkatan kreativitas peserta didik (Permana, 2023). Baik pendidik maupun peserta didik diharapkan untuk berpikir kritis, berinovasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Kreativitas ini juga berdampak positif pada peningkatan nilai, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

Di era perkembangan teknologi yang pesat, kreativitas siswa perlu terus diasah karena berperan penting dalam membentuk masa depan mereka (Sinaga, 2023). Dalam konteks global saat ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang merangsang potensi kreatif siswa (Crisvin. et al., 2023). Guru perlu aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta memberikan perhatian khusus pada perbedaan kemampuan setiap siswa (Diana Ermawati et al., 2022). Pembentukan kreativitas juga membutuhkan suasana belajar yang aman dan nyaman untuk memotivasi siswa. Pembelajaran seni, dengan

unsur imajinasi dan produksi karya, dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa (Setyaningrum & Hutami, 2021). Selain itu, melalui pembelajaran dengan muatan lokal dapat meningkatkan rasa cinta tanah air dalam menghadapi era globalisasi (Wijayanto et al., 2023).

Pendidikan seni di sekolah berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan bakat seni peserta didik. Tujuan pendidikan seni, seperti yang diungkapkan Suhaya (2016), adalah untuk memberikan pengalaman berkarya, mengembangkan konsep karya, meningkatkan apresiasi estetika, dan memahami fungsi seni dalam kehidupan. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal. Hal ini menjadi acuan dalam pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar, di mana guru perlu memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk bereksplorasi, mengekspresikan kreativitas dan potensi seninya, serta mengembangkan keterampilan dan

kemampuan berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III di SD 4 Gondangmanis pada tanggal 18 Oktober 2024, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi seni rupa. Siswa kelas III menunjukkan kurangnya aktivitas dan kreativitas dalam pembelajaran. Selain keterampilan dan kreativitas, penting juga untuk menumbuhkan motivasi belajar seni budaya pada siswa. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa adalah media kolase (Setyorini et al., 2023). Proses pembelajaran melalui kegiatan kolase dengan bahan yang mudah didapat, menarik, dan menyenangkan dapat mendorong anak untuk berekspresi dalam karya mereka (Setiari et al., 2024). Kenaikan kreativitas anak terlihat dari kemampuan sebagian besar anak untuk membuat karya sendiri dan menghasilkan karya yang rapi, memenuhi kriteria berkembang sangat baik (Rahmawati et al., 2024).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Julfatujahra et al., (2022) yang berjudul "Peningkatan

Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas siswa; 14,28% siswa mencapai kriteria berkembang sesuai harapan, dan 85,71% siswa mencapai kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian, pada siklus II, terdapat peningkatan kreativitas sebesar 85,71%. Menurut penelitian Fijriah (2020) yang berjudul "Implementasi Bermain Kolase dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B Madrasah Ibtidaiyah", penerapan teknik bermain kolase dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya di MI Salafiyah Kota Cirebon berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Pada awalnya, sebagian besar siswa berada dalam kategori "Belum Berkembang", namun seiring dengan pelaksanaan kegiatan kolase, persentase siswa yang menunjukkan perkembangan baik meningkat drastis. S. A. Rahmawati et al., (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Seni Rupa Melalui Teknik Kolase", menjelaskan

bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini setelah dua siklus menunjukkan peningkatan kreativitas belajar siswa. Dari siklus 1 ke siklus 2, terjadi peningkatan sebanyak 20% hingga 50%, yang berada dalam kategori cukup. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan teknik kolase berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III pada materi seni rupa.

Berdasarkan penjabaran tersebut penulis menemukan permasalahan yaitu: a. Bagaimana tingkat kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis dalam pembelajaran seni rupa sebelum diterapkan media kolase?, b. Bagaimana proses penerapan media kolase dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis?, c. Seberapa besar peningkatan kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis dalam pembelajaran seni rupa setelah diterapkan media kolase?, d. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis dalam pembelajaran seni rupa?, e. Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam penerapan media kolase untuk

meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis dalam pembelajaran seni rupa?

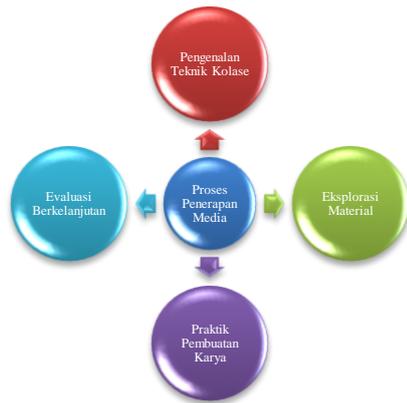
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa, proses penerapan media, hasil peningkatan kreativitas, dan kendala yang dihadapi serta solusi yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran seni rupa menggunakan media kolase di kelas III SD 4 Gondangmanis. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai hal yang ditemukan serta mengembangkan kreativitas siswa dalam hal seni rupa.

#### 1. Aspek Kreativitas :



**Gambar 1.** *Bagan Aspek Kreativitas* (N. Rahmawati et al., 2022)

#### 2. Proses Penerapan Media :



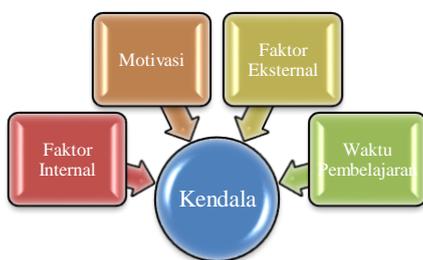
**Gambar 2. Bagan Proses Penerapan Metode** (Anggraeni et al., 2021)

3. Hasil Peningkatan :



**Gambar 3. Bagan Hasil Peningkatan** (Romadhon et al., 2023)

4. Kendala :



**Gambar 4. Bagan Kendala** (BARUS, 2024)

5. Solusi yang Diterapkan :



**Gambar 5. Bagan Solusi yang Diterapkan** (Nurlina & Marni, 2024)

Penelitian ini menawarkan sebuah pendekatan inovatif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis melalui pembelajaran seni rupa dengan media kolase. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan media kolase yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai bahan dan tekstur, merangsang imajinasi dan kemampuan berekspresi mereka. Kolase sebagai media pembelajaran seni rupa memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dengan cara yang lebih bebas dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Keunggulan penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memberikan alternatif

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di SD 4 Gondangmanis.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Musianto (2002), Pendekatan kualitatif dalam penelitian berfokus pada pemahaman mendalam melalui data deskriptif dan non-numerik, menggunakan metode seperti wawancara mendalam, analisis isi, dan observasi. Pendekatan kualitatif dengan model studi kasus adalah metode penelitian yang intensif dan mendalam terhadap program, peristiwa, atau aktivitas tertentu (Rusli, 2021). Tujuannya adalah untuk memahami aktivitas atau peristiwa yang sedang berlangsung, sehingga peneliti dapat menggali konteks dan dinamika kasus tersebut, memberikan wawasan komprehensif tentang aktivitas yang diteliti (Fadli, 2021). Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap aktivitas pembelajaran, menganalisis perkembangan kreativitas siswa secara individual, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan

penerapan media kolase di kelas III SD 4 Gondangmanis. Dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dilalui siswa dan guru, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitas media kolase dalam meningkatkan kreativitas siswa di tingkat dasar (Yasa & Yudana, 2023).

Prosedur atau alur pendekatan penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi awal untuk memahami kondisi kelas dan karakteristik siswa. Selanjutnya, peneliti akan merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa dengan media kolase selama beberapa pertemuan. Setelah itu, peneliti akan melakukan wawancara dan diskusi kelompok dengan siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam pembelajaran tersebut. Pengumpulan data akan dilakukan secara sistematis, dan peneliti akan mencatat berbagai temuan yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut.



**Gambar 6.** *Bagan Langkah Observasi*(Lubis et al., 2024)

Penelitian ini mengadopsi wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data untuk memahami proses pembelajaran seni rupa menggunakan media kolase. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi awal, sedangkan observasi bertujuan untuk memahami kondisi awal pembelajaran (Angga & Puspita, 2022). Alat ukur yang digunakan adalah lembar kerja dengan gambar yang sama untuk setiap siklus, dan perlengkapan yang diperlukan untuk menciptakan karya kolase meliputi kertas print, kertas origami, daun kering, biji-bijian,

gunting, pena, pensil, penghapus, dan lem. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup tiga langkah: reduksi data untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, penyajian data dalam bentuk uraian sistematis, dan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan (A. Khoirunnisa & Soro, 2021).

Prosedur penelitian diawali dengan pengungkapan data kualitatif berupa kondisi awal kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD 4 Gondangmanis. Penelitian ini menghasilkan temuan mengenai proses penerapan media kolase sebagai media pembelajaran, peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya media tersebut, serta identifikasi kendala dan solusi yang diterapkan selama proses pembelajaran. Signifikansi dari penelitian "Penerapan Metode Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Siswa Kelas III SD 4 Gondangmanis" menunjukkan adanya perubahan positif dalam aspek kreativitas dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Adapun alur tahapan

dan luaran hasil penelitian dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



**Gambar 7.** Hasil yang Diharapkan

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1) Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Sebelum Diterapkan Media Kolase

Hasil penelitian mengenai tingkat kreativitas siswa kelas III SD 4 Gondangmanis sebelum diterapkannya media kolase menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa masih berada pada level yang rendah. Dari segi kemampuan dasar siswa, banyak yang belum menguasai elemen-elemen

penting dalam seni rupa, seperti garis, bentuk, dan warna. Sebagian besar siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup untuk mengaplikasikan konsep-konsep dasar tersebut dalam karya seni mereka. Hal ini tercermin dari karya yang dihasilkan, yang cenderung sederhana dan kurang menunjukkan eksplorasi ide. Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan dalam kemampuan dasar seni rupa agar siswa dapat lebih percaya diri dalam berkarya (Oktaviani & Tri, 2022).

Minat siswa dalam berkarya seni juga menjadi perhatian utama (Suryawan & Putra, 2020). Sebelum penerapan media kolase, siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran seni rupa. Banyak siswa yang lebih memilih untuk tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan beberapa di antaranya terlihat tidak tertarik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Ketidakberdayaan

ini mungkin disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan sebelumnya. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan mereka secara aktif (Y. V. Khoirunnisa, 2022). Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap seni rupa, dan hal ini berkontribusi terhadap rendahnya tingkat kreativitas mereka.



**Gambar 8.** Hasil kreativitas awal siswa dengan bahan kertas origami



**Gambar 9.** Hasil kreatifitas awal siswa dengan bahan daun kering

Selain itu, pemahaman teknik dasar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi

kreativitas siswa (Fajra et al., 2023). Sebelum menggunakan media kolase, siswa sering kali kesulitan dalam menerapkan teknik-teknik dasar yang diperlukan untuk menciptakan karya seni yang baik. Banyak siswa yang tidak memiliki pengalaman dalam menggunakan berbagai teknik, sehingga mereka merasa terhambat dalam mengekspresikan ide-ide mereka. Pembelajaran seni rupa yang tidak memanfaatkan media yang menarik menyebabkan siswa tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk belajar dan berlatih teknik-teknik dasar dengan baik (Aini et al., 2024). Sehingga, mereka belum mampu mengembangkan kreativitas secara optimal. Dengan kondisi ini, sangat jelas bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa memahami dan menerapkan teknik dasar dengan lebih baik.

## **2) Proses Penerapan Media Kolase Dalam Pembelajaran Seni Rupa**

Proses penerapan media kolase dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD 4 Gondangmanis dimulai dengan pengenalan teknik kolase. Pada tahap ini, guru mengenalkan konsep kolase kepada siswa dengan memberikan penjelasan mengenai apa itu kolase, serta berbagai teknik yang dapat digunakan untuk menciptakan karya seni dengan media tersebut. Guru mendemonstrasikan cara memotong, menyusun, dan merekatkan berbagai bahan, seperti kertas, kain, dan benda-benda lain yang dapat digunakan dalam kolase. Melalui demonstrasi ini, siswa mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana teknik kolase dapat digunakan untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka. Pengenalan ini bertujuan untuk membangun dasar pemahaman yang kuat

sebelum siswa mulai berkreasi (Azizah & Utami, 2022).



**Gambar 10.** *Proses menggunting bahan*

Setelah pengenalan teknik, siswa diajak untuk melakukan eksplorasi material. Pada tahap ini, siswa diberikan kebebasan untuk memilih berbagai jenis material yang ada dan mengeksplorasi cara penggunaannya. Siswa terlihat antusias dalam mencoba berbagai kombinasi bahan dan teknik yang telah diajarkan sebelumnya. Proses eksplorasi ini tidak hanya meningkatkan minat mereka untuk berkarya, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas (Putri et al., 2021). Dengan memberi mereka kebebasan untuk bereksperimen, siswa mulai

menunjukkan keberanian untuk mencoba hal-hal baru dalam karya seni mereka, yang merupakan langkah positif dalam meningkatkan kreativitas (Sundari & Zahro, 2021).



**Gambar 11.** *Proses menempelkan bahan daun kering*



**Gambar 12.** *Proses menempelkan bahan biji-bijian*



**Gambar 13.** *Proses menempelkan bahan kertas origami*

Setelah tahap eksplorasi, siswa melanjutkan ke praktik pembuatan karya. Dalam tahap ini, siswa mulai mengaplikasikan teknik kolase yang telah dipelajari untuk menciptakan karya seni mereka sendiri. Guru berperan aktif dalam membimbing dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberikan arahan dan masukan yang konstruktif (Sholeh et al., 2024). Siswa bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, sehingga mereka dapat saling berbagi ide dan teknik. Proses ini menciptakan suasana kolaboratif yang mendorong siswa untuk lebih aktif

berpartisipasi dan berinovasi. Hasil karya yang dihasilkan bervariasi, mencerminkan keberagaman ide dan kreativitas siswa.

Tahap terakhir dari proses penerapan media kolase adalah evaluasi berkelanjutan. Evaluasi dilakukan tidak hanya untuk menilai hasil akhir karya siswa, tetapi juga untuk memberikan umpan balik mengenai proses kreatif yang telah dilalui (Yasa & Yudana, 2023). Guru melakukan diskusi dengan siswa mengenai tantangan yang mereka hadapi dan hal-hal yang mereka pelajari selama proses pembuatan kolase. Dengan melakukan evaluasi berkelanjutan, siswa dapat merefleksikan pengalaman mereka, yang sangat penting untuk perkembangan kreativitas mereka di masa depan (Husain, 2024).

### **3) Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Setelah Diterapkan Media Kolase**

Setelah penerapan media kolase dalam pembelajaran seni rupa, terlihat adanya peningkatan kreativitas yang signifikan pada siswa kelas III SD 4 Gondangmanis. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam berkarya meningkat secara drastis. Sebelum penerapan media kolase, hanya sekitar 30% siswa yang mampu menghasilkan karya yang menunjukkan kreativitas. Setelah penerapan, persentase ini meningkat menjadi 80%, menunjukkan peningkatan sebesar 50%. Karya-karya yang dihasilkan siswa kini lebih variatif dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap teknik kolase (Setyawan et al., 2022).



**Gambar 14.** Hasil kolase siswa dengan bahan biji-bijian



**Gambar 15.** Hasil kolase siswa dengan bahan daun kering



**Gambar 16.** Hasil kolase siswa dengan bahan kertas origami

Proses kreatif siswa juga mengalami perkembangan yang positif. Siswa kini lebih aktif dalam mengeksplorasi ide dan teknik yang berbeda saat menciptakan karya kolase. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi juga berani bereksperimen dengan bahan dan bentuk yang baru. Proses ini menciptakan

suasana belajar yang dinamis dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta kreatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa terlibat aktif dalam setiap tahap proses kreatif, mulai dari eksplorasi material hingga pembuatan karya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media kolase berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Respons siswa terhadap pembelajaran seni rupa dengan media kolase juga sangat positif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan bersemangat dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Mereka terlihat lebih berinteraksi satu sama lain, berbagi ide, dan saling memberikan masukan tentang karya yang dihasilkan. Dari survei yang dilakukan, 90% siswa menyatakan bahwa mereka menikmati pembelajaran seni rupa dengan media kolase dan merasa lebih termotivasi untuk berkarya. Antusiasme ini berkontribusi pada suasana

kelas yang lebih hidup dan kreatif, sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan (Subakti et al., 2024).

Dengan persentase peningkatan kreativitas secara keseluruhan mencapai 80%, dapat disimpulkan bahwa media kolase berhasil menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran seni rupa. Siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya kolase yang kreatif, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan media kolase diharapkan dapat terus dipertahankan dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di masa depan.

#### **4) Kendala Yang Dihadapi Dalam Penerapan Media Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa**

Meskipun penerapan media kolase dalam pembelajaran seni rupa di

kelas III SD 4 Gondangmanis menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses tersebut. Salah satu faktor internal yang menjadi tantangan adalah motivasi siswa yang bervariasi (Amanda et al., 2024). Meskipun banyak siswa menunjukkan antusiasme, ada juga siswa yang kurang percaya diri dalam berkarya, sehingga mempengaruhi keterlibatan mereka dalam proses kreatif. Selain itu, faktor eksternal seperti keterbatasan bahan juga menjadi kendala. Meskipun guru telah menyediakan berbagai material, beberapa siswa merasa terbatas dalam pilihan bahan yang dapat digunakan untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara maksimal.

Kendala lainnya adalah waktu pembelajaran yang terbatas. Proses pembuatan karya kolase membutuhkan waktu yang cukup untuk eksplorasi dan penyelesaian, namun durasi pelajaran sering kali tidak mencukupi. Hal ini

menyebabkan beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan karya mereka dengan baik, sehingga kualitas hasil karya menjadi kurang optimal. Dari evaluasi yang dilakukan, sekitar 60% siswa mengaku bahwa mereka merasa terburu-buru dalam menyelesaikan karya kolase mereka karena keterbatasan waktu. Meskipun demikian, dengan persentase peningkatan kreativitas yang mencapai 80%, penting untuk terus mencari solusi untuk mengatasi kendala-kendala ini agar pembelajaran seni rupa dapat lebih efektif dan menyenangkan di masa mendatang.

##### **5) Upaya Mengatasi Kendala Dalam Penerapan Media Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa**

Untuk mengatasi kendala dalam penerapan media kolase yang bertujuan meningkatkan kreativitas siswa di kelas III SD 4 Gondangmanis, beberapa

upaya telah dilakukan. Pertama, penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan menjadi kunci utama. Guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan memanfaatkan berbagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, pendekatan individual diterapkan untuk memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan, sehingga mereka dapat lebih memahami teknik kolase dan merasa lebih percaya diri dalam berkarya (Lita, 2018).

Selanjutnya, variasi material yang digunakan dalam pembelajaran sangat diperhatikan. Guru berusaha menyediakan berbagai jenis bahan yang lebih beragam, sehingga siswa memiliki lebih banyak pilihan untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan adanya variasi material, siswa dapat lebih leluasa dalam bereksperimen dan menciptakan karya yang unik

(Yuliana et al., 2024). Selain itu, penguatan motivasi juga menjadi fokus, dengan memberikan pujian dan umpan balik positif kepada siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan seni rupa (Gani et al., 2024). Disamping itu, dengan pengadaan bahan yang cukup, siswa dapat lebih bebas dalam berkreasi, sementara penyesuaian waktu memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide dengan lebih mendalam.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kolase dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD 4 Gondangmanis berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Sebelum penggunaan media kolase, kreativitas siswa berada pada level yang rendah, dengan hanya sekitar 30% siswa yang mampu menghasilkan karya yang kreatif. Setelah penerapan media kolase, persentase siswa yang mencapai kriteria kreativitas meningkat menjadi 80%,

menunjukkan peningkatan sebesar 50%. Proses kreatif siswa juga mengalami perkembangan yang positif, dengan mereka lebih aktif dalam mengeksplorasi ide dan teknik yang berbeda saat menciptakan karya kolase. Respons siswa terhadap pembelajaran seni rupa dengan media kolase juga sangat positif, dengan 90% siswa menyatakan bahwa mereka menikmati pembelajaran tersebut dan merasa lebih termotivasi untuk berkarya.

Meskipun penerapan media kolase menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti variasi motivasi siswa, keterbatasan bahan, dan waktu pembelajaran yang terbatas. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, guru telah melakukan berbagai upaya, seperti penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, penyediaan bahan yang lebih beragam, serta penguatan motivasi siswa. Dengan demikian, penerapan media kolase diharapkan dapat terus dipertahankan dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A., Pebrianti, P., Sari, P., Ananda, N. A., Amanda, R. S., & Utami, W. S. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 595–605.
- Amanda, F., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Berbagai Faktor. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 282–293.
- Angga, J., & Puspita, D. (2022). +Jaya+Angga+Dwi+Puspita. 1(5), 491–495.
- Anggraeni, S. N., Mulyana, E. H., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan bahan ajar kolase untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 10–21.
- Azizah, U. F. N., & Utami, C. D. (2022). Restorasi Ragam Hias Tradisi sebagai Model Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8693–8699.
- BARUS, M. B. R., & others. (2024). *PENGARUH MEDIA KOLASE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI CUACA KELAS III SD NEGERI 105308 PANCUR BATU TP 2023/2024*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Crisvin., Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 8–12.
- Diana Ermawati, Lovika Ardana Riswari, & Esti Wijayanti. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 510–514. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9892>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fajra, R. R., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 122–129.
- Fijriah, R. (2020). Implementasi Bermain Kolase dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B Madrasah Ibtidaiyah. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 2(1).
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Ernawati, T., & Wijaya, H. (2024). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa, Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen, Serta Menumbuhkan Minat Baca Dan Tulis. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 106–119.
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 625–630.

- Husain, N. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Teluk Tomini: Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMP Melalui Pendekatan Kolaboratif. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(3).
- Julfatujahra, Luthfi Hamdani Maula, & lis Nurasiah. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 877–883. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2668>
- Khoirunnisa, A., & Soro, S. (2021). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi spldv ditinjau dari gaya belajar peserta didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2398–2409.
- Khoirunnisa, Y. V. (2022). Studi Analisis Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aspek Pengembangan Seni Budaya Dan Prakarya Di MI Siraajul Ummah Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran-STAI Bani Saleh*, 1(1), 85–97.
- Lita, L. (2018). Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya Terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mekarraharja. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 97–110.
- Lubis, N. K., Riska, N., Intani, N., Jannah, N., & Liza, S. N. A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS KOLASE DI MIS AL ISLAMİYAH. *International Journal of Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA)*, 1(2).
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, 4(2), 123–136. <https://doi.org/10.9744/jmk.4.2.p.123-136>
- Musthafa, I., & Meliani, F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Islam Klasik Al-Zarnuji Di Era Revolusi Industri 4.0. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(7), 664–667.
- Naibaho, M., & others. (2024). *PENGARUH PEMBERIAN SOAL BERBASIS HOTS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS V DI UPT SD NEGERI 064025 TAHUN AJARAN 2023/2024*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Nuraeni, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis melalui Motivasi Belajar Matematika dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Edumath*, 9(2), 117–124.
- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School. *NUSANTARA*, 2(3), 426–434.
- Nurlina, N., & Marni, S. (2024). Pemanfaatan Bahan Alam dalam Kegiatan Menggunting untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 2(1), 25–32.
- Oktaviani, R. T., & Tri, M. S. (2022). KREATIVITAS SISWA KELAS X DALAM BERKARYA SENI RUPA

- DI MA AL MAHRUSIYAH KOTA KEDIRI: CREATIVITY OF CLASS X STUDENTS IN WORKING ART. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 122–128.
- Permana, G. (2023). Implementasi Konsep Kurikulum Merdeka dan Perangkat Pembelajaran Terbuka dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Peserta Didik. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Putri, S., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 130–141.
- Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Rahmawati, S. A., Sani, F. A., & Ermawati, D. (2024a). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas III pada Materi Seni Rupa melalui Teknik Kolase. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Rahmawati, S. A., Sani, F. A., & Ermawati, D. (2024b). *PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATERI SENI RUPA MELALUI TEKNIK KOLASE*. 4(1), 30–37.
- Romadhon, I. F., Roziqin, M. F. A., Surya, E. P., Aruna, A., & Iriaji, I. (2023). Penerapan AR Berbasis Audio Visual Interaktif Karya Kaligrafi untuk Meningkatkan Kemampuan dan Kreatifitas SDM MA Ibadurrochman. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1.
- Rusli, M., & others. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60.
- Setiari, N. M. A., Suyanta, I. W., Suryawan, I. G., & Hikmah, N. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN KOLASE DAUN KERING DI TK TUNAS MEKAR I DALUNG KUTA UTARA. *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies*, 1(1), 83–92.
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). PEMBENTUKAN KREATIVITAS MELALUI PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV PADA MATERI MELUKIS DI SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 515–527. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>
- Setyawan, D., Syafii, S., & Purwanto, P. (2022). BERKARYA SENI KOLASE DENGAN MEMANFAATKAN BENANG SEBAGAI UPAYA PEMBELAJARAN KREATIF BAGI SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 13 SEMARANG. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 11(2), 1–9.
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model project based learning mata pelajaran seni rupa melalui kolase mix media. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 665–674.

- Sholeh, M. I., Tasya, D. A., Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., binti Ab Rahman, S. F., & others. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PJBL) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(2), 158–176.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan teknologi dalam pembelajaran untuk membentuk karakter dan skill peserta didik abad 21. *Journal on Education*, 6(1), 2836–2846.
- Subakti, G. E., Faqihuddin, A., Ilyasa, F. F., & Muflih, A. (2024). Meningkatkan Student Engagement dalam Pembelajaran Sejarah pada Mata Pelajaran PAI melalui Pesta Topeng. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 121–130.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendiidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1–15.
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73–90.
- Suryawan, I. G., & Putra, K. D. S. (2020). Menumbuhkembangkan Apresiasi Seni Rupa Anak Sekolah Dasar Terhadap Karya Seni Lukis Kaca Nagasepaha. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 125–134.
- Wijayanto, W., Fajrie, N., & Zahro, N. F. (2023). MELINTASI ERA GLOBALISASI: EKSPLORASI STRATEGI PELESTARIAN SENI KETHOPRAK WAHYU MANGGOLO DI KABUPATEN PATI: Adaptasi Inovasi, Eksistensi Kethoprak Wahyu Manggolo, dan Globalisasi. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 6(2), 71–79.
- Yasa, I. M. A., & Yudana, I. M. (2023). Strategi Guru Dalam Mengelola Manajemen Pendidikan Berbasis Seni. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1), 85–104.
- Yuliana, Y., Jusnidar, J., Sartika, R. A., Idris, N. R., & Safirah, N. A. (2024). Dampak Model Reggio Emilia pada Perkembangan Imajinasi dan Kreativitas Anak. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 136–149.