

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam proses ini, guru berperan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan memanfaatkan media tertentu sebagai sarana penyampaian informasi. Informasi yang disampaikan oleh guru berisi ajaran atau materi yang terdapat dalam kurikulum (Daniyati et al., 2023). Pada dasarnya, proses belajar bisa berlangsung di mana saja dan bahkan melalui pembelajaran secara formal. Namun, hasil dari proses belajar akan lebih terlihat jelas apabila dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang terstruktur. Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang dirancang guna mendukung proses belajar peserta didik, yang mencakup serangkaian peristiwa atau kegiatan yang disusun secara sistematis dengan tujuan untuk memengaruhi serta menunjang terjadinya proses belajar yang berlangsung secara internal dalam diri peserta didik (Nurhasanah et al., 2019).

Pembelajaran yang efektif merupakan proses belajar yang memberikan kemudahan dan rasa nyaman bagi peserta didik, serta mendukung mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wita Marheni et al., 2024). Menurut Putri, pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses pengajaran yang dapat membangun pengalaman belajar yang bermakna, dapat dilihat melalui partisipasi aktif peserta didik serta adanya pemberian apresiasi terhadap keterlibatan mereka (E. A. Putri et al., 2024).

Guru memegang peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Karena, seorang guru dituntut untuk memiliki penguasaan yang baik terhadap kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian, serta profesionalisme yang memadai dalam mengajar. Salah satu aspek penting dalam kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam memahami kondisi dan kebutuhan peserta didik. Pemahaman ini berperan penting dalam menentukan pendekatan yang tepat, merancang pembelajaran, menyusun silabus, serta memilih model dan metode yang sesuai untuk digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, guru juga

memanfaatkan media sebagai alat bantu guna mendukung kelancaran dan efektivitas pembelajaran (Aisah & Usman, 2023).

Menurut Setiawan et al., (2020) media merupakan sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan serta memiliki kemampuan untuk merangsang perkembangan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor peserta didik, sehingga dapat memotivasi dan mendukung berlangsungnya proses pembelajaran dalam diri peserta didik. Media secara definisi, mencakup segala bentuk dan metode yang dimanfaatkan oleh individu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pada dasarnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan peserta didik, pendidik, serta materi pembelajaran. Dengan demikian, tanpa adanya media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif (Jiyanto, 2023).

Pemanfaatan media mozaik sebagai alat bantu pembelajaran adalah salah satu strategi untuk mendorong peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Karya seni mozaik adalah salah satu materi seni rupa yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Mozaik adalah bentuk karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang dihasilkan dengan menyusun potongan dari bahan tertentu untuk membentuk dan mengisi suatu pola yang telah di tentukan. Mozaik adalah bentuk karya seni yang dihasilkan dengan menyusun dan melekatkan potongan kecil dari berbagai jenis bahan, seperti kertas, kulit telur, keramik, kayu, atau kaca. Potongan-potongan tersebut disusun dengan rapat di atas suatu permukaan untuk menciptakan pola, gambar, atau hiasan tertentu (Maqfiroh et al., 2024).

Mozaik merupakan suatu bentuk karya seni yang tersusun dari berbagai macam potongan yang diatur secara terstruktur guna membentuk suatu gambar atau desain pada permukaan tertentu (Lestari et al., 2023). Potongan-potongan yang digunakan dalam mozaik dapat berupa benda padat seperti lempengan, kubus kecil, potongan, kepingan, atau bentuk lainnya. Meskipun potongan dalam mozaik memiliki ukuran yang relatif serupa, bentuk potongannya dapat beragam sesuai

dengan pola atau gambar yang diinginkan. Proses pembuatan karya mozaik dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan berbagai aspek kreativitas, seperti aspek kognitif, afektif, dan apresiatif. Proses ini menuntut keterlibatan aktif, konsentrasi, kemampuan berpikir, serta kesabaran pada peserta didik.

Menurut Rahim, mozaik adalah gambar, hiasan, atau pola tertentu yang diciptakan dengan merekatkan potongan kecil dari bahan sejenis. Potongan-potongan ini bisa serupa dari segi bahan, bentuk, maupun ukuran. Kemudian, potongan-potongan tersebut disusun rapat pada suatu permukaan atau bidang untuk membentuk sebuah gambar yang utuh (Rahim et al., 2020). Elemen mozaik terdiri dari benda-benda padat yang berbentuk lempengan, kotak-kotak kecil, potongan, biji-bijian dan bentuk sejenis lainnya. Beragam bahan untuk membuat mozaik dapat dengan mudah ditemukan di lingkungan alam sekitar. Jenis bahan dalam pembuatan mozaik dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu bahan lunak dan bahan keras. Bahan lunak meliputi kertas, plastik, daun-daunan, kulit tumbuhan, biji-bijian, dan sejenisnya. Sementara itu, bahan keras mencakup kayu, kaca, logam, tempurung kelapa, keramik, dan bahan jenis lainnya (Samad et al., 2024).

Jadi mozaik dapat dipahami sebagai suatu bentuk karya seni yang dibentuk melalui penempelan potongan bahan secara berdekatan suatu bidang hingga menghasilkan karya yang estetis. Keindahan karya mozaik tersebut akan semakin meningkat apabila peserta didik menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi selama proses pembuatannya.

Banyaknya materi yang tercakup dalam pembelajaran SBdP menyebabkan keterampilan membuat mozaik masih jarang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya di kelas IV, penerapan materi mozaik jarang tersentuh karena dianggap kurang menarik apabila hanya disampaikan secara teoritis tanpa disertai praktik langsung. Kondisi tersebut memberikan dampak terhadap rendahnya tingkat pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi mozaik. Terbatasnya materi serta rendahnya pemahaman peserta didik menyebabkan pembelajaran seni khususnya dalam keterampilan mozaik belum berjalan optimal di SD Negeri 082 Muararajeun. Oleh karena itu, alasan utama peneliti memilih

sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan mozaik, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan serta membentuk pribadi yang cerdas dan kreatif.

Berdasarkan temuan dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru di SD Negeri 082 Muararajeun, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya mengenai materi mozaik di kelas IV, masih terdapat peserta didik yang menunjukkan kurangnya antusias dalam mempelajari materi tersebut. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik belum memahami secara menyeluruh tahapan pembuatan karya mozaik. Hal tersebut disebabkan oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan interaksi dengan peserta didik terbatas sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan seperti ini membuat suasana pembelajaran kurang interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi mozaik pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya masih belum melibatkan praktik langsung dalam pembuatan karya menggunakan media mozaik, sehingga hal tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kreativitas peserta didik.

Dengan demikian, peneliti perlu untuk melakukan pengukuran terhadap tingkat kreativitas peserta didik melalui penerapan media mozaik. Penggunaan media mozaik dalam proses pembelajaran dianggap efektif karena melibatkan pemanfaatan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Selain mendukung prinsip ramah lingkungan, karya yang dihasilkan juga memiliki potensi nilai jual yang tinggi karena keunikannya serta nilai estetika yang dimilikinya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat dan keinginan baru pada peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan rangsangan positif yang dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

Dengan penggunaan media yang tepat, perhatian peserta didik dapat terfokus sejak awal proses pembelajaran, serta memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan (Noris & Lestari, 2022).

Kreativitas mencakup beberapa aspek penting diantaranya, kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir. Selain itu, kreativitas juga dapat dianalisis melalui konsep 4P yang meliputi: pribadi (*person*), sebagai individu yang kreatif; pendorong (*press*), yakni faktor lingkungan yang memengaruhi; proses (*process*), yaitu tahapan berpikir kreatif; serta produk (*product*), yakni hasil nyata dari proses kreativitas tersebut (Salma et al., 2025). Kreativitas sebagai bagian dari kepribadian menunjukkan bahwa setiap individu memiliki potensi kreativitas dalam dirinya. Sebagai faktor pendorong, kreativitas diartikan sebagai sejauh mana lingkungan dapat berperan dalam memberikan dorongan atau motivasi yang mendukung munculnya ide-ide kreatif. Kreativitas sebagai proses menunjukkan bagaimana hasil tertentu dapat dihargai.

Menurut James J. Gallagher (1985), kreativitas adalah suatu tindakan, gagasan, atau produk yang memiliki unsur kebaruan yang sepenuhnya orisinal, berbeda dari yang sebelumnya, atau merupakan hasil modifikasi dari sesuatu yang sudah ada sehingga terlihat lebih inovatif. Sedangkan menurut Boty dan Handoyo, kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan dan menggabungkan gagasan serta imajinasi untuk menciptakan sesuatu yang orisinal, baik berupa ide, aktivitas, maupun penampilan unik dan mampu menarik perhatian. Selain itu, kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menyampaikan ide-ide baru sebagai solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Murdana, 2019).

Kreativitas memiliki berbagai manfaat bagi peserta didik, yaitu:

- a) Kreativitas memberikan dampak positif bagi peserta didik yaitu berupa rasa senang dan kepuasan pribadi yang tinggi. Pengalaman menciptakan sesuatu secara mandiri tidak hanya memberikan penghargaan secara emosional, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kepribadian peserta didik karena mereka merasa dihargai atas karyanya sendiri.

- b) Kreativitas berperan dalam mendorong peserta didik untuk meraih keberhasilan pada bidang yang sesuai dengan minat mereka.
- c) Peserta didik akan belajar mengemukakan pendapat serta memahami tanggung jawab sebagai seorang pemimpin dalam kelompok bermainnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk berpikir, mencipta, serta mengembangkan ide-ide baru guna memecahkan permasalahan, serta mampu menghasilkan solusi yang bersifat orisinal. Pemberian stimulasi yang tepat akan membantu dalam mengembangkan keterampilan, kreativitas, serta potensi yang dimilikinya dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Mozaik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 082 Muararajeun Bandung”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa permasalahan yang dikaji pada penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan media mozaik di kelas eksperimen?
2. Bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan media gambar pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa di kelas kontrol yang menggunakan media gambar dan siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media mozaik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan media mozaik di kelas eksperimen.
2. Mengetahui kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan media gambar di kelas kontrol.

3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa di kelas kontrol yang menggunakan media gambar dan siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media mozaik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terkait penerapan media mozaik untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV SD.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, khususnya dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan bermakna.

- c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan media mozaik dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 082 Muararajeun.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kreativitas pada siswa dapat dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang memuat informasi atau pesan intruksional yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran, sehingga dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien (Carlian, Y., & Dina, N., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran mencakup berbagai

bentuk alat atau bahan yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik, dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian serta minat belajar siswa. Sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

Gambar adalah goresan yang dituangkan pada suatu bidang yang diungkapkan dalam pemikiran-pemikiran, impian dan permainan yang berdasarkan kenyataan peserta didik dalam kehidupannya (Wilyanita et al., 2024). Melalui kegiatan menggambar, manusia dapat mengungkapkan gagasan, ide, dan simbol sebagai bentuk ekspresi diri. Dengan demikian, menggambar menjadi salah satu media untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran seseorang. Kegiatan menggambar tidak hanya bergantung pada imajinasi, tetapi juga memerlukan keberadaan objek sebagai acuan dalam proses visualisasi. Maka dapat disimpulkan bahwa menggambar yaitu suatu bentuk ekspresi kreatif yang melibatkan berbagai metode, media, dan proses. Gambar memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan, merangsang perasaan, dan mengungkapkan pemikiran dan pengalaman secara visual.

Gambar merupakan hasil kombinasi titik, garis, bidang, dan warna yang disusun secara teratur untuk menciptakan sebuah karya. Melalui pembuatan gambar, seseorang dapat mengekspresikan imajinasi yang tersimpan dalam pikirannya. Media gambar merupakan suatu bentuk visual yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami serta menyampaikan informasi yang terdapat dalam suatu permasalahan, sehingga keterkaitan antar komponen dalam permasalahan tersebut menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Sedangkan menurut Hamalik Oemar (2004), media gambar merupakan segala sesuatu yang berbentuk visual dengan berbagai dimensi yang digunakan sebagai ungkapan gagasan atau pemikiran, seperti lukisan, potret, slide, film, dan proyektor. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar termasuk

salah satu media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Setiap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Sadiman (2002), beberapa kelebihan media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Gambar dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan juga waktu.
- b. Gambar dapat mengatasi keterbatasan ketika pengamatan langsung terhadap objek atau peristiwa.
- c. Gambar dapat membantu memperjelas berbagai permasalahan dan mengurangi potensi kesalahpahaman dalam berbagai bidang.
- d. Biaya yang dibutuhkan relatif terjangkau, mudah diperoleh, serta penggunaannya tidak memerlukan peralatan khusus.

Sementara itu, menurut Sadiman (2002), kekurangan dari media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Media gambar hanya bersifat visual dan tidak melibatkan unsur audio maupun kinestetik.
- b. Guru dituntut memiliki keterampilan dalam penggunaan media gambar.
- c. Cenderung hanya menonjolkan aspek estetika atau keindahan visual.
- d. Menggambar benda yang terlalu rumit, cenderung kurang mendukung efektivitas proses pembelajaran.
- e. Ukuran media gambar terbatas sehingga kurang optimal untuk digunakan dalam kelompok besar.
- f. Penggunaannya memerlukan sumber daya terbatas serta ketelitian dan keterampilan khusus.

Media mozaik merupakan sebuah gambar atau hiasan dengan pola tertentu yang dibuat melalui penempelan elemen-elemen kecil yang sejenis, baik dari segi bahan, bentuk, maupun ukuran. Elemen-elemen ini disusun secara rapih dan saling berdekatan pada suatu permukaan. Mozaik merupakan teknik pembuatan karya gambar atau hiasan yang dilakukan dengan merekatkan potongan-potongan bahan kecil secara teratur pada suatu media. Potongan bahan yang digunakan meliputi

kertas, keramik, kaca, dan kayu. Namun, dalam pembuatan suatu gambar mozaik hanya digunakan satu jenis bahan saja.

Menurut Fauziddin (2018) media mozaik memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media mozaik antara lain sebagai berikut:

- 1) Media mozaik mampu mengembangkan kreativitas, aspek emosional, keterampilan sosial, serta kemampuan motorik halus peserta didik.
- 2) Peralatan dan bahan yang dipakai dalam pembuatan mozaik cenderung mudah diperoleh.
- 3) Proses pengerjaan media mozaik bersifat sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran.
- 4) Media mozaik juga berperan dalam melatih konsentrasi, kesabaran, serta meningkatkan kemandirian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Media mozaik menghasilkan karya yang penuh warna dan menarik secara visual, sehingga memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Adapun kelemahannya, media mozaik memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya (Jaya dan Sartika, 2023).

Menurut Munandar (2019), kreativitas diartikan sebagai kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam berupa gagasan maupun hasil karya nyata, yang memiliki unsur kebaruan atau perbedaaan secara relatif dibandingkan dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa meliputi:

1. *Fluency* (Kelancaran)  
Kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau jawaban dalam waktu yang relatif singkat.
2. *Flexibility* (Keluwesan)  
Kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan berbagai jenis solusi.

3. *Originality* (Kebaruan)

Kemampuan menghasilkan ide atau karya yang unik dan tidak biasa.

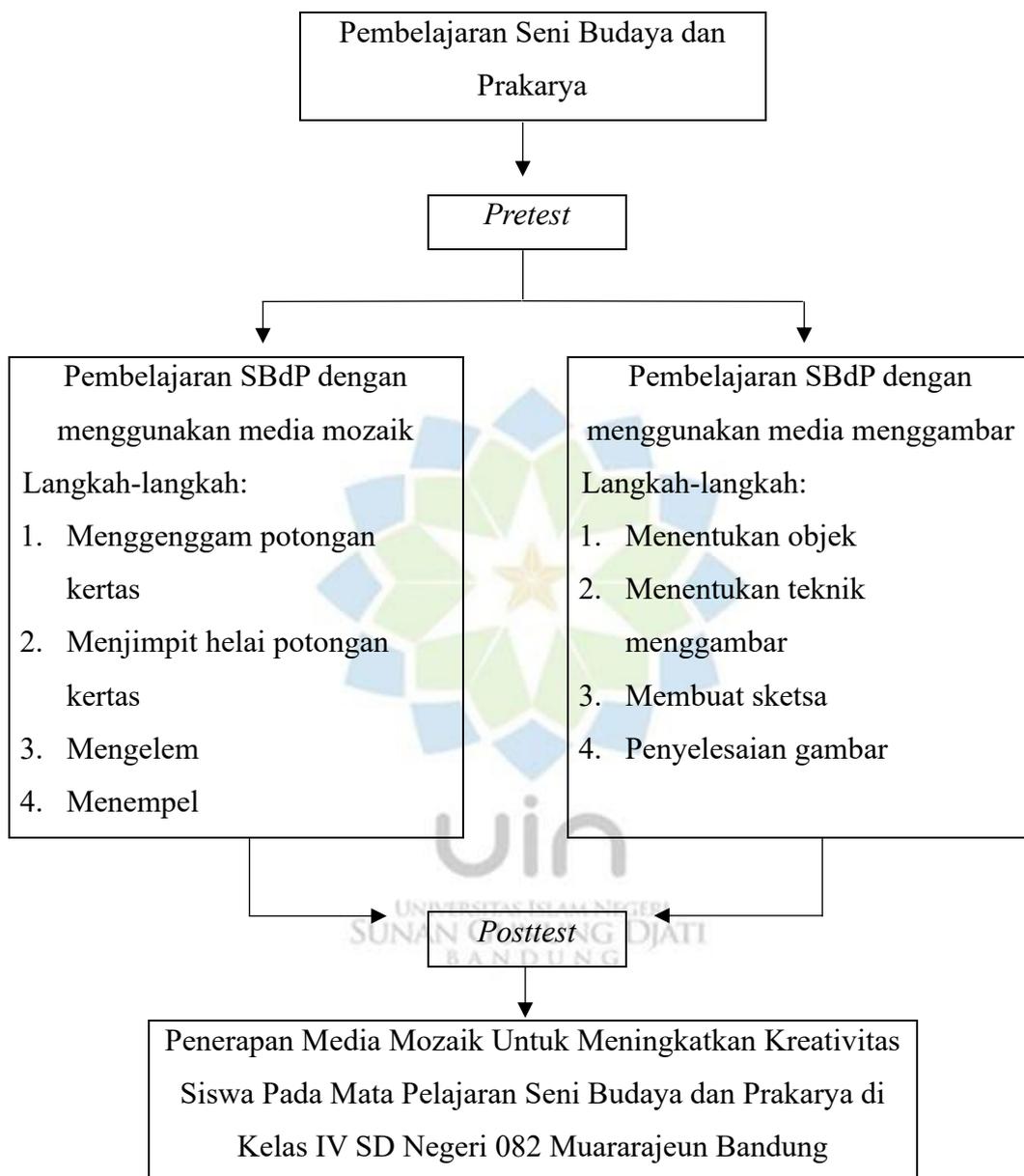
4. *Elaboration* (Kerincian)

Kemampuan mengembangkan atau mempernci ide secara mendalam dan sistematis.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan media mozaik dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Pemanfaatan media ini diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan kreativitas siswa, karena kegiatan yang dilakukan tidak hanya melatih kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu dalam memahami serta menerapkan konsep pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti skema yang ada pada gambar 1 sebagai berikut:





**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dibuat sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian. Disebut sebagai dugaan sementara karena jawaban tersebut masih bersifat teoritis, disusun berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori yang relevan, namun belum didukung oleh bukti empiris yang

diperoleh melalui proses pengumpulan data di lapangan. Oleh karena itu, perumusan hipotesis memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena menjadi dasar awal untuk mengarahkan proses pengumpulan dan analisis data. Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh penerapan media mozaik terhadap kreativitas siswa di kelas IV SD Negeri 082 Muararajeun.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh penerapan media mozaik terhadap kreativitas siswa di kelas IV SD Negeri 082 Muararajeun.

### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Yayan Maimeita, mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten”. Penelitian tersebut membahas tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan teknik mozaik. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan. Jika penelitian sebelumnya fokus pada penggunaan teknik mozaik, sedangkan penulis menggunakan media mozaik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan mozaik sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik mozaik dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Mutiara Ilmu Klaten. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata persentase kreativitas anak yang mengalami kenaikan pada setiap tahap, yaitu sebesar 41,1% pada tahap prasiklus, 61,05% pada siklus I, dan mencapai 85,57% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik mozaik efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Mutiara Ilmu Klaten.

2. Dyah Kartikawati, mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Sleman”. Penelitian tersebut membahas tentang

peningkatan keterampilan melalui penggunaan media mozaik. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan media mozaik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian; penelitian tersebut menitikberatkan pada peningkatan keterampilan, sedangkan penelitian penulis berfokus pada upaya meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan membuat mozaik pada anak kelompok B di TK Among Putro, Kecamatan Brebah, Sleman, dapat meningkat melalui penggunaan berbagai jenis bahan. Keberhasilan tersebut dicapai melalui beberapa langkah, anatara lain: (1) penggantian media dari potongan kertas menjadi biji-bijian seperti biji kacang hijau, kedelai, jagung, dan biji bunga matahari untuk mempermudah proses pembuatan, (2) guru memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai teknik pembuatan mozaik melalui demonstrasi secara lengkap, (3) guru memperlihatkan contoh hasil karya mozaik yang telah selesai sebagai acuan bagi anak, (4) guru secara aktif mendampingi serta memberi motivasi selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan anak mengalami peningkatan yang signifikan, yakni dari 30% pada kondisi pra tindakan, menjadi 70% pada siklus I (peningkatan sebesar 40%), dan mencapai 95% pada siklus II (peningkatan sebesar 25%). Dengan demikian, peningkatan keterampilan peserta didik melalui kegiatan pembuatan mozaik telah menunjukkan hasil yang melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 85%.

3. Sukma Vavilya Ambarwati, mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya, dengan judul “Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian ini membahas permasalahan terkait rendahnya tingkat kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan ide atau gagasan saat menciptakan suatu karya seni. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada fokus kajian, yaitu sama-sama mengangkat permasalahan kreativitas dalam pembuatan karya mozaik. Adapun perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan; penelitian ini menerapkan pendekatan campuran

(kualitatif dan kuantitatif), sedangkan penelitian yang dilakukan penulis hanya menggunakan pendekatan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek, yakni aktivitas guru dan siswa, kreativitas siswa dalam berkarya, serta respon siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung selama tiga siklus. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 11,3%, dengan capaian akhir pada siklus ketiga sebesar 97,3%. Aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan sebesar 6,6%, dengan hasil akhir mencapai 92,2%. Kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik mengalami peningkatan rata-rata klasikal sebesar 15 poin, dengan pencapaian akhir sebesar 86,88%. Selain itu, tingkat ketuntasan klasikal siswa pada siklus terakhir mencapai 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa secara bertahap, dan capaian akhirnya telah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4. Robert Budi Laksana dkk, mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, dalam jurnalnya berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran”. Penelitian ini membahas pengaruh pembelajaran mozaik terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa dan prakarya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, sering mengajukan pertanyaan yang bermakna, mampu mengemukakan pendapat secara spontan tanpa rasa malu, memiliki pandangan sendiri dan dapat menyampaikannya, mampu bekerja secara mandiri, serta memiliki ketertarikan untuk mencoba hal baru. Namun demikian, hanya sebagian siswa yang mampu memberikan banyak ide dan usulan dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa masih memerlukan bimbingan dari guru dalam menyelesaikan tugas mozaik dan masih sering bertanya saat pembuatan karya berlangsung. Meskipun demikian, siswa tetap mampu menyelesaikan karya mozaik secara mandiri, menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan tersebut, serta dapat menuangkan ide kreatif masing-masing dalam bentuk karya mozaik.

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan terletak pada fokus kajian yang sama-sama membahas peningkatan kreativitas peserta didik. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, dimana penelitian sebelumnya menitikberatkan pada peningkatan kreativitas secara umum, sedangkan penelitian ini lebih spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media mozaik dalam proses pembelajaran.

