

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Penelitian

Orang tidak akan pernah lepas dari Pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan dasar pembentukan karakter manusia. Dengan karakter yang baik dan dewasa kehidupan manusia akan menjadi sangat baik. Melalui Pendidikan masyarakat akan dapat pengalaman yang luas yang akan memudahkan mereka dalam bersosialisasi dengan lingkungan. Menurut undang-undang nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan mendorong pendewasaan manusia melalui Pendidikan dan pelatihan kedewasaan yang bertujuan untuk menjadikan manusia lebih baik. (Riske Nuralita Lingga Dewi, Alfi Laila, 2017)

Pendidikan dapat di percaya untuk membangun bangsa yang maju dengan sistem pendidikan yang efisien dan berkualitas dengan segala potensi dan keterampilan dari setiap talenta manusia. Berdasarkan bakat, muat, keinginan, serta lingkungan. Pendidikan merupakan dambaan setiap orang sebagai landasan yang kokoh untuk mewujudkan bangsa yang maju, atau dapat di katakana bahwa itu adalah proses yang menggunakan metode yang memungkinkan orang memperoleh pemahaman, pengetahuan, cara atau sikap untuk berperilaku sejalan dengan Pendidikan itu sendiri. Kualitas pengajaran sedikit banyak tergantung pada kondisi guru. Guru merupakan penentu keberhasilan pembelajaran yang relevan, selain alat, fasilitas, dan kemampuan siswa itu sendiri, termasuk keterlibatan orang tua dan masyarakat. Adapun faktor guru harus memiliki keterampilan yang bervariasi agar proses Pendidikan menjadi bermakna dan selalu sejalan dengan tujuan dan materi ajar. (Djama Satori, Dkk., 2017)

Keterampilan guru merupakan faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar, selain Lembaga dan fasilitas Pendidikan, kualitas

penyisipan sangat bergantung pada kemampuan guru mengajar agar proses Pendidikan dapat berjalan dengan baik berdasarkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Kualitas tenaga pengajar dalam desain dan penyampaian pengajaran merupakan faktor penting tenaga dalam meningkatkan Pendidikan. Namun, keterampilan guru di Indonesia umumnya masih rendah dan mereka lebih memilih menggunakan metode ceramah daripada menyapa siswa melalui kegiatan pendidikan. Sebagai guru, mereka harus memiliki keterampilan desain dan pengembangan yang sesuai dan mampu menggunakan sumber daya pengajaran untuk meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar, diharapkan mereka mampu berasimilasi dan menerima ilmu dengan mudah.

Rapidbe menjelaskan dampak kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan kinerja siswa sebagai berikut: 10% membaca, 20% mendengarkan, 30% penglihatan, 50% penglihatan dan pendengaran, 70% menulis, dan 90% berbicara dan tuntas (Muhammad Yaumi, 2018). Pelaksanaan kegiatan Pendidikan dan metodologi merupakan faktor penting dalam kualitas Pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar sebagai faktor penting dalam kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru tidak hanya perlu mengajarkan keterampilan melalui metode pengajaran, tetapi juga bagaimana guru dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui metode dan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan melalui pengajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan melalui pengajaran. Salah satunya adalah mengajar kerajinan tangan (Esti Ismawati, Faras Umay, 2017).

Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang Pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) karena pelajaran SBDP memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya (Susanto Ahmad). Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memiliki fungsi dan tujuan untuk

mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya. Pada pokok bahasan ini, kolase adalah komposisi yang dibuat dari berbagai bahan (kayu, kain, biji bijan, kertas, dan lain lain). Yang di tempelkan pada permukaan gambar. Dalam kolase dibutuhkan komposisi yang melibatkan materi, bahan, warna, tone, dan lain-lain.

Mata pelajaran SBDP menjadi satu pelajaran yang di ajarkan pada sekolah dasar. Karena berhubungan dengan kreativitas siswa, selama ini di anggap sebagai subjek pembelajaran yang berbeda, namun sesungguhnya seni merupakan kumpulan dari beragam keterampilan dan berpikir yang berbeda di atas keilmuan lainnya (Suyadi, 2014).

Menurut Aristoteles seni adalah bentuk yang penampilannya tidak menyimpang dari kenyataan. Dari beberapa arti kata tentang seni disimpulkan bahwa seni Adalah benda atau karya seni atau hasil kegiatan yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai unsur transendental atau Spiritual.

"إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ"

Sesungguhnya Allah itu indah dan menyukai keindahan." (HR. Muslim).

<https://radiomuslim.com/allah-maha-indah-dan-mencintai-keindahan/>

Hadist di atas secara langsung mengungkapkan manusia pun sebagai ciptaannya berpotensi untuk menciptakan sesuatu yang indah berdasarkan rasa kemanusiaan yang timbul dari nalurinya. Dengan demikian ia dapat menciptakan karya seni berupa lukisan yang mengagumkan, ukiran yang indah, dan lain sebagainya.

Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru harus bisa memanfaatkan berbagai alat dan bahan yang dapat di gunakan menjadi sebuah media pengajaran yang menarik, salah satunya dikembangkan

dengan menggunakan media kolase. Dengan adanya media kolase ini siswa diharapkan dapat menjalankan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Sebelum pelaksanaan pembelajaran seorang guru menyiapkan media kolase, yang di sesuaikan dengan pokok bahasan pada mata pelajaran tersebut. Diharapkan dengan penerapan media ini akan memberikan efek positif untuk pembelajaran dalam kelas dalam tahapan yang besar. Dengan berbagai alasan diantaranya: *pertama:* pengguna media kolase dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *kedua:* media kolase dapat mendorong dan meningkatkan kreativitas siswa. *Ketiga:* dapat mengefisienkan waktu yang di butuhkan guru dalam menjelaskan satu topik mata pelajaran.

Proses pembelajaran akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Hasil belajar Adlah kemampuan yang di miliki siswa setelah menerima pengalaman, mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang di harapkan dari proses belajar yang meliputi tiga aspek yaitu : kognitif, berupa pengembangan pengetahuan termasuk di dalamnya fungsi perasaan dan sikap. Psikomotorik, berupa keterampilan siswa termasuk di dalamnya fungsi kemauan dan tingkah laku. (Syaiful Sagala. 2009).

Metode yang akan di gunakan adalah Metode Demonstrasi yang mendidik peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, keuntungan menggunakan metode demonstrasi dalam pengajaran adalah salah satu cara yang paling efektif dan efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Dalam pembelajaran budaya, seni, dan kerajinan menggunakan metode demonstrasi merupakan cara yang paling efektif untuk menggunakan kolase, karena yang menurut guru sangat penting untuk dipelajari siswa. Lebih berkualitas dari segi Pendidikan, menurut Allah SWT dalam QS Ali Imran ayat 37, sebagai berikut :

فَصَبَّلَهَا رَبُّهَا بِقَبُولِ حَسَنٍ وَأَكْبَثَهَا نَبَاتًا حَسَنًا وَكَمَّلَهَا زَكَرِيَّا كُلَّمَا دَخَلَ عَلَيْهَا زَكَرِيَّا الْمِحْرَابَ وَجَدَ عِنْدَهَا رِزْقًا قَالَ يَنْزِيلُ رَبِّي لِي الْغَيْثَ إِذْ يَنْزِلُ الْغَيْثَ هَذَا قَالَتْ هُوَ مِنْ عِنْدِ اللَّهِ لِيُنْزِلَ لِي مِنْ شَاءَ بِغَيْرِ حِسَابٍ

Artinya:

Maka Tuhannya menerimanya (sebagai nazar) dengan penerimaan yang baik, dan mendidiknya dengan pendidikan yang baik dan Allah menjadikan Zakariya pemeliharanya. Setiap Zakariya masuk untuk menemui Maryam di mihrab, ia dapati makanan di sisinya. Zakariya berkata: "Hai Maryam dari mana kamu memperoleh (makanan) ini?" Maryam menjawab: "Makanan itu dari sisi Allah". Sesungguhnya Allah memberi rezeki kepada siapa yang dikehendaki-Nya tanpa hisab. (Q.S Ali Imran : 37).

<https://quran.nu.or.id/ali%20'imran/37>

Dari ayat tersebut dapat disebutkan bahwa Pendidikan harus mendidik dengan baik dan mendidik harus memberikan ilmu yang baik, dengan memanfaatkan metode demonstrasi dapat membantu peserta didik belajar lebih aktif.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan menggunakan alat peragaan, untuk memperjelas suatu pengertian, atau dengan memperlihatkan bagaimana untuk melakukan dan jalannya suatu pembuatan tertentu kepada siswa. To show atau memperkenalkan atau mempertontonkan (Syamsidah, S. Pd, Syam Edy Raharjo, 2017). Selain itu juga Demonstrasi merupakan pertunjukan proses terjadinya sesuatu atau mencontohkan perilaku tertentu. Tujuannya tidak lain agar peserta didik mampu memahami cara mengatur atau menyusun (Isnu Hidayat, S. Pd, 2019).

Pengertian kolase adalah untuk memahami seni kolase, pertama-tama kita perlu mengetahui arti kolase yang sebenarnya. Kata "colge" disebut "colge" dalam Bahasa Inggris, dan berasal dari kata Perancis "coller" yang artinya "lem". Selain itu, menurut Susanto, M-collage

dipahami sebagai Teknik artistik yang mengikat berbagai bahan seperti kertas, kain, kaca, logam, dll. Selain cat digabungkan dengan aplikasi atau kegunaan lain. Cat atau teknis lainnya.

Kolase adalah Teknik yang menggabungkan berbagai elemen ke dalam bingkai untuk menciptakan karya seni baru. Oleh karena itu, kolase merupakan karya seni yang di buat dengan cara menempelkan bahan apapun menjadi komposisi yang serasi. Kata kunci yang Menyusun esensi kolase adalah “menempel” bahan apapun yang kompatibel. Karya kolase bisa berupa produk jadi, atau hanya Sebagian saja, misalnya lukisan yang menambahkan unsur kental sebagai unsur estetika (Syakir Muharrar, Sri Verayanti, 2016). Materi kolase adalah sebuah Teknik menempel bisa diambil kesimpulan bahwa materi kolase pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) sangat baik untuk diajarkan kepada peserta didik, karena kolase ini sangat mengajarkan keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti di MI AL-Hidayah Garut ditemukan beberapa masalah tentang pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), yaitu di mana kreativitas siswa kelas IV rendah, dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang, 14 siswa kelas IV mengalami kurangnya kreativitas. Dikarenakan belum pernah melakukan kegiatan kolase, dan pihak guru pun belum pernah mengadakan kegiatan tersebut. adanya guru yang hanya masih menggunakan metode ceramah dan hanya memberikan sesi tanya jawab tanpa adanya penugasan dalam pembuatan kreasi kolase, guru seringkali ketika masuknya mata pelajaran SBDP pembelajaran kolase guru sering mengganti menjadi mata pelajaran lain, dan kurangnya biaya sekolah tersebut mengakibatkan jarang guru maupun sekolah mengadakan praktik pembelajaran terutama pembelajaran kolase, yang akhirnya membuat siswa menjadi jenuh dan tidak memiliki pengalaman, dan mengakibatkan masih kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya Adriani mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari melakukan penelitian tahun 2020 yang berjudul Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Memanfaatkan Media Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran SBDP SDN 5 Wawanoni Tenggara. Penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan metode demonstrasi melalui pembelajaran SBDP dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berharap dapat mempelajari penerapan metode demonstrasi dengan mengajar siswa kelas IV MI di bawah kepemimpinan guru. Peneliti akan melihat bagaimana metode pengajaran kolase yang patut dicontoh dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Dari masalah dan Solusi pemecahan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran kolase dapat terwujud. Hal ini dapat tercapai jika siswa belajar dengan memotivasi yang tinggi, memahami materi yang baik, serta dengan bimbingan dan pengaruh dari guru.

Atas dasar adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SBDP Di Kelas Tinggi”** yang dilaksanakan di kelas IV MI Al-Hidayah.

B. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dihadapi peneliti dapat di rumuskan masalah yaitu,

1. Bagaimana kreativitas siswa sebelum diterapkan metode demonstrasi?
2. Bagaimana proses penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada setiap siklus?
3. Bagaimana kreativitas peserta didik kelas IV MI Al- Hidayah Garut sesudah penerapan metode demonstrasi ada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum diterapkan metode demonstrasi
2. Untuk mengetahui proses penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada setiap siklus?
3. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik kelas IV MI Al- Hidayah Garut sesudah penerapan metode demonstrasi pada setiap siklus?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil Peneliti di harapkan memberikan pengetahuan terutama dalam implementasi pembelajaran kolase terhadap kreativitas peserta didik dengan menggunakan metode demonstrasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Penerapan metode demonstrasi ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, keaktifan, dan motivasi peserta didik dalam belajar.

- b. Bagi Guru

Menambah wawasan, referensi, inovasi, dan keterampilan guru dan calon guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak di ajarkan .

- c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai dasar pengambilan kebijakan sekolah yang pada akhirnya meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan wawasan tentang penerapan wawasan tentang penerapan pembelajaran kolase terhadap kreativitas siswa peserta didik dengan menggunakan metode demonstrasi.

E. Ruang lingkup dan Batasan Penelitian

Supaya penelitian ini terarah dan tidak keluar dari ruang lingkup pembahasan maka perlu dilakukan Batasan terhadap masalah. Maka Batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang di ambil dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi.
2. Penelitian yang di lakukan terhadap peserta didik kelas IV (Empat).
3. Penelitian ini dilakukan menggunakan satu kelas saja, kelas tersebut diberikan prites terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awal kelas sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan post test untuk mengetahui Kreativitas siswa sesudah diberikan perlakuan.
4. Penelitian ini hanya mencakup materi pelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) yang sedang di ajarkan di kelas IV SD/MI.
5. Penelitian ini hanya membahas mengenai proses serta pengaruh metode demonstrasi terhadap kemampuan siswa pada mata pelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) kelas IV SD/MI.

F. Kerangka Berpikir

Penelitian tentang media kolase menekankan pada keterampilan. Penelitian tentang budaya bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berbeda. Dapat membantu Anda memahami keterampilan kolase secara mendalam. Metode demonstrasi merupakan mengajar yang sangat efektif, karena dapat membantu peserta didik untuk

memperhatikan atau melihat secara langsung mengenai proses terjadinya sesuatu. Istilah demonstrasi dalam pengejaran dipakai untuk menggambarkan sesuatu cara mengajar yang pada umumnya menjelaskan penjelasan yang verbal dengan pengoperasian alat atau suatu benda. Demonstrasi / peragaan merupakan salah satu strategi mengajar di mana guru memperlihatkan suatu benda asli, benda tiruan, atau suatu proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa (Roestiyah,2008).

Metode demonstrasi merupakan metode pengajaran yang mendemonstrasikan atau mendemonstrasikan proses yang diteliti kepada siswa dengan memperkenalkan bahan ajar. Dalam proses peragaan, guru juga dapat menggunakan benda atau alat tertentu, baik alat maupun benda asli atau hanya benda tiruan, tetapi guru harus menjelaskan secara lisan. Penulis juga telah mencari informasi dari penelitian terdahulu tentang Metode Demonstrasi dan melihat langkah-langkah pembelajarannya, bahwa penerapan model ini cocok untuk meningkatkan Kreativitas siswa, sehingga membuat Siswa lebih aktif dan dapat berinteraksi dengan temannya.

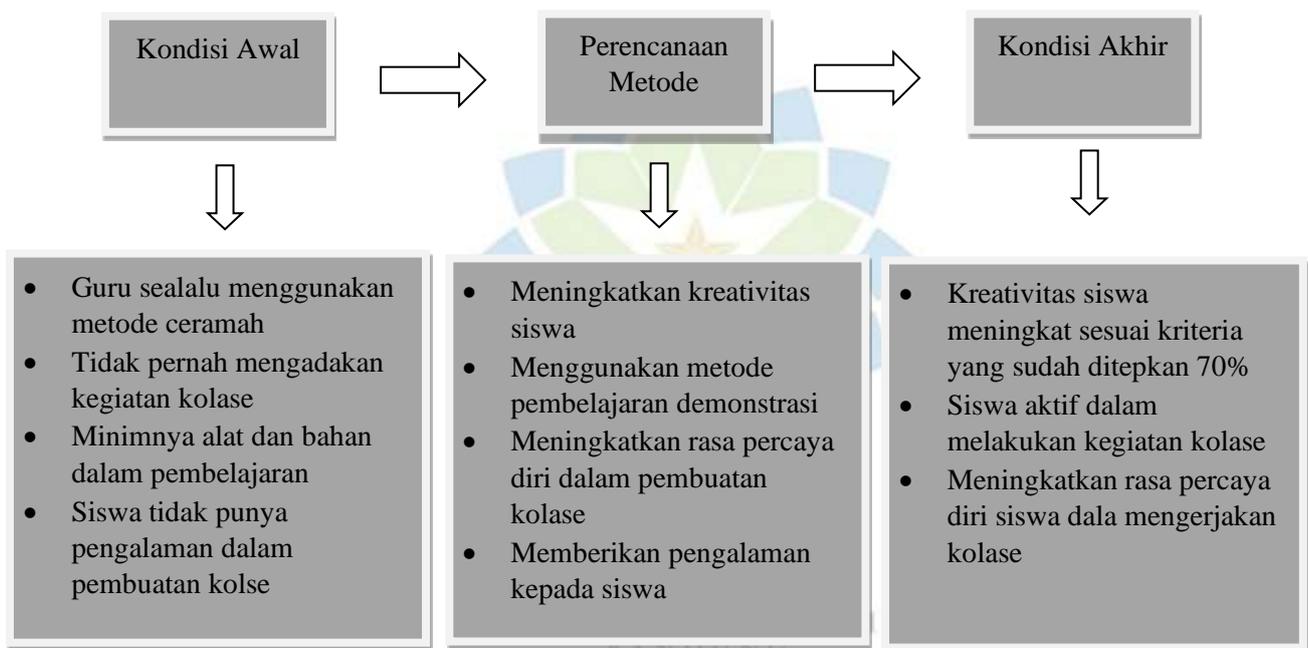
Kolase berasal dari bahasa Prancis (*collage*) yang berarti melekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan Teknik melukis (melukis tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Suanto, 2009: 93). Menurut Hajar Pamadhi dkk., (2010: 5.2) “kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat di padukan dengan bahan dasar yang lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis yang membuatnya”. Menurut Budiono MA (dalam Nurkhasanah, 2017), kolase merupakan teknik membuat karya dengan berbagai komponen yang di tempelkan pada permukaan gambar.

Dalam penelitian ini observer ingin meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan kolase, Menurut Mamat Supriatna (2006), kreativitas adalah kemampuan cipta, karsa dan karya seseorang untuk dapat

menciptakan sesuatu yang baru. Suatu yang baru itu dapat di temukan dengan menghubungkan atau menggabungkan sesuatu yang sudah ada kreativitas adakah bakat yang dimiliki setiap orang yang dapat di kembangkan dengan pelatihan dan aplikasi yang tepat. Banyak studi telah dilakukan tentang perilaku kreatif dari para Musisi, ilmuwan besar, arsitek, pujangga, dan pelukis. Hasilnya adalah bahwa proses kreativitasnya sama, baik pemecahan kreativitas itu berpusat pada pemecahan masalah sehari-hari, atau penemuan ilmiah tingkat tinggi. Definisi sederhana di kemukakan oleh Guilford (dalam Munandar 1992: 35) bahwa kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Selanjutnya Seto (2004: 22), bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan terhadap suatu masalah berdasarkan data atau informasi yang tersedia, di mana penekanannya didasarkan pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban.

Pembelajaran SBDP merupakan pembelajaran yang unik, bermakna, dan bermanfaat sebagai kebutuhan untuk perkembangan peserta didik di era 4.0 sat ini. Pembelajaran SBDP memberikan pengalaman estetik di mana peserta didik dapat membentuk kegiatan berkreasi dan berapresiasi berdasarkan pendekatan: belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni (Suparto & Wijayanti, 2021). Pembelajaran seni budaya dan prakarya adalah pembelajaran seni yang membahas materi: seni rupa, Music, tari, dan seni keterampilan. Dan Pendidikan sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan (Dewi et al., 2022). Pada saat proses pembelajaran SBDP menekankan pada keterampilan tangan dalam berkreasi untuk peserta didik (Qomariah et al., 2022). Hakikatnya pembelajaran SBDP merupakan proses terjadinya interaksi dalam dunia yang bertujuan untuk edukatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan juga bertujuan untuk menanamkan kebudayaan dan seni pada peserta didik (Fitri et al., 2022).

Pembelajaran SBDP ini hanya di ikuti oleh peserta didik MI-AI hidayah kelas 4, dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut, kemudian di laksanakan observasi selama pembelajaran untuk memutuskan langkah selanjutnya, setelah mendapatkan hasil kemudian peneliti melaksanakan keterampilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi, pada tahap akhir di adakannya evaluasi atau unjuk kerja untuk mengetahui hasil akhir pembelajaran. Berikut uraian dari kerangka berpikir dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. 1. Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terdapat permasalahan yang diteliti serta harus diuji kebenarannya dengan penelitian, menurut Arikunto hipotesis yaitu sebuah simpulan yang belum pada tahap penyelesaian karena harus diuji Kembali kebenarannya (Arikunto, Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik, 1998).

Penerapan metode demonstrasi adalah metode dimana metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan

kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Syah, 2000:208). Diduga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran kolase pada mata pelajaran SBDP

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian teoritis harus di dukung oleh penelitian terkait. Penelitian terkait digunakan sebagai perbandingan atau referensi dalam penelitian ilmiah. Beberapa hasil penelitian sebelumnya serupa pada penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pengajaran kolase. Ini menunjukkan hasil yang relatif sama. Hasil penelitian serupa sebelumnya yang telah dilakukan dan dipublikasikan di maklah dan jurnal penelitian lainnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Maryanti, "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)" Pada kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu", dan hasil pengembangan penelitian berupa menunjukkan, meragakan, suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda terutama yang sering di sertai dengan penjelasan lisan.
2. Penelitian yang di lakukan oleh Tika Karyati dari UIN Raden Intan Lampung yang berjudul "Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Tahnik Mozaik Dengan Kertas Origami di Paud Miftahul Huda Tribudi syukur bun Tebu Lampung Barat" hasil penelitian dan pembahasan yaitu terdapat mengembangkan kreativitas anak, melatih kesabaran dan ketelitian dalam belajar. Sedangkan perbedaan dalam penelitian tidak menggunakan metode demonstrasi terhadap pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dan pembahasaan dari peneliti terdahulu proses mozaik dan pembahasan penelitian saya adalah kolase.
3. Penelitian yang di lakukan Oleh Samsiatun Makrifa dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul "Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekarang 01 Gunung Pati Semarang", Hasil penelitian dan pembahasan yaitu terdapat hasil

pemanfaatan daun kering sebagai media berkarya kolase pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Sekaran 01 menunjukkan rata-rata nilai yang baik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini tidak menggunakan metode demonstrasi dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kolase.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Adrian dari institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari dengan judul Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Memanfaatkan Media Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran SBDP SDN 5 Wawanoni Tenggara, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan metode demonstrasi melalui pembelajaran SBDP dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Irawati yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kolase Dari Daun Nangka Di Taman Kanak-Kanak Azarah Ma’arif Pariaman” peneliti ini sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas. melalui kolase dari bahan alam yaitu daun untuk meningkatkan Kreativitas anak. Peneliti ini menggunakan strategi bermain dalam kegiatan kolase. Berbeda dengan penelitian selanjutnya menggunakan metode demonstrasi.

