

**PENGEMBANGAN LKS BERBASIS KOLASE UNTUK
MENINGKATKAN KREATIFITAS SBDP DI MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SHAFIRA
NIM : 1052018038

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

2022 M / 1443 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan Oleh:

SHAFIRA

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM 1052018038**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



M. Fadli, M.Pd
NIP. 198002262007101002

Pembimbing II



13 Jan 2023

Atc

Konsul kepada
doping I

Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

**PENGEMBANGAN LKS BERBASIS KOLASE UNTUK
MENINGKATKAN KREATIFITAS SBDP
DI MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

**Pada Hari/Tanggal :
Selasa, 24 Januari 2023 M
2 Rajab 1444 H**

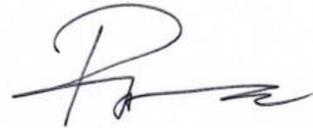
PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



M. Fadli, S.Pd.I, M.Pd
NIDN.2026028001

Sekretaris



Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Anggota I



Cherry Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Anggota II



Nur Balqis Mutia, M.Pd
NIDN. 1321079202

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 197506032008011009

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Shafira

Tempat/Tgl. Lahir : Langsa, 03 November 1999

Nomor Pokok : 1052018038

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Alamat : DSN I Keude Rambe, Geudubang Aceh, Kec. Langsa

Baro Kota Langsa

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan LKS Berbasis Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas SBDP di MIN 4 Langsa”** adalah benar hasil usaha sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa,

Hormat Saya,



Shafira

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah Swt, atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Shalawat dan salam penulis hantarkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari masa jahiliyah atau masa kebodohan ke masa yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan, sehingga dapat menjadi bekal hidup bagi kita selaku ummatnya baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan, saran, dan arahan dari berbagai pihak. Secara khusus kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Bapak Dr. Zulfitri, MA selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak M. Fadli, S.Pd.I, M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Adm, Umum, Perenc, & Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan

pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, saran serta semangat kepada penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.

5. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, saran serta semangat kepada penulis demi kelancaran skripsi ini.
6. Kedua orang tua, yaitu Bapak Usman Syafari dan Ibu Irawati yang telah mendukung, membiayai dan mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Para Dosen Pengajar, Staf Perpustakaan, Staf Akademik FTIK IAIN Langsa.
8. Kepala sekolah, Guru dan Operator MIN 4 Langsa yang telah menyediakan tempat dan waktunya.
9. Saudara dan sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan mendoakan saya
10. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas dukungan, semangat dan doa yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan

skripsi ini. Dengan ucapan hamdalah “Alhamdulillah” penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pribadi penulis dan bermanfaat bagi pembaca.

Langsa,

Penulis,

Shafira

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Penelitian dan Pengembangan (<i>R&D</i>)	7
B. Media Pembelajaran.....	7
C. Manfaat Media Pembelajaran	10
D. Media Visual	11
E. Media Lembar Kerja Siswa (LKS)	11
F. Kolase.....	13
G. Kreativitas	13
H. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)	13
I. Penelitian Relevan.....	16

BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
B. Subjek dan Objek Penelitian	18
C. Jenis Penelitian.....	18
D. Prosedur Pengembangan	19
E. Teknik Pengumpulan Data.....	20
F. Instrumen Penelitian.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Hasil Penelitian	26
B. Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Keterbatasan Penelitian.....	58
C. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli media	22
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli bahasa	23
Tabel 3.3 Pedoman skor penilaian	24
Tabel 3.4 Kriteria kelayakan media	25
Tabel 4.1 Instrumen penilaian ahli media	36
Tabel 4.2 Instrumen penilaian ahli bahasa	38
Tabel 4.3 Daftar Nama Siswa	47
Tabel 4.4 Jadwal kegiatan penelitian di MIN 4 Langsa.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Referensi sampul LKS	30
Gambar 4.2 Sampul depan	32
Gambar 4.3 Kata pengantar dan Daftar Isi.....	33
Gambar 4.4 KI, KD dan Indikator pembelajaran.....	33
Gambar 4.5 pengertian SBdP dan Kolase	34
Gambar 4.6 Materi/isi LKS.....	34
Gambar 4.7 daftar pustaka dan sampul belakang.....	35
Gambar 4.8 sebelum direvisi.....	37
Gambar 4.9 sesudah direvisi	37
Gambar 4.10 sebelum direvisi.....	38
Gambar 4.11 sesudah direvisi	38
Gambar 4.12 sebelum direvisi.....	39
Gambar 4.13 sesudah direvisi	39
Gambar 4.14 sebelum direvisi.....	40
Gambar 4.15 sesudah direvisi	40
Gambar 4.16 sebelum direvisi.....	40
Gambar 4.17 sesudah direvisi	40
Gambar 4.18 sebelum direvisi.....	40
Gambar 4.19 sesudah direvisi	40
Gambar 4.20 sebelum direvisi.....	41
Gambar 4.21 sesudah direvisi	41
Gambar 4.22 sebelum direvisi.....	41

Gambar 4.23 sesudah direvisi	41
Gambar 4.24 sebelum direvisi.....	42
Gambar 4.25 sesudah direvisi	42
Gambar 4.26 sebelum direvisi.....	42
Gambar 4.27 sesudah direvisi	42
Gambar 4.28 sebelum direvis.....	i43
Gambar 4.29 sesudah direvisi	43
Gambar 4.30 sebelum direvisi.....	43
Gambar 4.31 sesudah direvisi	43
Gambar 4.32 sebelum direvisi.....	44
Gambar 4.33 sesudah direvisi	44
Gambar 4.34 sebelum direvisi.....	44
Gambar 4.35 sesudah direvisi	44
Gambar 4.36 sebelum direvisi.....	45
Gambar 4.37 sesudah direvisi	45
Gambar 4.38 sebelum direvisi.....	45
Gambar 4.39 sesudah direvis	i45
Gambar 4.40 sebelum direvisi.....	46
Gambar 4.41 sesudah direvisi	46
Gambar 4.42 sebelum direvisi.....	46
Gambar 4.43 sesudah direvisi	46
Gambar 4.44 Menjelaskan kegiatan awal	49
Gambar 4.45 guru memperlihatkan bentuk LKS kepada siswa.....	50

Gambar 4.46 guru membagikan LKS	50
Gambar 4.47 siswa membuat kolase	51

ABSTRAK

Nama: Shafira, Tempat/Tanggal Lahir: Langsa, 03 November 1999, NIM: 1052018038, Judul Skripsi: Pengembangan LKS Berbasis Kolase Untuk Meningkatkan Kreatifitas SBdP Di MIN 4 Langsa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis kolase dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan LKS berbasis kolase ini terdapat pada materi SBdP pada kelas IV. Dan mengetahui bagaimana mengimplementasikan LKS berbasis kolase pada kelas IV di MIN 4 Langsa. Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa LKS berbasis kolase dan siswa kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari di MIN 4 Langsa. Metode penelitian dan pengembangan ini yaitu Research and Development (R&D) dengan jenis pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian ini yaitu validasi ahli media sebesar 86% kategori “Sangat Layak” dan ahli bahasa sebesar 95,55% kategori “Sangat Layak”. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan hasil yang sesuai dari pengembangan media LKS berbasis kolase yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, kemudian mengimplementasikan ke sekolah pada anak kelas IV. Sehingga media LKS berbasis kolase memudahkan guru serta siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Kata Kunci: LKS, Kolase, Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)

ABSTRACT

This study aims to find out how to develop collage-based Student Worksheets (LKS) using the ADDIE development model. The development of this collage-based LKS is found in SBdP material in class IV. And knowing how to implement collage-based LKS in class IV at MIN 4 Langsa. The objects in this study were teaching materials in the form of collage-based worksheets and students of class IV A Abu Dzar Al-ghifari at MIN 4 Langsa. This research and development method is Research and Development (R&D) with the type of ADDIE development which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study are the validation of media experts by 86% in the "Very Eligible" category and by language experts by 95.55% in the "Very Eligible" category. In this study the researchers obtained appropriate results from the development of collage-based LKS media that had been developed using the ADDIE development model, then implemented them in schools for fourth grade children. So that collage-based LKS media makes it easier for teachers and students to increase creativity in the learning process of Cultural Arts and Crafts (SBdP).

Keywords: *LKS, Collage, Research and Development*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengelola lingkungan belajar siswa/siswi dalam menumbuhkan dan mendorong semangat siswa untuk melakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran dapat dikategorikan sebagai proses atau arahan dan bimbingan kepada siswa/siswi untuk dapat melakukan kegiatan belajar. Saat ini, pembelajaran telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum 2013 yang berkaitan dengan tematik. Tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan beberapa materi pelajaran dan menjadi pelajaran yang satu kesatuan yang kemudian dikemas dalam bentuk tema.

Pembelajaran tematik ialah kegiatan belajar terpadu dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dan dibentuk menjadi tema, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang bermakna. Dalam pembelajaran tematik ini mengharuskan siswa aktif di dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa memperoleh pembelajaran langsung dan menemukan konsep materi sendiri berdasarkan pengalamannya.¹

Pembelajaran juga diartikan kegiatan yang dapat melibatkan seseorang guna memperoleh pengetahuan, nilai-nilai positif dari berbagai sumber untuk belajar. Dalam pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu guru sebagai pengajar (fasilitator) dan siswa sebagai peserta didik. Oleh karenanya dalam proses

¹ Fauziah Harahap, 'Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan', Etd.Iain-Padangsidimpuan.Ac.Id, 2018, h. 1

belajar mengajar dapat mencakup beberapa komponen seperti yang diketahui salah satunya adalah seorang guru. Guru memiliki peranan dalam proses pembelajaran yaitu mengajar, mengarahkan, melatih, membimbing serta memberikan penilaian kepada siswa/siswi di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu hal yang perlu diperhatikan seorang guru dalam pembelajaran agar mencapai suatu pembelajaran yang efektif yakni seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran agar mencapai keberhasilan belajar-mengajar yang diinginkan.

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap belajar siswa yaitu untuk membangkitkan semangat khususnya pada pembelajaran tematik mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). SBdP merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada, sebagaimana yang telah ditetapkan kurikulum pendidikan dalam UU RI No.20 tahun 2003 pasal 37.

SBdP yakni meliputi aspek-aspek keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan, untuk kebutuhan siswa disekolah dan perkembangan siswa untuk mendapatkan pengalaman yang estetis, kreasi dan seni berapresiasi. Seni dalam SBdP untuk kreativitas dan kemampuan menguasai materi, konsep serta teknik berkarya yang lain dari pada yang lain guna untuk menemukan karya seni kreatif yang lebih menarik dan bagus. Seni dalam pembelajaran SBdP tidak menuntut siswa untuk menjadi seorang seniman, melainkan seni bisa mendorong siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.²

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada September 2021 di kelas IV MIN 4 Langsa saat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman

² Denny Setiawan dkk, 'Pengembangan Bahan Ajar', 5.1 (2012), 1–62 (h. 11)

Lapangan (PPL), peneliti mengetahui bahwa disekolah tersebut guru dalam mata pelajaran SBdP masih kurang kreatif. Guru kurang menerapkan seni-seni kreativitas yang harusnya bisa di lakukan pada mata pelajaran SBdP. Seni yang dimaksud dalam pandangan SBdP salah satunya membuat hasil karya, bisa dengan menempel, meniru, menggunting dan melukis. Hal-hal tersebut merupakan keterampilan yang harus dicapai peserta didik agar meningkatnya kreativitas sesuai dengan perkembangannya. Salah satu contoh seni yang dapat diterapkan dalam pembelajaran SBdP adalah kolase.

Kolase merupakan kegiatan menggambar dan menempel berbagai jenis bahan, bisa dari barang bekas, daur ulang sampah, kertas, daun, biji-bijian dan lain sebagainya. Kolase dapat membantu stimulus perkembangan berpikir dan kreatifitas anak yang dapat diimplementasikan langsung dengan seorang guru. Kolase bisa diimplementasikan melalui bahan-bahan seperti yang disebutkan sebelumnya, akan tetapi disini peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berbasis kolase yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran SBdP.

Media LKS yang berbasis kolase ini bisa digunakan untuk penyampaian materi yang dapat menjadi penunjang ketertarikan dalam pembelajaran SBdP. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan terencana sehingga proses belajar mengajar menjadi kondusif dan siswa yang menerima penyampaian materi melalui media

pembelajaran tidak mudah jenuh dan bosan sehingga lingkungan belajar lebih efektif dan efisien.³

Media pembelajaran LKS berbasis kolase ini dapat dikembangkan dalam pembelajaran SBdP, dan hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat siswa belajar dengan materi SBdP dikarenakan siswa dalam pembelajaran SBdP hanya menggambar, mewarnai, menulis catatan berupa kesenian, tari, dan lain sebagainya. Hal ini membuat siswa bosan dan kurangnya antusias dalam pembelajaran, dan membuat siswa kurang akan berpikir kreatif untuk menciptakan karya seni dalam pembelajaran SBdP. Maka dengan menggunakan media pembelajaran LKS berbasis kolase siswa lebih aktif dalam berfikir dan berkreasi dan diarahkan oleh gurunya secara langsung.

Dari pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran LKS berbasis kolase dengan judul **“Pengembangan LKS Berbasis Kolase Untuk Meningkatkan Kreatifitas SBdP di MIN 4 Langsa”**. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran LKS yang berbasis kolase diharapkan dapat digunakan guru untuk mata pelajaran SBdP.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan terhadap pembahasan objek penelitian sebagaimana tujuan awal peneliti maka perlu diadakan pembahasan terhadap

³ A R Wiam, ‘Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan ...’, 2019, h. 3

ruang lingkup penelitian. Adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran yang menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
2. Bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis kolase yang akan dikembangkan
3. Media pembelajaran yang akan diimplementasikan pada kelas IV mata pelajaran SBdP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan LKS berbasis kolase dengan model ADDIE?
2. Bagaimana mengimplementasikan LKS berbasis kolase pada kelas IV?

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan LKS berbasis kolase dengan model ADDIE?
2. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan LKS berbasis kolase pada kelas IV?

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas informasi dan meningkatkan kreatifitas dengan mengembangkan media pembelajaran LKS berbasis kolase.

2. Manfaat praktis

a. Peserta didik

- Mempermudah pemahaman proses belajar dan meningkatkan minat siswa untuk belajar karya seni.
- Meningkatkan kemampuan berpikir kreativitas peserta didik secara aktif

b. Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan ajar bagi guru dan membantu guru untuk mengajarkan karya seni berupa kolase dengan efektif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kreatifitas serta kemampuan stimulus perkembangan berfikir anak dalam menghasilkan karya seni.

c. Peneliti

Sebagai bekal menjadi pendidik di masa yang akan datang, serta menambah pengalaman dan pengetahuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berupa pengembangan media Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berbasis kolase pada Tema 3: Peduli Terhadap Makhluk Hidup mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari yang dikembangkan menggunakan dua aplikasi, yaitu *Canva* dan *Pinterest*. Media LKS ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan-tahapan yang bertujuan menghasilkan sebuah produk yang berkualitas. Adapun tahapan-tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Analysis

Pada tahap ini peneliti menganalisis terkait permasalahan yang ada di MIN 4 Langsa dengan mencari tau dan berkonsultasi bersama wali kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari. Adapun permasalahan yang peneliti dapatkan yaitu: (1) kondisi pembelajaran yang kurang efektif karena saat mata pelajaran SBdP guru mengajar melalui penjelasan ceramah atau siswa hanya ditugaskan untuk menggambar, hal ini membuat siswa mudah bosan dan ribut, (2) materi yang diajarkan hanya melalui buku tematik saja, (3) minimnya penggunaan media bahan ajar, terutama pada mata pelajaran SBdP.

Adapun data atau informasi lain yang peneliti dapatkan antara lain, yaitu:

a. Silabus dan RPP

Langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan siswa adalah silabus. Tujuan analisis ini agar mudah menentukan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran sehingga media LKS berbasis kolase yang akan di rancang sesuai dengan kebutuhan siswa.

1) Kompetensi Inti

KI-1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI-2: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI-4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar

3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel

4.4 Membuat karya kolase, montase dan mozaik

3) Indikator

3.4.1 Menentukan bahan pembuatan seni kolase.

3.4.2 Menjelaskan teknik membuat kolase.

4.4.1 Membuat karya kolase dari bahan alam.

4.4.2 Menampilkan hasil karya kolase teknik tempel.

4) Tujuan Pembelajaran

a. Dengan mengamati media, siswa dapat menentukan bahan pembuatan seni kolase.

b. Setelah mengamati media kolase teknik tempel, siswa dapat menjelaskan teknik membuat kolase dengan percaya diri.

c. Setelah mengamati media, siswa dapat membuat kolase dari bahan alam teknik tempel dengan teliti.

d. Setelah berdiskusi, siswa dapat menampilkan hasil karya kolase teknik tempel.

b. Sumber belajar siswa

Saat melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, guru hanya menggunakan buku mata pelajaran untuk menyediakan dan menampilkan materi pendidikan kepada siswa. Namun, menginformasikan hanya melalui buku mata pelajaran siswa mudah bosan, kurang dalam menarik kesimpulan dari penjelasan guru. Kemudian pada mata pelajaran SBdP,

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Sub Tema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, pada pembelajaran II, berdasarkan tujuan pembelajaran, KI, KD dan Indikator, peneliti telah melakukan observasi pada kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari. Peneliti mengetahui pada mata pelajaran SBdP sesuai dengan tema tersebut, siswa/siswi mengerjakan kolase yang dilakukan masing-masing di rumah dan hasil pengerjaannya akan dibawa ke sekolah keesokan harinya. Hal ini tentu saja mendukung siswa untuk berkreasi di rumah akan tetapi kebanyakan dari mereka dibantu oleh orang tua siswa dalam pengerjaan materi kolase tersebut. Dan peneliti mengetahui media pembelajaran tidak tersedia untuk mendukung kreativitas siswa/siswi dalam mata pelajaran SBdP mengenai kolase tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis kolase yang sesuai, menarik sederhana dan inovatif untuk mendorong, memfasilitasi siswa untuk memperhatikan guru melalui media LKS, agar lebih menarik perhatian siswa pada pembelajaran karena media LKS berbasis kolase ini dirancang dengan gambar dan warna yang menarik, dan media LKS berbasis kolase ini dirancang sesuai KD, indikator, tujuan pembelajaran dan penilaian untuk mengukur kreativitas masing-masing siswa.

2. Design

Pada tahap *design*, peneliti menyiapkan beberapa langkah persiapan sebelum melakukan perkembangan media. Langkah-langkah dalam mendesain media LKS berbasis kolase sebagai berikut:

- a. Melihat beberapa referensi gambar desain LKS yang ada di *platform google*

Langkah awal dimulai dengan melihat beberapa referensi gambar-gambar LKS yang terdapat dalam *platform google*. Adapun contoh referensi gambar LKS yang di butuhkan dari *platform google* yaitu, sampul depan LKS dan beberapa gambar dan isi yang terdapat dalam LKS. Berikut adalah beberapa contoh gambar sampul LKS yang didapatkan dari *platform google*:



Gambar 4.1 Referensi sampul LKS

- b. Menentukan gambar, *layout* dan warna LKS

Mendesain media LKS berbasis kolase ini, peneliti menggunakan 2 aplikasi, yakni: *Canva* dan *Pinterest*. Selanjutnya, peneliti menentukan

lembar halaman LKS yang akan dirancang dalam mendesain LKS dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Pada halaman yang akan dirancang peneliti menggunakan juga beberapa elemen dan *layout* yang sesuai. Dalam pemilihan *layout* pada aplikasi *canva*, peneliti menyesuaikan bagaimana warna yang menarik untuk dasar halaman LKS nantinya. Sedangkan untuk gambar-gambar materi kolase yang terdapat di LKS peneliti menggunakan referensi gambar-gambar yang ada pada *platform Pinterest*.

c. Menentukan materi/isi dalam LKS

Pada bagian ini, peneliti menentukan materi yang akan dirancang pada media LKS. Materi yang terdapat dalam media LKS ini sesuai dengan KD, KI, Indikator dan tujuan pembelajaran. Pada bagian materi pembuatan kolase, peneliti menuliskan petunjuk pembuatan kolase pada setiap halaman yang berkaitan dengan materi kolase tersebut.

f. Menyusun instrumen penelitian

Pada bagian ini peneliti menyusun semua instrumen yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengukur kelayakan yang telah di rancang menggunakan likert 5 jawaban, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), CS (Cukup Sesuai), KS (Kurang Sesuai) TS (Tidak Sesuai) dengan skor yang dimulai dari 5,4,3,2,1.

Instrumen penilaian oleh ahli media terdiri dari 13 butir soal yang mencakup aspek tampilan media kolase, fungsi media, pemanfaatan dan aspek kesesuaian. Instrumen penilaian oleh ahli bahasa yang terdiri dari 9

butir soal yang mencakup aspek komunikatif, keterbacaan dan kaidah bahasa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media LKS berbasis kolase sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, tahap pengembangan ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu:

a. Tahap pengembangan media LKS

Dalam mengembangkan media LKS berbasis kolase, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu 2 aplikasi *Canva* dan *Pinterest* dan bahan lainnya. Proses pengembangan media LKS ini peneliti mengerjakan sendiri dengan mendesain menggunakan 2 aplikasi tersebut.. Adapun langkah-langkah pengembangan media LKS dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) *Cover* (sampul) depan

Pada bagian ini, peneliti mendesain gambaran sampul depan media LKS dengan menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 4.2 Sampul depan

2) Membuat Kata Pengantar, Daftar Isi

Pada bagian ini, peneliti mulai menentukan warna yang cenderung sama dengan warna pada sampul LKS. Selanjutnya peneliti menuliskan kata pengantar dan menyusun daftar isi yang sesuai dengan isi dalam LKS.



Gambar 4.3 Kata pengantar dan Daftar Isi

3) Menyusun KI, KD dan Indikator pembelajaran

Pada bagian ini, peneliti menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran yang sesuai dengan tema pada RPP dan silabus.



Gambar 4.4 KI, KD dan Indikator pembelajaran

4) Menentukan materi/isi

Pada bagian ini peneliti akan menampilkan materi/isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Peneliti mendesain menggunakan aplikasi *Canva* dan memilih gambar untuk dijadikan materi pembuatan kolase dari aplikasi *Pinterest*. Dalam tahapan ini peneliti membuat langkah-langkah untuk mengerjakan kolase dan gambar yang akan digunakan untuk menempelkan kolase.



Gambar 4.5 pengertian SBdP dan Kolase



Gambar 4.6 Materi/isi LKS

5) Proses finishing

Pada tahapan ini, peneliti membuat daftar pustaka dan sampul belakang bagian LKS. Sehingga menjadi media bahan ajar yang siap di cetak dan siap di digunakan.



Gambar 4.7 daftar pustaka dan sampul belakang

Setelah merancang media LKS maka peneliti perlu pengecekan pada media yang dikembangkan. Setelah selesai dan dirasa lengkap, selanjutnya peneliti berkonsultasi kepada dosen pembimbing, kemudian dosen pembimbing memberikan masukan dan saran terhadap media LKS berbasis kolase dengan merevisi beberapa halaman, mulai dari *cover*/sampul dan isi yang terdapat dalam LKS. Setelah itu dosen pembimbing mengarahkan untuk melakukan tindak lanjut penilaian terhadap media LKS berbasis kolase kepada ahli media dan ahli bahasa.

b. Tahap pengembangan instrumen

Instrumen dirancang sesuai dengan kisi-kisi yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Instrumen yang dibuat terdiri dari penilaian ahli bahasa dan ahli media. Selanjutnya dilakukan validasi agar hasilnya valid sehingga media LKS yang peneliti kembangkan dapat dikategorikan

sebagai media bahan ajar yang layak untuk digunakan. Adapun hasil-hasil validasi dari setiap validator dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Hasil validasi ahli media

Peneliti meminta penilaian media LKS berbasis kolase pada tema: Peduli Terhadap Makhluk Hidup, dari satu orang ahli media yaitu Ibu Raudatul Husna, M.Pd selaku dosen dengan latar belakang S2 Pendidikan Matematika.

Tabel 4.1 Instrumen penilaian ahli media

No	Kriteria	Jumlah
Aspek tampilan media kolase		
1	Penggunaan bahan media berbasis kolase	4
2	Pemilihan layout/warna media	4
3	Pemilihan ukuran media LKS	5
4	Variasi media LKS	5
5	Kejelasan gambar kolase pada media	5
6	Desain perpaduan warna media dan tulisan	4
Aspek fungsi media		
7	Sebagai sumber belajar	4
8	Mudah dipahami	4
9	Mampu menarik perhatian siswa	4
Aspek pemanfaatan		
10	Media LKS memudahkan proses pembelajaran siswa	4
11	Media LKS membangun komunikasi yang baik antara guru dan siswa	4
12	Media LKS memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri	4
Aspek kesesuaian		
13	Kesesuaian media dengan tujuan dan tema pembelajaran	5
Jumlah		56
Rata-rata		86
Kriteria		Sangat layak

Penilaian media LKS berbasis kolase dilakukan oleh ahli media dengan menghasilkan rata-rata 86% dengan kriteria produk sangat layak digunakan. Adapun saran dan masukan yang diterima oleh peneliti dari ahli media yaitu:

- a) Revisi pada halaman 4 pada LKS, dengan mengubah warna tulisan dan menambahkan beberapa kalimat pada bagian paragraf akhir pengertian kolase.



Gambar 4.8 sebelum direvisi



Gambar 4.9 sesudah direvisi

- b) Revisi pada cara kerja kolase dengan membuat langkah-langkah terlebih dahulu.





Gambar 4.10 sebelum direvisi



Gambar 4.11 sesudah direvisi



2) Hasil validasi ahli bahasa

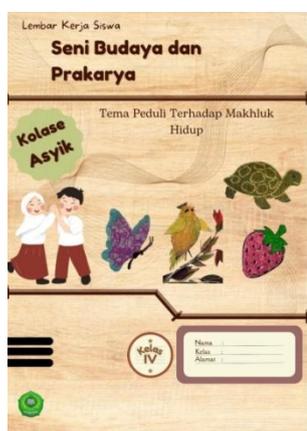
Peneliti meminta penilaian media LKS berbasis kolase pada tema: Peduli Terhadap Makhluk Hidup, dari satu orang ahli bahasa yaitu Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku dosen dengan latar belakang S2 Pendidikan Bahasa Indonesia.

Tabel 4.2 Instrumen penilaian ahli bahasa

No.	Kriteria	Jumlah
Aspek komunikatif		
1	Penyampaian materi mudah dipahami	5
2	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami	5
Aspek keterbacaan		
3	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5
4	Ukuran teks yang tepat	5
5	Kemudahan dalam memahami kalimat	5
Aspek kaidah bahasa		
6	Ketepatan penggunaan huru kapital dan huruf kecil	4
7	Ketepatan penggunaan tanda baca	4
8	Ketepatan penggunaan tata bahasa	5
9	Penggunaan kalimat yang efektif	5
Jumlah		43
Rata-rata		95,55
Kriteria		Sangat layak

Penilaian media LKS yang dilakukan oleh ahli bahasa dengan menghasilkan rata-rata nilai keseluruhan 95,55% dengan kriteria produk sangat layak digunakan. Berikut ini adalah saran dan masukan yang diterima peneliti dari ahli bahasa:

- a) Revisi pada judul “Seni Budaya dan Prakarya” yang sebelumnya terletak di sebelah kiri sampul menjadi judul yang terletak di tengah-tengah pada bagian atas sampul. Revisi penggunaan kata “Asyik” menjadi “Asik” sesuai dengan KBBI, dan yang terakhir meletakkan tanda titik dua “:” pada kalimat setelah kata “Tema”.



Gambar 4.12 sebelum direvisi



Gambar 4.13 sesudah direvisi

- b) Revisi penggunaan huruf kapital yang salah pada kata “Dengan” menjadi “dengan” pada setiap halaman bagian atas LKS. Revisi paragraf yang sesuai yaitu 1 paragraf minimal 4 kalimat. Selanjutnya revisi pada paragraf terakhir yaitu perubahan saran dari penutup pada kata pengantar.



Gambar 4.14 sebelum direvisi



Gambar 4.15 sesudah direvisi

c) Revisi huruf kapital yang salah pada kata “Daftar isi” menjadi “Daftar Isi” dan revisi pada penulisan kata “Pembelajaran 2” menjadi “Pembelajaran II”.



Gambar 4.16 sebelum direvisi



Gambar 4.17 sesudah direvisi

d) Revisi pada kata “&” menjadi “dan” pada kolom Sub Tema 1.



Gambar 4.18 sebelum direvisi



Gambar 4.19 sesudah direvisi

- e) Revisi paragraf pada penjelasan mata pelajaran SBdP, minimal 1 paragraf terdiri dari 4 kalimat.



Gambar 4.20 sebelum direvisi Gambar 4.21 sesudah direvisi

- f) Revisi pada penulisan paragraf. Revisi pada kata “bisa dari” menjadi “bahan yang digunakan dapat berasal dari”. Selanjutnya revisi pada penggunaan huruf kapital pada “inggris” menjadi “Inggris” dan “prancis” menjadi “Prancis”. revisi pada kalimat “atau dikombinasikan” menjadi “Kolase juga dapat mengombinasikan”. Dan yang terakhir perubahan kata dari “atau” menjadi “dengan”.



Gambar 4.22 sebelum direvisi Gambar 4.23 sesudah direvisi

- g) Revisi beberapa penulisan huruf kapital yang benar yaitu “kolase” menjadi “Kolase”. Revisi penggunaan tanda baca yang benar. Dan yang terakhir “kreatifitas” menjadi “kreativitas”.



Gambar 4.24 sebelum direvisi Gambar 4.25 sesudah direvisi

- h) Revisi beberapa kalimat “Yuk simak di bawah ini” menjadi “Yuk simak caranya di bawah ini”. Selanjutnya revisi “ambil selembar daun” menjadi “menggambil daun kering”. Dan merevisi penulisan paragraf yang sesuai.



Gambar 4.26 sebelum direvisi Gambar 4.27 sesudah direvisi

- i) Revisi huruf kecil yang salah “kita” menjadi “Kita”. “kreatifitas mu” menjadi “kreativitasmu”



Gambar 4.28 sebelum direvisi



Gambar 4.29 sesudah direvisi

- j) Revisi pada bagian “Yuk simak di bawah ini” menjadi “Yuk simak caranya di bawah ini”. Revisi kata “oleskan” menjadi “mengoleskan”.

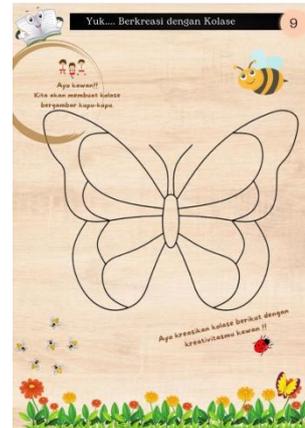
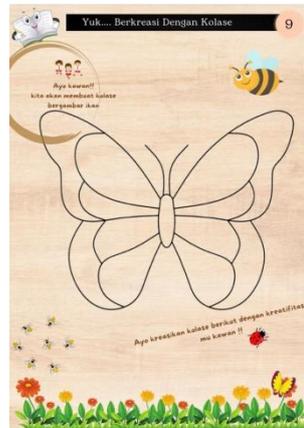


Gambar 4.30 sebelum direvisi



Gambar 4.31 sesudah direvisi

- k) Revisi kata huruf kecil yang salah “kita” menjadi “Kita”. Revisi yang salah “ikan” menjadi “kupu-kupu”. Kata “kreatifitas mu” menjadi “kreativitasmu”



Gambar 4.32 sebelum direvisi Gambar 4.33 sesudah direvisi

- l) Revisi pada bagian bahan yang akan disediakan, “cangkang telur” menjadi “cangkang telur yang telah dicuci dan dikeringkan”.



Gambar 4.34 sebelum direvisi Gambar 4.35 sesudah direvisi

- m) Revisi pada kata huruf kecil yang salah “kita” menjadi “Kita”.
 Revisi yang salah “ikan” menjadi “bunga”. Kata “kreatifitas mu”
 menjadi “kreativitasmu”.



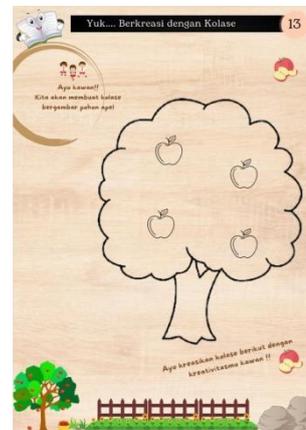
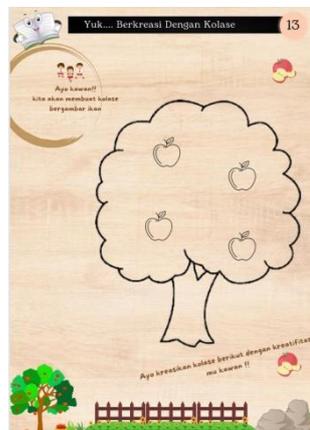
Gambar 4.36 sebelum direvisi Gambar 4.37 sesudah direvisi

- n) Revisi dengan benar sesuai saran dari validator pada bagian cara mengerjakan kolase pada LKS.



Gambar 4.38 sebelum direvisi Gambar 4.39 sesudah direvisi

- o) Revisi pada kata huruf kecil yang salah “kita” menjadi “Kita”.
Revisi yang salah “ikan” menjadi “pohon apel”. Kata “kreatifitas mu” menjadi “kreativitasmu”.



Gambar 4.40 sebelum direvisi Gambar 4.41 sesudah direvisi

- p) Revisi beberapa kalimat paragraf yang sesuai dengan materi/isi LKS pada sampul belakang LKS.



Gambar 4.42 sebelum direvisi



Gambar 4.43 sesudah direvisi

4. Implementation

Setelah media LKS berbasis kolase melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli bahasa hingga LKS berbasis kolase dinyatakan sangat layak oleh kedua validator maka tahap selanjutnya adalah media LKS berbasis

kolase siap untuk di uji coba kepada siswa yang berjumlah 32 orang di kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari MIN 4 Langsa. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa media LKS berbasis kolase yang telah dikembangkan. Dan yang bertindak sebagai guru pada saat penelitian adalah peneliti sendiri. Daftar nama siswa yang diteliti serta jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Daftar Nama Siswa

No.	Nama Siswa	L/P	Alamat
1	Aditya Pranata Yuda	L	Pondok Keumuning
2	Afika Desya Putri	L	Geudubang Jawa
3	Ahra Khalisa Almaira	P	Pondok Keumuning
4	Aira Syifana	P	Lengkong
5	Aqila Dzakira Aftani	P	Pondok Keumuning
6	Arisya Putri	P	Geudubang Jawa
7	Arya Suhada	L	Geudubang Aceh
8	Atshila Haura Flantino	P	Geudubang Aceh
9	Ayunda Salsabila	P	Seulalah Baru
10	Azzura Syabila	P	Pondok Keumuning
11	Deby Desmora	P	Pondok Kelapa
12	Dwi Widiyana Ningsih	P	Lengkong
13	Furqan Al Faris	L	Geudubang Aceh
14	Hania Syakira	P	Geudubang Jawa
15	Hanif Yuzaki	L	Lengkong
16	Iqbal Ramadhan	L	Lengkong
17	Khanza Haura Nazhifa	P	Geudubang Jawa
18	Lika Nazua	P	Lengkong

19	Luthfi Azka Ramadhan	L	Timbang Langsa
20	M. Arga Ar Rizky	L	Lengkong
21	M. Ferdiansyah	L	Geudubang Aceh
22	M. Hidayahsyah	L	Pondok Keumuning
23	Muhammad Bayu	L	Geudubang Aceh
24	Natasya	P	Geudubang Aceh
25	Putri Arifani	P	Lengkong
26	Rafa Alvaro Pratama S	L	Geudubang Aceh
27	Raisa Almira	P	Lengkong
28	Rasqa Alfaliki	L	Lengkong
29	Rizkina Anggraini	P	Geudubang Jawa
30	Shifa Azzahra NST	P	Geudubang Jawa
31	Zahira Nuriza	P	Geudubang Aceh
32	Zahwatul Aulia	P	Geudubang Aceh

Tabel 4.4 Jadwal kegiatan penelitian di MIN 4 Langsa

Jumlah pertemuan	Kelas	Hari/tanggal	Kegiatan	Lama pertemuan
1x	IV A Abu Dzar Al- ghifari	Senin/19- Desember- 2022	Proses pengenalan dan memberikan informasi terkait bahan-bahan apa saja yang perlu dibawa untuk hari esoknya	35 menit
1x	IV A Abu Dzar Al- ghifari	Selasa/20- Desember- 2022	Membuat kolase dengan LKS yang telah disediakan sesuai dengan kreativitas masing-masing	70 menit

- a. Tahap implementasi menggunakan media LKS berbasis kolase
 - 1) Kegiatan pendahuluan
 - a) Kelas dibuka dengan guru memberikan salam
 - b) Guru mengajak siswa berdo'a sebelum belajar
 - c) Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
 - d) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan



Gambar 4.44 Menjelaskan kegiatan awal

- 2) Kegiatan inti
 - a) Siswa mengamati buku tematik dan mencermati penjelasan guru mengenai kolase
 - b) Guru menyediakan bahan ajar LKS yang berbasis kolase untuk masing-masing siswa



Gambar 4.45 guru memperlihatkan bentuk LKS kepada siswa

- c) Guru membagikan LKS yang berbasis kolase kepada masing-masing siswa



Gambar 4.46 guru membagikan LKS

- d) Siswa mengamati materi/isi dalam LKS yang berbasis kolase
- e) Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan kolase pada lembar LKS sesuai dengan bahan-bahan yang telah disediakan
- f) Siswa mulai membuat kolase dengan kreativitas masing-masing



Gambar 4.47 siswa membuat kolase

- 3) Kegiatan penutup
 - a) Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran
 - b) Guru bertanya kepada siswa mengenai kolase teknik tempel dengan menggunakan media LKS
 - c) Guru memberikan salam dan do'a penutup

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan setelah melewati tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti mengetahui bahwa media LKS berbasis kolase ini dapat digunakan dan diimplementasikan pada kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari. Peneliti juga mendapatkan hasil belajar siswa yang sangat memuaskan dan siswa menggunakan LKS berbasis kolase ini dapat membuat kolase teknik tempel sesuai kreatifitas masing-masing.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapatkan, maka dapat diperoleh dan menghasilkan sebuah produk berupa media bahan ajar LKS yang berbasis kolase pada mata pelajaran SBdP di kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari. Penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Mengembangkan LKS berbasis kolase dengan model ADDIE

a. *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam mengembangkan LKS berbasis kolase, peneliti menganalisis segala permasalahan dan kebutuhan yang terjadi sesuai silabus dan RPP kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari semester 1 di MIN 4 Langsa.

b. *Design*

Pada tahap mendesain LKS berbasis kolase ini, peneliti terlebih dahulu mencari referensi gambar-gambar sampul LKS dari *platform google* yang nantinya memudahkan peneliti untuk mengetahui gambaran LKS yang akan peneliti desain ketika proses pengembangan atau pembuatan LKS. Setelah mendapatkan beberapa referensi gambar, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dan *Pinterest* dan melanjutkan dengan menentukan warna

LKS dan materi/isi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai pada silabus dan RPP.

c. Development

Pada tahap ini peneliti mengembangkan LKS berbasis kolase yang telah didesain pada tahap sebelumnya. Materi yang terdapat dalam LKS ini yaitu kolase teknik tempel yang menggunakan bahan-bahan yang berasal dari lingkungan sekitar. Setelah dikembangkan maka LKS berbasis kolase ini divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa guna mengetahui kelayakan produk sebelum di implementasikan pada siswa kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari di Min 4 Langsa. Validasi dilakukan oleh dua validator dengan mengisi lembar instrumen penilaian yang peneliti buat.

d. Implementation

Setelah dilakukan validasi dan LKS berbasis kolase yang akan dikembangkan dinyatakan sangat layak, maka LKS berbasis kolase siap dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari di Min 4 Langsa. Kemudian pada tahap ini peneliti melakukan 2x pertemuan. Pertemuan pertama, untuk proses pengenalan dan peneliti mengarahkan kepada siswa dengan memberikan informasi mengenai kolase teknik tempel dengan menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam dan siswa diminta untuk membawakan beberapa bahan-bahan yang telah disebutkan pada pertemuan pertama. Pertemuan kedua, peneliti melakukan uji coba LKS berbasis kolase yang telah dikembangkan dengan

membagikan LKS kepada siswa, dan siswa mengerjakan kolase teknik tempel dengan senang hati dan sesuai dengan kreativitas masing-masing.

e. Evaluation

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam mengembangkan LKS berbasis kolase setelah melewati tahap implementasi. Dari hasil pengembangan, LKS berbasis kolase ini sangat layak diterapkan dan dapat digunakan dengan hasil belajar siswa yang meningkat dengan kreativitas masing-masing pada mata pelajaran SBdP.

2. Mengimplementasikan LKS berbasis kolase pada kelas IV

Guru di sekolah sebagai fasilitator memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa mudah bosan, dan memerlukan beberapa fasilitas yang mendukung pembelajarannya agar lebih menarik dan meningkatkan kreativitas siswa terutama pada mata pelajaran SBdP. Setiap guru pastinya ingin proses pembelajaran berjalan lancar dan maksimal. Salah satunya guru bisa menggunakan media bahan ajar berupa LKS berbasis kolase pada saat pembelajaran guna menarik minat siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat kolase karya seni teknik tempel pada mata pelajaran SBdP. Selanjutnya, dalam penelitian ini peneliti menerapkan tahap *Implementation* pada produk LKS berbasis kolase yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti berhadir ke sekolah untuk mengimplementasikan LKS berbasis kolase pada kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari di MIN 4 Langsa. Dengan menggunakan LKS berbasis

kolase ini tahap-tahap yang akan peneliti ajarkan disesuaikan dengan silabus dan RPP SBdP kelas IV yang telah dikembangkan pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Tahap pertama, guru menjelaskan kepada siswa mengenai karya seni kolase. Guru juga menjelaskan membuat kolase ini nantinya menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam. Pemanfaatan bahan-bahan dari alam juga mampu membuat siswa menyelamatkan bumi dengan menjaga sumber daya alam di lingkungan sekitar. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menuliskan bahan-bahan yang akan diperlukan untuk pembuatan kolase. Pada tahap ini guru memperlihatkan kepada siswa LKS yang telah dikembangkan, dan menunjukkan beberapa gambar materi kolase yang terdapat pada LKS. Hal ini membuat siswa senang dan berantusias dalam pembelajaran. Tahap kedua, guru membagikan LKS kepada masing-masing siswa. Dan guru menjelaskan sedikit pemaparan tentang cara membuat kolase dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan membuka LKS. Tahap ketiga, guru meminta siswa membuat kolase, pada tahapan ini guru membebaskan siswa untuk berkreasi sesuai dengan kreativitas siswa sendiri. Siswa membuat kolase teknik tempel dengan menggunakan bahan-bahan yang sebelumnya sudah diinformasikan dan dibawa oleh masing-masing siswa. Tahap keempat, guru melihat langsung bagaimana siswa mengerjakan kolase yang terdapat pada LKS.

Dari tahap implementasi tersebut peneliti mengetahui bahwa siswa yang telah diajarkan oleh peneliti saat penelitian lapangan memiliki respon yang sangat baik terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran LKS berbasis kolase. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan hasil yang sesuai dari pengembangan media LKS berbasis kolase yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan R&D, kemudian mengimplementasikan ke sekolah pafa anak kelas IV. Selain itu, peneliti juga memiliki keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian. Hal terpenting dalam penelitian ini, pengembangan LKS berbasis kolase ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Karena media bahan ajar LKS yang berbasis kolase ini sangat dibutuhkan oleh guru dan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKS berbasis kolase untuk meningkatkan kreativitas SBdP pada kelas IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan LKS berbasis kolase menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi di MIN 4 Langsa. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis dan menyesuaikan materi dengan RPP, silabus tematik dan sumber belajar. Selanjutnya tahap desain, peneliti menyiapkan beberapa langkah sebelum melakukan pengembangan dalam merancang LKS yang sesuai dengan kebutuhan dari tahap analisis. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu 2 aplikasi, Canva dan Pinterest. Proses pengembangan media yang telah didesain selanjutnya divalidasi oleh kedua validator yaitu ahli media dan ahli bahasa. Kedua validator memberikan komentar/saran pada LKS tersebut, sehingga peneliti melakukan revisi terhadap LKS berbasis kolase tersebut. Setelah media selesai direvisi, maka tahap selanjutnya adalah implementasi. LKS berbasis kolase ini diimplementasikan pada kelas IV A Abu Dzar Al-

ghifari di MIN 4 Langsa. Selanjutnya tahap terakhir, yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti memperoleh hasil media sangat layak digunakan selama pengembangan evaluasi.

2. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase 86%, maka disimpulkan berdasarkan tabel 3.6 Kriteria kelayakan media bahwa, LKS berbasis kolase dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 95,55% maka disimpulkan berdasarkan tabel 3.6 Kriteria kelayakan media, bahwa LKS berbasis kolase dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Pengembangan media LKS berbasis kolase dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media menggunakan model ADDIE dan bagaimana mengimplementasikan pada LKS berbasis kolase pada kelas IV.

B. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan LKS berbasis kolase ini peneliti lakukan tidak terlepas dari keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian adalah:

1. Produk yang dihasilkan hanya dalam satu mata pembelajaran saja
2. Produk yang dikembangkan hanya diimplementasikan di kelas IV A Abu Dzar Al-ghifari MIN 4 Langsa

C. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya, kembangkanlah LKS berbasis kolase ini berbentuk LKS berbasiskan materi yang berbeda sehingga lebih bervariasi
2. Bagi pendidik, LKS berbasis kolase ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran
3. Bagi peserta didik, LKS berbasis kolase ini dapat meningkatkan kreativitas dalam memahami karya seni kolase.