

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE ANORGANIK TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA (SBDP) PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 74 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagai Prasyarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



OLEH

RINI MARYANTI

NIM. 1416242648

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018**

SURAT PERNYATAAN

Nama : Rini Maryanti
Nim : 1416242648
Program Studi : Pendidikan Guru Amadrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu"

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <http://smallseotools/plagiarism-checker/> skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiasi sebesar 6,09% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian atas pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu 19 Oktober 2018

Yang Membuat Pernyataaan

Mengetahui Tim Verifikasi


Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004


Rini Maryanti
NIM. 1416242648



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : **Skripsi Sdr. Rini Maryanti**
NIM : 1416242648

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : **Rini Maryanti**
NIM : 1416242648
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih, *Wassalamu'alaikum Wr. Wb*.

Bengkulu, 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zubaedi, M. Ag M. Pd
NIP. 196903081996031005

Feny Martina, M. Pd
NIP: 198703242015032002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raiden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Rini Maryanti, NIM 1416242648**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu Pada Hari Jum’at Tanggal 14 Desember 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

(Dr. Irwan Satria, M.Pd)
NIP. 197407182003121004

Sekretaris

(Adi Saputra, S. Sos., M.Pd)
NIP. 198102212009011013

Penguji. I

(Dra. Khermarinah, M.Pd.I)
NIP. 196312231993032002

Penguji. II

(Dra. Aam Amalivah, M.Pd)
NIP. 196911222000032002

Bengkulu,

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 19690303081996031005

MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."(QS.Al-Mujadalah:11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Langkah demi langkah telah aku lewati dengan penuh kesabaran dan penuh dengan suka duka, diwarnai dengan cobaan dan rintangan dalam meraih cita-cita. Segenap ketulusan dan do'a, skripsi ini ku persembahkan.

1. Kedua orang tua, ibu tercinta (Rusdiana) dan Bapak (Hirmansya) yang telah membesarkanku selama ini dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu mendo'a kan dan memberikan semangat, motivasi disetiap hari- hariku.
2. Untuk kedua adik kandugku tersayang (Rana lestari, Exsel rendi yanto).
3. Adik-adik sepupu (, Rositasari, Reko, Rasel, deni, karti, pegi ddl yang tak bisa ku sebutkan satu persatu), buat mak cik (Meni), kakekku dan Nenek (Darwis dan Malhuda) ,untuk nenek (Piani), untuk (Wak, dang Meki, Wo Dia) atas doa, dukungan, motivasi dan semangat kalian selama ini dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku.
4. Terimakasih untuk orang-orang tersayang (Sahrul Ahmat Yani, Nurhayani, Aqidah Tulaini, Febriani, Rosela), teman kosan pak lipi (Iis Dahlia, Wenti, Widia, Endang Dll) dan semua teman perjuangan PGMI lokal F angkatan 2014.
5. Untuk sahabat PPL di SD 74 Kota Bengkulu dan KKN, dan Teman-teman seperjuangan Angkatan Tahun 2014 yang tak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Untuk kedua pembimbing, Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd (pembimbing I) dan Feny Martina, M.Pd selaku (pembimbing II) terimakasih atas waktu dan ilmu yang telah diberikan kepadaku yang selama ini membimbing aku sehingga terselesainya skripsi ini.
7. Seluruh Guru dan Dosenku Sejak di Sekolah Dasar, MTS, MAN, Sampai Perguruan tinggi yang telah memberikan ilmunya kepada ku. Terimakasih kasih atas jasa-jasa kalian semua, tanpa kalian aku belum tentu dapat merasakan kebahagiaan seperti saat ini.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rini Maryanti
Nim : 1416242648
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu”**. Adalah asli hasil karya penelitian saya sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini hasil plagiasi maka saya siap di kenakan sangsi akademik

Bengkulu 2018

Yang menyatakan,



Rini Maryanti

NIM.1416242648

ABSTRAK

Rini Maryanti, NIM : 1416242648 Judul skripsi: **Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu**, Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Pembimbing :1. Dr. Zubaedi,M.Ag M.Pd dan 2. Feny Martina, M.Pd

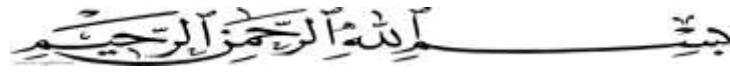
Kata kunci : Media Kolase Anorganik, Hasil Belajar (SBDP).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan masih rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SD. Hal ini diduga karena guru SBDP belum menggunakan media kolase dan proses pembelajaran. Atas pertimbangan dan peneliti terdorong untuk menelitinya dengan rumusan masalah: seberapa besar pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu? Tujuan penelitian ini adalah. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimental design*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase anorganik dengan tidak menggunakan media . Di kelas IVA Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil posttest terdapat 4 siswa hasil nilai nya tinggi yakni 83,84 ke-atas persentase (20%) dan 11 siswa yang di kelompok sedang dengan nilai 68,11-83,89 persentase (55%), sedangkan 5 siswa yang mendapatkan hasil nilai rendah dengan nilai 66,11 persentase (22%). Sedangkan hasil belajar siswa kelas IVB sementara itu yang tidak menggunakan Media kolase anorganik adalah terdapat 4 siswa di kelompok tinggi dengan persentase 20%, 13 siswa dikelompok tengah/sedang (65%), dan 3 siswa di kelompok bawah/rendah (15%). dan juga berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” terhadap kedua kelompok, $t_{hitung} = 2,770$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,770 > 2,021$) yang berarti hipotesis kerja (H_a).

Dengan demikian, terbukti adanya signifikan penggunaan media itu.

KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) pada mata pelajaran tematik terpadu (Studi Deskriptif Kualitatif pada siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu).

Penyusun skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) IAIN Bengkulu.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin. M.,M.Ag.,MH selaku Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan izin dan memfasilitasi untuk menimba ilmu di IAIN Bengkulu dari awal sampai selesai skripsi ini.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah mendorong untuk menyelesaikan studi.
3. Dr. Zubaedi, M.Ag M.P.d_ selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi tepat pada waktunya.
4. Feny Martina, M.P.d selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis tentang pembuatan proposal Skripsi ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.

5. Semua teman-teman sejawat dan seperjuangan yang telah mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Dalam penulisan ini skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan baik dari segi isi, penyusunan maupun teknik penulisan karena keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran, kritik yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini dan perbaikan-perbaikan dimasa akan datang.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Bengkulu, 2018
Penulis Rini maryanti



NIM. 1416242648

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PLAGIASI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	11
1. Media Audio Visual	11
a. Pengertian Media Audio Visual	11
b. Karakteristik media audio visual	13
c. Tujuan Media Audio Visual	14
d. Jenis-jenis Media Audio Visual	15
e. Macam-macam Media Audio Visual	18
f. Tahapan Penggunaan Media Audio Visual	19
g. Kelebihan Dan Kelemahan Media Audio Visual	20
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	21
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	21
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam	22
c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	24
d. Fungsi Pendidikan Agama Islam	25
3. Hasil Belajar	26
B. Kajian Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	33

1. Populasi	33
2. Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Tes.....	35
a. Pre Test.....	35
b. Post Test.....	36
2. Dokumentasi	36
E. Instrumen Pengumpulan Data	37
1. Definisi Operasional Variabel	37
3. Kisi-Kisi Instrumen.....	37
4. Uji Coba Instrument.....	40
a. Uji Validitas	40
b. Uji Reabilitas	44
F. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Prasyarat	50
2. Uji Homogenitas	51
G. Uji hipotesis	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Wilayah Penelitian	54
1. Profil SMP Negeri 3 Kota Bengkulu.....	54
2. Sejarah Singkat Sekolah	54
3. Visi dan Misi Sekolah	54
4. Tujuan Sekolah	55

5. Fasilitas Penunjang Pembelajaran	56
6. Guru di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu	56
7. Jumlah Siswa di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu	57
B. Penyajian data Hasil Penelitian	58
1. Hasil <i>Pre-test</i>	58
a. Kelas VIII A (Kelas Eksperimen)	58
b. Kelas VIII B (Kelas Control)	61
2. Hasil Posttest	63
a. Kelas VIII A (Kelas Eksperimen)	64
b. Kelas VIII B (Kelas Control)	66
C. Analisis Data	69
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas	78
3. Uji Hipotesis Penelitian	80
D. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes	38
Tabel 3.3 Pengujian Validitas Item Soal No.1	41
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Item Soal Pelaksanaan Media Audio Visual(X)	43
Tabel 3.5 Skor-Skor Tes Hasil Belajar Pada Item Soal Bernomor Ganjil(X)	46
Tabel 3.6 Skor-skor Tes Hasil Belajar Pada Item Soal Bernomor Genap(Y)	47
Tabel 3.7 Perhitungan-perhitungan Untuk Memperoleh $r_{xy} = r_{hh} = r \frac{11}{22}$	48
Tabel 3.8 Koefisien Alfa	49
Tabel 4.1 Fasilitas Penunjang Pembelajaran	56
Tabel 4.2 Guru di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu	56
Tabel 4.3 Jumlah Siswa SMP Negeri 3 Kota Bengkulu	57
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas VIII A	58
Tabel 4.5 Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Siswa Kelas VIII A	59
Tabel 4.6 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas VIII A	60
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas VIII B	61
Tabel 4.8 Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Kelas VIII B	62
Tabel 4.9 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas VIII B	63
Tabel 4.10 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas VIII A	64

Tabel 4.11 Perhitungan Nilai Mean Siswa Kelas VIII A.....	65
Tabel 4.12 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas VIII A	66
Tabel 4.13 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas VIII B	66
Tabel 4.14 Perhitungan Nilai Mean Siswa Kelas VIII B	67
Tabel 4.15 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas VIII B	68
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X	70
Tabel 4.17 Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo)	
Untuk Variabel X	73
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y	74
Tabel 4.19 Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo)	
Untuk Variabel Y	77
Tabel 4.20 Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan	
Media Audio Visual Dan Tanpa Media Audio Visual	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing
2. Kartu Bimbingan
3. Surat Izin Try Out dari kampus IAIN Bengkulu
4. Surat keterangan selesai melaksanakan Try Out
5. Surat izin penelitian dari kampus IAIN Bengkulu
6. Surat keterangan selesai Penelitian
7. RPP kelas VIII A
8. RPP kelas VIII B
9. Soal Pretest kelas VIII A dan B
10. Soal Posttest kelas VIII A dan B
11. Hasil Pretest kelas VIII A dan B
12. Hasil Posttest kelas VIII A dan B
13. Foto-foto penelitian (Dokumentasi)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 2 Februari 2018 di SDN 74 Kota Bengkulu terungkap temuan tentang pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), adanya seorang guru yang mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa menggunakan media lainnya. Sehingga membuat suasana pembelajaran cepat jenuh yang berakibat pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) masih kurang atau masih di bawah KKM yakni 75.¹

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan awal bagi seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang berikutnya, pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya.

Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) karena pembelajaran (SBDP) memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya.² Pada pokok bahasan ini, kolase anorganik menjadi salah satu teknik yang sesuai untuk media

¹ Observasi Awal, 2 Februari 2018, SDN 74 Kota Bengkulu .

² Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta:Kharisma Putra Utama, 2013) h.261

pembelajaran. Kolase anorganik adalah komposisi artistik yg dibuat dari berbagai bahan (dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar. Dalam kolase dibutuhkan komposisi yang melibatkan materi bahan, warna, tone, dan lain sebagainya.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) menjadi salah satu pelajaran yang diajarkan pada Sekolah Dasar. Karena berhubungan dengan kreatifitas siswa, selama ini seni dianggap sebagai subjek pembelajarn yang berbeda namun sesungguhnya seni merupakan kumpulan dari beragam keterampilan dan proses berfikir yang berada diatas keilmuan lainnya.³

Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru harus bisa memanfaatkan berbagai alat dan bahan yang dapat digunakan menjadi sebuah media pengajaran yang menarik. Salah satunya dikembangkan dengan menggunakan media kolase anorganik. Dengan adanya media kolase anorganik ini siswa diharapkan dapat menjalankan pembelajaran dengan efektif dan efiisien. Sebelum pelaksanaannya pembelajaran seorang guru menyiapkan media kolase anorgani, yang disesuaikan 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 : Penggunaan media kolase anorganik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

³ Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h .168

Kedua : Media kolase anorganik dapat mendorong dan meningkatkan kreatifitas siswa.

Ketiga : Dapat mengefisiensi waktu yang dibutuhkan guru dalam menjelaskan satu topik mata pelajaran.

Proses pembelajaran akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman, mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang diharapkan dari proses belajar yang meliputi tiga aspek yaitu: *kognitif*, berupa pengembangan pengetahuan termasuk di dalamnya fungsi ingatan dan kecerdasan. *Efektif*, berupa pembentukan sikap termasuk di dalamnya fungsi perasaan dan sikap. *Psikomotorik*, berupa keterampilan siswa termasuk di dalamnya fungsi kemauan dan tingkah laku.⁴

Media memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), di Sekolah Dasar adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran sekarang bergerak maju seiring kemajuan teknologi, sehingga membawa dampak baik bagi kemajuan dalam proses pembelajaran dan dalam penyampaian materi pelajaran, pada awalnya materi disampaikan melalui media seadanya, saat ini pembelajaran bergerak maju dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi

⁴Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009) h.12

yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁵

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, oleh karena itu peneliti mengambil judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum mengunaan media kolase Anorganik untuk Pokok Bahasan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) pada siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu.
2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga membuat siswa jenuh.
3. Masih kurangnya kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) dengan KKM 75 Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak meyim pang dari pembahasan maka peneliti membatasi masalah pada :

⁵ Arif S. Sadirman dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrfindo Persada), h. 5

1. Penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan adalah dengan menggunakan media kolase anorganik untuk pokok bahasan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.
2. Mata pelajaran yang akan diterapkan adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Memberikan masukan kepada guru dan calon guru terhadap ranah pendidikan terhadap media dan hasil belajar.
 - b. Sebagai masukan bagi sekolah dalam mengembangkan penerapan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan Seni Budaya dan

Prakarya (SBDP) pada siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu dengan model pembelajaran konvensional untuk pembelajaran-pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Dapat digunakan sebagai referensi bagi studi kasus yang sejenis yang melibatkan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.
- b. Masukan bagi penelitian yang lain bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

a. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Seni berasal dari bahasa Sanskerta *sani* yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau mata pencaharian dengan hormat dan jujur. Dalam versi yang lain seni disebut *cilpa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda) kemudian berkembang menjadi *cilpasastra* yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan yang artistik. 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.⁶

إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ

Artinya : “*Sesungguhnya Allah itu Maha Indah dan menyukai keindahan*” [HR. Muslim dalam kitab ash-Shahih].⁷

Dari riwayat-riwayat di atas, tampak bahwa peristiwa yang melatar belakangi munculnya Hadis Nabi Saw: إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ “*Sesungguhnya Allah Swt itu Maha-Indah dan menyukai keindahan*”

⁶ Soedarso S.P. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISIYogyakarta, 2009), h. 16-17

⁷ HR. Muslim h. 91.

adalah bahwa suatu ketika Rasulullah Saw bersabda: ... لَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ مَنْ كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ حَبَّةٍ مِنْ كِبْرٍ “tidak masuk surga mereka yang terapat di dalam hatinya sebiji zarah kesombonngan” kemudian seseorang berkata kepada Rasulullah Saw: ‘Wahai Rasul Allah sesungguhnya seseorang menyenangi jika pakaian dan sandal yang bagus!’ kemudian Rasulullah Saw bersabda: “itu bukan bagian dari kesombongan, sesungguhnya Allah Swt Maha-Indah dan menyukai keindahan”.

Hadis diatas secara langsung mengungkapkan manusia pun sebagai ciptaan-Nya berpotensi untuk menciptakan sesuatu yang indah berdasarkan rasa kemanusiaan yang timbul dari nalurinya.⁸ Dengan demikian ia dapat menciptakan karya seni berupa lukisan yang mengagumkan, ukiran yang indah, dan lain sebagainya.

Membuat sebuah karya kerajinan merupakan salah satu bidang keterampilan dalam Pendidikan Seni Budaya. Cabang kesenian ini pada dasarnya memprioritaskan kepada keterampilan tangan dalam bentuk benda hasil kerajinan. Pada bidang keterampilan, siswa diharapkan bisa mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik. Dalam prakteknya berdasarkan rambu-rambu, bidang keterampilan ini membekali siswa untuk bisa membuat karya kerajinan tangan atau pendukung kegiatan seni rupa lainnya.⁹

⁸ 1] Wensink, al-Mu’jam al-Mufahras Li Alfa>z} al-H{adi>th al-Nabawiy, Juz. 1, 373.

⁹ Bandi.,dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 32

Tentang seni dalam arti sempit, yaitu seni adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media.¹⁰

Tujuan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya menurut Rohidi 2003 mengungkapkan “seni adalah sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.” Pendidikan seni budaya di berikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berkreasi dan berapresiasi pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.¹¹

Jenis karya kerajinan pada dasarnya sangat beragam. Keragaman ini dipengaruhi juga oleh pengertian kerajinan yang sangat luas meliputi berbagai kegiatan produksi benda pakai maupun benda hias. Satu hal yang menunjukkan karakteristik karya kerajinan diantaranya adalah penggunaan teknologi sederhana dan sentuhan tangan yang cukup dominan. Ada berbagai jenis karya keterampilan yang memungkinkan untuk dipraktekkan di sekolah. Beberapa jenis karya atau kegiatan berkarya

¹⁰ Pekerti, widia. *Metode Pengembangan Seni*, (Pustaka Pelajar:Jakarta, 2006), h. 8

¹¹ Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta:Kharisma Putra Utama, 2013) h.265

keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan membuat cat (pewarna) dari bahan alam dan buatan, membuat mainan yang digerakkan oleh angin dari bahan kertas dan bukan kertas, karya kerajinan dengan teknik konstruksi, karya kerajinan motif hias Nusantara, dan lain sebagainya.¹²

b. Pengertian Media Kolase Anorganik

Di jelaskan dalam al quran surat An Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhanmu dialah yang mengetahui siapa yang sesat dari jalannya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S An Nahl ayat 125)¹³

Ayat diatas secara langsung mengungkapkan strategi pembelajaran sudah digunakan bersama turunya ayat tersebut, dalam mengubah tingkah laku beragama yakni yaitu hikmah (bijaksana) pelajaran yang baik dan beragumen yang baik, dengan terciptanya media yang dapat membantu proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya di tuntut menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi tersebut. Oleh karena itu, setiap guru harus di tuntut untuk dapat menggunakan media.

¹² Bandi, M. Pd., dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 80

¹³ Kementerian agama RI. *Al-Hikmah: Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro.2008) h.281

Kolase bersal dari kata “*Collage*” bahasa prancis yang berarti merekat. Semua teknik ini untuk pengembangan dalam melukis, yaitu menempelkan kertas atau lainnya dan menggabungkannya dengan sapuan kuas dan cat pada lukisan. Selanjutnya karya yang berasal dari tempelan disebut kolase.¹⁴ Kata *kolase* berasal dari bahasa Inggris (*collage*) dan dalam bahasa Perancis (*coller*) yang artinya merekatkan. Teknik dalam berkarya seni dengan cara merekatkan atau menempelkan serpihan bahan-bahan limbah atau barang bekas. Kolase merupakan perkembangan lebih lanjut dari seni lukis. Pada awal abad ke-20 para perupa sering menambahkan (menempelkan) unsur-unsur yang berbeda ke dalam lukisan mereka seperti potongan-potongan kain, kayu ataupun kertas koran, namun memang ada perbedaan yang sangat signifikan antara seni kolase dan seni lukis.

Kolase merupakan teknik dalam sebuah gambar. Kolase merupakan penggunaan media-media yang lain yang dapat dipakai sebagai unsur seni rupa. Kolase merupakan teknik yang kaya akan aktivitas meremas, melipat, merobek, menempel, serta menggunting yang memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan anak. Anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempelkan lem dan bahan-bahan lainnya . Dalam kolase yang paling menonjol adalah unsur menghiasnya. Proses membuat karya kolase yaitu dengan cara memadukan barang-barang yang terdiri dari

¹⁴Cut Kamaril Wardani. 2006. *Peran Pendidikan Seni Dalam Mewujudkan Manusia Indonesia*. Logat: Jurnal Seni Rupa FBS-Unimed Vol. 3, No. 1. Medan, ISSN 1829-8230, 1-7), h. 8

benda yang berbeda sehingga menjadi sebuah karya melalui teknik dilem, las, dan paku) dimaksudkan agar dapat menyatu.¹⁵

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.¹⁶ Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kolase merupakan salah satu karya seni yang dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak. Dengan kolase anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempel dan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangannya. Kolase juga melatih ketelitian anak, dengan anak menempelkan satu persatu bahan kolase agar menjadi karya seni yang indah dan rapi. Selain itu kolase juga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. anak dapat berimajinasi menghias dengan bahan yang ada. Kolase merupakan aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat anak dalam mengembangkan motorik halusnya dan dapat melenturkan tangan khususnya jari-jemari anak.

c. Fungsi Media

1. Meningkatkan motivasi belajar dan pembelajaran.

¹⁵ Pamadhi, Hajar. *Seni Keterampilan Anak*. (Universitas Terbuka: Jakarta, 2014), h. 54

¹⁶ Asnawir, Basyiruddin Usman, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. h. .11.

2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
3. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematik sehingga memudahkan pembelajaran dalam belajar.
4. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
5. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.¹⁷

d. Manfaat Media

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah :¹⁸

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi

¹⁷ Arsyad, ashari, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002), h. 17

¹⁸ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015) h. 17

dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media pembelajaran tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran tapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.¹⁹

e. **Kelebihan dan Kekurangan Media Kolase Anorganik**

Kelebihan dengan menggunakan media kolase anorganik dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam media kolase anorganik bahan yang digunakan mudah didapatkan seperti memanfaatkan kertas bekas atau barang-barang lain yang sudah tidak terpakai.

¹⁹Munadi, Wahyudi., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gama Persada, 2003), h. 10-11

- b. Media kolase anorganik juga dapat berperan sebagai bentuk hiburan bagi anak, sebagai imbalan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan media kolase anorganik memiliki peran dan fungsi sebagai alat atau media mencapai sasaran pendidikan secara umum.
- d. Dengan media kolase anorganik dalam pembelajaran dapat pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas anak dan pembelajaran tidak menjadi membosankan lagi, sehingga anak lebih berani dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif, bahan dan teknik untuk menghasilkan karya kolase yang unik.
- e. Anak/siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan anak didik yang memiliki keterampilan kreatif dan inovatif.
- f. Adanya prinsip kepraktisan, prinsip ini mendasarkan pada tawaran pemanfaatan potensi lingkungan untuk media kolase anorganik, material apapun dapat anda manfaatkan dalam pembuatan kolase anorganik asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik.
- g. Dengan bermain media kolase anorganik anak dapat melatih konsentrasi pada saat melepas dan menempel dan dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata, koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak yang sangat pesat.
- h. Melatih memecahkan masalah, kolase anorganik merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah

sebenarnya melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak. Masalah yang membuat anak dilatih untuk memecahkan masalah dan akan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari permasalahan.

- i. Siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri, dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri kalau dia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- j. Kemudahan dalam media kolase anorganik guru dapat mentransfer sesuai tujuan.

pembelajaran yang ingin dicapai karena, media ini berbentuk kongkrit, dan dapat lebih menarik perhatian siswa di bandingkan dengan menggunakan ceramah.²⁰

Kekurangan media kolase memerlukan beberapa gambar yang dibentuk dari kegiatan menyusun kain, kapas, kulit telur, kertas atau media lainnya yang ditempelkan pada bidang gambar sehingga penggunaan media ini memerlukan persiapan alat dan bahan. Memerlukan kreativitas seni anak, memerlukan pemahaman guru melalui penglihatan dengan menggunakan daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa keindahan dalam media kolase anorganik. Sulit menuangkan ide gambar atau bentuk yang ada didalam pikirannya dengan menggunakan bahan-bahan yang ada kedalam bentuk kolase

²⁰ Rully Ramdhansya, *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 30.

anorganik sehingga menjadi sebuah karya seni yang dapat dilihat secara langsung.²¹

f. Alat dan Bahan Pembuatan Kolase Anorganik

Bahan adalah barang yang akan dijadikan barang baru seperti ranting pohon pinus diolah menjadi kertas, kertas bekas yang di gunakan menjadi gambar kolase dan sebagainya. Bahan kolase di dapat di kelompokan menjadi:

- a. Bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, dan batu-batuan)
- b. Bahan-bahan olahan (plastik, logam, dan karet)
- c. Bahan bekas (majalah bekas, tutup botol, bungkus permen atau coklat.²²

g. Langkah-Langkah Dalam Pembuatan Kolase Anorganik

Ada beberapa langkah dalam bermain kolase anorganik, yaitu sebagai berikut:

- a. Merencanakan gambar yang akan dibuat.
- b. Menyediakan alat-alat/bahan.
- c. Mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan bagaimana cara penggunaannya.
- d. Menempel pecahan kulit telur pada gambar dengan cara menjimpit kulit telur, memberi perekat (lem) lalu menempelkan pada gambar.

²¹ Rahmawati, Dwi. *Permainan Kreatif Melatih Kesiapan Balita Menulis*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2013), h. 21

²² Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensind, 2007),h. 22

- e. Menentukan posisi untuk menempelkan kulit telur yang benar sesuai bentuk gambar dan mendemostrasikannya, sehingga hasil tempelanya tidak keluar garis.²³

h. **Teknik mengajar dengan menggunakan media kolase**

Teknik adalah suatu cara strategi atau taktik yang digunakan oleh guru untuk mencapai hasil yang maksimum pada waktu mengajar. Jadi dapat disimpulkan teknik merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan-bahan mengajar yang telah dipilih untuk peserta didik. Teknik yang dipilih haruslah sesuai dengan pelajaran yang digunakan.

1) Teknik Demonstrasi

Teknik demonstrasi merupakan teknik mengajar dimana seorang guru menunjukkan, memperagakan suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk yang sebenarnya maupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Dengan teknik demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna juga siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan selama pelajaran berlangsung.²⁴

²³ Rully Ramdhansya, *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 31.

²⁴ . djamarah bahri syaiful, zain aswan, *Strategi belajar mengajar*, (jakarta: pt rineka cipta, 2014), h. 90

melalui penggunaan berbagai macam media yang relevan dengan pokok bahasan untuk memudahkan siswa agar kreatif dalam memahami materi yang dijelaskan.

Mengajar dengan menggunakan teknik demonstrasi, dengan menggunakan media kolase anorganik dimana seorang guru menjelaskan terlebih dahulu materi Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) dengan menggunakan media kolase. Kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal mengenai materi yang sudah dijelaskan.

B. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Belajar adalah adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui tindakan latihan atau pengalaman, belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.²⁵

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas lagi oleh nawawi dalam kitab brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat

²⁵ Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 35

diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan mengajar.²⁶

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁷

b. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar sebagai mana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif) untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman konsep

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk

2) Keterampilan proses

Usman dan setawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2013), h. 5

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), h. 22

3) Sikap

Menurut sadirman sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu.²⁸

c. Hasil belajar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

Beberapa gambar hasil karya siswa dalam membuat kolase anorganik di antaranya sebagai berikut :

Gambar karya kolase berbentuk masjid yang dibuar dari kacang hijau dan batu kerikil.



Gambar karya kolase berupa bunga yang di buat dari beras yg di berwarna.



Gambar karya kolase yang di buat dari biji-bijian berupa pemandangan karangan rumah dan rumah.

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2013), h.6



C. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan seni budayaan prakarya (SBDP) pada mata pelajaran tematik terpadu diantaranya

1. Penelitian Annisa Nur (2015) dengan judul ”pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus anak ke Lompok B di Tk Al-Azhar 7 Natar Lampung selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 7 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain *one group pretest- posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi. Teknik analisi data menggunakan analisis *uji wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara kegiatan bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus anak. Di buktikan

dengan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak Kelompok B di TK Al-Azhar 7 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Persamaan penelita tedahulu yang dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang karya kolase anorganik sedangkan perbedaan penelitian adalah pada waktu, tempat, objek penelitian, analisis data serta metode penelita yang digunakan juga berbedah.

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Siti Robiah Adawiyah dengan judul “pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan pendekatan saintifik di kelas IV A SD Negeri Jetisharjo Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Kolase) dengan pendekatan saintifik di kelas IV A SD Negeri Jetisharjo Yogyakarta tahun pelajaran 2013/ 2014.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data berupa kata-kata dan hasil tindakan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV A yang melaksanakan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara ketekunan pengamatan dan triangulasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, mengambil kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat dideskripsikan bahwa SD Negeri Jetisharjo telah

menerapkan kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik meliputi kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru adalah RPP dan media seperti gambar. Sementara silabus disediakan oleh pemerintah pusat. Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk praktik. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik sudah berjalan dengan baik. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias dan kreatif dalam berkarya, serta percaya diri. Materi yang diajarkan adalah kolasedengan tema cita-citaku. Hasil karya kolase digolongkan sangat terampil, terampil, dan kurang terampil. Semua peserta didik berhasil memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Persamaan penelita terahulu yang dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang karya kolase anorganik sedangkan perbedaan penelitian adalah pada waktu, tempat, objek penelitian, analisis data serta metode penelitian yang digunakan juga berbeda.

3. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Ridwan (2015) dengan judul “pembelajaran seni musik tematik sebagai implementasi kurikulum 2013” bertujuan untuk mendiskusikan implementasi kurikulum 2013 yang diyakini adalah kurikulum kekinian yang mampu menjawab tantangan zaman, terkait dengan persaingan global. Kurikulum 2013

merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan.

Di dalam artikel ini dibahas bagaimana implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK). Dengan pendekatan dan metode kualitatif, data diperoleh dengan cara wawancara, studi pustaka, kajian elektronik (internet) dari berbagai sumber dan dari pengalaman empiris peneliti. Menyajikan hasil bahwa dengan menggunakan kurikulum 2013, diterapkan dengan pendekatan yang baik dan benar mampu mengimplementasikan pembelajaran seni musik berbasis tematik.

Persamaan peneliti terdahulu yang dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang karya kolase anorganik sedangkan perbedaan penelitian adalah pada waktu, tempat, objek penelitian, analisis data serta metode peneliti yang digunakan juga berbeda.

D. Kerangka Berpikir

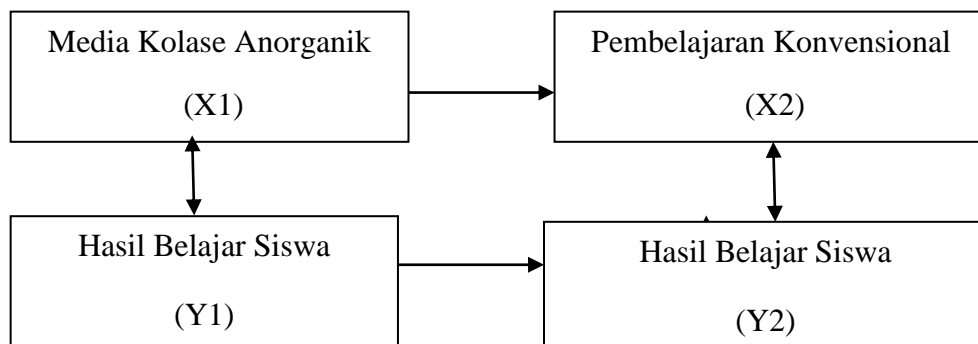
Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) adalah menggunakan media Kolase anorganik. media kolase anorganik adalah media yang dapat dilihat. Media kolase

anorganik merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan.²⁹

Dengan menggunakan media kolase anorganik maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Kerangka Berpikir



E. Hipotesis

Hipotesis adalah hal yang mungkin benar atau mungkin salah maka penelitian tersebut akan ditolak jika salah dan akan diterima jika benar.

Adapun Hipotesis yang penulis gunakan adalah:

1) Hipotesa kerja (Ha)

Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar menggunakan media kolase anorganik mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) dan yang tidak menggunakan media kolase Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

²⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2010) h. 50

2. Hipotesa nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media kolase anorganik mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) dan yang tidak menggunakan media Pada Siswa Kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka.³⁰

Sedangkan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*, Merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.³¹

Dalam desain ini, kedua kelompok diberikan perlakuan dengan pembelajaran yang berbeda. Setelah pembelajaran berakhir di teks akhir (post tes) menggunakan instrumen teks rancangan peneliti yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Posstest
Eksperimen	O1	XE	O2
Kontrol	O2	XK	O2

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.175

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D* (Bandung: Alfabeta, 2011) h.77

Keterangan :

E : Perlakuan pada kelompok dengan menggunakan media kolase anorganik

XK : Perlakuan pada kelompok dengan menggunakan pembelajaran konvensional

O1 : pemberian pretest

O2 : pemberian posttest

Setelah memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan Media kolase anorganik sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dianalisis. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan apakah hasil belajar SBDP kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar SBDP kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 74 Kota Bengkulu pada tanggal 21 Agustus s/d 1 Oktober 2018 .

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi berasal dari bahasa Inggris *population*, yang berarti beberapa jumlah siswa. Oleh karena itu disebutkan kata populasi, orang

kebanyakan menghubungkannya dengan masalah-masalah kependidikan.³²

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu yang berjumlah 40 orang siswa.

2. Sampel

Tabel 3.3
Sampel

Kelas	Jumlah Murid		Jumlah Murid
	Laki-Laki	Perempuan	
IV			
A	9	11	20
B	12	8	20
Jumlah	21	19	40

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul relatif (Mewakili).³³

³²Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2010) h. 109

³³Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) h.81

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini data dikumpulkan dengan cara :

1. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³⁴ Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : jawaban singkat, benar-benar, menjodohkan dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

a. Pretest

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).

b. Posttest

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk

³⁴ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.127

mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).

Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) dengan menggunakan media Kolase Anorganik di SDN 74 Kota Bengkulu.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.³⁵

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang diamati melalui benda mati. Dokumentasi juga merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) menggunakan media Kolase Anorganik.

³⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.158

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga menjadi lebih mudah untuk diolah. Disini instrumen penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah sebagai berikut :

1. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu sebagai berikut :

1) Variabel independent

Variabel independent sering disebut sebagai variabel bebas yang merupakan yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel independent dalam penelitian ini adalah media kolase anorganik

2) Variabel dependent

Variabel dependent atau variabel terikat yang merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.³⁶ Variabel dependent dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu.

2. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dengan baris dengan hal lain yang disebutkan

³⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi dan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta. 2010) h. 40

dalam kolom. Kisi-kisi penyusun instrumen menunjukkan kaitan dengan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan data dimana yang akan diambil, media yang digunakan dan instrumen yang disusun.³⁷

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Tes

Pokok bahasan	Indikator	Tujuan pembelajaran	Nomor soal	Banyak butir soal
<ul style="list-style-type: none"> • Karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan. • Karya seni kolase dengan berbagai bahan dilingkungan sekitar. 	1. Mampu mengamati alam di lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide dalam berkarya seni.	• Siswa mampu menemukan ide dalam berkarya seni dari lingkungan sekitar.	3,6,7,9,	4
	2. Memahami karya dua dan tiga dimensi.	• Siswa dapat membedakan karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan.	1, 4, 13, 15, 17, 20, 22,23, 24,25.	10
	3. Siswa menyebutkan makna gambar kolase yang telah dibuat.	• Siswa mampu menyebutkan apa makna gambar kolase yang dibuat.	2, 16, 12, 11, 14.	5
	4. Siswa menyebutkan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi	• Siswa menyebutkan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi	21, 18, 19,	3
	5. Siswa membuat satu karya kolase anorganik.	• Siswa membuat karya kolase anorganik.	5, 8, 10,	3
Jumlah				25

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.57

6. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditasan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid memiliki validitas tinggi.³⁸

Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas ditempuh dengan cara analisis korelasi yang dilakuakn untuk mengetahui kuat lemahnya hubungan antara variabel yang dianalisis. Analisi korelasi yang digunakan adalah product moment.³⁹

Uji validitas digunakan untuk mengetahui instrumen yang digunakan. Instrumen yang valid dan reabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Korelasi item X dan Y

$\sum X$: Jumlah skor item X

$\sum Y$: Jumlah skor item Y

$\sum XY$: Perkalian antara X dan Y

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.191

³⁹Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2012) h.97

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat total X⁴⁰

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*try out*) suatu soal validitas suatu item. Untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 20 orang siswa di luar sampel yakni diujikan di kelas IV Sekolah Dasar yang lain. Pelaksanaan uji validitas soal dilakukan kepada 20 siswa sebagai responden yang terdiri dari 25 item soal tentang materi pada pembelajaran (SBDP). Dan hasil skor soal dapat diperhitungkan seperti berikut ini : rumus *product moment*

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(20 \times 227) - (13 \times 312)}{\sqrt{\{(20 \times 13) - (13)^2\}\{(20 \times 5492) - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4540 - 4056}{\sqrt{(260 - 169)(109840 - 97344)}}$$

$$r_{xy} = \frac{484}{\sqrt{91 \times 12496}}$$

$$r_{xy} = \frac{484}{\sqrt{1.137.136}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.066.36}{484}$$

$$r_{xy} = 0,453$$

Perhitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy} *hitung* dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Adapun nilai r_{tabel} taraf signifikan 5% untuk validitas item soal adalah 0,423. Artinya, apabila r_{xy} *hitung* lebih besar atau sama dengan 0,423 ($r_{xy} \geq 0,423$), maka item soal tersebut dapat

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2011) h.255

dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{xy} = 0,453$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,423$ ($0,453 \geq 0,423$). Maka, item soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item soal nomor 1. Hasil uji validitas item soal secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Berdasarkan tabel yang dilampirkan, dilihat bahwa item soal yang dinyatakan valid berjumlah 20 soal dengan penjelasan r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel, dan item soal yang dinyatakan tidak valid berjumlah 5 soal dengan penjelasan r hitung lebih kecil dari r tabel. Dari uji validitas soal yang dilakukan, peneliti memilih 20 soal yang dinyatakan valid untuk dijadikan soal dalam menguji hasil penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama.⁴¹

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2011) h.130-132

Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali.⁴²

Untuk mengetahui reliabilitas soal, peneliti menggunakan pendekatan *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan *Formula Spearman-Brown Model Gasal Genap*. Untuk mencari (Menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variabel X (item soal yang bernomor ganjil) dengan variabel Y (item soal yang bernomor genap) yaitu r_{xy} dan r_{hh} atau $r \frac{11}{22}$.⁴³

Rumus :

$$r \frac{11}{22} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r \frac{11}{22}$: Korelasi item X dan Y

$\sum X$: Jumlah skor item yang bernomor ganjil (X)

$\sum Y$: Jumlah skor item yang bernomor genap (Y)

$\sum XY$: Perkalian antara X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat total X

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien Reliabilitas tes (r_{tt} atau r_{11}) dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

⁴² Eko Putra Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013) h. 144

⁴³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015) h. 219

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan tes hasil belajar siswa pada bidang study (SBDP) yang diikuti oleh 20 orang siswa SD Negeri 74 Kota Bengkulu, menyajikan 25 butir item soal bentuk obyektif, dengan ketentuan bahwa untuk setiap jawaban betul diberikan skor 1, sedangkan untuk setiap jawaban salah diberikan skor 0. Setelah tes berakhir,

diperoleh penyebaran skor hasil tes seperti pada tabel 4.7 dibawah ini :

Untuk mengetahui soal-soal reabil atau tidak dapat dilihat langkah-langkah sebagai berikut : (Untuk penyebaran skor hasil tes dapat dilihat pada lampiran)

1. Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor ganjil dan Menjumlahkan skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor Genap .
2. Mencari (Menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variabel X (item soal yang bernomor ganjil) dengan variabel Y (item soal yang bernomor genap) yaitu r_{xy} dan r_{hh} atau $r \frac{11}{22}$.

Dari perhitungan dapat diketahui $N= 20$, $\sum X = 169$, $\sum Y = 143$, $\sum XY = 1343$, $\sum X^2 = 1605$, dan $\sum Y^2 = 1201$.

Selanjutnya di substitusikan ke dalam rumus:

$$r \frac{11}{22} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{(20 \times 1343) - (169 \times 143)}{\sqrt{\{(20 \times 1605) - (169)^2\} \{(20 \times 1201) - (143)^2\}}} \\
&= \frac{26860 - 24167}{\sqrt{(32100 - 28561)(24020 - 20449)}} \\
&= \frac{2693}{2693} \\
&= \frac{\sqrt{3539 \times 3571}}{2693} \\
&= \frac{\sqrt{12637769}}{2693} \\
&= \frac{3554,9639}{2693} \\
&= 0,75
\end{aligned}$$

Jadi, $r_{\frac{11}{22}} = 0,75$.

Selanjutnya mencari (menghitung) koefisien Reliabilitas tes (r_{tt} atau r_{11}) dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
r_{11} &= \frac{2 r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}} \\
&= \frac{2 \times 0,75}{1 + 0,75} \\
&= \frac{1,50}{1,75} \\
&= 0,85
\end{aligned}$$

Perhitungan reliabilitas soal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

Tabel 3.10

Koefisien Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
> 0,90	Very Highly Reliable
0,80 - 0,90	Highly Reliable
0,70 - 0,80	Reliable
0,60 - 0,70	Marginally/Minimally Reliable
< 0,60	Unacceptably Low Reliability

Adapun nilai kritik untuk reliabilitas soal adalah 0,70. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,70 ($r_i \geq 0,70$), maka soal tersebut dapat dikatakan reliable.

Berdasarkan hasil hitung, dapat diperoleh koefisien reliabilitas tes (r_{11}) sebesar 0,85. Koefisien reliabilitas tes 0,85 itu ternyata lebih besar dari 0,70. Dengan demikian maka tes hasil belajar bidang studi Seni budaya dan prakarya (SBDP) tersebut dapat dinyatakan sebagai tes hasil belajar yang reliable.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dan uji homegenitas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji chi kuadrat.⁴⁴

$$\chi^2 = \sum_{l}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

f_o : frekuensi dari yang diamat

f_e : frekuensi yang diharapkan

k : banyak kelas

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih.

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher dengan rumusan sebagai berikut :

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = $n_a - 1$ dan dk penyebut $n_b - 1$. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$

⁴⁴Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2012) h.121

maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.⁴⁵

G. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Kolase Anorganik pada mata pelajaran SBDP di sekolah 74 Kota Bengkulu, digunakan rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu mengelompokkan dan dimentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu :

Variabel x^1 (Variabel bebas), yaitu media Kolase.

Variable x^2 (), yaitu pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya.

Variabel y (Variabel terikat), yaitu hasil belajar.

Untuk menguji komprasi data rasio atau interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus:

Rumus t-tes parametris varians:

$$T \text{ hitung} = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_1}}}$$

Keterangan :

n_1 dan n_2 : Jumlah sampel

$\overline{x_1}$: Rata-rata sampel ke-1

⁴⁵Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2012) h.119

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel ke- 2

s_1^2 : Varians sampel ke- 1

s_2^2 : Varian sampel ke-2

guna uji hipotesis komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi
(*signifikansi hasil penelitian yang berupa pertandingan keadaan variabel dari
dua rata-rata sampel*)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SDN 74 Kota Bengkulu

SD Negeri 74 berdiri pada Tahun 1976 saat itu adalah merupakan wakaf dari H. Zainul Alm, dengan 82 x 78 M. SD ini Memulai pembukaan pelajaran baru pada tahun pelajaran 1976/1977 SD Negeri Inpres ini termasuk wilayah Bengkulu Utara dengan nomor SD Negeri 12 Pagar Dewa Kec. Talang Empat Kab. Bengkulu Utara, Kepala sekolah pertama adalah Zainudin. Pada tahun 1986 berada di wilayah Pagar Dewa masuk Kota Bengkulu yang kecamatannya adalah Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan sendirinya SD Negeri 12 masuk wilayah Kota Bengkulu dan sampai saat sekarang. Kepala sekolahnya sudah beberapa kali pergantian saat masih dibawah pimpina adalah Zainudin, Sa'in, dan Syamsuddin

Saat sekolah jauh pindah di Kota Bengkulu (SD Negeri 74) terjadi pergantian kepala sekolahnya Zaleka, Jahin L, Resmadi, Suriatmi, M. Yamin AK, Tuti Sugiarti, A.Ma.Pd, Jauhari, MM.Pd, Ely Dahliani, A.Ma.Pd, S.Pd

2. Keadaan Guru SDN 74 Kota Bengkulu

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi
SDN 74 Kota Bengkulu
Tahun ajaran 2017-2018

No	Nama	Pendidikan
1	Al Busyairi	SMA / sederajat
2	Anzuri	D3
3	Arta Sihombing	S1
4	Asma	S1
5	Deden Setiawan	S1
6	Desminiarti	S1
7	Efi Mulyani	S1
8	Ely Dahliani	S1
9	Emisda Noprianti	S1
10	Ermadi	S1
11	Isnawarni	S1
12	Istanto	S1
13	Jasmawati	S1
14	Karwidah	S1
15	Khotamil	S1
16	Maimunah	S1
17	Masnidar	S1
18	Muhammad Alamsyah	SMA / sederajat
19	Murti	S1
20	Nilailah	S1
21	Nova Andriany	S1
22	Ratna Dewi	D2
23	Reka Tasti	S1
24	Ressy Heryantini	S1
25	Rihayati	S1
26	Rosmaini	S1
27	Saraswati	S1
28	Sisharti	S1
29	Tati Sumirah	S1
30	Ujang Jumfrizal	D2

31	Wadini	S1
32	Yahna	S1
33	Yeni Susanti	S1
34	Yuliani	S1
35	Yusmani	S1
36	Zumratul Aini	D2
37	Zuryatunansi	S1

Sumber: Arsip SDN 74 Kota Bengkulu 2018

3. Keadaan Siswa SDN 74 Kota Bengkulu

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 74 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2017-2018

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	Kelas I	52	58	110
2.	Kelas II	70	72	142
3.	Kelas III	66	74	140
4.	Kelas IV	70	58	128
5.	Kelas V	73	64	137
6.	Kelas VI	65	64	129

Sumber: Arsip SDN 74 Kota Bengkulu 2018

4. Sarana dan Prasarana SDN 74 Kota Bengkulu

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SDN 74 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2017-2018

No	Sarana dan Prasarana	jumlah	Keterangan
1	R Kepala Sekolah	1	baik
2	R Guru	1	baik
3	R Dinas	1	baik
4	R Gudang	1	baik
5	Ruang Kelas	14	baik
6	R Perpustakaan	1	baik
7	R UKS	1	baik
8	WC Guru	2	baik
9	WC Siswa	1	baik
10	Meja Siswa	280	baik
11	Kursi Siswa	560	baik
12	Meja Guru di Kelas	14	baik

13	Kursi Guru di Kelas	14	baik
14	meja Guru di R Guru	18	baik
15	Kursi Guru di Ruang Guru	25	baik
16	Papan Tulis	14	baik
17	Lemari	26	baik
18	Tempat Sampah	15	baik
19	Jam Dinding	18	baik
20	Tempat cuci tangan	6	baik
21	Rak hasil karya peserta didik	1	baik
23	Papan pengumuman	3	baik
24	Kursi Pimpinan	1	baik
25	Meja Pimpinan	1	baik
27	Meja TU	3	baik
28	Kursi TU	3	baik
29	Printer TU	2	baik
30	Rak Buku	10	baik
31	Meja Baca	7	baik
32	Kursi Baca	35	baik
33	Simbol Kenegaraan	1	baik
34	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	1	baik
35	Papan Pajang	1	baik
36	Tempat Tidur UKS	2	baik
37	Lemari UKS	1	baik
38	Meja UKS	1	baik
39	Kursi UKS	1	baik
40	Catatan Kesehatan Siswa	1	baik
41	Perlengkapan P3K	1	baik
42	Selimut	2	baik
43	Timbangan Badan	1	baik

Sumber: Arsip SDN 74 Kota Bengkulu 2018

Visi SDN 74 Kota Bengkulu adalah.

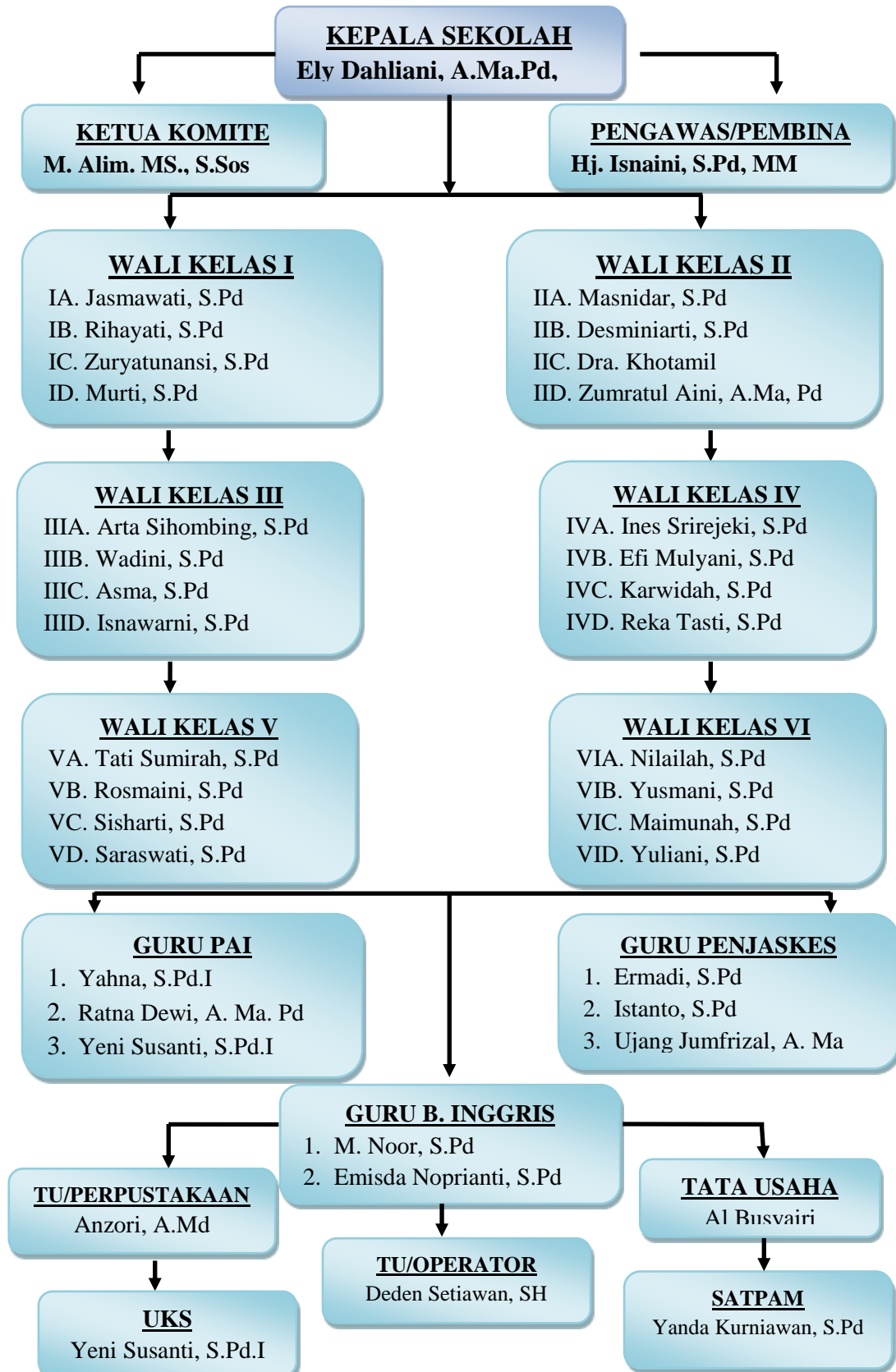
Beriman, berilmu, berprestasi dan terampil.

Sedangkan misi SDN 74 Kota Bengkulu adalah.

- a. Menumbuhkembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan mengamalkan dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Melaksanakan PBM dan bimbingan secara efektif, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

- c. Menumbuhkembangkan semangat berprestasi, rajin belajar, suka bekerja keras, dan gemar membaca
- d. Menjaga dan meningkatkan kedisiplinan, ketertiban dan kewajiban sekolah
- e. Mendorong aktivitas dan kreativitas warga sekolah
- f. Meningkatkan ketertiban komite sekolah, dan masyarakat dalam memajukan pendidikan sekolah.

Untuk mengetahui Struktur Organisasi Kepengurusan SDN 74 Kota Bengkulu peneliti menyajikan tabel sebagai berikut:



B. Penyajian Data Hasil Penelitian

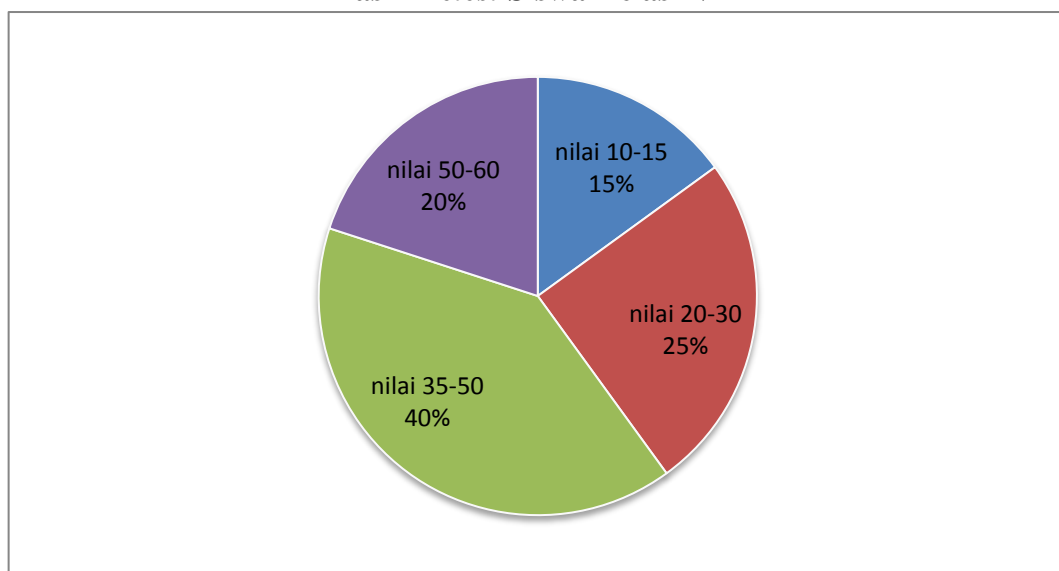
Dalam penelitian ini akan disajikan hasil penelitian berupa tes, dimana ada 2 tes yang dilakukan, yaitu pretest dan posttest, adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut :

1. Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan penggunaan Media Kolase anorganik. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil pretest terhadap keterampilan belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Kelas IV A (Kelas Ekperimen Menggunakan Media kolase)

Diagram 4.5
Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV A



Sumber : keterampilan *pretest* (senin, 27 Agustus 2018)

Jadi Jumlah yang di dapat dari diagram di atas yaitu :

$$\sum x = 765$$

$$\sum x^2 = 33575$$

$$\sum x^2 = 4375$$

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Jumlah

F : 20

Fx : 765

Keterangan :

(X) adalah nilai

(F) adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut

(X) adalah hasil perkalian skor nilai dengan (F) Frekuensi

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{765}{20} = 38,25 \text{ Bulatkan } 40$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{4375}{20}} = \sqrt{218,75} = 14,79 \text{ Bulatkan } 15$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/

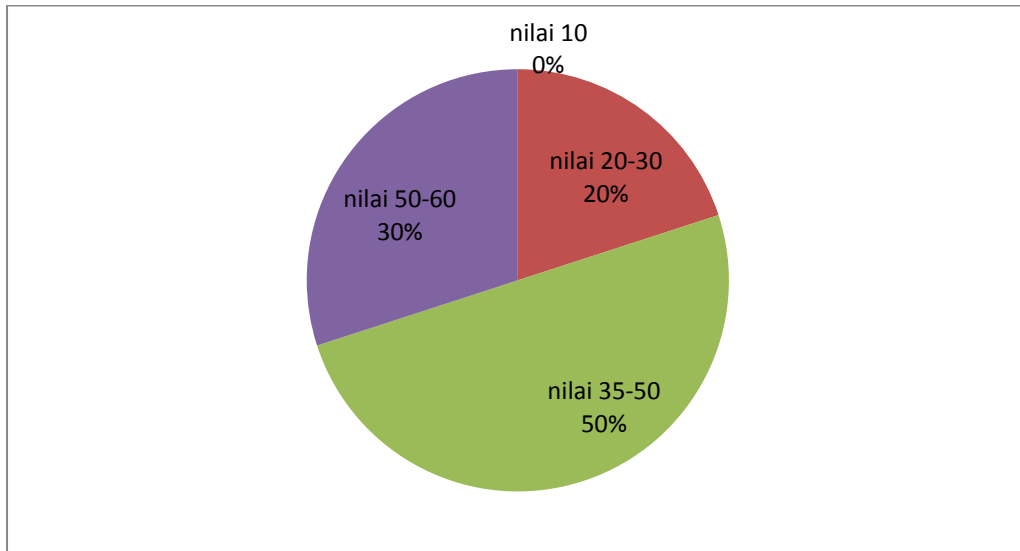
Tinggi

$$M + LSD = 40 + 14,79 = 54,79$$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A , terdapat : 5 siswa dikelompok atas/tinggi (25%), 11 siswa dikelompok tengah/sedang (55%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

b. Kelas IV B (Kelas Kontrol)

Diagram 4.8
Hasil *Pretest* Siswa Kelas IVB



Sumber : keterampilan *pretest* (28 Agustus 2018)

Jadi Jumlah yang di dapat dari diagram di atas yaitu :

$$\begin{aligned}\sum Y &= 770 \\ \sum y^2 &= 33.000 \\ \sum y^2 &= 3367\end{aligned}$$

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

$$F \quad : 20$$

$$Fx \quad : 770$$

Keterangan :

(\bar{X}) adalah nilai

(F) adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut

($\sum X$) adalah hasil perkalian skor nilai dengan (F) adalah Frekuensi

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{770}{20} = 38$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{33,67}{20}} = \sqrt{168,3} = 12,98$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam tabel dibawah ini:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 40 + 14,79 = 54,79$$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV B , terdapat: 6 siswa dikelompok atas/tinggi (30%), 10 siswa dikelompok tengah/sedang (50%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

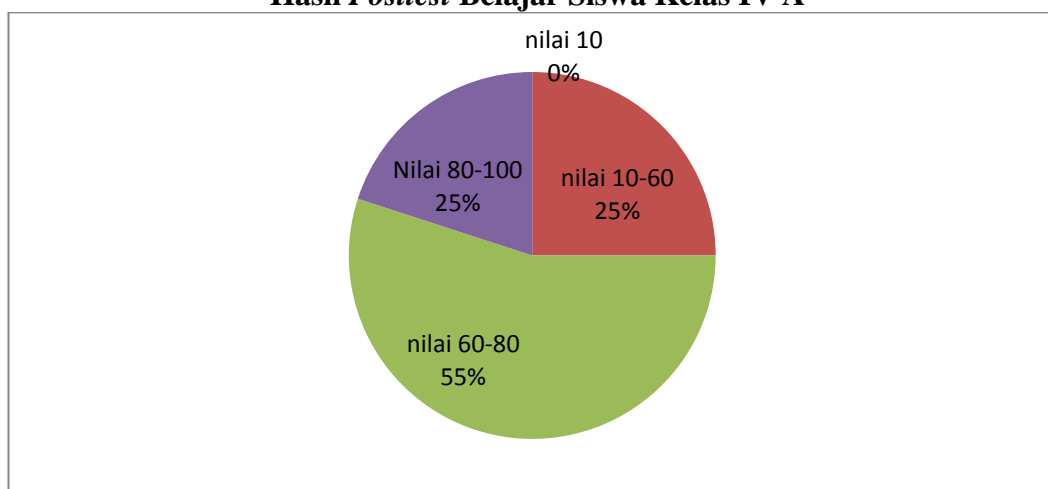
2. Hasil *Posttest*

Postes dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran. Adapun hasil postes terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kelas Eksperimen Menggunakan Media Kolase

Diagram 4.11

Hasil *Posttest* Belajar Siswa Kelas IV A



Sumber : keterampilan *pretest* (Senin, 3 september 2018)

Jadi Jumlah yang di dapat dari diagram di atas yaitu :

$$\sum x = 1485$$

$$\sum x^2 = 111.500$$

$$\sum x^2 = 1959$$

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

$$F \quad : 20$$

$$Fx \quad : 1485$$

Keterangan :

(X) adalah nilai

(F) adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut

(X) adalah hasil perkalian skor nilai (F) dengan Frekuensi

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1485}{20} = 74$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1959}{20}} = \sqrt{97,95} = 9,89$$

selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

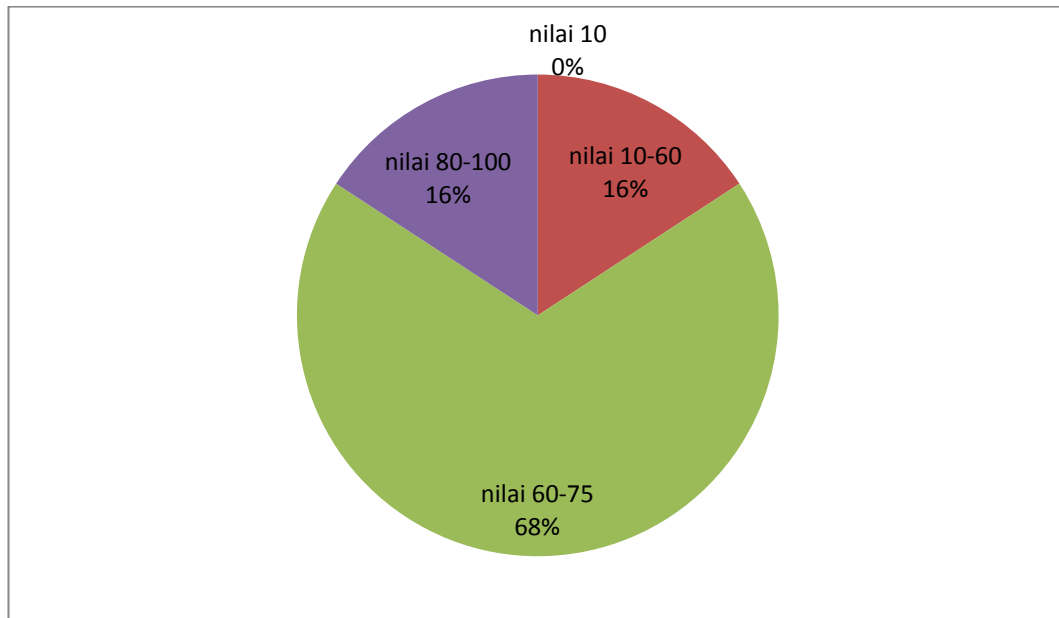
$$\longrightarrow \text{Atas/Tinggi}$$

$$M + I.SD = 74 + 9,89 = 83,89$$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A , terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (25%), 11 siswa dikelompok tengah/sedang (55%), dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

a. Kelas IV B (Kelas Kontrol)

Diagram 4.14
Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV B



Sumber : keterampilan *protest* (Rabu, 04 September 2018)

Jadi Jumlah yang di dapat dari diagram di atas yaitu :

$$\sum Y = 1320$$

$$\sum y^2 = 89050$$

$$\sum y^2 = 1930$$

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$F : 20$$

$$Fx : 1320$$

Keterangan :

(X) adalah nilai

(F) adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut

(Fx) adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1320}{20} = 66$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1930}{20}} = \sqrt{96,5} = 9,82$$

selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

$$\longrightarrow \text{Atas/Tinggi}$$

$$M + I.SD = 66 + 9,82 = 75,82$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV B yang tanpa menggunakan media kolase terdapat 4 siswa di kelompok tinggi dengan persentase 20%, 13 siswa dikelompok tengah/sedang (65%), dan 3 siswa di kelompok bawah/rendah (15%).

A. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji regresi linier sederhana, akan dilakukan uji prasyarat analisa data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pada variabel X media kolase dan variabel Y tanpa menggunakan media kolase yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.⁴⁶

a. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

- 1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 60

Skor kecil : 10

- 2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 60 - 10$$

⁴⁶ Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian Edisi Revisi*. h.129

$$= 50$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$\begin{aligned} \text{BK} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 20 \\ &= 1 + 3,3 (1,301) \\ &= 1 + 4,496 \\ &= 5,496 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 5 \end{aligned}$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{50}{5} \\ &= 10 \end{aligned}$$

Tabel 4.17

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi ²	Fxi	FXi ²
1	10-19	2	15	225	30	450
2	20-29	2	25	625	50	1250
3	30-39	5	35	1225	175	6125
4	40-49	5	45	2025	225	10125
5	50-59	6	55	3025	330	18150
6	60-69	0	65	4225	0	0
Σ		20		11350	810	36100

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini pendekatan integratif, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\sum Fx}{n}$$

$$= \frac{810}{20}$$

X = 40,5 dibulatkan 40

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FX_i^2 - (\sum FX_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{20 \cdot 36100 - (810)^2}{20 \cdot (20-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{722000 - (656100)}{380}} \\ &= \sqrt{\frac{65900}{380}} \\ &= \sqrt{173,42} \end{aligned}$$

S = 13,16

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 9,5 19,5 29,5 39,5 49,5 59,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{S}$$

Hasil Z1 - Z7 = 2,31 1,55 0,79 0,03 0,72 1,48 2,24.

- c) Mencari luar O-Z dari tabel kurva norma dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4896 0,4394 0,2852 0,0120 0,2642 0,4306 0,4875.
- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengam ditambahkan. 0,0474, 0,154, 0,2732, 0,2522, 0,1664, 0,0569
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=20) Didapat hasil yaitu : 0,948 3,084 5,464 5,044 3,328 1,138

Tabel 4.18

**Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	9,5	2,31	0,4896	0,0474	0,948	2
2	19,5	1,55	0,4394	0,1542	3,084	2
3	29,5	0,79	0,2852	0,2732	5,464	5
4	39,5	0,03	0,0120	0,2522	5,044	5
5	49,5	0,72	0,2642	0,1664	3,328	6
6	59,5	1,48	0,4306	0,0569	1,138	0
Σ	69,5	2,24	0,4875			20

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(2-0,948)^2}{0,948} + \frac{(2-3,084)^2}{3,084} + \frac{(5-5,464)^2}{5,464} + \frac{(5-5,044)^2}{5,044} + \frac{(6-3,328)^2}{3,328} + \\
 &\quad \frac{(0-1,138)^2}{1,138}
 \end{aligned}$$

$$= 0,16 + 0,38 + 0,03 + 0,00 + 2,14 + 1,13$$

$$x^2 = 3,84$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

- 1) Menentukan skor besar dan kecil

$$\text{Skor besar} \quad : 55$$

$$\text{Skor kecil} \quad : 15$$

- 2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 55 - 15$$

$$= 40$$

- 3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 (1,301)$$

$$= 1 + 4,496$$

$$= 5,496 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

- 4) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{6}$$

$$= 6,66$$

$$= 7 \text{ (dibulatkan)}$$

Tabel 4.19
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Kelas Interval	F	Yi	Yi ²	Fyi	FYi ²
1	14-20	2	17	289	34	578
2	21-27	2	24	576	48	1152
3	28-34	5	31	961	155	4805
4	35-41	5	38	1444	190	7220
5	42-48	2	45	2025	90	4050
6	49-55	4	52	2704	208	10816
Σ		20		7999	725	28621

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini tanpa pendekatan,

maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- 5) Mean X = 36,25
- 6) Simpangan baku S= 11,09
- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai

berikut:

- a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 13,5 20,5 27,5 34,5 41,5 48,5
- b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

Hasil dari Z1- Z7 adalah : 2,05 1,42 0,78 0,15 0,47 1,10 1,73

- c) Mencari luar O-Z dari tabel kurva norma dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4798 0,4222 0,2823 0,0596 0,1808 0,3643 0,4582.

- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tangan ditambahkan. 0,0576. 0,1399. 0,2227. 0,1212. 0,1835. 0,0939
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=20).
Dengan hasil : 1,152 2,798 4,454 2,424 3,67 1,878.

Tabel 4.20

**Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	13,5	2,05	0,4798	0,0576	1,152	2
2	20,5	1,42	0,4225	0,1399	2,798	2
3	27,5	0,78	0,2823	0,2227	4,454	5
4	34,5	0,75	0,0596	0,4212	2,424	5
5	41,5	0,47	0,1808	0,1835	3,67	2
6	48,5	1,10	0,3643	0,0939	1,878	4
Σ	55,5	1,73	0,4582			20

Mencari Chi Kuadrat (Y^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(2-1,152)^2}{1,152} + \frac{(2-2,798)^2}{2,798} + \frac{(5-4,454)^2}{4,454} + \frac{(5-2,424)^2}{2,424} + \frac{(2-3,67)^2}{3,67} + \\
 &\quad \frac{(4-1,878)^2}{1,878} \\
 &= 0,62 + 0,22 + 0,06 + 2,73 + 0,75 + 2,39 \\
 Y^2 &= 6,77
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-3 = 6-3 = 3 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 7,815$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pendekatan integratif (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 3,84$ sedangkan perhitungan uji normalitas tanpa Pendekatan (variabel Y) memiliki $X^2_{hitung} = 6,77$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* pendekatan integratif (Variabel X) dan tanpa menggunakan pendekatan (Variabel Y) pada lampiran 3 dan lampiran 4, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

a. Nilai varian variabel X

$$S_1^2 = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{20(33,575) - (765)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{671,500 - 585,225}{20(19)} = \frac{86,275}{380} = 227,03947$$

$$S_1 = \sqrt{227,03947} = 15,06$$

b. Nilai varian variabel Y

$$S_1^2 = \frac{vn\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{20(33.000) - (770)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{660.000 - 592.900}{20(19)} = \frac{67,100}{380} = 176,57894$$

$$S_1 = \sqrt{176,57894} = 13,28$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 15,06 dan nilai varian (variabel Y) = 13,28. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F \text{ Hitung} = \frac{15,06}{13,28} = 1,13$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebun} = n_b - 1$. apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{hitung} = 1,13$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 19$ dan $dk_{penyebun} = 19$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,38$. Ternyata nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ (1,13

$\leq 4,38$. Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan integratif terhadap hasil belajar siswa di SDN 74 Kota Bengkulu. Rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x – dan y.

Adapun hasil perhitungannya adaalah sebagai berikut :

a. Mencari mean x dan y

1) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean } X_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{1480}{20} = 74$$

Mencari mean variabel y

2) Mean $Y_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{1320}{20} = 66$

b. Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y

1) Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1979}{20}} = \sqrt{98,95} = 9,93$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1930}{20}} = \sqrt{96,5} = 9,82$$

c. Mencari varian variabel X dan Y

1) Mencari varian keterampilan belajar siswa kelas IV A yang menggunakan media kolase (variabel X) $S_1 = 8,07$

2) Mencari varian keterampilan belajar siswa kelas IV B (variabel Y)

$$S_2 = 10,04$$

d. Mencari interpretasi terhadap t

$$\begin{aligned} T &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = \frac{74 - 66}{\sqrt{\frac{65,197}{20} + \frac{101,578}{20}}} \\ &= \frac{8}{\sqrt{\frac{166,775}{20}}} = \frac{8}{\sqrt{8,33875}} = \frac{8}{2,88768} = 2,770 \end{aligned}$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau db $= (N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 40 - 2 = 38$. Berdasarkan perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 38 (menjadi 40) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,770. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,770 > 2,021$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase anorganik dengan tanpa penggunaan media dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).

Pembahasan Hasil Penelitian

Sebagaimana diketahui Media memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), di Sekolah Dasar adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan Media juga merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁴⁷

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan media kolase terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan semangat yang tumbuh dari penggunaan media kolase yang menarik akan menumbuhkan hasil belajar siswa yang di harapkan. Saat kegiatan belajar mengajar siswa sangat antusias memperhatikan guru yang menyampaikan materi dengan memperlihatkan media kolase yang guru gunakan. Setiap peserta didik mempunyai tingkat pemahaman dan cara belajar yang berbeda-beda hal ini membuat guru harus bekerja keras untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran dapat berhasil apabila materi pembelajaran yang di jelaskan oleh gruru dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai bisa diterima atau dipahami oleh peserta didik.

Media Kolase merupakan teknik dalam sebuah gambar. Kolase merupakan teknik yang kaya akan aktivitas melipat, merobek, menempel, serta menggunting yang memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan anak terutama

⁴⁷ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009) h.12

kelenturan dalam menggunakan jari-jarinya. Anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempelkan lem dan bahan-bahan lainnya .

Dalam kolase yang paling menonjol adalah unsur menghiasnya. Proses membuat karya kolase yaitu dengan cara memadukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda sehingga menjadi sebuah karya melalui teknik dilem, las, dan paku) dimaksudkan agar dapat menyatu.⁴⁸

Diantara media yang lain, media yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran ialah media Kolase. Sebab, media ini akan merangsang kreatifitas anak. Dengan menggunakan media ini anak akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Pemanfaatan media Kolase dapat menunjang tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Setelah proses belajar mengajar maka akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman, mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang diharapkan dari proses belajar yang meliputi tiga aspek yaitu: *kognitif*, berupa pengembangan pengetahuan termasuk di dalamnya fungsi ingatan dan kecerdasan. *Afektif*, berupa pembentukan sikap termasuk di dalamnya fungsi perasaan dan sikap. *Psikomotorik*, berupa keterampilan siswa termasuk di dalamnya fungsi kemauan dan tingkah laku.⁴⁹

Apabila peserta didik sudah memahami materi pembelajaran dengan baik maka peserta didik akan mendapatkan hasil yang baik juga, karena dari pembahasan di atas dapat terbukti bahwa media kolase yang digunakan oleh guru

⁴⁸ Pamadhi, Hajar. *Seni Keterampilan Anak*. (Universitas Terbuka: Jakarta, 2014), h. 54

⁴⁹ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009) h.12

itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Wasliman dalam buku Ahmad Susanto ia berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.⁵⁰ Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan pelajarannya sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor sekolah yang salah satunya mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan media yang digunakan oleh guru.

Dan juga dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 2,770$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian hasil yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,770 > 2,021$) memperoleh bentuk hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di sekolah SDN 74 Kota Bengkulu.

Hal ini dapat dibuktikan dari pembahasan dan hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kolase dalam pembelajaran. adalah media yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, dan mengefesienkan waktu yang di gunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan media kolase dalam pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan

⁵⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013) h.12

proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan Materi Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), kepada peserta didik yaitu media Kolase.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media kolase Anorganik terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBDP di SDN 74 Kota Bengkulu. Hal ini berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” terhadap kedua kelompok, diperoleh $t_{hitung} = 2,770$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,770 > 2,021$).

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi guru yang melaksanakan pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) dengan menggunakan media Kolase anorganik.

Bagi seorang guru diharapkan dalam melaksanakan penggunaan media ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul profesional dengan mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya kesesuaian dengan langkah-langkah dalam penggunaan pembelajaran menggunakan media kolase tersebut.

2. Bagi siswa

Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan dan ditampilkan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, Jakarta : Kencana.
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015)
- Anurrahman, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta.
- Asnawir, Basyiruddin Usman, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bandi, M. Pd., dkk, 2009. *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Bungin Burhan, 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana.
- Cut Kamaril Wardani. 2006. *Peran Pendidikan Seni Dalam Mewujudkan Manusia Indonesia*. Logat: Jurnal Seni Rupa FBS-Unimed Vol. 3, No. 1. Medan, ISSN 1829-8230, 1-7.
- Nana Sudjana, 2007 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Pamadhi, 2014. *Hajar. Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Pekerti, Widia. 2006. *Metode Pengembangan Seni*, Pustaka Pelajar: Jakarta.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Rully Ramdhansya, 2010. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas.
- Sadiman Arif Dkk, 2009. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan Dan Pemamfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto Ahmad, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

- Soedarso S.P. 2009. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISIYogyakarta.
- Suyadi,2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Sagalah Syaiful, 2009. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Bandung: ALFABETA.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif (Suatu Pendekatan Teoritis Psikologi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.