



**KEEFEKTIFAN TEKNIK *MODELLING*
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATERI MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 5
KOTA TEGAL**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Maya Noviyanti
1401412157

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juni 2016

Penulis



Maya Noviyanti

NIM 1401412157

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : 16 Juni 2016

Tempat : Kampus PGSD UPP Tegal

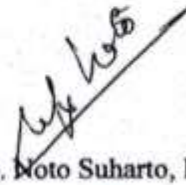
Dosen Pembimbing I



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
19770725 200801 1 008

Tegal, Juni 2016

Dosen Pembimbing II



Drs. Noto Suharto, M.Pd.
19551230 198203 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Teknik *Modelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Kerajinan dari Kertas Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal", oleh Maya Noviyanti 1401412157, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES pada tanggal Juni 2016.

PANITIA UJIAN

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.
19620619 198703 1 001

Dosen Penguji Utama,

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
19630721 198803 1 001

Penguji Anggota I

Drs. Noto Suharto, M.Pd.
19551230 198203 1 001

Penguji Anggota II

Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn.
19770725 200801 1 008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Pendidikan merupakan perlengkapan baik untuk hari tua (Aristoteles).
- Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban , jika itu hanya dipikirkan.
Sebuah cita-cita juga adalah beban, jika itu hanya angan-angan (Putu Sutrisna).
- Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Allah adalah sebaik-baiknya pelindung (Q.S. Ali Imran: 173).

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak Ropi'i, Ibu Tasripah, dan Kakak tersayang yang selalu memberikan dukungan dan do'a, serta keponakanku tercinta yang selalu menyemangatiku.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Keefektifan Teknik *Modelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Kerajinan dari Kertas Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal”, dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Penyelesaian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi izin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Anshori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
5. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., sebagai dosen pembimbing I dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., sebagai dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah banyak membekali dengan ilmu pengetahuan.
7. Neti Widayanti, S.Pd., Kepala SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
8. Dian Mulyaningsih, S.Pd., Guru Kelas IV dan Karyo, S.Pd., Guru kelas V SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal, serta Heru Sayuti, S.Pd., Guru kelas IV SD Negeri randugunting 4 Kota Tegal yang telah berkenan membantu dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012 yang saling memberikan semangat dan motivasi.
10. Semua pihak yang memberikan bantuan baik berupa kritik, saran, nasihat, maupun motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, Juni 2016

Penulis

ABSTRAK

Noviyanti, Maya. 2016. *Keefektifan Teknik Modelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Kerajinan dari Kertas Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., Pembimbing II. Drs. Noto Suharto, M.Pd.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Teknik *Modelling*.

Pembelajaran SBK memiliki peranan penting dalam diri siswa. Melalui seni budaya dan keterampilan siswa dapat mengembangkan kemampuan dasar dalam diri siswa seperti kemampuan fisik, perseptual, intelektual, emosional, kreativitas sosial dan estetika. Pembelajaran SBK dalam pelaksanaannya masih menerapkan metode ceramah, sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan membosankan. Pembelajaran yang demikian menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Teknik pembelajaran *modelling* dapat dijadikan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran SBK khususnya seni rupa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan teknik pembelajaran *modelling* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (*sampling jenuh*), yang berjumlah 57 siswa yang terdiri dari 27 siswa dari kelas eksperimen dan 30 siswa dari kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis akhir.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,774 > 2,004$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$. Sementara itu, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,141 > 2,004$) dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar seni rupa antara siswa kelas IV yang mendapatkan pembelajaran dengan teknik *modelling* dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji pihak kanan, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,015 > 2,056$). Sementara itu, hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,978 > 2,056$). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penerapan teknik pembelajaran *modelling* lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar seni rupa siswa dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Prakata.....	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Bab	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.5.1 Tujuan Umum	13
1.5.2 Tujuan Khusus.....	13

1.6	Manfaat Penelitian.....	14
1.6.1	Manfaat Teoritis	14
1.6.2	Manfaat Praktis	14
2.	KAJIAN PUSTAKA	
2.1	Landasan Teori	16
2.1.1	Keefektifan	16
2.1.2	Hakikat Belajar.....	18
2.1.3	Hakikat Pembelajaran	19
2.1.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	20
2.1.5	Aktivitas Belajar.....	23
2.1.6	Hasil Belajar	25
2.1.7	Hakikat Pembelajaran Seni Rupa.....	26
2.1.8	Seni Budaya dan Keterampilan	27
2.1.9	Metode Pembelajaran	29
2.1.10	Teknik <i>Modelling</i>	31
2.1.11	Kerajinan dari Kertas	35
2.1.12	Karakteristik Siswa SD	45
2.2	Kajian Empiris.....	46
2.3	Kerangka Berpikir	53
2.4	Hipotesis.....	54
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian.....	56

3.2	Waktu dan Tempat	57
3.3	Variabel Penelitian	58
3.3.1	Variabel Bebas	58
3.3.2	Variabel Terikat.....	58
3.4	Populasi dan Sampel	59
3.4.1	Populasi	59
3.4.2	Sampel.....	60
3.5	Data Penelitian	61
3.5.1	Sumber Data	61
3.5.2	Data Dokumen	61
3.5.3	Jenis Data	62
3.6	Teknik Pengumpulan Data	62
3.6.1	Wawancara tidak terstruktur	62
3.6.2	Observasi	63
3.6.3	Dokumentasi	63
3.6.4	Tes	64
3.7	Instrumen Penelitian	65
3.7.1	Instrumen Data Kualitatif (Non-Tes)	65
2.7.2	Instrumen Data Kuantitatif (Tes)	69
3.8	Teknik Analisis Data	77
3.8.1	Deskripsi Data	77
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis	77

3.8.3	Uji Kesamaan Rata-rata	79
3.8.4	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)	79
3.8.5	Uji <i>U Mann Whitney</i>	81
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	82
4.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran	82
4.1.2	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian	86
4.1.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian.....	95
4.2	Pembahasan	107
4.2.1	Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa dengan Penerapan Teknik pembelajaran <i>Modelling</i>	107
4.2.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Teknik Pembelajaran <i>Modelling</i>	109
4.2.3	Keefektifan Teknik <i>Modelling</i> terhadap Aktivitas Belajar Siswa.....	110
4.2.4	Keefektifan Teknik <i>Modelling</i> terhadap Hasil Belajar Siswa.....	112
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	116
5.2	Saran.....	117
5.2.1	Bagi Guru	117
5.2.2	Bagi Siswa.....	118
5.2.3	Bagi Sekolah	118

5.2.4 Bagi Peneliti	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Variabel Teknik <i>Modelling</i>	66
3.2 Kisi-kisi Instrumen Kegiatan Praktik siswa	68
3.3 Instrumen Aktivitas Siswa	68
3.4 Kisi-kisi Soal Uji Coba	70
3.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal	73
3.6 Kisi-kisi Instrumen Soal	76
4.1 Nilai Pengamatan Teknik Pembelajaran <i>Modelling</i>	86
4.2 Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa.....	87
4.3 Nilai Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Eksperimen	88
4.4 Nilai Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Kontrol.....	89
4.5 Deskripsi Data Nilai UAS SBK Semester Gasal	90
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK.....	91
4.7 Deskripsi Data Hasil Belajar (Data Akhir)	93
4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir	94
4.9 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	96
4.10 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen ..	97
4.11 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	98
4.12 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	99
4.13 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	99
4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	100

4.15	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa.....	101
4.16	Hasil Uji Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa	102
4.17	Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa	103
4.18	Hasil Uji Keefektifan Aktivitas Belajar Siswa.....	104
4.19	Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bentuk Dasar Ketas	38
2.2 Proses Pembentukan Pola Gambar dengan Cara Meregangkan Kertas yang Terpotong	38
2.3 Contoh Pencapaian Gambar Pola Simetri yang Terbentuk dengan Cara Memotong Kertas (<i>Wycinanki</i>)	39
2.4 Langkah-langkah Membuat Seni 3M atau <i>Wycinanki</i>	41
2.5 Langkah-langkah Membuat <i>Origami</i> Model Burung Bangau	42
2.6 Bagan Kerangka Berfikir	54
3.1 Bagan Desain Penelitian	56
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK Kelas Eksperimen	91
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK Kelas Kontrol	92
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen	94
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Kontrol.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	124
2. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	125
3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	127
4. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	129
5. Silabus Pembelajaran	131
6. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	132
7. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	139
8. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	145
9. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	156
10. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	163
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	174
12. Lembar Pengamatan Teknik Pembelajaran <i>Modelling</i> Pertemuan	181
13. Kisi-kisi Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan dari Kertas	187
14. Lembar Pengamatan Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan dari Kertas Di Kelas Eksperimen	188
15. Lembar Pengamatan Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan dari Kertas Di Kelas Kontrol	190
16. Kisi-kisi Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	193
17. Lembar Pengamatan Aktivitas Kelas Eksperimen Pertemuan 1	196
18. Lembar Pengamatan Aktivitas Kelas Eksperimen Pertemuan 2	198

19.	Lembar Pengamatan Aktivitas Kelas Kontrol Pertemuan 1	200
20.	Lembar Pengamatan Aktivitas Kelas Kontrol Pertemuan 2	202
21.	Tabulasi Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	207
22.	Tabulasi Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	209
23.	Kisi-kisi Soal Uji Coba SBK	211
24.	Soal Uji Coba	214
25.	Telaah Soal Pilihan Ganda	220
26.	Tabulasi Uji Coba Soal Tes	238
27.	Uji Validitas Soal Uji Coba	242
28.	Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	243
29.	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	245
30.	Rekapitulasi daya Beda Soal	246
31.	Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i>	247
32.	Soal <i>Posttest</i>	250
33.	Daftar Nilai UAS SBK Kelas Eksperimen	253
34.	Daftar Nilai UAS SBK Kelas Kontrol	254
35.	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	255
36.	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	256
37.	Daftar Nilai Akhir Kelas Eksperimen	257
38.	Daftar Nilai Akhir Kelas Kontrol	258
39.	Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK	259
40.	Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Akhir	260
41.	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai UAS SBK	261

42.	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa .	262
43.	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas data Hasil Belajar Siswa	263
44.	Hasil Pengujian Hipotesis Data Aktivitas Belajar Siswa	264
45.	Hasil Pengujian Hipotesis Data Hasil Belajar Siswa	265
46.	Surat-surat	266
47.	Hasil Karya Kelas Eksperimen	272
48.	Hasil Karya Kelas Kontrol	273
49.	Dokumentasi Pembelajaran Di Kelas Eksperimen	274
50.	Dokumentasi Pembelajaran Di Kelas Kontrol	276

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hak bagi seluruh warga negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang berperan penting dalam perkembangan suatu bangsa. Oleh karena itu, bidang pendidikan telah diatur secara sistematis oleh pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI pasal 13 ayat 1 menjelaskan “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.” Pendidikan nonformal merupakan pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan masyarakat. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang dilaksanakan di keluarga sebagai tempat pertama siswa belajar. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dengan berbagai jenjang tertentu. Pada pasal 14 dinyatakan pula bahwa “Jalur pendidikan formal terdiri atas

pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan atas.” Kewajiban menempuh pendidikan tersebut tidak lain agar setiap warga negara Indonesia memiliki kecakapan dalam mengisi kemerdekaan dan mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan manusia yang berjiwa kuat dan beriman menjalankan perintah Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya.

Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi harus berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dan berfungsi serta bertujuan sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yakni :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mejadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut tidak terlepas dari sekolah sebagai pelaksana pendidikan formal. Sekolah dasar adalah salah satu jenjang pendidikan yang memberikan peran dalam mencapai tujuan nasional yang sudah ditetapkan. Dalam rangka mencapai tujuan nasional yang ditetapkan, sekolah dasar melakukan pembelajaran berbagai ilmu pengetahuan kepada siswanya.

Mengacu pada Tujuan Pendidikan Nasional, maka pembangunan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satunya adalah dengan ditetapkannya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional (SNP). Dalam peraturan pemerintah

tersebut diamanatkan bahwa muatan seni budaya dan keterampilan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Susanto 2015: 262).

Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa. Namun proses pembelajaran SBK seringkali mengalami kendala, baik dari faktor guru, siswa, lingkungan, dan sarana prasarana. Hal tersebut dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan seperti perbaikan kurikulum dan materi ajar, optimalisasi proses belajar mengajar, serta pengadaan buku-buku dan penyediaan alat peraga seni budaya dan keterampilan.

Pembelajaran SBK di SD terdiri dari pembelajaran keterampilan, seni musik, seni tari dan seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen seni rupa atau unsur seni rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya (Sumanto 2006: 7). Oleh karena itu, seorang guru dalam memberikan materi seni kepada siswanya bukanlah dengan pemberian ceramah saja, tetapi lebih banyak melalui kegiatan praktek.

Salah satu materi SBK di kelas IV SD yaitu membuat kerajinan dari kertas. Dalam pembelajaran materi membuat kerajinan dari kertas guru dituntut untuk dapat mengajarkan cara-cara membuat aneka kerajinan dari kertas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selama ini guru hanya memberi tugas untuk membuat kerajinan dari kertas pada siswa tanpa ada contoh nyata. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, dan jarang menampilkan suatu model sebagai media pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang adanya minat untuk mengikuti pembelajaran. Aktivitas dan minat siswa yang rendah menyebabkan rendahnya hasil belajar. Untuk itu, dalam pembelajaran membuat kerajinan dari kertas ini guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan bahan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Yamin (2012: 100) metode ceramah berasal dari kata *lecture*, memiliki arti dosen atau metode dosen, metode ini lebih banyak dipergunakan di kalangan dosen, karena dosen memberikan kuliah mimbar dan disampaikan dengan ceramah dengan pertimbangan dosen berhadapan dengan banyak mahasiswa yang mengikuti perkuliahan. Metode ceramah ini berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta, pada akhir perkuliahan ditutup dengan tanya jawab antara dosen dan mahasiswa, namun demikian pada sekolah tingkat lanjutan metode ceramah dapat dipergunakan oleh guru, dan metode ini divariasikan dengan metode lain.

Metode ceramah dapat dilakukan oleh guru yaitu; a) Untuk memberikan pengarahan, petunjuk di awal pembelajaran, b) Waktu terbatas, sedangkan materi/informasi banyak yang akan disampaikan, c) Lembaga pendidikan sedikit memilih staf pengajaran, sedangkan jumlah siswa banyak. Selanjutnya ada

keterbatasan dalam metode ceramah yaitu sebagai berikut; a) Keberhasilan siswa tidak terukur, b) Perhatian dan motivasi siswa sulit diukur, c) Peran serta siswa dalam pembelajaran rendah, d) Materi kurang terfokus, e) Pembicaraan sering melantur (Yamin 2012: 100).

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menduga bahwa ceramah kurang efektif digunakan pada pembelajaran SBK. Oleh karena itu guru perlu menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang lebih efektif. Pada dasarnya guru berperan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Anni dkk (2007: 15-16) menyatakan guru yang profesional dituntut mampu mendesain pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa, menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran, dan mengelola kelas. Melalui metode ceramah, pembelajaran menjadi kurang menarik karena akan membuat siswa bosan. Pembelajaran SBK khususnya seni rupa tidak bisa hanya verbal dalam penyampaian materinya, namun diperlukan juga dukungan visual agar mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Selain itu penyajian materi secara verbal juga akan membuat siswa mudah lupa. Agar tidak mudah lupa maka materi harus bisa ditempatkan dalam otak dan dapat dengan mudah jika akan dikeluarkan.

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan memerlukan teknik pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menumbuhkan rasa ingin belajar. Penerapan konsep dan pemberian materi harus lebih baik dan terprogram misalnya dengan pembuatan dan melaksanakan RPP sesuai dengan silabus. Guru di kelas sedapat mungkin membangkitkan semangat belajar siswa dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menerapkan teknik *modelling* dalam proses

pembelajarannya. Dengan menerapkan teknik ini diharapkan ada peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa serta performansi guru.

Pada penelitian ini penulis menguji cobakan teknik *modelling* dengan alasan bahwa dapat mengaktifkan siswa dan menguji keefektifan teknik *modelling*. Siswa tidak hanya mendengarkan dan menerima tugas dari guru, namun dapat meniru yang telah dimodelkan dan mengembangkan kreativitasnya. Pada pembelajaran *modelling* guru dituntut lebih inovatif dan benar-benar menguasai materi pembelajaran. Lingkungan belajar dibentuk menjadi lingkungan yang kondusif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat membuat guru dan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat.

Teknik *modelling* dikembangkan dari pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. *Modelling* adalah proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat ditiru siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan yang telah diperagakan. Menurut Bandura (Anni dkk 2012:102) pembelajaran dalam metode *modelling* terdiri dari empat tahap, yaitu atensi, retensi, reproduksi dan motivasional. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa yang berprestasi diberi penghargaan (*reward*) oleh guru, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Modelling* merupakan metode pembelajaran yang cukup penting dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebab pada tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan

pembelajaran agar siswa bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru (Rusman 2014:196-197).

Konsep *modelling* dalam *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menyarankan bahwa pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu diikuti dengan model yang bisa ditiru siswa (Hosnan, 2014: 272). Berdasarkan pendapat tersebut, dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya seni rupa dianjurkan untuk pembelajarannya terdapat model-model yang dapat ditiru oleh siswa. Hal tersebut untuk memudahkan proses pembelajaran SBK khususnya seni rupa yang didalamnya terdapat kegiatan praktik. Siswa SD pada umumnya dalam proses pembelajaran khususnya seni rupa dalam kegiatan praktik cenderung lebih bisa memahami jika ada model atau benda kongkrit yang ditampilkan. Dengan menerapkan teknik *modelling* dalam pembelajaran SBK khususnya seni rupa diharapkan tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Mata pelajaran SBK diajarkan mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Pada umumnya para guru SD/MI tidak dapat menyelenggarakan kegiatan-kegiatan belajar itu sebagaimana mestinya. Berdasarkan wawancara dengan guru, rata-rata guru merasa tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk mengajarkan materi seni, lebih khusus materi seni rupa. Di samping itu, pada umumnya mereka juga berpendapat bahwa pendidikan seni merupakan pelajaran yang tidak penting. Alasan mereka karena pelajaran seni tidak termasuk mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN).

Dian Mulyaningsih, S. Pd., Guru kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal yang juga guru mata pelajaran SBK, mengungkapkan bahwa mata

pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa. Namun pada kenyataannya pembelajaran SBK di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal masih belum dapat mencapai semua keterampilan sesuai materi pembelajaran seni yang dimaksud. Seni rupa yang diajarkan pun masih sederhana seperti halnya menggambar. Alat bantu pembelajaran seni rupa juga masih sederhana seperti gambar-gambar. Minat siswa terhadap pelajaran seni rupa di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal sangat tinggi. Tetapi pembelajaran masih belum dapat mengaktifkan siswa sebagai subjek pendidikan, yang terjadi pembelajaran masih terpusat pada guru. Selain itu, kendala yang dihadapi guru saat pembelajaran seni rupa yaitu masih ada beberapa siswa yang tidak membawa peralatan yang sudah diperintahkan oleh guru sebelumnya. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran kurang maksimal. Dampak yang timbul dari proses pembelajaran yang demikian itu adalah hasil belajar siswa belum tercapai secara optimal. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Walaupun dalam kenyataannya keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor siswa saja.

Dalam pembelajaran SBK guru terkadang hanya memberikan materi yang sama seperti yang di buku pelajaran siswa tanpa mengeksplorasi materi lebih dalam, dan guru memberikan pengalaman belajar yang seadanya tanpa mencoba menambah atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada kenyataannya, guru hanya mendesain pembelajaran yang berpusat kepada guru, dimana guru aktif berceramah, namun siswa hanya bersifat pasif dan memperhatikan guru di depan

kelas. Akibatnya siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Situasi yang demikian membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak optimal. Dengan demikian, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.

Pembelajaran SBK memuat materi yang bersifat teori dan materi yang bersifat praktek atau unjuk kerja, namun seringkali guru hanya memberikan teori dengan menggunakan metode ceramah dengan alasan agar seluruh materi bisa disampaikan pada siswa dalam waktu yang relatif singkat. Guru biasanya berceramah kemudian merangkum materi dan menuliskannya di papan tulis, sedangkan siswa hanya mendengarkan ceramah guru kemudian mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Kegiatan mencatat dan merangkum pada pembelajaran seperti itu tentunya kurang bermakna bagi siswa dan membosankan karena hanya berpusat pada guru dan siswa pasif.

Cara pembelajaran yang selama ini digunakan belum mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Cara pembelajaran yang pasif menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK khususnya seni rupa. Rendahnya hasil belajar siswa dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pada mata pelajaran SBK khususnya seni rupa. Berdasarkan studi dokumentasi data nilai hasil tes formatif siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal semester 1 tahun 2015/2016 masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 pada mata pelajaran seni rupa. Berdasarkan hasil evaluasi belajar kelas IV semester 1 pada mata pelajaran seni rupa diperoleh data sebagai berikut: 27 orang siswa

hanya 23 orang siswa (85,1%) yang mendapat nilai 75 ke atas, sedangkan sisanya 4 orang siswa (14,8%) masih mendapat nilai di bawah 75 yang artinya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal belajar. Salah satunya disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan teknik pembelajaran yang dapat mengaktifkan belajar siswa dibidang seni rupa, sehingga menimbulkan kebosanan dan kurangnya daya tarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam membuat kerajinan dari kertas, peneliti menggunakan teknik *modelling*. Untuk menarik perhatian siswa, keaktifan siswa, dan untuk menumbuhkan rasa suka terhadap seni terutama seni rupa guru menggunakan teknik *modelling* sebagai alternatif. Dengan menggunakan teknik *modelling* diharapkan siswa tidak hanya sekedar membuat kerajinan dari kertas akan tetapi siswa juga akan memperoleh hasil yang baik dalam pembelajarannya.

Dari hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa variasi dalam melakukan pembelajaran berpengaruh besar pada hasil belajar para siswa. Dengan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan sebuah teknik *modelling*, dampak positif bagi siswa yaitu mereka tidak hanya belajar memahami suatu materi saja tetapi secara tidak langsung mereka berlatih untuk mengapresiasi hasil karyanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan menerapkan teknik *modelling* pada mata pelajaran Seni Rupa materi membuat kerajinan dari kertas. Peneliti memilih judul “Keefektifan Teknik *Modelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Kerajinan dari Kertas Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota

Tegal”. Peneliti mengharapkan dapat membandingkan aktivitas dan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menerapkan teknik *modelling* dan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran seni rupa. Permasalahan tersebut antara lain:

- a. Siswa kurang antusias/tertarik dalam mengikuti pembelajaran Seni Rupa dan pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang berinteraksi dengan sesama siswa.
- b. Guru kurang variatif dalam menerapkan teknik yang digunakan untuk pembelajaran Seni Rupa.
- c. Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar.
- d. Tingkat motivasi siswa yang rendah dalam pembelajaran Seni Rupa.
- e. Hasil belajar siswa kurang optimal.
- f. Kegiatan pembelajaran SBK khususnya seni rupa terkadang berlangsung kondisional tergantung pada kemauan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu panjang. Selain itu pembatasan masalah bermanfaat agar penelitian yang dilakukan dapat mendalam dalam memaparkan

masalah yang diteliti. Oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal semester II.
- b. Karakteristik yang akan diteliti adalah aktivitas dan hasil belajar SBK (Seni Rupa) pada materi Membuat Kerajinan dari Kertas.
- c. Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan penggunaan teknik *modelling* dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas.
- d. Metode yang digunakan sebagai pembandingan dalam mengukur keefektifan *teknik modeling* adalah metode ceramah.

1.4 Rumusan Masalah

Keberhasilan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sangat tergantung pada teknik yang diterapkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal itu juga berlaku pada pembelajaran seni rupa. Oleh karena itu, maka timbul masalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran seni rupa kelas IV materi membuat kerajinan dari kertas antara pembelajaran yang menggunakan teknik *modelling* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa kelas IV materi membuat kerajinan dari kertas antara pembelajaran yang

- menggunakan teknik *modelling* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional?
- c. Apakah penerapan teknik *modeling* lebih efektif meningkatkan aktivitas belajar dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional?
 - d. Apakah penerapan teknik *modeling* lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini uraian mengenai tujuan umum dan tujuan khusus penelitian ini.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui keefektifan teknik *modelling* dibandingkan model konvensional dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas antara pembelajaran yang menggunakan teknik *modelling* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.
- b. Mengetahui perbedaan hasil belajar kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas antara pembelajaran yang menggunakan teknik *modelling* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

- c. Mengetahui bahwa penerapan teknik *modelling* lebih efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV, dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional pada materi membuat kerajinan dari kertas.
- d. Mengetahui bahwa penerapan teknik *modelling* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional pada materi membuat kerajinan dari kertas.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat dalam bentuk teori, sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat dalam bentuk praktik. Penjelasan mengenai manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan pengetahuan dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pembelajaran materi membuat kerajinan dari kertas dengan menerapkan teknik *modelling* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- a) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas.
- b) Siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran seni rupa.
- c) Memudahkan mempelajari seni rupa dengan teknik yang bervariasi.

- d) Siswa dapat bekerja sama dan memahami sendiri materi seni rupa yang dipelajari.

1.6.2.2 Bagi Guru

- a) Menambah wawasan dan pengalaman tentang teknik *modelling*.
- b) Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menggunakan model teknik *modelling*.
- c) Memotivasi guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Bagi SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal sebagai subjek penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga tercapai prestasi belajar yang optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pembelajaran khususnya dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Di dalam landasan teori, memuat teori-teori yang mendasari pelaksanaan penelitian yaitu: keefektifan, hakikat belajar, hakikat pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, hakikat pembelajaran seni rupa, Seni Budaya dan Keterampilan, metode pembelajaran, teknik *modelling*, kerajinan dari kertas, karakteristik siswa SD. Berikut ini merupakan penjabaran tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

2.1.1 Keefektifan

Secara etimologis keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014: 201) kata efektif mempunyai arti ada efek, pengaruh atau akibat. Menurut Sadiman (1987) dalam Trianto (2013: 20), “keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar”. Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan menggunakan tingkat pencapaian siswa. Keefektifan dideskripsikan melalui beberapa aspek, yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan untuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari (Prastowo 2013: 29). Menurut Susanto (2015; 53), “Pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas”. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Untuk mengetahui keefektifan suatu

pembelajaran dapat dilakukan melalui tes. Hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran. Pada umumnya, siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif, apabila pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan kondisi nyata atau kontekstual yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah. Untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif diperlukan beberapa aspek, yaitu guru membuat persiapan mengajar yang sistematis, proses pembelajaran harus berkualitas tinggi, waktu selama proses pembelajaran berlangsung secara efektif, motivasi guru dan siswa dalam pembelajaran cukup tinggi, dan hubungan interaktif antara guru dan siswa terjalin sangat baik (Susanto 2015: 54)

Menurut Soemosasmito dalam Trianto (2013: 20) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan, yaitu: (a) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM; (b) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa; (c) Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan; (d) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran atau mengukur sejauh mana sasaran/tujuan yang dicapai setelah pelaksanaan proses pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang (Anni dkk, 2012:66). Sedangkan menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Gagne dalam Susanto, 2015: 1).

Travers dalam Suprijono (2011:2) menyatakan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, 2010: 36). Morgan et. al. (1986) dalam Rifai dan Anni (2012: 66) juga berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.

Menurut Gage Berlinger dalam Siregar dan Nara (2014:4) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Lebih lanjut Slavin (1994) dalam Rifai dan Anni (2012: 66) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam

interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas (Winkel dalam Susanto, 2015: 4).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi karena didahului oleh proses pengalaman dan perubahan tersebut bersifat relatif tetap (permanen) dalam arti tidak hanya terjadi pada saat ia belajar saja namun juga terjadi pada waktu yang akan datang dan berguna bagi kehidupan atau pengalaman belajar sebagai dasar proses belajar berikutnya.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

Ada beberapa pendapat dari para ahli terhadap pengertian pembelajaran. Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 157) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Hamalik (2010:57) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Winkel (1991) dalam Siregar dan Nara (2014:12) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Lefrancois (1988) dalam Yamin (2012: 65) berpendapat bahwa pembelajaran (*instruction*) merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam suatu situasi belajar dalam rangka memudahkan belajar, menyim-

pan (kekuatan mengingat informasi) atau mentransfer pengetahuan dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sistematis yang dilakukan guru untuk membantu siswa dalam belajar dengan memperhatikan komponen dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasi kepada peserta didik.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor eksternal seperti variasi, tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat (Rifa'i dan Anni, 2012: 80-81).

Slameto (2010: 54-72) menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan ekstern.

a. Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, diantaranya yaitu: (1) Faktor jasmaniah, terdiri dari kesehatan dan cacat

tubuh. Seseorang dapat belajar dengan baik maka ia harus menjaga kesehatan badannya, sedangkan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi belajar yang diakibatkan kurang sempurnanya tubuh. (2) Faktor Psikologis, terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Intele-gensi atau kecakapan yang dimiliki seseorang dapat mempengaruhi belajar, peserta didik yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah. Peserta didik akan belajar dengan baik apabila bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran sesuai dengan hobi atau bakat. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik juga harus sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan selanjutnya lebih giat lagi dalam belajar. Motif yang kuat sangatlah diperlukan dalam belajar, dalam membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan latihan atau kebiasaan serta pengaruh lingkungan yang memperkuat. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Apabila peserta didik belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. (3) Faktor kelelahan, terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelela-han jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan yang terjadi pada diri seseorang.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor dari luar yang mempengaruhi individu dalam belajar, terdiri dari: (1) Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Cara orang tua mendidik memiliki pengaruh yang besar. Hubungan yang baik penuh pengertian dan kasih sayang dapat mensukseskan belajar pada anak. Suasana rumah yang tenang dan tentram membuat anak dapat belajar dengan baik. Selanjutnya, keadaan ekonomi keluarga berpengaruh, karena dalam belajar dibutuhkan fasilitas yang memadai. Belajar juga dipengaruhi tingkat pendidikan atau kebiasaan baik didalam keluarga agar tercapai hasil belajar yang lebih baik. (2) Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. (3) Faktor masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Kualitas proses belajar bergantung pada seberapa besar faktor yang mempengaruhinya. Apabila ada faktor yang menghambat, dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Perlu diperhatikan pula faktor yang dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan kerjasama antara pihak keluarga,

sekolah dan masyarakat agar proses belajar dapat memberikan hasil yang optimal.

2.1.5 Aktivitas Belajar

Menurut Gagne (1977) dalam Suprijono (2011: 2), belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Aktivitas merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena tidak akan ada belajar kalau tidak ada aktivitas di dalamnya, oleh sebab itu dalam pembelajaran sangat diperlukan adanya aktivitas. Pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas belajar sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hamalik, 2010: 90). Dierich dalam Hamalik (2010: 90) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- a) Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, sebagai contoh mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.

- d) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e) Kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f) Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g) Kegiatan-kegiatan mental, sebagai contoh misalnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti misalnya minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

Menurut Slameto (2010: 36) dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, berdiskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, intisari dari pelajaran yang disajikan. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan itu dengan baik.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas tersebut diutamakan pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa

dalam pembelajaran, terciptalah situasi belajar aktif. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan siswa secara optimal, baik mental, intelektual, emosional, maupun fisik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu melaksanakan pembelajaran yang memaksimalkan aktivitas siswa, sehingga diharapkan hasil pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

2.1.6 Hasil Belajar

Suprijono (2011:5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Susanto (2015: 5), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar juga merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Sementara menurut Anni, dkk (2012: 69), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung oleh apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar Susanto (2015: 5). Berdasarkan Benyamin Bloom dalam Sudjana (2012: 22-23), hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategorian, antara lain ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yaitu

pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi atau karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Sementara ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami suatu proses belajar yang berbentuk suatu perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk membina keterampilan dan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis berolah seni rupa. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga difungsikan untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif (Sumanto 2006: 21).

Pembelajaran seni di sekolah umum memiliki tujuan yang lebih dari sekedar keterampilan atau penguasaan salah satu jenis seni. Dalam pembelajaran

di sekolah umum, seni digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan secara optimal berbagai potensi yang dimiliki siswa yang karena kekhususannya sulit dicapai melalui pembelajaran materi non seni (Sukarya dkk 2008: 3.1.1). Soeharjo dalam Sumanto (2006: 21) mengatakan bahwa sebagai pengalaman edukatif intinya adalah: 1) seni membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa, 2) seni membina perkembangan estetika, 3) seni bermanfaat mengembangkan bakat, dan 4) seni membantu menyempurnakan kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni adalah upaya yang dilakukan guru kepada siswa dalam berolah seni rupa sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa, karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktek berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya.

2.1.8 Seni Budaya dan Keterampilan

Seni adalah hasil atau proses kerja gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni dan lainnya (Sumanto 2006: 5-6). Seni di SD terdiri atas seni rupa, seni musik dan seni tari. Diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di SD diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi.

Arts education provides students with valuable opportunities to experience and build knowledge and skills in self expression, imagination, creative and collaborative problem solving, communication, creation of shared meanings, and respect for self and others (Power dan Klopper 2001).

Berdasarkan jurnal tersebut, pendidikan seni memberikan siswa kesempatan berharga untuk mengalami dan membangun pengetahuan dan keterampilan dalam ekspresi diri, imajinasi, kreatif dan memecahkan masalah bersama, komunikasi, penciptaan makna bersama, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain.

Menurut Sofyan Salam dalam Sumanto (2006: 7) mengatakan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati, melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya. Seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang.

Pengertian lain seni rupa adalah bentuk ungkapan yang dinyatakan melalui media rupa. Menurut Bastomi (1992: 39) mengatakan bahwa seni rupa adalah jenis seni yang ada rupanya, artinya seni yang wujudnya dapat dilihat dengan indera penglihatan dan diraba. Oleh karena itu seni rupa disebut pula seni visual.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 mengenai Standar Pendidikan Nasional diamanatkan bahwa muatan seni budaya dan keterampilan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Susanto 2015: 262).

Pelajaran seni budaya dan keterampilan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya siswa banyak dipengaruhi lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan bermainnya. Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan bertujuan untuk membentuk keterampilan berolah seni yang baik. Oleh karena itu, seni budaya dan keterampilan dapat dipergunakan untuk menanamkan pendidikan nilai, seni, dan keterampilan secara terus menerus, sehingga keterampilan tentang seni akan terkuasai dengan baik dan terwujud di masyarakat.

Berdasarkan beberapa paparan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan memiliki peranan penting dalam diri siswa. Melalui seni budaya dan keterampilan siswa dapat mengembangkan kemampuan dasar dalam diri siswa seperti kemampuan fisik, perseptual, intelektual, emosional, kreativitas sosial dan estetika. Seiring dengan bertambahnya usia siswa, seluruh kemampuan dasar dapat berkembang secara terpadu.

2.1.9 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah bagian dari strategi, merupakan cara dalam menyajikan (menguraikan, memberi contoh, memberi latihan) isi pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran (Siregar dan Nara 2014: 80). Metode pembelajaran sangat beraneka ragam. Pada penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan beberapa metode pembelajaran antara lain: metode ceramah, metode demonstrasi dan metode praktek.

Metode ceramah dapat dipandang sebagai suatu cara penyampaian pembelajaran melalui penuturan. Metode ceramah merupakan suatu cara penyajian bahan atau penyampaian bahan pelajaran secara lisan dari guru. Dalam bentuk penyampaianya, metode ceramah sangat sederhana dari mulai pemberian informasi, klarifikasi, ilustrasi, dan menyimpulkan (Anitah dkk 2009: 5.18). Berdasarkan pernyataan tersebut dalam penelitian ini penggunaan metode ceramah akan divariasikan dengan metode yang lain.

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mempelajarinya secara proses (Anitah dkk 2009: 5.18). Jadi proses yang didemonstrasikan diambil dari objek yang sebenarnya berdasarkan pernyataan tersebut dalam penelitian ini demonstrasi dilakukan dengan objek yang sebenarnya berupa model benda karya kerajinan.

Metode praktek biasanya dilakukan suatu kegiatan dalam situasi sebenarnya sehingga memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung. Metode praktik dapat dilakukan kepada siswa setelah guru memberikan arahan, aba-aba, petunjuk untuk melaksanakannya (Yamin, 2012: 109). Kegiatan ini berbentuk praktik dengan mempergunakan alat-alat tertentu, dalam hal ini guru melatih keterampilan siswa dalam penggunaan alat-alat yang telah diberikan kepadanya serta hasil yang dicapai mereka. Berdasarkan pernyataan tersebut dalam penelitian ini guru memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung kepada siswa dengan menggunakan model karya kerajinan sebagai alat peraga.

2.1.10 Teknik *Modelling*

Teknik *modelling* dikembangkan dari pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Daryanto, 2012:153). Ada 7 komponen pembelajaran kontekstual yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, *modelling*, refleksi, dan penilaian autentik. *Modelling* memusatkan pada arti penting pengetahuan prosedural. Melalui *modelling* peserta didik dapat meniru terhadap hal yang dimodelkan. Model bisa berupa cara mengoperasikan sesuatu, melafalkan bahasa, mempraktikkan cara membuat sesuatu dan sebagainya (Suprijono, 2011: 85-88). Maksud dari *modelling* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan menampilkan model yang dapat dilihat, dirasa dan bahkan dapat ditiru oleh siswa (Andayani, 2014: 188). *Modelling* di dalamnya terdapat mengenai pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, dan contoh (Ngalimun, 2014: 162).

Modelling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual, sebab melalui *modelling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritik atau abstrak (Hamruni, 2012: 146). Model dalam pembelajaran suatu hal yang sangat dibutuhkan untuk ditiru. Pembelajar (guru) memberi model tentang bagaimana cara belajar, model dalam melaksanakan sesuatu. Proses *modelling* tidak terbatas dari guru, model dapat dirancang dengan memanfaatkan

atau melibatkan peserta didik yang dianggap memiliki kemampuan atau dapat mendatangkan dari luar (Yamin, 2012: 85). Konsep *modelling* dalam CTL menyarankan bahwa pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu diikuti dengan model yang bisa ditiru siswa (Hosnan, 2014: 272).

Bandura dalam Anni dkk (2012: 102-103) mengembangkan empat tahap melalui pengamatan atau *modelling* yaitu:

- a. *Tahap perhatian*. Dalam tahap ini individu memperhatikan model yang menarik, berhasil, atraktif dan populer. Melalui memperhatikan model ini individu dapat meniru bagaimana cara berfikir dan bertindak orang lain, serta menampilkan model dihadapan orang lain.
- b. *Tahap retensi*. Dalam tahap ini apabila guru telah memperoleh perhatian dari siswa, guru memodelkan perilaku yang akan ditiru oleh siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikannya atau mengulangi model yang telah ditampilkan.
- c. *Tahap reproduksi*. Dalam tahap ini siswa mencoba menyesuaikan diri dengan perilaku model.
- d. *Tahap motivasional*. Dalam tahap ini siswa akan menirukan model karena akan merasakan bahwa melakukan pekerjaan yang baik akan meningkatkan kesempatan untuk memperoleh penguatan.

Teknik *modelling* yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan peniruan atau mencontoh. Menurut Sukarya, dkk (2008: 11.2.5) mengatakan bahwa secara teori penerimaan penggunaan metode mencontoh ini didasarkan pada beberapa hal yaitu:

- 1) Secara naluri, siswa belajar dengan cara mencontoh.
- 2) Mencontoh merupakan pekerjaan mudah serta ringan untuk dilakukan karena kurang menuntut keterlibatan rasa dan intelek.
- 3) Mencontoh dalam latihan kerja praktek kesenirupaan melibatkan aktivitas mata. Karena itu indra mata mendapat latihan yang pada gilirannya dapat mempertajam pengamatan.
- 4) Model yang dicontoh pada umumnya dalam keadaan diam dan tidak diubah-ubah bentuknya, maka kegiatan mencontoh dapat dilakukan secara berulang-ulang dalam kondisi yang sama. Dengan demikian latihan dapat menjadi efektif untuk tujuan meniru benda yang dimaksud.

Kelebihan teknik *modelling* yaitu sangat memudahkan siswa untuk menyerap materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan dirancang melalui pengamatan melibatkan proses *modelling* dan *imitation* karena sesuai dengan karakteristik perkembangan emosi, adaptasi sosial dan mental anak SD. Pada proses pembelajaran siswa diberi kebebasan untuk berkreasi namun tetap sesuai dengan model yang diperagakan. Pemberian motivasi berupa nilai, pujian, atau hadiah akan memunculkan motivasi tersendiri bagi siswa. Siswa yang belum memperoleh penguatan akan termotivasi ingin mendapatkan penguatan seperti yang diperoleh temannya. Penguatan yang diterima akan mengakibatkan aktivitas siswa meningkat. Kekurangan metode *modelling* yaitu membutuhkan penguasaan materi maupun kompetensi yang akan ditirukan, jadi memerlukan latihan sebelum disampaikan kepada siswa. Tanpa adanya penguasaan materi atau kompetensi tersebut pembelajaran tidak akan bermakna.

Teknik *modelling* tidak jauh beda dengan model pembelajaran demonstrasi. *Teknik modelling* diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan menampilkan model yang dapat dilihat, dirasa dan bahkan dapat ditiru oleh siswa. Teknik *modelling* berkaitan dengan peniruan atau mencontoh. Sedangkan model pembelajaran demonstrasi adalah model mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada siswa. Perbedaannya teknik *modelling* dalam proses pembelajarannya tidak terbatas dari guru, model dapat dirancang dengan memanfaatkan atau melibatkan peserta didik yang dianggap memiliki kemampuan atau dapat mendatangkan dari luar. Selain itu, model yang ditampilkan juga dalam bentuk benda kongkrit 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Setelah model ditampilkan siswa dapat meniru terhadap hal yang dimodelkan. Pelaksanaan teknik *modelling* mengembangkan 4 tahap yaitu, perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasional. Sedangkan pada model pembelajaran demonstrasi dalam proses pembelajarannya guru hanya menyajikan gambaran sekilas materi kemudian tidak melibatkan siswa dan mendatangkan model dari luar. Dalam metode demonstrasi guru memperagakan suatu kegiatan secara langsung maupun melalui media pengajaran yang relevan seperti menampilkan proses kegiatan dengan LCD dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *modelling* merupakan salah satu teknik dimana seseorang belajar membuat sesuatu melalui proses pengamatan, mengobservasi model, dimana dalam *modelling* ini juga melibatkan proses kognitif dan kreatif bukan semata-mata meniru/imitasi saja.

2.1.11 Kerajinan dari Kertas

Penelitian ini mengambil materi membuat kerajinan dari kertas. Oleh sebab itu, akan dijabarkan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan materi pembelajaran diantaranya: (1) sejarah kertas, (2) sifat-sifat kertas (3) peralatan kerajinan kertas, (4) teknik dasar menggarap kertas, dan (5) jenis-jenis kerajinan kertas.

2.1.11.1 Sejarah Kertas

Kertas adalah sebuah istilah yang ditujukan kepada salah satu barang hasil budidaya manusia yang belum ditemukan di alam sebelumnya. Jadi kertas adalah sebuah barang baru ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, digulung, direkat, dicoret, dan memiliki sifat berbeda dari bahan bakunya yaitu tumbuh-tumbuhan (Soemarjadi dkk, 2001: 20).

Menurut Soemarjadi dkk (2001: 21) kertas pertama kali muncul pada tahun 105 di Cina. Menteri Pertanian Ts'ai Lun menemukan kertas dengan cara merendam dan merebus kain-kain bekas, kain perca, jala tua dan jerami padi hingga menjadi bubur kemudian mengeringkan dan menjemur di atas kain tapisan. Secara berangsur-angsur pemakaian kertas menyebar dalam kehidupan sehari-hari serta dalam ritual keagamaan.

Pada awal abad 7 pengetahuan tentang cara pembuatan kertas menyebar ke arah timur (Jepang) melalui Semenanjung Korea dan dilakukan oleh para pendeta Budha. Selain ke arah Timur, penyebaran kertas juga terjadi ke arah Barat melalui perdagangan sutra di Asia Tengah.

Menurut Dumanauw dalam Soemarjadi dkk (2001: 22-24) Bahan baku kertas berasal dari tanaman yang banyak mengandung serat seperti: jerami padi,

bambu, tebu, rumput-rumputan, jute, manila, rosella, murbai, kapas lena, dan jenis-jenis tanaman berserat lainnya yang cukup banyak tersedia di alam. Semua jenis kayu baik kayu keras maupun lunak tanpa kecuali dapat dijadikan bahan baku kertas. Alasannya karena kayu mempunyai kandungan selulosa cukup banyak (40-45%). Selulosa adalah komponen utama pembuatan kertas. Sebagian besar produk kertas terbuat dari bahan kayu. Namun produk kertas dari bahan non kayu masih dibuat dengan alasan bahan jenis ini mempunyai keunggulan lebih kuat dibandingkan dengan selulosa kayu. Kertas ini dipergunakan sebagai kertas tulis, kertas penjilidan buku, kertas cetak biru, uang kertas dan bahan lain yang memerlukan kertas dengan ketahanan tinggi.

2.1.11.2 Sifat-sifat Kertas

Kertas memiliki sifat yang berbeda dari bahan bakunya yaitu tumbuh-tumbuhan. Sifat-sifat kertas yaitu; Dapat dibakar dengan mudah, dapat menyerap air, dapat dilipat ke segala arah, dapat dipotong dengan gunting maupun pisau, dapat dirobek dengan tangand, dapat direkat dengan lem, dapat ditorek dengan benda runcing/tumpul, dapat digulung dengan mistar, dapat diremas dengan tangan, dapat ditusuk dengan jarum atau benda benda runcing lainnya, dapat disambung dengan jepretan (*stapler*), dapat dijepit dengan jepitan kertas, dan dapat dilubangi dengan alat khusus (*punch*).

2.1.11.3 Peralatan Kerajinan Kertas

Kerajinan kertas adalah kerajinan yang tidak banyak memerlukan banyak peralatan. Menurut Soemarjadi dkk (2001: 28) alat-alat kerajinan kertas meliputi:

a) Alat Pemotong Kertas

Termasuk ke dalam jenis ini ialah segala macam alat yang dapat digunakan untuk memotong kertas, misalnya gunting, pisau dapur, silet, *cutter*, dan pisau jenis lain.

b) Alat Penoreh

Menoreh adalah menggores permukaan kertas dengan benda runcing dan tumpul, sehingga kertas tersebut mudah dilipat. Pada saat menggores diusahakan agar kertas tidak putus, namun hanya memandu alat lipatan baik berarah lurus maupun melengkung. Dengan demikian alat penoreh dapat berupa ujung gunting maupun ujung pisau.

c) Mistar

Mistar diperlukan sebagai alat bantu untuk melipat kertas, memotong, atau menoreh yang memerlukan arah lurus.

d) Alat Penggulung

Alat penggulung kertas dapat berupa mistar, pensil, kayu, atau benda lain yang sejenis.

e) Alat Perekat

Alat perekat diperlukan untuk mempertemukan dan menyambung kertas dengan kokoh untuk tujuan pelebaran, perpanjangan, ataupun pertautan kertas. Termasuk dalam alat perekat ialah lem, selotip dan plester.

2.1.11.4 Teknik Dasar Menggarap Kertas

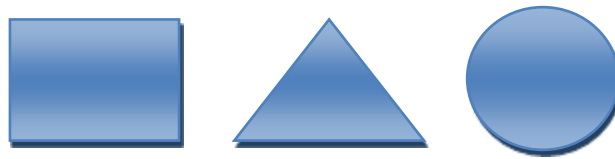
Ada beberapa teknik dasar dalam menggarap kertas yang dapat dikembangkan, sehingga menghasilkan karya-karya yang menarik. Menurut

Soemarjadi dkk (2001: 29) teknik dasar menggarap kertas meliputi: teknik memotong, teknik melipat, teknik menoreh, teknik menyambung, dan teknik menggulung.

a) Teknik Dasar Memotong (*cutting*)

Teknik *cutting* memberi kesempatan untuk menemukan dan menyusun gambar dekoratif maupun benda hias baik dalam pola simetri, asimetri maupun pola bebas. Langkah-langkah *cutting* yaitu sebagai berikut:

1. Tentukan bentuk dasar kertas yang akan digarap, misalnya: persegi panjang, segitiga, lingkaran, atau bentuk lain.



Gambar 2.1 Bentuk dasar kertas

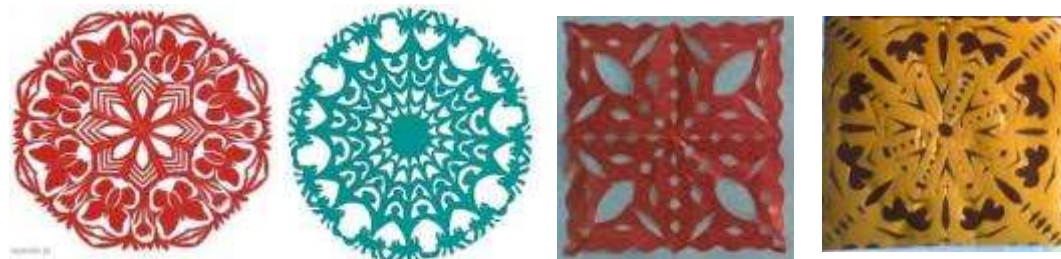
2. Bentuk dasar yang telah dipilih diletakkan di atas kertas lain sebagai alas dengan warna yang berbeda, agar kertas yang akan digarap terlihat jelas.
3. Bentuk yang terpilih dan diregangkan, sehingga terlihat adanya pemisahan menjadi dua bagian.



Gambar 2.2 Proses pembentukan pola gambar dengan cara meregangkan kertas yang terpotong

Dengan cara demikian diperoleh hasil-hasil yang sangat beragam dalam jumlah tak terbatas. Pemisahan kertas dapat dilakukan dengan garis lurus atau

garis lengkung sehingga memperkaya bentuk kreasi pencapaian, baik dalam pola simetri, asimetri, atau pola bebas.



Gambar 2.3 Contoh pencapaian gambar pola simetri yang terbentuk dengan cara memotong kertas (*wycinanki*).

Pada pola simetri yang terbentuk dengan cara memotong ini berawal dari teknik melipat. Kegiatan ini merupakan permainan menciptakan kreasi bentuk yang menggunakan bahan kertas (yang berwarna sebaiknya), bisa menggunakan kertas origami. Kertas origami adalah kertas yang megkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama. Dengan menggunakan origami ini kita bisa membuat berbagai kreasi-kreasi mulai dari origami itu dipotong persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Berbagai bentuk kerajinan dari origami dapat diciptakan salah satunya yaitu seni 3M (Melipat, Menggunting dan Menempel) yang biasanya disebut *Wycinanki*. Seni lipat kertas (*origami*) sudah dikenal dengan baik. *Wycinanki* mungkin tidak sepopuler origami. *Wycinanki* mirip origami dalam hal seni melipat kertas. Perbedaannya adalah pada origami seni melipat kertas, sedangkan pada *wycinanki* seni melipat dan memotong kertas.

Wycinanki dalam bahasa Polandia atau *Vytynanky* dalam bahasa Ukraina adalah kesenian melipat dan memotong kertas yang banyak dilakukan oleh orang Polandia, Belarusia dan Ukraina. *Wycinanki* digunakan sebagai hiasan pada pintu, jendela dan untuk hiasan pada kado. Masing-masing daerah mempunyai ciri khas

yang berbeda, misalnya di daerah Kurpie biasanya menggunakan satu warna saja, sedangkan pada daerah Lowicz lebih berwarna. Di beberapa kota sering diselenggarakan kejuaraan membuat *wycinanki* yang paling cantik, biasanya diadakan di daerah pedalaman. Teknik pengerjaannya diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi dengan pengembangan tema-tema baru yang lebih detail (Wikipedia: 2014).

Wycinanki mulai muncul kembali diberbagai pameran. Hal tersebut pula yang membuat kesenian potong keras *wycinanki*, kini diajarkan di sekolah-sekolah. Negara Polandia dan Ukraina mulai sadar bahwa identitas nasional itu tercermin dari seni dan budaya tradisional (Ramadhan: 2012). Kerajinan kertas *wycinanki* dikembangkan dari kerajinan kertas origami yang hanya terbatas pada seni melipat kertas. Tujuannya untuk semakin menambah bentuk lain dari kerajinan kertas dan juga untuk membuat kerajinan tersebut lebih elok dan hidup. Kerajinan *wycinanki* masih berhubungan dengan seni melipat kertas, hanya saja ada penambahan pada seni memotongnya. Inilah keunikan dari kerajinan *wycinanki*. Dengan melipat dan memotong akan muncul bentuk-bentuk yang abstrak dan cantik.

3M (Melipat, menggunting dan menempel) atau biasa disebut *wycinanki* merupakan suatu karya seni yang melibatkan gerak motorik halus manusia. Teknik ini tepat digunakan untuk mengembangkan gerak motorik halus anak-anak, karena dalam teknik ini dibutuhkan ketelitian dan keuletan. Selain itu, kegiatan melipat, menggunting, dan menempel di SD dimaksudkan untuk melatih kecekatan, ketlatenan dan kreativitas anak dalam membuat aneka bentuk mainan,

hiasan, atau benda fungsional dari bahan kertas. Pengembangan kreativitas melipat, menggunting, dan menempel di SD diharapkan dapat difungsikan untuk mengembangkan kompetensi rasa seni dan keterampilan kreatif anak sejalan dengan per-kembangan seninya (Sumanto, 2006: 97). Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan *wycinanki* yaitu kertas, gunting dan lem. Berikut adalah cara pembuatan seni 3M atau *wycinanki*:

1. Lipatlah kertas dengan bentuk sama besar, lipat 1 kali lagi hingga membentuk segitiga.
2. Buat pola gambar pada permukaan kertas dengan pensil sekreatif mungkin sesuai keinginan.
3. Guntinglah bagian pola yang sudah dibuat.
4. Buka lipatan kertas yang sudah digunting.
5. Tempelkan kertas hasil guntingan tersebut pada kertas HVS dan siap ditempel sebagai hiasan. (Muharam dkk, 1992/1993: 131)



Gambar 2.4 Langkah-langkah membuat seni 3M atau *Wycinanki*.

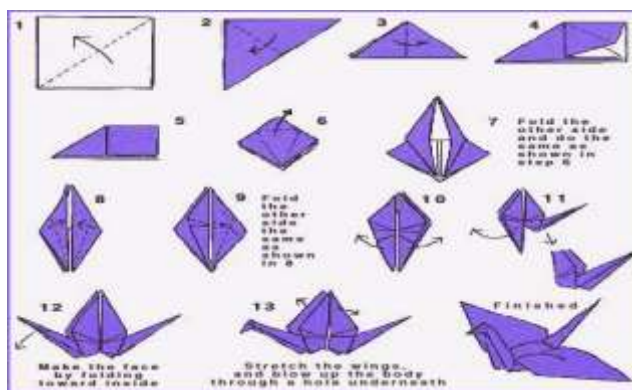
Wycinanki merupakan seni yang cukup mudah untuk dipelajari. Bahan dan alat yang digunakan juga mudah didapat. Bahan dan alat tersebut adalah kertas dan gunting.

b) Teknik Dasar Melipat (*folding*)

Teknik ini memberi kesempatan untuk menemukan bentuk-bentuk dekoratif (*origami*), benda bidang dan benda hias tiga dimensional Soemarjadi (2001: 31). Melalui kegiatan ini dapat mengembangkan kompetensi pikir, imajinasi, rasa seni, dan keterampilan anak. Secara khusus kegiatan melipat bertujuan untuk melatih daya ingatan, pengamatan, keterampilan tangan, mengembangkan daya fantasi, kreasi, ketelitian, kerapian, dan perasaan keindahan Sumanto (2006: 97).

Salah satu kerajinan dari kertas yang masih populer hingga saat ini yaitu seni melipat kertas atau origami. Origami berasal dari bahasa jepang, yaitu *ori* yang berarti melipat dan *kami* berarti kertas. Berbagai bentuk hiasan dapat diciptakan seperti bentuk burung, penguin, bunga mawar, daun, dan sebagainya. Namun yang paling populer adalah model burung bangau. Bahan dasar yang dibutuhkan dalam *origami* hanya satu yaitu kertas. Seni origami tradisional tidak membutuhkan tambahan bahan lain selain kertas namun kini orang mulai menggunakan alat pendukung untuk mempermanis tampilan model *origami*.

Langkah-langkah membuat origami burung adalah sebagai berikut:



Gambar 2.5 Langkah-langkah Membuat *Origami* Model Burung Bangau

c) Teknik Dasar Menoreh (*scoring*)

Teknik *scoring* memberi kesempatan untuk memperoleh gambar timbul (*relief*). Torehan-torehan yang dibuat pada gambar di atas kertas menyebabkan adanya lipatan sehingga memunculkan gambar tersebut sebagai relief.

d) Menyambung (*bending*)

Teknik *bending* memberi kesempatan untuk memperoleh bentuk-bentuk geometri, memperluas bidang, atau memperpanjang kertas.

e) Teknik Dasar Menggulung (*curling*)

Teknik *curling* memberi kesempatan untuk memperoleh bidang lengkung yang tidak dapat dicapai dengan teknik lain.

2.1.11.5 Jenis-Jenis Kerajinan Kertas

Kertas dapat dibuat menjadi berbagai benda kerajinan, baik berupa karya kerajinan dua dimensi maupun tiga dimensi. Contoh kerajinan kertas diantaranya:

a) Anyaman

Prinsip menganyam menurut Soemarjadi dkk (2001: 45) adalah menyusupkan dan menumpangkan pita kertas ke pita lainnya yang berbeda arah. Berdasarkan jumlah dan sumbu anyam, maka anyaman dibedakan menjadi anyaman dua sumbu, tiga sumbu dan empat sumbu.

Anyam dua sumbu dikenal sebagai anyam silang, biasanya masing-masing sumbu berarah saling tegak lurus. Jenis anyam dua sumbu terdiri dari dua jenis yaitu silang tunggal dan silang ganda. Tanda-tanda teknik anyam dua sumbu yaitu terbentuknya pola petak-petak atau perkembangan pola petak yang bersifat dekoratif.

Anyam tiga sumbu adalah teknik sumbu yang menggunakan tiga sumbu dengan arah masing-masing sumbu saling membentuk sudut derajat. Dibedakan menjadi anyam tiga sumbu rapat dan anyam tiga sumbu jarang. Tanda-tanda teknik anyam ini ialah terbentuknya pola segi enam teratur.

Anyam empat sumbu adalah teknik anyam yang menggunakan empat sumbu, yang masing-masing membentuk 45 derajat terhadap sesamanya. Hanya ada satu anyaman dengan teknik ini, yaitu terbentuknya pola delapan teratur berbentuk lubang. Hasil anyaman akan lebih menarik, apabila menggunakan kertas yang berwarna-warni. Bentuk pola-pola yang terjadi akan lebih nyata dan menonjol, apabila komponen warna dipertimbangkan dalam perencanaan.

b) Lampion kertas

Lampion yang berfungsi sebagai penerangan dapat dibuat dari bahan kertas. Alat-alat yang diperlukan untuk membuat kertas cukup mudah didapat, yaitu kertas tembus cahaya (dapat digunakan kertas HVS), mistar, alat penoreh, dan lem. Langkah-langkah membuat lampion kertas (Soemarjadi dkk, 2001: 34) yang pertama yaitu membuat sket bentuk dasar yang menarik sebagai model lampion. Bentuk tabung dapat dijadikan pilihan, sebab cukup sederhana. Bentuk tabung dibuat dari kertas HVS tanpa bantuan kerangka, sehingga tidak perlu membuat kerangka dari bahan bukan kertas. Langkah selanjutnya yaitu membuat kerangka lampion dengan teknik melipat, sebab kertas yang dilipat akan lebih kaku. Langkah ketiga, buatlah lipatan beberapa buah kemudian dirangkai menggunakan lem, sehingga menjadi sebuah lampion berbentuk tabung.

2.1.12 Karakteristik Siswa SD

Menurut Piaget dalam Rifa'i danAnni dkk (2012: 32-35) tahap perkembangan kognitif anak terbagi menjadi 4 (empat) tahap yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap sensorimotor pengetahuan bayi tentang dunia adalah terbatas pada persepsi yang diperoleh dari pengindraannya dan kegiatan motoriknya. Perilaku yang dimiliki masih terbatas pada respon motorik sederhana yang disebabkan oleh rangsangan penginderaan. Anak menggunakan keterampilan dan kemampuannya yang dibawa sejak lahir, seperti melihat, menggenggam dan mendengar untuk mempelajari lingkungannya.

b. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap pra operasional ini lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pada tahap ini terbagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif.

c. Tahap Operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi kongkrit dan kemampuan untuk meng-golong-golongkan sudah ada namun belum bisa memecahkan masalah abstrak.

d. Tahap Formal Operasional (7-15 tahun-dewasa)

Pada tahap ini anak sudah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam pemecahan problem verbal, seperti anak dapat memecahkan problem walau disajikan secara verbal ($A=B$ dan $B=C$).

Jadi anak usia SD masuk dalam tahap operasional konkret. Anak sudah mulai memiliki kemampuan untuk mengoordinasikan pandangan-pandangan orang lain dengan pandangannya sendiri, dan memiliki persepsi positif bahwa pandangannya hanyalah salah satu dari sekian banyak pandangan orang. Namun, pada tahap ini anak baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa konkret.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini menggunakan kajian empiris/penelitian yang relevan sebagai berikut:

Martini mahasiswa jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang pada mata pelajaran matematika tahun 2009 dengan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran CTL dengan *Modelling* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Matematika Geometri dan Pengukuran di SD Negeri Togogan 02 Srengat Blitar”. Hasil tes siswa pada tindakan siklus 1 menunjukkan persentase jumlah siswa yang mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 65 adalah 60% dengan nilai rata-rata secara klasikal mencapai 73 dalam rentang (0-100). Sedangkan hasil tes siswa yang diperoleh pada tindakan 2 menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 65 adalah 90% dengan nilai rata-rata secara klasikal 83 dalam rentang (0-100). Hasil observasi dari pengamat pada siklus 1 mencapai 81 % masuk kategori baik dan siklus 2 mencapai 90% dengan kategori sangat baik. Hasil wawancara di akhir tindakan siklus 1 dan 2 menunjukkan

bahwa subjek wawancara dapat menjelaskan pertanyaan dari peneliti bahwa menggunakan pembelajaran CTL dengan *modelling* sangat senang, tidak menjadikan takut dalam menyampaikan pendapat, mudah menerima materi pelajaran dan senang dengan menggunakan banyak model media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa teknik *modelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada matematika geometri dan pengukuran di SD Negeri Togogan 02 Srengat Blitar.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Umi Nadziroh (2010) dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Salatiga yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sholat dengan Tehknik *Modelling The Way* di kelas II MI Miftahunnajihin Kauman Lor Kecamatan Pabelan Kabupaten Salatiga Tahun Pelajaran 2009/2010”. Hasil penelitian dengan teknik *modeling the way* menunjukkan bahwa keterampilan shalat siswa dalam melafalkan niat meningkat dari siklus I, II dan III berturut-turut dari 58,8% menjadi 94%. Sedangkan dalam melafalkan bacaan shalat meningkat dari 47,1% menjadi 94, 1%. Adapun untuk gerakan shalat dari 64,7% menjadi 94,1 %. Keseriusan siswa juga diketahui meningkat pada setiap siklus penelitian. Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan teknik *Modelling The Way* dapat meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas II MI Miftahunnajihin Kauman Lor Kecamatan Pabelan Kabupaten Salatiga.

Endah Purwantiningsih (2011) juga melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Teknik *Modelling* bagi Siswa Kelas V SD Negeri 01 Kalijirak Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar

Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa rata-rata nilai sebelum diberi tindakan adalah 65,0 kemudian setelah diberi tindakan siklus I meningkat sebesar 68,0, dan begitu juga ketika diberi tindakan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 72,0. Maka, dapat disimpulkan bahwa menggunakan teknik *modelling*, dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 01 Kalijirak Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar.

Pada tahun 2015 Rini Dian Prasanti dari Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Jenis-jenis Unsur Tari Nusantara Melalui Teknik *Modelling* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendawa 01 Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pada siklus I, presentase aktivitas belajar siswa sebesar 68,60%, dan nilai performansi guru sebesar 74,83 termasuk kategori B. Pada siklus II, persentase aktivitas belajar siswa sebesar 84,34%, rata-rata kelas hasil belajar siswa sebesar 79,33, ketuntasan belajar siswa klasikal 80,77%, dan nilai performansi guru sebesar 87,82, termasuk kategori A. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan, baik aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa maupun pada performansi guru dari siklus 1 ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *modelling* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pendawa 01 Kabupaten Tegal.

Waitdya Susilawati (2012) juga melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Membuat Karya Kerajinan dan Benda

Konstruksi Melalui Teknik *Modelling* Kelas IV SD Negeri Gantungan 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,83 dengan ketuntasan belajar klasikal 69,64%, persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sebesar 68,67% dan nilai performansi guru 80,63 (AB). Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa 74,86 dengan ketuntasan belajar klasikal 97,14%, persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sebesar 74% dan nilai performansi guru 95,88 (A). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa Teknik *Modelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahun 2014 Gede Agus Utama mahasiswa dari Universitas Negeri Ganesha Singaraja melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik *Modelling* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian peningkatan kemandirian belajar siswa di siklus I, yaitu dengan hasil : 0% kategori sangat tinggi, 70% kategori tinggi, 30% kategori sedang, 0% kategori rendah dan 0% kategori sangat rendah. Pencapaian peningkatan kemandirian belajar pada siklus II, yaitu dengan hasil : 30% kategori sangat tinggi, 70% kategori tinggi, 0% kategori sedang, 0% kategori rendah dan 0% kategori sangat rendah. Berdasarkan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan konseling behavioral dengan teknik *modelling* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja.

Penelitian yang dilakukan Shierin yang berjudul “*Modelling Self-Heating in Compost Piles: Application of Reaction Engineering Approach*” Tahun 2015.

One of the most reliable methods for estimating the safety aspect is modelling the self-heating in compost piles. In this study, a new model is proposed to better represent self-heating phenomenon. The proposed model incorporates simultaneous heat and mass transfer coupled with biological and chemical heat generations.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pemodelan sangat baik dengan data eksperimen. Hasil pemodelan dengan penerapan *Reaction Engineering Approach* (REA) dapat mewakili data eksperimen yang diperoleh dengan baik dan dapat diterapkan untuk menggambarkan profil temperatur, konsentrasi oksigen, kadar air, dan konsentrasi uap air pada berbagai konfigurasi tumpukan kompos. Penggunaan REA dapat meningkatkan keakuratan hasil pemodelan fenomena *self-heating* pada tumpukan kompos untuk berbagai jenis dan kondisi parameter yang berbeda.

Penerapan teknik *modelling* juga pernah diteliti oleh Ismiyatun mahasiswa IAIN Walisongo Semarang dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Modelling* untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Pengembangan Agama Islam Materi Pokok Manasik Haji DI Kelompok B RA Al-Insyirah Palebon Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan dapat dilihat dari nilai hasil kuis tiap siklus yaitu dimana pada pra siklus ada 12 siswa atau 32% yang tuntas, pada siklus I yakni ada 16 siswa atau 70% dan di siklus II menjadi 20 siswa atau 87% yang tuntas. Sedangkan keaktifan pada siklus I keaktifannya ada 16 siswa atau 70% naik menjadi 21 siswa atau 91% di akhir siklus II. Hasil penelitian berupa nilai

aktifitas dan hasil belajar siswa sudah melampaui indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa Teknik *Modelling* dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran pengembangan agama islam materi pokok manasik haji dikelompok B RA Al-Insyirah Palebon Pedurungan Semarang.

Penelitian yang dilakukan George from Brunel University yang berjudul “*A Taxonomy Of Business Process Modelling And Information Systems Modelling Techniques*”. Modelling has always been at the core of both organisational design and Information Systems (IS) development. Models enable decision-makers to filter out the irrelevant complexities of the real world, so that efforts can be directed towards the most important parts of the system under study. However, both business analysts and IS professionals may find it difficult to navigate through amaze of theoretical paradigms, methodological approaches, and representational formalisms that have been proposed for both Business Process Modelling (BPM) and Information Systems Modelling (ISM). These findings, coupled with adetailed review of BPM/ISM techniques, can assist decision-makers in comparatively evaluating and selecting suitable modelling techniques depending on the characteristics and requirements of individual projects.

Pada tahun 2013 Iin Sugiarti dari Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL) Teknik Modelling* dalam Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dalam pembelajaran dengan indikator 1) siswa aktif dalam mengajukan

pertanyaan sebelum tindakan 13,64% meningkat menjadi 71,43% pada akhir tindakan, 2) siswa aktif dalam mengemukakan pendapat sebelum tindakan 13,64% meningkat menjadi 76,19% pada akhir tindakan, 3) siswa mampu mengerjakan soal didepan kelas atau mampu menjawab pertanyaan dari guru sebelum tindakan 18,18% meningkat menjadi 76,19% pada akhir tindakan. Berdasarkan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL) teknik Modelling* dapat meningkatkan keaktifan matematika.

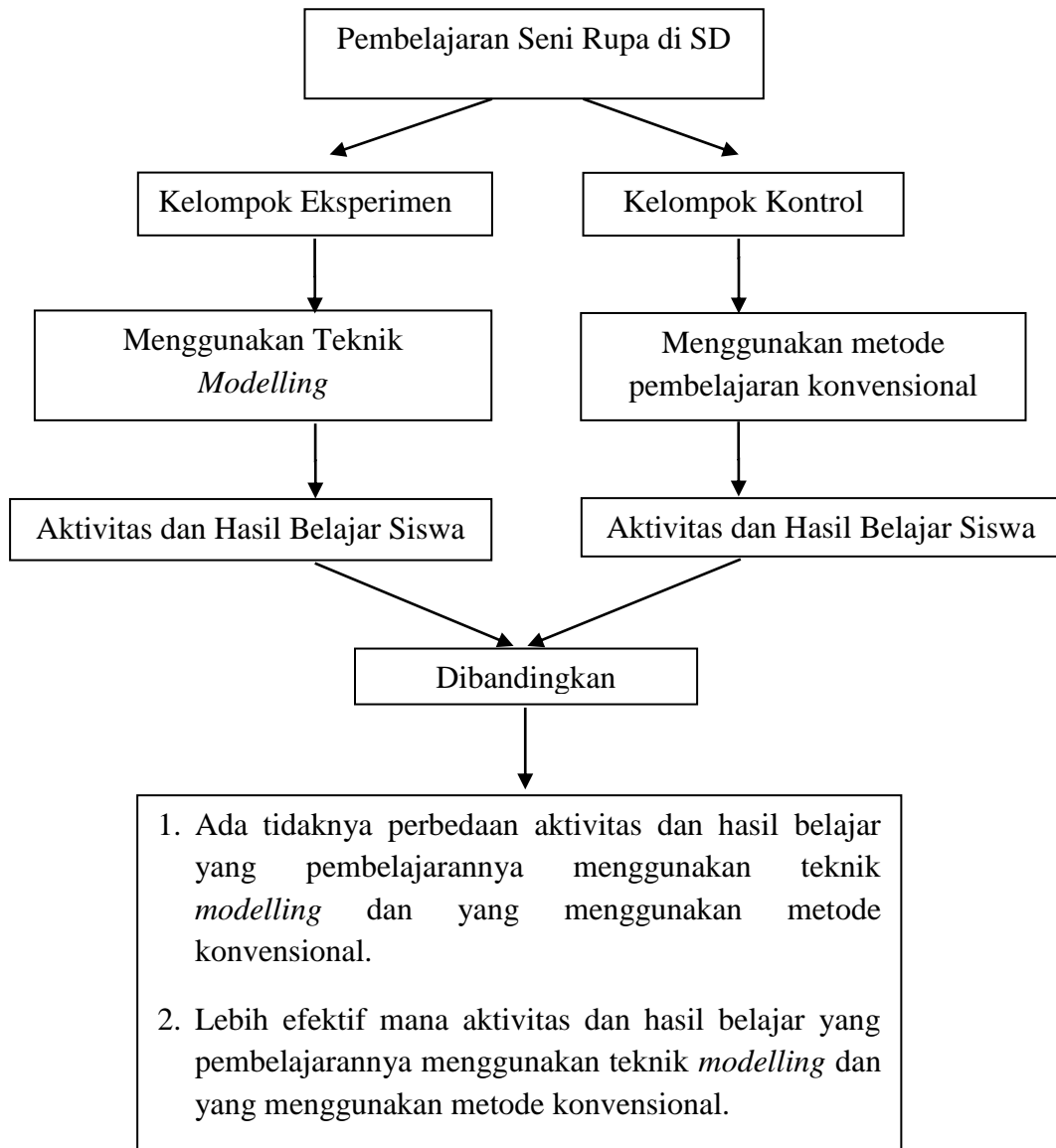
Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi guru selama mengajar di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pelaksanaan pembelajaran SBK masih banyak kekurangan. Keterampilan guru dalam mendesain dan mengelola pembelajaran masih belum maksimal. Metode ceramah dan pemberian tugas masih mendominasi pembelajaran SBK, sehingga kurang mengaktifkan siswa. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar diantaranya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat diketahui bahwa teknik *modelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat karya kerajinan. Untuk itu dalam penelitian ini penulis mencoba menggunakan teknik *modelling* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan khususnya seni rupa.

2.3 Kerangka Berpikir

Seni Rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar, namun dalam proses pembelajarannya siswa kurang minat mengikuti pembelajaran tersebut dikarenakan guru kurang variatif dalam menyajikan materi. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, hal ini yang menyebabkan siswa pasif dan bosan, sehingga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah. Hal tersebut menyebabkan aktivitas dan hasil belajar Seni Rupa menjadi kurang maksimal. Guru perlu menggunakan model-model pembelajaran yang beragam, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran SBK. Selain itu dengan adanya model pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi di dalam pelaksanaan pembelajaran.

Peneliti mencoba menerapkan teknik *modelling* dalam pembelajaran SBK untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama pembelajaran. Teknik *modeling* dipilih karena dalam metode ini, siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan ceramah dari guru. Melalui teknik tersebut diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini tentang membuat karya kerajinan dapat diskemakan sebagai berikut:



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H_{01} : Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal antara yang menggunakan teknik *modelling* dan yang menggunakan metode konvensional ($\mu_1 = \mu_2$).

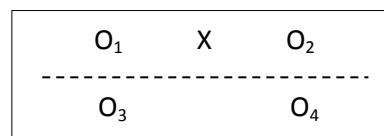
- H_{a1}: Terdapat perbedaan aktivitas belajar pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal antara yang menggunakan teknik *modelling* dan yang menggunakan metode konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$).
- H₀₂: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal antara yang menggunakan teknik *modelling* dan yang menggunakan metode konvensional ($\mu_1 = \mu_2$).
- H_{a2}: Terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal antara yang menggunakan teknik *modelling* dan yang menggunakan metode konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$).
- H₀₃: Penerapan teknik *modelling* tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a3}: Penerapan teknik *modelling* efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas ($\mu_1 > \mu_2$).
- H₀₄: Penerapan teknik *modelling* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a4}: Penerapan teknik *modelling* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pada mata pelajaran SBK materi membuat kerajinan dari kertas ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental*. Menurut Sugiyono (2014: 116), “desain ini mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Desain *quasi experimental* memiliki dua bentuk, salah satunya *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini digunakan karena kelas eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai desain *Nonequivalent Control Group Design*.



Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ : Keadaan awal kelas eksperimen
- O₂ : Keadaan akhir kelas eksperimen
- O₃ : Keadaan awal kelas kontrol
- O₄ : Keadaan akhir kelas kontrol
- X : Perlakuan yang diberikan, yaitu teknik *modelling*.

(Sugiyono, 2014: 118).

Sebelum dilakukan penelitian, kelas eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan yang sama yaitu pelaksanaan tes awal. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal antara kedua kelas dan tingkat keefektifan teknik *modeling* secara empiris. Pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa dari kedua kelas yaitu menggunakan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) semester gasal tahun ajaran 2015/2016. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa. Peneliti melakukan pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas di kedua kelas dengan model yang berbeda. Di kelas eksperimen menggunakan teknik *modelling*, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model konvensional. Selama proses pembelajaran, diambil data aktivitas belajar siswa. Data ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan aktivitas belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah siswa mendapatkan pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas, dilakukan tes akhir (*posttest*) di kedua kelas. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan teknik *modelling*. Hasil *posttest* pada kelompok kontrol digunakan sebagai pembandingan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat diketahui keefektifan dari suatu perlakuan yang telah diberikan.

3.2 Waktu dan Tempat

Pelaksanaan penelitian dimulai bulan Januari hingga Mei 2016. Tempat yang dipilih untuk dilaksanakan penelitian yaitu kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dengan kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol atau pembandingan yaitu kelas IV di SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara undian.

3.3 Variabel Penelitian

Widoyoko (2015: 1-2) menyatakan variabel adalah suatu konsep yang memiliki variasi nilai. Lebih lanjut Sugiyono (2014: 64) mengungkapkan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, Obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.3.1 Variabel Bebas

Variabel bebas disebut juga variabel *independen*. Widoyoko (2015: 4) menyatakan variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Hal ini senada dengan Sugiyono (2014: 64) yang mengemukakan variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu teknik *modelling*.

3.3.2 Variabel Terikat

Variabel terikat disebut juga variabel *dependen*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Widoyoko, 2015: 5). Sugiyono (2014: 64) menyatakan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu aktivitas dan hasil belajar (Y) SBK kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas.

3.4 Populasi dan Sampel

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai populasi dan penentuan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Penjelasan selengkapnya yaitu sebagai berikut.

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014: 119), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu banyak siswa kelas IV pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Banyak siswa kelas eksperimen (kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal) yaitu 27 siswa, selanjutnya banyak siswa kelas kontrol (kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal) yaitu 30 siswa. Berdasarkan banyak siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapatkan jumlah populasi sebanyak 57 siswa.

Kedua kelas tersebut telah memenuhi syarat dilakukan penelitian eksperimen dari berbagai aspek. Diantaranya, kondisi lingkungan sosial siswa yang masih dalam satu kompleks sekolah sehingga keadaan relatif sama; jumlah siswa di kedua kelas tersebut juga relatif sama; memiliki akreditasi yang sama yaitu B; kurikulum yang diterapkan sama yaitu KTSP; kualifikasi guru yang sama dan kemampuan akademik di kedua kelas tersebut yang relatif sama yakni dibuktikan dengan hasil nilai Ujian Akhir Semester (UAS) gasal mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang tidak jauh berbeda. Daftar populasi dapat dilihat pada lampiran 3 dan 4.

3.4.2 Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2014: 120) ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili seluruh anggota populasi).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *sampling* jenuh. Teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2014: 121). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono 2010: 126). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal semester II. Terdiri dari 27 siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan 30 siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Dalam hal ini, alasan penentuan sampel adalah karena keadaan dari siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dengan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal masih dalam satu kompleks sekolah dan diharapkan iklim, karakteristik pembelajaran dan juga kemampuan awal dari siswa sama.

3.5 Data Penelitian

Data penelitian yang diperlukan untuk mendukung penelitian yang akan peneliti laksanakan meliputi sumber data, data dokumen, dan jenis data. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal, yang akan diambil nilai tes awal (berupa nilai UAS semester gasal) dan tes akhir (*posttest* dan nilai praktik).

3.5.2 Data Dokumen

Data dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu:

- (1) Daftar nama siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal.
- (2) Daftar nilai UAS semester gasal siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal.
- (3) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal
- (4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- (5) Silabus

3.5.3 Jenis Data

Penelitian akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian eksperimen, yaitu nilai tes awal (berupa nilai UAS semester

gasal) dan tes akhir (*posttest*) pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan kelas IV SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data untuk mencari variabel-variabel penelitian meliputi, wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, dan tes. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2014: 191). Sementara Widoyoko (2015: 44) menyatakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka adalah wawancara bebas, di mana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Wawancara ini dilakukan pada saat studi pendahuluan yaitu tanggal 18 Januari 2015. Melalui wawancara tidak terstruktur, peneliti mendapatkan berbagai informasi tentang pembelajaran seni rupa di kelas IV yang selama ini berlangsung di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal, sehingga dapat menentukan permasalahan atau variabel yang harus diteliti. Pedoman wawancara penelitian ini dapat dilihat pada Lampiran 1.

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dimana pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer (Widoyoko, 2015: 46). Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi non partisipan. Sugiyono (2014: 197) menyatakan dalam observasi partisipan peneliti terlibat dengan orang-orang yang sedang diamati, sedangkan dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Observasi nonpartisipan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang berlangsung memenuhi syarat untuk melaksanakan model pembelajaran teknik *modelling*. Peneliti juga menggunakan lembar pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dengan indikator yang sama. Tujuan pengamatan aktivitas siswa untuk mengukur perbedaan aktivitas belajar yang menggunakan teknik *modelling* dengan model pembelajaran konvensional.

3.6.3 Dokumentasi

Sugiyono (2014: 326) menyatakan dokumentasi merupakan catatan peristiwa. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu daftar nama siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal serta daftar nilai Ujian Akhir Semester (UAS) gasal tahun ajaran 2015/2016 untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Bukti tersebut

berupa gambar dan video selama proses pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas yang juga dapat digunakan sebagai bahan dokumentasi dalam penelitian ini. Dokumentasi yang digunakan setelah penelitian yaitu berupa nilai hasil tes akhir.

3.6.4 Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Karakteristik objek dapat berupa keterampilan, pengetahuan, bakat, minat, baik yang dimiliki oleh individu maupun kelompok (Widoyoko, 2015: 50). Teknik tes digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal pada materi membuat kerajinan dari kertas. Jenis tes yang digunakan adalah tes teori dan tes praktik. Tes teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda sebanyak 20 soal yang terdiri atas 4 alternatif jawaban dan masing-masing soal hanya mempunyai poin 1 jika jawabannya benar dan poin 0 jika jawabannya salah. Alasan memilih bentuk soal pilihan ganda, yaitu karena keunggulannya yang dapat diskor dengan mudah, cepat dan objektif serta dapat mencakup materi yang luas. Sedangkan tes praktik yang digunakan berupa unjuk kerja. Teknik tes dilakukan dalam dua tahap yaitu tes awal dan akhir. Tes awal dilaksanakan untuk mengetahui rata-rata nilai kedua kelas guna memastikan kemampuan awal sebelum dilakukan penelitian. Tes akhir digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol.

3.7 Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran” (Widoyoko, 2015: 51). Menurut Sugiyono (2014: 148), “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Fenomena yang dimaksud yaitu variabel penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes, yang dijabarkan sebagai berikut:

3.7.1 Instrumen Data Kualitatif (Non-Tes)

Instrumen untuk data kualitatif (non-tes) pada penelitian ini berupa: pedoman wawancara, instrumen observasi variabel teknik *modelling*, instrumen kegiatan praktik siswa, dan instrumen aktivitas siswa.

3.7.1.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan sebagai instrumen penelitian berbentuk pedoman wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara tidak terstruktur ini digunakan sebagai informasi awal untuk mengetahui berbagai permasalahan yang ada, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan apa yang akan diteliti. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Menurut Riduwan (2013: 74), “Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik”.

3.7.1.2 Instrumen Observasi Variabel Teknik Modelling

Pelaksanaan observasi terhadap teknik *modelling* bertujuan untuk mengukur dan untuk mengecek keterlaksanaan model pembelajaran di kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengamati teknik pembelajaran tersebut yaitu berupa lembar observasi. Indikator yang digunakan untuk mengukur teknik pembelajaran *modelling* merupakan adaptasi dari Bandura dalam Anni dkk (2012: 102-103) yaitu (1) pendahuluan (2) guru membimbing siswa pada tahap *perhatian* (3) guru membimbing siswa pada tahap *retensi* (4) guru membimbing siswa pada tahap *reproduksi* (5) guru membimbing siswa pada tahap *motivasional* (6) kegiatan akhir.

Adapun kisi-kisi instrumen observasi variabel teknik *modelling* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Variabel Teknik *Modelling*.

No	Aspek yang Diamati	Butir
1.	Melaksanakan kegiatan prapembelajaran	1
2.	Guru melakukan apresepsi	2
3.	Menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
4.	Guru membimbing siswa pada tahap perhatian	4
5.	Guru membimbing siswa pada tahap retensi	5
6.	Guru membimbing siswa pada tahap reproduksi	6
7.	Guru membimbing siswa pada tahap motivasional	7
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	8
9.	Guru memberikan penguatan	9
10.	Guru mengevaluasi hasil individu	10

Observer yang mengamati penulis dalam menerapkan teknik pembelajaran *modelling* di kelas eksperimen yaitu guru kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Ibu Dian Mulyaningsih, S. Pd. Lembar pengamatan teknik modeling dapat dilihat pada lampiran 12. Pengukuran pengamatan hasil teknik *modelling* yaitu menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Yonny 2010: 177)

Hasil data observasi ini dianalisis dengan pedoman kualifikasi persentase sebagai berikut:

- (1) 75% - 100% = sangat tinggi
- (2) 50% - 74,99% = tinggi
- (3) 25% - 49,99% = sedang
- (4) 0% - 24,99% = rendah

(Yonny, dkk, 2010: 175-6)

3.7.1.3 Instrumen Kegiatan Praktik Siswa

Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa tes praktik. Pengamatan tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk mengambil data berupa hasil praktik belajar siswa, dalam pembelajaran SBK yang menerapkan teknik *modelling*. Pengamatan hasil praktik belajar siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan instrumen kegiatan praktik siswa. Indikator tes praktik membuat kerajinan dari kertas dalam pembelajaran SBK yaitu: (1) komposisi; (2) bentuk; dan (3) fungsi (Direktorat 2010: 86). Kisi-kisi instrumen kegiatan praktik siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kegiatan Praktik Siswa

No	Indikator Kegiatan Praktik	Butir
1	Komposisi	1
2	Bentuk	2
3	Fungsi	3

Sumber: Lampiran nomor 13

Pengukuran pengamatan hasil praktik belajar siswa yaitu menggunakan rumus:

$$NA = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot}$$

(Depdiknas 2008: 13)

3.7.1.4 Instrumen Aktivitas Siswa

Pedoman observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Instrumen aktivitas siswa digunakan untuk mengukur aktivitas siswa pada pembelajaran SBK di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran SBK yang akan diukur yaitu: (1) kesiapan siswa dalam pembelajaran (2) keaktifan dalam bertanya pada guru (3) keberanian siswa dalam mengemukakan tanggapan atau pendapat (4) Keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran (5) kemampuan kerjasama antar siswa. Indikator tersebut mengadaptasi dari Slameto (2010) dalam buku “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya”. Kisi-kisi instrumen aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Siswa

No	Indikator Aktivitas Siswa	Butir
1	Kesiapan	1
2	Keaktifan	2
3	Keberanian	3
4	Keterlibatan	4
5	Kemampuan	5

Sumber: Lampiran nomor 16

Pengukuran pengamatan hasil aktivitas belajar siswa yaitu menggunakan

rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Yonny 2010: 177)

Hasil data observasi ini dianalisis dengan pedoman kualifikasi persentase sebagai berikut:

- (1) 75% - 100% = aktivitas sangat tinggi
- (2) 50% - 74,99% = aktivitas tinggi
- (3) 25% - 49,99% = aktivitas sedang
- (4) 0% - 24,99% = aktivitas rendah

(Yonny, dkk 2010: 175-6)

3.7.2 Instrumen Data Kuantitatif (Tes)

Instrumen tes yang digunakan sebagai instrumen penelitian berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan empat alternatif jawaban. Variabel hasil belajar pada penelitian ini diukur menggunakan instrumen yang berbentuk soal tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*). Sebelum soal digunakan untuk mengukur variabel

hasil belajar siswa, terlebih dahulu soal diujicobakan pada siswa di luar sampel sebagai kelompok uji coba. Uji coba tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menguji validitas dan realibilitas soal, serta untuk mengetahui tingkat kesukaran dan daya beda soal, dengan demikian instrumen yang akan digunakan dapat dikatakan layak dan baik sebagai pengukur variabel hasil belajar siswa.

Soal tes yang digunakan harus melalui pengujian validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Adapun kisi-kisi soal uji coba yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Uji Coba

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Nomor Soal
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	16.2.1 Mengenal kerajinan dari kertas	C2, C1, C1, C1, C1, C2, C1, C2, C2, C2, C1, C2, C1, C1, C1, C2, C1, C1, C1, C1, C2, C2, C1, C1, C3, C3, C1, C2, C1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, dan 40.
	16.2.2 Membuat Kerajinan dari Kertas	C1, C1, C3, C3, C3, C2, C1, C1, C2, C3.	8, 11, 13, 14, 17, 26, 28, 35, 36, dan 37.

Sumber: Lampiran nomor 23

3.7.2.1 Validitas Tes

Menurut Arikunto (2013: 211), "validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen". Dalam pengujian validitas, yang pertama dilakukan adalah dengan uji validitas logis dan selanjutnya uji validitas empiris.

3.7.2.1.1 Validitas Logis

Arikunto (2012: 80), “validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi merujuk pada kondisi sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran”. Pengujian validitas logis dapat dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengujian validitas logis melibatkan 3 penilai ahli, yaitu dosen pembimbing dan guru kelas. Penilai ahli yang pertama yaitu Bapak Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. (dosen pembimbing 1), Bapak Drs. Noto Suharto, M.Pd. (dosen pembimbing 2), dan Bapak Karyo, S.Pd. sebagai guru kelas V SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal.

Validitas logis terdiri dari dua macam, salah satunya yaitu validitas isi. Menurut Arikunto (2012: 81), validitas isi merujuk pada suatu kondisi sebuah instrumen yang disusun berdasar materi pelajaran yang dievaluasi. Oleh karena itu, penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar telaah validitas isi. Lembar telaah soal dapat dilihat pada lampiran 25.

3.7.2.1.2 Validitas Empiris

Arikunto (2012: 212) menyatakan sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman. Selanjutnya Riduwan (2015: 98) menyatakan setelah data didapat, dan ditabulasikan, kemudian pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengorelasikan antarskor item instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment*.

Soal yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu 20 soal pilihan ganda yang diparalelkan menjadi 40. Untuk kepentingan uji coba agar syarat validitas dan reliabilitas terpenuhi, soal dibuat secara paralel dan setara, baik cakupan materi

maupun tingkat kesukarannya. Hal ini juga bertujuan agar syarat-syarat soal tes sebagai instrumen penelitian terpenuhi.

Instrumen penelitian nantinya akan diujicobakan kepada responden yang bukan responden sesungguhnya. Langkah ini bisa disebut dengan uji coba instrumen. Uji coba ini akan dilaksanakan kepada responden kelas V SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal, dengan alasan siswa tersebut telah mendapatkan pembelajaran materi membuat kerajinan dari kertas ketika mereka duduk di kelas IV.

Pengujian validitas ini menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17 untuk mempermudah penghitungan tanpa memengaruhi hasil. Untuk mencari validitas dalam SPSS 17 ini menggunakan menu *Analyze – Correlate – Bivariate*. Pengambilan keputusan pada uji validitas dilakukan dengan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 0,05. Jika nilai positif dan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid. (Riduwan, 2015: 98). Berdasarkan perhitungan tersebut, dari 40 soal yang diujicobakan diperoleh item yang valid sebanyak 26 soal, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 36, dan 40. Rekapitulasi data validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran 27.

3.7.2.2 Reliabilitas Tes

Menurut Arikunto (2013: 221), “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan

hasil yang tetap. Pengujian reliabilitas didasarkan atas data uji coba instrumen yang dilakukan pada kelas V SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dengan tujuan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian agar dapat dipercaya untuk digunakan.

Berdasarkan alat tes yang berupa soal pilihan ganda dengan 4 jawaban dan identitas skor benar 1 dan salah 0, maka pengujian reliabilitas dengan menerapkan *Cronbach's alpha* pada program SPSS versi 17 menggunakan menu *analyze – scale – reliability analysis*. Sebelum melakukan perhitungan dengan menu tersebut data yang dimasukan harus dipastikan hanya data item yang valid saja. Sekaran dalam priyatno (2010: 98) menyatakan kriteria yang diambil menggunakan batasan 0,6. Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan 0,8 adalah baik. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6. Adapun rekap data hasil perhitungan reliabilitas menggunakan program SPSS versi 17 yaitu, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	26

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,941 artinya reliabilitas soal termasuk ke dalam kategori baik. Hasil uji reliabilitas soal dapat dilihat pada lampiran nomor 28.

3.7.2.3 Tingkat Kesukaran

Soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi, karena di luar jangkauannya (Arikunto 2012: 222).

Arikunto (2012: 223) menjelaskan bahwa bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Menurut Sudjana (2012: 137), taraf kesukaran yang digunakan untuk menganalisis indeks kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

- I = indeks kesukaran untuk setiap butir soal.
- B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal.
- N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksud.

(Sudjana, 2014: 137)

Kriteria yang digunakan yaitu semakin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut dan sebaliknya. Kriteria indeks kesulitan soal yakni sebagai berikut:

- 0,00 – 0,30 = soal kategori sukar
- 0,31 – 0,70 = soal kategori sedang

0,71 – 1,00 = soal kategori mudah

(Sudjana 2012: 137)

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan membandingkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal benar pada setiap butir soal dengan jumlah peserta tes. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh data yang valid dengan tingkat kesukaran ‘mudah’ terdapat pada nomor 1, 2, 7, 9, 15, 16, 18, 31 dan 35; tingkat kesukaran ‘sedang’ terdapat pada nomor 3, 8, 10, 13, 17, 19, 21, 25, 26, 30, 32, 34, dan 36; tingkat kesukaran ‘sukar’ terdapat pada nomor 4, 6, 28, dan 40. Rekapitulasi analisis tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran nomor 29.

3.7.2.4 Daya Beda

Menurut Arikunto (2012: 226), daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto 2012: 228-229)

Untuk menafsirkan hasilnya dapat dilihat melalui klasifikasi berikut:

$D = 0,00 - 0,20 =$ jelek

$D = 0,21 - 0,40 =$ cukup

$D = 0,41 - 0,70 =$ baik

$D = 0,71 - 1,00 =$ baik sekali

(Arikunto 2012: 232)

Dalam penghitungan daya beda, sebelum daya beda soal dianalisis, terlebih dahulu kelompok siswa dibagi menjadi dua yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Pengelompokkannya disesuaikan dengan jumlah skor soal atau jawaban benar yang didapat siswa. Pengujian daya beda soal diperoleh melalui penghitungan jumlah jawaban benar pada kelompok atas dibanding jumlah siswa pada kelompok atas dikurangi hasil jumlah jawaban benar pada kelompok bawah dibanding jumlah siswa pada kelompok bawah. Berdasarkan hasil perhitungan manual, dapat diketahui terdapat 7 soal berdaya beda cukup, 18 soal berdaya beda baik, dan 1 soal berdaya beda jelek. Rekapitulasi analisis daya beda soal dapat dilihat pada lampiran nomor 30.

Berdasarkan pertimbangan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda diperoleh soal yang layak sebagai instrumen penelitian. Soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 soal yaitu butir: 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 17, 18, 20, 25, 26, 30, 32, 33, 36, dan 39.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Soal

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Nomor Soal
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	16.2.2 Mengenal kerajinan dari kertas	C2, C1, C1, C1, C1, C2, C1, C1, C1, C1, C2, C1, C3, C2.	1, 2, 3, 4, 7, 9, 15, 18, 20, 25, 30, 32, 33, dan 39.
	16.2.2 Membuat Kerajinan dari Kertas	C1, C1, C3, C3, C2, C2.	8, 11, 14, 17, 26, dan 36.

Sumber: Lampiran nomor 31

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2014: 199).

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari:

3.8.1 Deskripsi data

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian eksperimen untuk menguji apakah teknik *modelling* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar SBK khususnya seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal.

3.8.2 Uji Prasyarat Analisis

Sugiyono (2014: 207) menyatakan langkah-langkah dalam analisis data meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan

masalah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji prasyarat analisis dilaksanakan untuk menguji data yang sudah didapatkan, sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan homogenitas data. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut:

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika persebarannya merata, maka data tersebut berdistribusi normal, oleh karena itu analisis pengujian menggunakan statistik parametris, yang dalam hal ini *independent samples t-test*. Jika data berdistribusi tidak normal, maka uji analisis yang digunakan yaitu rumus *U Mann Whitney*. Menurut Priyatno (2010: 71), uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan uji *Lillefors* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. Apabila signifikansi lebih besar dari 0.05, maka data dinyatakan normal, tetapi sebaliknya apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak normal. Penghitungannya menggunakan program SPSS versi 17.

3.8.2.2 Uji Homogenitas

Priyatno (2010: 76), menyatakan “uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi data adalah sama atau tidak”. Pengujian ini menggunakan program SPSS versi 17 yaitu dengan uji *Levene* dengan pengambilan keputusan dan penarikan simpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5%. Apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians homogen, namun apabila nilai

signifikansinya kurang dari 0,05, maka varians tidak homogen (Priyatno, 2010: 35).

3.8.3 Uji Kesamaan Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata dilaksanakan sebelum adanya perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan uji kesamaan rata-rata bertujuan untuk mengetahui kesetaraan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang digunakan dalam pengujian kesamaan rata-rata yaitu nilai ujian akhir semester (UAS) semester gasal tahun pelajaran 2015/-2016 kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. Uji kesamaan rata-rata dihitung menggunakan program SPSS versi 17 dengan menggunakan menu *Analyze – Compare Means – One Sample T Test*. Menurut Sugiyono (2013: 260-1), jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada perbedaan secara signifikan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak.

3.8.4 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Analisis akhir dilakukan setelah uji prasyarat analisis, pelaksanaan analisis akhir bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Caranya dengan menguji kebenaran hipotesis dan menyimpulkan hasil penelitian. Uji hipotesis dalam penelitian ini dibedakan menjadi uji perbedaan dan uji keefektifan. Uraian tentang uji hipotesis yaitu, sebagai berikut:

3.8.4.1 Uji Perbedaan

Uji perbedaan dalam penelitian ini menggunakan *independent samples t test*, untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data/sampel yang independen/tidak berhubungan. Pengujian dibantu dengan program SPSS versi 17 menggunakan menu *analyze – compare means- independent sample t test*. Untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pengambilan keputusan juga bisa dilihat dari nilai signifikasinya. Jika nilai signifikasinya $> 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikasinya $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno 2010: 36).

3.8.4.2 Uji Keefektifan

Uji keefektifan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan teknik *modelling*, efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas. Pengujian hipotesis menggunakan uji pihak kanan melalui *one sample t test*. Perhitungan akan dilakukan dengan bantuan SPSS versi 17, dengan langkah-langkah *analyze-compare means-independent sample t test*. Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} , maka H_0 diterima. Jadi, bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, begitupun sebaliknya (Priyatno 2010: 33-5).

Apabila hasil akhirnya ≥ 0 , maka dapat disimpulkan bahwa teknik *modelling* efektif terhadap hasil belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas, karena hasil kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sebaliknya, apabila hasil tes akhirnya ≤ 0 , maka teknik *modeling* tidak efektif

terhadap hasil belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas, karena hasil tes kelas eksperimen lebih rendah dari kelas kontrol.

3.8.5 Uji *U Mann Whitney*

Uji *U Mann Whitney* (*U test*) dilakukan jika data hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi tidak normal. Uji *U Mann Whitney* berguna untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Uji *U Mann Whitney* dengan menu *analyze – nonparametrics tests-legacy dialogs – 2 independent samples* kemudian beri tanda checklist pada *U Mann Whitney*. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_0 diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Ketentuan dalam uji *U Mann Whitney* yaitu apabila U_{hitung} kurang dari U_{tabel} atau nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila U_{hitung} lebih dari atau sama dengan U_{tabel} atau nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0.05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Priyatno 2012: 93).

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2016 di SD Negeri Randugunting 5 dan SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal tahun pelajaran 2015/2016. Kelas yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu kelas IV. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 57 siswa dengan rincian kelas eksperimen sebanyak 27 dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa.

Kegiatan pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Materi yang diajarkan yaitu tentang membuat kerajinan dari kertas. Kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang sama yaitu pembelajaran dan *posttest*. Perbedaannya terdapat pada teknik pembelajaran yang diterapkan. Di kelas eksperimen yaitu menggunakan teknik *modelling*, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model konvensional. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.1.1.1 Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan. Teknik yang diterapkan pada kelas eksperimen yaitu teknik *modelling*. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 28 April 2016 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pukul 07.00

sampai dengan pukul 08.10 (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu mengenal kerajinan dari kertas dan membuat kerajinan kertas *wycinanki*.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 2 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.10 (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu tentang *origami* dan membuat kerajinan kertas model burung.

Penelitian diakhiri dengan pemberian soal *posttest* yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Mei 2016 pukul 07.15 sampai dengan pukul 08.15. Alokasi waktu untuk kegiatan *posttest* yaitu 60 menit. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada pembelajaran di kelas eksperimen sama, namun dilakukan berulang selama dua pertemuan dengan penyampaian materi yang berbeda-beda. Pembelajaran yang dilaksanakan pada dua pertemuan tersebut terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal berlangsung selama 10 menit, diawali dengan membuka pembelajaran yaitu memberi salam, melakukan pengkondisian kelas dan berdo'a bersama. Guru menyiapkan media yang digunakan, melakukan presensi, dan memberikan apresiasi dengan cara memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru menulis judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru juga menyampaikan karakter yang diharapkan. dan memberikan motivasi agar siswa lebih semangat.

Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi yaitu guru menjelaskan materi yang dipelajari dan menarik perhatian siswa dengan menampilkan beberapa model berupa kerajinan dari kertas. Kemudian, guru melakukan tahap perhatian atau *atensi*. Kegiatan elaborasi yaitu

Guru memperagakan cara membuat bentuk kerajinan kertas dengan mendatangkan model yaitu salah satu siswa yang dianggap memiliki kemampuan menjadi model dengan bimbingan guru. Setelah itu, siswa melakukan tahap *retensi* dan tahap *reproduksi*. Kemudian, kegiatan konfirmasi yaitu tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami dan guru melakukan tahap *motivasional*.

Kegiatan akhir yaitu dengan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama dan evaluasi. Kemudian, memberikan tindak lanjut dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran nomor 8 dan 9.

4.1.1.2 Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan. Teknik yang diterapkan pada kelas kontrol yaitu model konvensional. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari jum'at, 29 april 2016 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.10 (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu mengenal kerajinan dari kertas dan membuat kerajinan kertas *wycinanki*.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.10 (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan yaitu tentang *origami* dan membuat kerajinan kertas model burung.

Penelitian diakhiri dengan pemberian soal *posttest* pada hari Sabtu, 7 Mei 2016 pukul 08.30 sampai dengan pukul 09.30. Alokasi waktu untuk kegiatan *posttest* yaitu 60 menit. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol

langkah-langkahnya sama, namun langkah-langkah tersebut dilaksanakan berulang selama dua pertemuan dengan materi yang berbeda-beda. Kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran terdiri dari tiga yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal berlangsung selama 10 menit, diawali dengan membuka pembelajaran yaitu memberi salam, melakukan pengkondisian kelas dan berdo'a bersama. Guru menyiapkan media yang digunakan, melakukan presensi, dan memberikan apresiasi dengan cara memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru menulis judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru juga menyampaikan karakter yang diharapkan. dan memberikan motivasi agar siswa lebih semangat.

Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi yaitu guru menjelaskan materi yang dipelajari dan menarik perhatian siswa dengan menampilkan beberapa model berupa kerajinan dari kertas. Kemudian, memberikan penjelasan mengenai cara membuat sebuah kerajinan dari kertas dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Kegiatan elaborasi yaitu siswa secara berkelompok membuat kerajinan kertas sesuai langkah-langkah yang telah disampaikan guru. Kemudian, sebagian siswa mempresentasikan hasil karyanya dan siswa lain menanggapi hasil yang dipresentasikan. Kegiatan konfirmasi yaitu tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami dan guru memberi apresiasi terhadap hasil karya siswa dengan memberi *reward* untuk memotivasi siswa.

Kegiatan akhir yaitu dengan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama dan evaluasi. Kemudian, memberikan tindak lanjut dan mengakhiri pembelajaran

dengan mengucap salam. Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran nomor 10 dan 11.

4.1.2 Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data merupakan gambaran umum mengenai data penelitian yang telah diperoleh dengan tujuan untuk mempermudah pembaca untuk memahami hasil penelitian. Berikut ini merupakan deskripsi data variabel bebas berupa teknik *modelling* dan variabel terikat berupa aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK khususnya seni rupa di kelas eksperimen dan kontrol.

4.1.2.1 Analisis Deskripsi Data Variabel Teknik Modelling

Pembelajaran yang dilaksanakan selama penelitian di kelas eksperimen menggunakan teknik pembelajaran *modelling*. Hasil skor pengamatan teknik pembelajaran *modelling* diperoleh selama pembelajaran berlangsung sebanyak dua kali pertemuan. Skor hasil pengamatan teknik pembelajaran *modelling* dirinci dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Nilai Pengamatan Teknik Pembelajaran *Modelling*

Pertemuan	Aspek yang diamati										Skor (%)	Kriteria
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	92,5	Sangat tinggi
2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	95	Sangat tinggi
Rata-rata	4	4	3,5	3,5	3,5	3	3,5	3,5	4	4	93,75	Sangat tinggi

Sumber: Lampiran nomor 12

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui skor perolehan pengamatan teknik *modelling* didapatkan rata-rata skor yaitu 93,75% dengan kriteria sangat tinggi. Skor akhir pengamatan teknik pembelajaran pada pertemuan pertama diperoleh skor akhir dengan presentase 92,5% dengan kriteria sangat tinggi. Pada pertemuan

kedua diperoleh skor akhir dengan presentase 95% dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru sudah menerapkan komponen-komponen teknik pembelajaran *modelling*.

4.1.2.2 Analisis Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas yang diteliti difokuskan pada aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Hasil nilai aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dalam pembelajaran mata pelajaran seni rupa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa

No	Kriteria Data	Aktivitas Siswa	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah siswa	27	30
2.	Skor rata-rata	85,22	78,85
3.	Median	83,00	78,00
4.	Modus	83 ^a	75 ^a
5.	Standar deviasi	6,066	4,729
6.	Varians	36,795	22,362
7.	Rentang	20	20
8.	Skor minimal	75	70
9.	Skor maksimal	95	90

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui data aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dengan jumlah 27 siswa, diperoleh skor rata-rata sebesar 85,22; median sebesar 83,00; modus sebesar 83; standar deviasi sebesar 6,066; varians sebesar 36,795; rentang sebesar 20; skor minimal sebesar 75; dan skor maksimal sebesar 95. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa, diperoleh skor rata-rata sebesar 78,85; median sebesar 78,00; modus sebesar 75; standar deviasi

sebesar 4,729; varians sebesar 22,362; rentang sebesar 20; skor minimal sebesar 70; dan skor maksimal sebesar 90.

Pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan di kelas eksperimen dilaksanakan dua kali pertemuan. Aktivitas belajar siswa diamati selama proses pembelajaran pada setiap pertemuan dengan berpedoman pada deskriptor. Nilai pengamatan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Nilai Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Eksperimen

Pertemuan	Kriteria (n=27)	Aspek yang diamati					Jumlah	Skor (%)	Kriteria Aktivitas
		A	B	C	D	E			
1	Jumlah	97	91	90	90	87	455	84,20	Sangat tinggi
	Rata-rata	3,59	3,37	3,33	3,33	3,22			
2	Jumlah	102	93	92	90	85	462	85,55	Sangat tinggi
	Rata-rata	3,78	3,44	3,41	3,33	3,15			
Jumlah		199	184	182	180	172	917	84,88	Sangat tinggi
Rata-rata		99,5	92	91	90	86			

Sumber: Lampiran 17 dan 18

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 84,88%. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 84,20%, termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pertemuan ke dua sebesar 85,55%. Rata-rata persentase aktivitas belajar tersebut termasuk dalam kriteria sangat tinggi (Yonny dkk, 2010: 175-6).

Pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan di kelas kontrol juga sejumlah dua pertemuan. Pada setiap pertemuan, aktivitas belajar siswa diamati selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada deskriptor. Berikut ini merupakan tabel data nilai aktivitas belajar siswa di kelas kontrol:

Tabel 4.4 Nilai Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Kontrol

Pertemuan	Kriteria (n=30)	Aspek yang diamati					Jumlah	Skor (%)	Kriteria Aktivitas
		A	B	C	D	E			
1	Jumlah	90	97	100	89	92	468	78	Tinggi
	Rata-rata	3,00	3,23	3,33	2,97	3,07			
2	Jumlah	90	103	99	87	91	470	78,3	Tinggi
	Rata-rata	3,00	3,43	3,30	2,90	3,03			
Jumlah		180	200	199	176	183	938	78,15	Tinggi
Rata-rata		90	100	99,5	88	91,5			

Sumber: Lampiran nomor 19 dan 20

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui rata-rata aktivitas belajar siswa kelas kontrol sebesar 78,15%. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 78,00%, termasuk dalam kriteria tinggi. Rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pertemuan ke dua sebesar 78,30%. Rata-rata persentase aktivitas belajar tersebut termasuk dalam kriteria tinggi (Yonny dkk, 2010: 175-6).

4.1.2.3 Analisis Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh akan diolah, dengan tujuan untuk menguji hipotesis mengenai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapat perlakuan. Hasil belajar yang dimaksud ialah nilai tes akhir materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 4 sebagai kelas kontrol. Tes akhir dalam penelitian ini diperoleh dari gabungan nilai *posttest* dan nilai praktik siswa. Deskripsi data variabel hasil belajar siswa juga dilengkapi dengan data sebelum penelitian, yaitu nilai UAS SBK kelas IV semester gasal tahun 2015/2016 kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui keadaan awal siswa. Deskripsi data pada variabel hasil belajar siswa dalam penelitian ini meliputi: jumlah siswa, skor rata-rata, median, modus, standar deviasi, varians, rentang, skor minimal, dan skor maksimal.

4.1.2.3.1 Nilai UAS SBK Semester Gasal (Data Awal)

Nilai UAS SBK semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas IV dari kedua SD dan untuk mengetahui bahwa kelas dari kedua SD memiliki kemampuan awal yang homogen. Deskripsi data nilai UAS SBK semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 dijelaskan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Deskripsi Data Nilai UAS SBK Semester Gasal

No.	Kriteria Data	Nilai UAS SBK Semester Gasal	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	27	30
2	Skor rata-rata	78,67	77,90
3	Median	80,00	78,00
4	Modus	80	80
5	Standar deviasi	3,893	3,575
6	Varians	15,154	12,783
7	Rentang	12	16
8	Skor minimal	70	70
9	Skor maksimal	82	86

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, diperoleh skor rata-rata sebesar 78,67; median sebesar 80,00; modus sebesar 80; standar deviasi sebesar 3,893; varians data sebesar 15,154; rentang data sebesar 12; skor minimal sebesar 70; dan skor maksimal sebesar 82. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, diperoleh skor rata-rata sebesar 77,90; median sebesar 78,00; modus sebesar 80; standar deviasi sebesar 3,575; varians data sebesar 12,783; rentang data sebesar 16; skor minimal sebesar 70; dan skor maksimal sebesar 86.

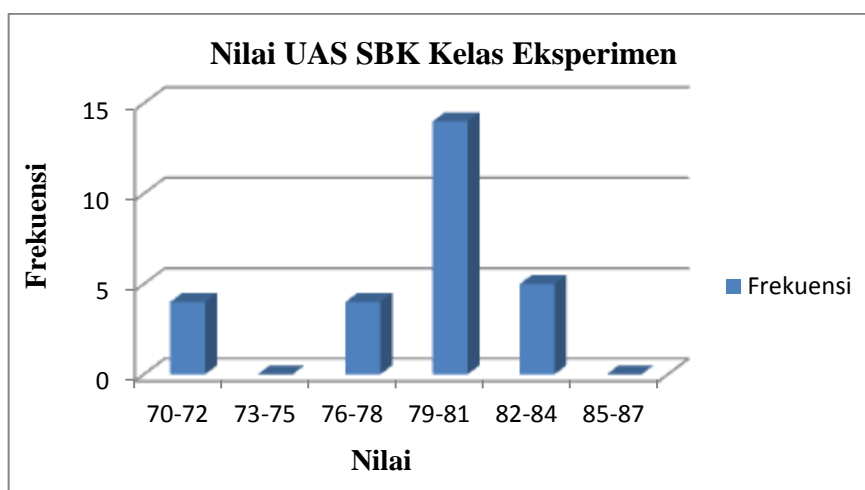
Berdasarkan nilai UAS SBK di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data seperti pada tabel 4.5. Agar lebih memahami data, perlu adanya distribusi frekuensi data. Distribusi frekuensi data merupakan pengelompokan data ke dalam beberapa kelas. Distribusi frekuensi nilai UAS SBK kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	f (frekuensi)	Nilai Interval	f (frekuensi)
70-72	4	70-72	2
73-75	0	73-75	4
76-78	4	76-78	11
79-81	14	79-81	11
82-84	5	82-84	0
85-87	0	85-87	2
Jumlah	27	Jumlah	30

Sumber: lampiran nomor 39

Penyajian data distribusi frekuensi nilai UAS SBK kelas IV dari kelas eksperimen dapat dilihat pada histogram 4.1.

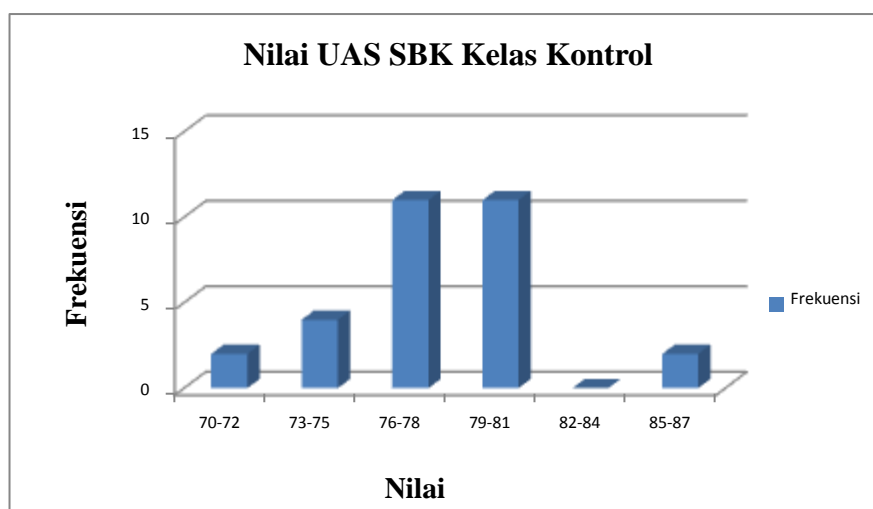


Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar histogram 4.1 menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai 70 sampai 72, tidak ada siswa yang

memperoleh nilai 73 sampai 75, ada 4 siswa yang memperoleh nilai 76 sampai 78, ada 14 siswa yang memperoleh nilai 79 sampai 81, ada 5 siswa yang memperoleh nilai 82 sampai 84, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai 85 sampai 87.

Penyajian data distribusi frekuensi nilai UAS SBK kelas IV dari kelas kontrol dapat dilihat pada histogram 4.2.



Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai UAS SBK Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar histogram 4.2 menunjukkan bahwa ada 2 siswa yang memperoleh nilai 70 sampai 72, ada 4 siswa yang memperoleh nilai 73 sampai 75, ada 11 siswa yang memperoleh nilai 76 sampai 78, ada 11 siswa yang memperoleh nilai 79 sampai 81, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 82 sampai 84, dan ada 2 siswa yang memperoleh nilai 85 sampai 87.

4.1.2.3.2 Hasil Belajar siswa (Data Akhir)

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh akan diolah, dengan tujuan untuk mengujian hipotesis mengenai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah mendapatkan perlakuan. Hasil belajar siswa diperoleh dari

gabungan nilai *posttest* dan tes praktik. Soal yang digunakan untuk *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan soal yang sudah teruji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Soal tes akhir terdiri dari 20 butir soal berbentuk pilihan ganda yang memiliki 4 alternatif jawaban. Sementara tes praktik yang digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa unjuk kerja yaitu, membuat kerajinan model burung dari bahan kertas. Adapun data hasil belajar siswa akan dipaparkan secara rinci dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Data Hasil Belajar (Data Akhir)

No.	Kriteria Data	Nilai Akhir	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	27	30
2	Skor rata-rata	82,00	75,97
3	Median	82,00	76,50
4	Modus	79	77
5	Standar deviasi	6,263	4,694
6	Varians	39,231	22,033
7	Rentang	29	19
8	Skor minimal	66	68
9	Skor maksimal	95	87

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, diperoleh skor rata-rata sebesar 82,00; median sebesar 82,00; modus sebesar 79; standar deviasi sebesar 6,263; varians data sebesar 39,231; rentang data sebesar 29; skor minimal sebesar 66; dan skor maksimal sebesar 95. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, diperoleh skor rata-rata sebesar 75,97; median sebesar 76,50; modus sebesar 77; standar deviasi sebesar 4,694; varians data sebesar 22,033; rentang data sebesar 19; skor minimal sebesar 68; dan skor maksimal sebesar 87.

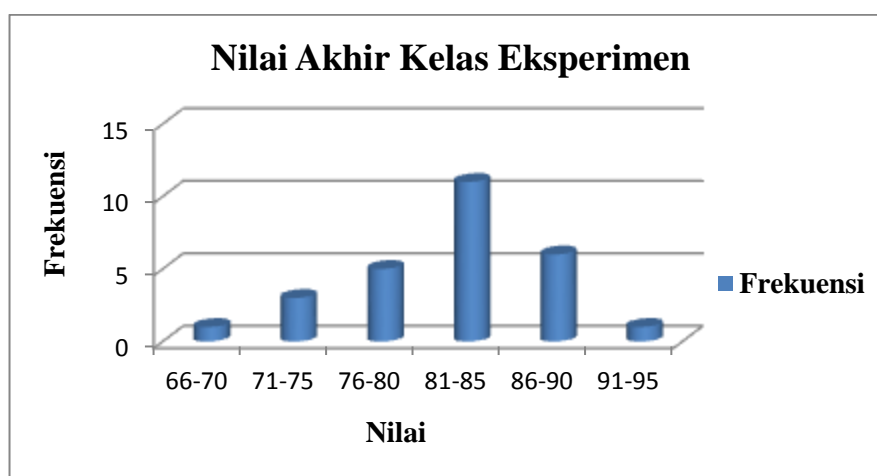
Berdasarkan tes akhir yang diberikan kepada siswa di kedua kelas, diperoleh data seperti pada Tabel 4.7. Untuk lebih memahami data secara mudah dan lengkap, perlu adanya distribusi frekuensi data. Sama halnya dengan data nilai UAS, data nilai tes akhir juga dibuat distribusi frekuensi dengan dasar pengelompokan data ke dalam beberapa kelas. Berikut ini tabel distribusi frekuensi nilai tes akhir di kelas eksperimen dan kontrol yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	f (frekuensi)	Nilai Interval	f (frekuensi)
66-70	1	68-71	6
71-75	3	72-75	7
76-80	5	76-79	11
81-85	11	80-83	4
86-90	6	84-87	2
91-95	1	88-91	0
Jumlah	27	Jumlah	30

Sumber: lampiran nomor 40

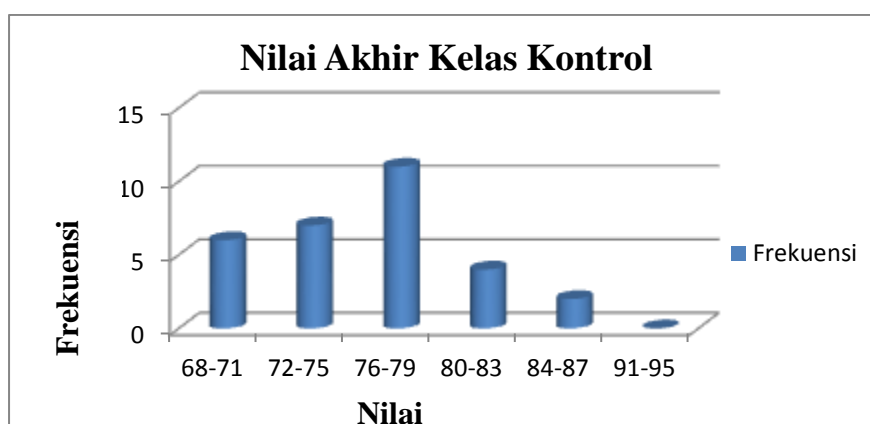
Penyajian data distribusi frekuensi nilai akhir kelas IV kelas eksperimen dapat dilihat pada histogram 4.3.



Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.8 dan gambar histogram 4.3 menunjukkan bahwa ada 1 siswa yang memperoleh nilai 66 sampai 70, ada 3 siswa memperoleh nilai 71 sampai 75, ada 5 siswa memperoleh nilai 76 sampai 80, ada 11 siswa memperoleh nilai 81 sampai 85, ada 6 siswa memperoleh nilai 86 sampai 90, dan ada 1 siswa memperoleh nilai 91 sampai 95.

Penyajian data distribusi frekuensi nilai akhir kelas kontrol dapat dilihat pada histogram 4.4.



Gambar 4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4.8 dan gambar histogram 4.4 menunjukkan bahwa ada 6 siswa yang memperoleh nilai 86 sampai 90, ada 7 siswa yang memperoleh nilai 72 sampai 75, ada 11 siswa yang memperoleh nilai 76 sampai 79, ada 4 siswa yang memperoleh nilai 80 sampai 83, ada 2 siswa yang memperoleh nilai 84 sampai 87, dan tidak ada siswa memperoleh nilai 88 sampai 91.

4.1.3 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh menggambarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Data hasil penelitian yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menginterpretasikan data yang telah terkumpul sekaligus menjawab

hipotesis penelitian. Sebelum melakukan analisis akhir (pengujian hipotesis) maka terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data yang telah diperoleh. Uji prasyarat analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji t, pengujian normalitas dan homogenitas. Berikut ini merupakan penjelasan dari hasil uji prasyarat analisis aktivitas dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.1.3.1 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai UAS SBK Semester Gasal (Data Awal)

Uji kesamaan rata-rata data nilai UAS SBK siswa kelas IV mata pelajaran seni rupa semester gasal tahun 2015/2016 digunakan untuk membandingkan dan membuktikan bahwa kedua kelas yang akan digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini mempunyai keadaan awal yang sama. Pengujian kesamaan rata-rata dalam penelitian ini menggunakan uji *one sample t test*. Berikut ini merupakan hasil analisis uji-t data nilai UAS SBK. Dasar pengambilan keputusannya yaitu, H_0 diterima jika nilai signifikansi pada kolom *sig. (2-tailed) > 0,05*, sedangkan H_0 ditolak jika nilai signifikansi pada kolom *sig. (2-tailed) < 0,05*. Simpulan hasil output analisis uji kesamaan rata-rata dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata

One-Sample Test						
	Test Value = 77.90					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Eksperimen	1.023	26	.316	.767	-.77	2.31

Sumber: Lampiran nomor 41

Berdasarkan Tabel 4.9 hasil uji kesamaan rata-rata data nilai UAS SBK semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki keadaan awal yang relatif sama. Perhitungan dengan rumus *one sample t test*, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,023, sedangkan harga t_{tabel} dengan $\alpha = 0,025$ (uji 2 sisi) dan $df = 26$ yaitu 2,056 (Priyatno 2010: 112). Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikan pada kolom *sig. (2-tailed)* sebesar 0,316. Dari perhitungan tersebut diperoleh $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-2,056 \leq 0,316 \leq 2,056$) dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,316 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai UAS SBK semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian kedua kelas telah memenuhi syarat untuk dilakukan penelitian eksperimen.

4.1.3.2 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis pada penelitian ini diantaranya yaitu analisis uji normalitas dan analisis uji homogenitas.

4.1.3.2.1 Hasil Uji Normalitas Variabel Aktivitas Belajar Siswa

Uji normalitas data variabel aktivitas belajar seni rupa siswa menggunakan *lilliefors* pada program SPSS versi 17. Setelah data diolah menggunakan SPSS versi 17, diperoleh hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kelas eksperimen	.161	27	.069	.926	27	.054

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Lampiran nomor 42

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat diketahui nilai signifikansi kelas eksperimen pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* sebesar 0,069. Nilai signifikansi aktivitas belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh lebih dari 0,05 ($0,069 > 0,05$). Hasil uji normalitas data aktivitas belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas kontrol	.163	27	.065	.955	27	.290

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Lampiran nomor 44

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diketahui hasil bahwa nilai signifikansi kelas kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* sebesar 0,065. Nilai signifikansi aktivitas belajar pada kelas kontrol berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 17 pada tabel menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh lebih dari 0,05 ($0,065 > 0,05$). Berdasarkan data tersebut maka kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih dari 0,05.

4.1.3.2.2 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa (Data Akhir)

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar seni rupa siswa kelas IV mata pelajaran SBK khususnya seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda, diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 82 dengan jumlah data 27 dan kelas kontrol sebesar 76 dengan jumlah data 30. Peneliti melakukan uji normalitas

menggunakan *lilliefors* pada program SPSS versi 17. Berdasarkan pengolahan data menggunakan SPSS versi 17, diperoleh data uji normalitas hasil belajar siswa kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai hasil belajar eksperimen	.131	27	.200*	.974	27	.719

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Lampiran nomor 43

Berdasarkan Tabel 4.12 dapat diketahui nilai signifikansi pada kelas eksperimen pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* sebesar 0,200. Nilai signifikansi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan data pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil pengolahan data uji normalitas hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai hasil belajar kontrol	.146	30	.101	.967	30	.454

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Lampiran nomor 43

Berdasarkan Tabel 4.13 dapat diketahui hasil nilai signifikansi pada kelas kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* sebesar 0,101. Nilai signifikansi hasil belajar siswa pada kontrol lebih dari 0,05 ($0,101 > 0,05$) sehingga dapat

disimpulkan data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai signifikansi pada uji normalitas data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Maka sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

4.1.3.2.3 Hasil Uji Homogenitas Variabel Aktivitas Belajar Siswa

Uji homogenitas data menggunakan uji dengan menggunakan program SPSS versi 17 dengan rumus *independent samples t test*, kemudian membandingkan nilai signifikansi *Levene's test*, dengan taraf signifikansi 0,05. Pengambilan keputusannya didasarkan pada hasil pengujian, yaitu H_0 diterima apabila nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan H_0 ditolak jika nilai signifikansinya $< 0,05$. Hasil *output* uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
nilai aktivitas	Equal variances assumed	2.838	.098
	Equal variances not assumed		

Sumber: Lampiran nomor 42

Berdasarkan tabel 4.14, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,098. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,098 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data nilai aktivitas siswa yang berdasarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

4.1.3.2.4 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa

Uji homogenitas data hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 17 yaitu dengan rumus *independent samples t test*, kemudian

membandingkan nilai signifikansi *Levene's test*, dengan taraf signifikansi 0,05. Pengambilan keputusannya didasarkan pada hasil pengujian, yaitu H_0 diterima apabila nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan H_0 ditolak jika nilai signifikansinya $< 0,05$. Hasil *output* uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
nilai hasil belajar	Equal variances assumed	1.228	.273
	Equal variances not assumed		

Sumber: Lampiran nomor 43

Berdasarkan Tabel 4.15 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,273. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,273 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil belajar siswa yang berdasarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

4.1.3.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah semua uji prasyarat terpenuhi, baik uji normalitas maupun uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji hipotesisnya menggunakan *independent sample t test* dengan bantuan program SPSS versi 17. Uji hipotesis berguna untuk mengetahui simpulan penelitian dan untuk mengetahui hipotesis yang diterima. Berikut ini merupakan analisis uji t aktivitas belajar siswa.

4.1.3.3.1 Uji Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa

Uji perbedaan aktivitas siswa dalam penelitian ini menggunakan

independent sample t test, dengan taraf signifikansi 0,05. Untuk mengetahui apakah H_a dan H_0 diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom *t test for equality of means*. Ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis perbedaan yaitu dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak, tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima. Uji perbedaan aktivitas belajar yang dilakukan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.16 Hasil Uji Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa

		t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
nilai aktivitas	Equal variances assumed	4.774	55	.000	6.822	1.429	3.959	9.686
	Equal variances not assumed	4.711	48.860	.000	6.822	1.448	3.912	9.733

Sumber: Lampiran nomor 44

Berdasarkan Tabel 4.16 dapat diketahui t_{hitung} yaitu 4,774. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sampel sebanyak 57 orang, maka nilai derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 57 - 2 = 55$ dan taraf kesalahan 5%. Karena untuk uji 2 sisi ($0,05 : 2 = 2,5\%$) maka dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 2,004$. Berdasarkan kolom *Equal variances assumed* (homogen), dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 4,774$. Dari perhitungan tersebut diperoleh $4,774 > 2,004$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_{01}

ditolak dan H_{a1} diterima atau terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* pada mata pelajaran SBK khususnya seni rupa dengan kelas yang tidak menerapkan teknik pembelajaran *modelling*.

4.1.3.3.2 Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Uji perbedaan Hasil belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test*, dengan taraf signifikansi 0,05. Untuk mengetahui apakah H_a dan H_0 diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom *t test for equality of means*.

Ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis perbedaan yaitu dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak, tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima. Uji perbedaan hasil belajar yang dilakukan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa

		t-test for Equality of Means						
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
nilai hasil belajar	Equal variances assumed	4.141	55	.000	6.033	1.457	3.114	8.953
	Equal variances not assumed	4.079	47.945	.000	6.033	1.479	3.060	9.007

Sumber: Lampiran nomor 45

Berdasarkan Tabel 4.17 dapat diketahui nilai t_{hitung} yaitu 4,141. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sampel sebanyak 57 orang, maka nilai derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 57 - 2 = 55$ dan taraf kesalahan 5%. Karena untuk uji 2 sisi ($0,05 : 2 = 2,5\%$) maka dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 2,004$. Berdasarkan kolom *Equal variances assumed* (homogen), dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 4,141$. Dari perhitungan tersebut diperoleh $4,141 > 2,004$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifiansi yang diperoleh $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* pada mata pelajaran SBK khususnya seni rupa dengan kelas yang tidak menerapkan teknik pembelajaran *modelling*.

4.1.3.3.3 Uji Keefektifan Aktivitas Belajar Siswa

Pada penelitian ini, uji keefektifan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan melalui *one sample t test*. Pengujian menggunakan bantuan program SPSS versi 17, dengan menu *analyze-compare means-one sample t test*. Untuk mengetahui H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Setelah data diolah diperoleh hasil uji keefektifan aktivitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Hasil Uji Keefektifan Aktivitas Belajar Siswa

One-Sample Test						
	Test Value = 78.2					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Eksperimen	6.015	26	.000	7.022	4.62	9.42

Sumber: Lampiran nomor 44

Berdasarkan Tabel 4.18 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,015, kemudian nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} . Nilai t_{tabel} diperoleh dengan melihat tabel t pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $27-1 = 26$ yaitu t_{tabel} sebesar 2,056. Berdasarkan hasil pengujian, dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,015 > 2,056$). Sementara itu nilai signifikansi pada kolom *sig 2 tailed* menunjukkan angka 0,000 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV yang menggunakan teknik *modelling* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional. Dengan kata lain, teknik pembelajaran *modelling* efektif secara signifikan untuk meningkatkan aktivitas belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas.

4.1.3.3.4 Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian ini, uji keefektifan hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan melalui *one sample t test*. Pengujian menggunakan bantuan program SPSS versi 17, dengan menu *analyze-compare means-one sample t test*. Untuk mengetahui H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Setelah data diolah diperoleh hasil uji keefektifan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19 Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa

One-Sample Test						
	Test Value = 76					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Eksperimen	4.978	26	.000	6.000	3.52	8.48

Sumber: Lampiran nomor 45

Berdasarkan Tabel 4.19 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,978. Langkah selanjutnya yaitu membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05 : 2 = 0,025$ (uji dua sisi) dan $df = n-1$ atau $27-1 = 26$ dan hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,056. Pengambilan keputusan dilakukan dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Berdasarkan hasil pengujian dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,978 > 2,056$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan nilai signifikansi pada kolom *sig 2 tailed* menunjukkan angka 0,000. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas siswa kelas IV yang menggunakan teknik *modelling* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional. Dengan kata lain, teknik *modelling* efektif secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa dengan Penerapan Teknik Pembelajaran *Modelling*

Perbedaan aktivitas belajar siswa yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional dalam pembelajaran seni rupa dapat diketahui berdasarkan data yang diperoleh pada saat pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan antara aktivitas belajar seni rupa yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dan aktivitas belajar seni rupa dengan model pembelajaran konvensional. Hasil dari penelitian ini, memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Martini, Umi Nadziroh, Endah Puwantiningsih, Rini Dian Prasanti, George, Iin Sugiarti, Shierin, Gede Agus Utama, Ismiyatun, dan Waitdya Susilawati yang menunjukkan hasil bahwa teknik pembelajaran *Modelling* lebih baik dari pada model konvensional.

Aktivitas belajar siswa yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* sesuai dengan teori Slameto (2010: 36) yang terdiri dari aktivitas yaitu siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, dan berdiskusi dengan guru. Aktivitas belajar tersebut nampak pada saat menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dan kemudian dijabarkan menjadi lima deskriptor. Kriteria tersebut digunakan sebagai pedoman dalam menilai aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.

Hasil nilai aktivitas siswa dapat dilihat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa. Data yang diperoleh merupakan hasil pengamatan peneliti terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati pada

aktivitas siswa antara lain kesiapan siswa dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya pada guru, keberanian dalam mengemukakan pendapat, keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan kemampuan kerjasama antar siswa.

Pembelajaran yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* berdampak positif pada keberhasilan pembelajaran SBK. Siswa mendapat pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Siswa tidak hanya mendapat pembelajaran yang bersifat abstrak, namun terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sebab siswa membuat suatu produk yang telah dimodelkan oleh guru atau model dari luar. Siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan model yang dapat ditiru. Hal ini sejalan dengan teori Andayani (2014: 188) yang mengemukakan bahwa teknik *modelling* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menampilkan model yang dapat dilihat, dirasa dan bahkan ditiru oleh siswa. Penerapan teknik *modelling* yang kreatif dan inovatif juga dapat meningkatkan performansi guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga keterampilan dan kompetensi guru meningkat. Penerapan teknik *modelling* juga meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran SBK, serta mata pelajaran lain sebagai dampak pengiringnya.

Nilai aktivitas yang telah dijelaskan di atas, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol membuktikan bahwa aktivitas belajar pada kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *modelling* lebih tinggi. Rata-rata nilai aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi karena pengaruh penerapan teknik pembelajaran yang digunakan, yaitu teknik pembelajaran *modelling*.

Nilai aktivitas belajar siswa kelas eksperimen sebesar 84,88% tergolong dalam kategori sangat tinggi, sementara nilai aktivitas pada kelas kontrol sebesar 78,15% termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran di kelas kontrol menerapkan model konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen selama dua pertemuan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar seni rupa siswa kelas IV pada materi membuat kerajinan dari kertas yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional.

4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Teknik Pembelajaran *Modelling*

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar siswa yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dengan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hasil dari penelitian ini, memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Martini, Umi Nadziroh, Endah Puwantiningsih, Rini Dian Prasanti, George, Iin Sugiarti, Shierin, Gede Agus Utama, Ismiyatun, dan Waitdya Susilawati yang menunjukkan hasil bahwa teknik pembelajaran *Modelling* lebih baik dari pada model konvensional. Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* berbeda dari hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional dilihat dari rata-rata nilai akhir yaitu gabungan nilai *posttest* dan nilai praktik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen 82 sedangkan di kelas kontrol 76. Data tersebut

menunjukkan nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan teknik pembelajaran *modelling* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik pembelajaran *modelling*.

Penggunaan teknik pembelajaran *modelling*, membuat belajar menjadi suatu proses yang benar-benar dirasakan siswa. Hal tersebut, karena teknik *modeling* termasuk dalam Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) yang penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini merupakan pembuktian teori Daryanto (2012:153) yang mengemukakan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Secara tidak langsung, melalui penerapan teknik pembelajaran *modelling*, siswa telah membangun pengetahuannya sendiri diikuti model yang bisa ditiru, sehingga materi pelajaran yang disampaikan guru lebih dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan, pada saat proses pembelajaran siswa memperhatikan model dan siswa secara langsung menirukan model yang telah diperagakan, melalui kegiatan tersebut siswa mampu memperagakan kembali yang telah dijelaskan guru menggunakan teknik yang lebih mudah dipahami.

Penggunaan teknik pembelajaran *modelling* memberi pengalaman langsung bagi siswa untuk mencari sendiri konsep pengetahuan yang belum dimilikinya. Pengetahuan yang didapatkan menjadi lebih bermakna dan siswa

lebih mudah memahami karena mengalami langsung. Hal ini merupakan pembuktian teori Susanto (2015: 4) yang mengemukakan belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Siswa dalam pembelajaran aktif untuk menirukan yang telah diperagakan model. Hal tersebut ditandai dengan keantusiasan siswa saat melakukan unjuk kerja membuat kerajinan dari bahan kertas.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar seni rupa siswa kelas IV pada materi membuat kerajinan dari kertas antara pembelajaran yang menerapkan teknik *modelling* dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional.

4.2.3 Keefektifan Teknik *Modelling* terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan teknik pembelajaran *modelling* lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut merupakan pembuktian teori Hamalik (2015: 171) yang mengemukakan pengajaran yang efektif merupakan pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau melakukan aktivitas sendiri. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam pembelajaran.

Pertanyaan di atas dapat diketahui melalui skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang diperoleh masing-masing kelas. Kelas eksperimen memperoleh skor

rata-rata dengan persentase 84,88% tergolong dalam kriteria sangat tinggi, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata dengan persentase 78,15% tergolong kriteria tinggi. Persentase tersebut tergolong tinggi, namun angka tersebut lebih rendah jika dibandingkan dengan rata-rata nilai aktivitas belajar pada kelas eksperimen.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat ditunjukkan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran pada kelas yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling*. Aktivitas yang dilakukan bermacam-macam dan hampir semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling*. Penggunaan model tersebut menjadikan siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen selama dua pertemuan, diperoleh data aktivitas belajar siswa yang membuktikan bahwa teknik pembelajaran *modelling* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut membuktikan teori Susanto (2015: 53) yang menyatakan suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif. Keaktifan tersebut dapat dilihat dari segi fisik, mental, maupun sosial, karena dalam proses pembelajaran aktivitas yang dominan ada pada siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa yang telah dijelaskan di atas, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol membuktikan bahwa aktivitas belajar pada kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *modelling* lebih tinggi. Rata-rata nilai aktivitas siswa kelas

eksperimen lebih tinggi karena pengaruh penerapan model pembelajaran yang digunakan, yaitu teknik pembelajaran *modelling*. Rata-rata nilai aktivitas belajar siswa kelas eksperimen tergolong dalam kategori sangat tinggi, sementara rata-rata nilai aktivitas pada kelas kontrol termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran di kelas kontrol menerapkan model konvensional. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan teknik pembelajaran *modelling* efektif terhadap aktivitas belajar seni rupa siswa kelas IV materi membuat kerajinan dari kertas.

4.2.4 Keefektifan Teknik *Modelling* terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil belajar siswa dengan penerapan teknik pembelajaran *modelling* lebih efektif dari pada hasil belajar siswa dengan penerapan model konvensional. Keefektifan tersebut dilihat dari penguasaan perilaku yang dipelajari siswa. Hal ini menjawab teori yang dikemukakan Susanto (2015: 54), menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tingkah laku yang positif tersebut ditunjukkan dengan berbagai aktivitas yang telah dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran.

Pada teknik *Modelling* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan suatu pembelajaran. Hal tersebut memperkuat teori Rusman (2014:196-197). *Modelling* merupakan metode pembelajaran yang cukup penting dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebab pada tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran

agar siswa bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

Pelaksanaan teknik pembelajaran *modelling* mudah diterapkan dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Langkah-langkah pelaksanaan teknik pembelajaran *modelling* memungkinkan siswa untuk aktif menirukan suatu model dan melakukan sesuatu secara langsung. Hal tersebut memperkuat teori Desmita (2014: 35) yang menyatakan anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Hasil belajar siswa yang diamati pada penelitian ini cenderung pada ranah kognitif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan 4 alternatif jawaban. Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Soal yang digunakan terdiri dari domain kognisi tingkat C1, C2, dan C3 dengan tingkat kesukaran soal mudah, sedang dan sukar.

Hasil penelitian yang diperoleh membuktikan bahwa pembelajaran yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* efektif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menerapkan model konvensional dilihat dari rata-rata nilai akhir yaitu gabungan nilai *posttest* dan nilai praktik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pernyataan tersebut memperkuat

pendapat Susanto (2015: 54) mengemukakan pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa yang belajar menggunakan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran yang menerapkan teknik *modelling* siswa dituntut untuk mampu menirukan model yang disediakan. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 82 sedangkan di kelas kontrol 76. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen mampu mengerjakan soal *posttest* dan soal praktik dengan tepat.

Guru menerapkan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa. Tugas yang diberikan meskipun mudah namun antusias siswa di kelas kontrol masih rendah. Pembelajaran yang berlangsung di kelas kontrol lebih didominasi oleh guru. Siswa juga kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang bermakna bagi siswa. Pada dasarnya guru berperan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Anni dkk (2007: 15-16) menyatakan guru yang profesional dituntut mampu mendesain pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa, menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran, dan mengelola kelas.

Model pembelajaran konvensional kurang cocok dengan karakteristik siswa yang senang melakukan kegiatan secara langsung pada saat pembelajaran sehingga jika siswa hanya berdiskusi dan mendengarkan maka interaksi yang terjadi sangat terbatas. Oleh sebab itu pembelajaran yang baik haruslah

mengaktifkan siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan berbagi pengetahuan, serta melatih siswa untuk membangun dan menemukan pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa yang telah dijelaskan tersebut, membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* lebih tinggi. Dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *modelling* efektif terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV materi membuat kerajinan dari kertas dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang menerapkan model konvensional.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal pada pembelajaran SBK khususnya seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas menunjukkan bahwa:

- a) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas antara yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penghitungan menggunakan rumus *independent samples t test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,774 > 2,004$).
- b) Aktivitas belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas yang menggunakan teknik pembelajaran *modelling* lebih efektif daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,015 > 2,056$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- c) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas antara yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* dengan yang menerapkan

- d) model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penghitungan menggunakan rumus *independent samples t test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,141 > 2,004$).
- e) Hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran seni rupa materi membuat kerajinan dari kertas yang menerapkan teknik pembelajaran *modelling* lebih efektif daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 17 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,978 > 2,056$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen tentang “Keefektifan Teknik *Modelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Kerajinan dari Kertas Siswa Kelas IV Sd Negeri Randugunting 5 Kota Tegal” yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian tersebut:

5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa teknik *modelling* lebih efektif daripada model konvensional, guru hendaknya menerapkan teknik tersebut di kelasnya pada pembelajaran SBK. Sebelum menerapkan teknik *modelling* hendaknya guru memahami langkah-langkah dalam melaksanakan

teknik *modelling* dan merencanakan pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran sesuai dengan harapan. Media yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran hendaknya disiapkan dengan baik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan teknik *modelling* perlu memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, sehingga hasil kerajinan yang dibuat sesuai dengan model. Hal tersebut dikarenakan teknik pembelajaran *modelling* memiliki banyak pengaruh terhadap siswa saat model memperagakan cara membuat suatu kerajinan dari kertas. Siswa harus benar-benar memperhatikan model yang ada di depan agar bisa meniru langkah-langkah dari model tersebut, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu, siswa harus lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, sehingga aktivitas dan hasil belajar dapat meningkat.

5.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah dapat membuat suatu kebijakan-kebijakan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran teknik *modelling* khususnya pada pembelajaran SBK. yang dapat dilakukan misalnya dengan mengikutsertakan guru dalam seminar pendidikan agar guru lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran lebih diperlengkap untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat.

5.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti lanjutan yang ingin melakukan penelitian sejenisnya disarankan untuk memperhatikan kelemahan-kelemahan teknik *modelling*. Selain itu, peneliti lanjutan perlu mengkaji lebih dalam mengenai teknik *modelling*, sehingga penelitian yang dilakukan semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. 2014. *Pendekatan Sainifik & Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anitah W, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anni, Catharina Tri dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Press.
- Daryanto dkk. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Giaglis. George M. *A Taxonomy Of Business Process Modelling And Information Systems Modelling Techniques*. Brunel University. (Diunduh, 25/03/16)
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta Sinar Grafika Offset.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pemebelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ismiyatun. 2011. *Penerapan Metode Modelling untuk Meningkatkan Pengembangan Agama Islam Materi Pokok Manasik Haji di Kelompok B RA Al-Insyirah Palebon Pedurungan Semarang Tahun 2010/2011*. Semarang: Institut Agama Islam Negeri walisongo. (Diunduh, 15/03/16)

- Martini. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran CTL dengan Modelling dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Matematika Geometri dan Pengukuran di SD Negeri Togogan 02 Srengat Blitar*. Malang: Universitas Negeri Malang. (Diunduh, 15/03/16)
- Muharam E dkk. 1992/1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Nadziroh, Umi. 2010. *Peningkatan Keterampilan Sholat dengan Tehknik Modelling The Way di Kelas II MI Miftahunnajihin Kauman Lor Kecamatan Pabelan Kabupaten Salatiga Tahun Pelajaran 2009/2010*. Salatiga: STAIN Salatiga. (Diunduh, 12/03/16)
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Power, Bianca dan Christoper Klopper. 2001. The Classroom practice of creative art educationin NWS Primary School: A Descriptive Account, Internasional Jurnal Of Education and The Art. [Http://www.ijea.org/](http://www.ijea.org/).(accessed 29/03/16)
- Prasanti, Rian Dian. 2015. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Jenis-jenis Unsur Tari Nusantara Melalui Teknik Modelling Pada Siswa kelas IV SD Negeri Pendawa 01 Kabupaten Tegal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (Diunduh, 13/03/16)
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta: Media Kom.
- Purwantiningsih, Endah. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Teknik Modelling bagi Siswa Kelas V SD Negeri 01 di Kalijirak Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. (Diunduh, 12/03/16)
- Ramadhan, Willy. (2012). (PICT & Vid) Wycinanki Seni Memotong Kertas dari Polandia. Tersedia di <http://archive.kaskus.co.id/thread/15114134/0/pict-vidwycinanki-seni-memotong-kertas-dari-polandia>. (Diunduh, 13/04/16)
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuik Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Rifa'i RC, Achmad dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Siregar, Eveline dkk. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Shierin. 2015. *Modelling Self-Heating in Compost Piles: Application of Reaction Engineering Approach*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan. (Diunduh, 17/03/16)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemarjadi, dkk. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiarti, Iin. 2013. *Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Teknik Modelling dalam Pembelajaran Matematika (PTK Pada Siswa Kelas V SD Negeri Mangunrejo, Purwodadi Tahun 2012/2013)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. (Diunduh, 13/03/16)
- Sugiyono. 2014. *Model Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarya, Zakarias, dkk. 2008. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

- Susilawati, Waitdya. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan dan Benda Konstruksi melalui Teknik Modelling di Kelas IV SD Negeri Gantungan 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (Diunduh, 12/03/16)
- Sutama, Gede Agus. 2014. *Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (Diunduh, 23/03/16)
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Dasar 1945. Jakarta: TB Nur Agenci.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, Eko P. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia. (2014). Vytynanki (Wycinanki). Tersedia di [https://id.wikipedia.org/wiki/Vytynanky_\(Wycinanki\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Vytynanky_(Wycinanki)). (Diunduh, 13/04/2016)
- Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta: Referensi.
- Yonny, A.dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Lampiran 1

Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur

Hari, tanggal : Senin, 18 Januari 2016

Nara sumber : Guru kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal

Tempat : SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal

1. Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal?
2. Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal?
3. Berapa jumlah siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal?
4. Adakah kendala yang ditemui pada saat pembelajaran SBK khususnya seni rupa? Apa kendala tersebut?
5. Berapa batas KKM untuk mata pelajaran SBK khususnya pada seni rupa di SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal?
6. Berapa jumlah siswa yang tidak melampaui batas KKM?
7. Model apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran SBK khususnya seni rupa?
8. Media apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran SBK khususnya seni rupa?

Lampiran 2

PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI RANDUGUNTING 5

Jl. Arum No. 45 Telp. (0283) 340320 - TEGAL

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI RANDUGUNTING 5
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
(KELAS UJI COBA)

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Nova Subekti	L
2	Doni Riyanto	L
3	Candra Pramudita	L
4	Fitri Nur Azizah	P
5	Krisna Pandu	L
6	Mohammad Sendy Juniarta	L
7	Syah'roni Anggi Setiawan	L
8	Aisyu Nabila	P
9	Ananda Asti Arielia Islami	P
10	Catur Arya Wibowo	L
11	Dephy Indah Agustin	P
12	Dian Nurmalasari	P
13	Dimas Fajar Nursidik	L
14	Dimas Rizki Purnomo	L
15	Fadilatun Nisa	P
16	Fikri Yanuar Arafat	L
17	Indah Priandini	P
18	Karina Tri Ramadhani	P
19	Marsya Febilla	P

20	Mohammad Aldi Dwi Saputra	L
21	Muhammad Sa'dani	L
22	Nur Rizqi Febriani	P
23	Peppy Winda Kristi	P
24	Sabrina Ratu Aqilah	P
25	Triana 'Athiyah Nu'ma	P
26	Yanuar Anisa	P
27	Yunita Asri Prameswari	P
28	Zaenis Aulia Zahro	P
29	Zahro Alifah Risqi	P
30	Faiq Purbandharu	L

Mengetahui

Kepala SDN Randugunting 5



Neti Widayanti, S.Pd.
NIP 19641107 198508 2 003

Guru Kelas V



Karvo, Spd.
NIP 19690126 200701 1 008

Lampiran 3



PEMERINTAH KOTA TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI RANDUGUNTING 5
Jl. Arum No. 45 Telp. (0283) 340320 - TEGAL

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 5
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
(KELAS EKSPERIMEN)

NOMOR		NAMA	JENIS KELAMIN
NO	INDUK		
1	1438	M. Saidal Ardani	L
2	1505	Aditya Putra	L
3	1507	Aldi Firmansyah	L
4	1511	Dandi Hendriansyah	L
5	1517	Faras Rama Budi F	L
6	1524	M. Bhani Firmansyah	L
7	1525	M. Syarifudin	L
8	1532	Satriya Ramadhan	L
9	1546	Andra Setia Ramadhani	L
10	1547	Anna Deslinda Rosanti	P
11	1548	Baqi Ayubi	L
12	1549	Bilqis Kharomatun Aulia	P
13	1551	Dhini Ratnasari	P
14	1552	Elga Brigita Aulia	P
15	1554	Hafiz Falen Indi Santoso	L
16	1555	Hanif Mubaroq	L
17	1557	Mahda Fakia	L
18	1559	Moh. Ayub Santoso	L
19	1560	Moh. Hassan Effendi	L

20	1561	Moh. Zaki Esa Ramadhani	L
21	1563	Mugi Pranoto	L
22	1566	Reyghi Bachtiar	L
23	1568	Silviana Salsabila	P
24	1571	Tisya Putri Ramadini	P
25	1572	Tulus Saputra	L
26	1602	Novi Sokhibah	P
27	1637	Ocha Osara	P

Mengetahui

Kepala SDN Randugunting 5



Neti Widavanti, S.Pd.

NIP 19641107 198508 2 003

Guru Kelas IV

Dian Mulvaningsih, S.Pd.

NIP 19841230 200903 2 005

Lampiran 4



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI RANDUGUNTING 4

Jl. Arum No. 45A Telp. (0283) 3320128 - TEGAL


**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 4
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
(KELAS KONTROL)**


NOMOR		NAMA	JENIS KELAMIN
NO	INDUK		
1	1369	Ridwan Maulidin	L
2	1375	Diaz Salsabilla Putri	P
3	1382	Muh. Syahril	L
4	1405	Ardan Fadilah	L
5	1406	Aulia Maesta Lestari	P
6	1407	Diva Aulia Ardiyanti	P
7	1408	Elsa Oktavia	P
8	1409	Fairus Syaqlah	L
9	1410	Fajar Niko Pratama	L
10	1412	Fatikhatus Zahro	P
11	1413	Faulita Maulida	P
12	1415	Iqbal Majid Ramadhan	L
13	1417	Lola Revalina	P
14	1418	M. Arif Budiman	L
15	1419	Moh. Dwi Septian	L
16	1420	Muh. Daffa Ramadhan	L
17	1421	Nabila Citra Ayu	P
18	1423	Naswa Aulia Saputri	P

19	1424	Nida Rizky Awaliya	P
20	1425	Nisa Feroshinta	P
21	1426	Nur An Nisa	P
22	1427	Panji Pramudia B.	L
23	1428	Putri Estiningtyas	P
24	1429	Rafazia Zaveira R.	P
25	1430	Sabrina Ais Zahra	P
26	1431	Safia Tuddina	P
27	1432	Zacky Al Arsyah A.	L
28	1433	Zayniti Damar P.	L
29	1502	Sherly Serabanu	P
30	1504	Eggi Dyah Ayu Ramadani	P


Mengetahui

Plt. Kepala SDN Randugunting 4




Neti Widayanti, S.Pd.
 NIP 19641107 198508 2 003

Guru Kelas IV



Heru Sayuti, S.Pd.
 NIP 19630114 198508 2 002

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal
 Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
 Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan anrancangan sendiri	Beberapa Hasil Kerajinan dari Bahan Alam	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui dan menyebutkan langkah-langkah membuat karya kerajinan Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan langkah-langkah membuat karya kerajinan Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik: Lisan, tertulis Bentuk: Essay Instrumen: Lembar pengamatan, Lembar kerja siswa 	6jp x 35 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku pegangan guru dan buku pedoman Buku paket SBK kelas IV

Mengetahui
 Kepala SDN Randugunting 5

 Neti Widayanti, S.Pd.
 NIP 19641107 198508 2 003


Guru Kelas IV


 Dian Mulyaningsih, S.Pd.
 NIP 19841230 200903 2 005



PENGEMBANGAN SILABUS PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN


Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal
 Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
 Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi
 Kompetensi Dasar : 16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri


Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Membuat Kerajinan dari Kertas	Kegiatan Awal 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru melakukan pengkondisian kelas. 3. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a. 4. Guru menyiapkan media yang digunakan. 5. Guru melakukan presensi. 6. Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi. 7. Guru menuliskan judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis.		<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Uraian • Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Jelaskan pengertian kertas! • Buatlah sebuah model burung dari kertas berdasarkan langkah-langkah yang sudah diberikan! 	4 jp x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku SBK kelas IV • Buku Pendidikan Keterampilan

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 9. Guru menyampaikan karakter yang diharapkan. 10. Guru memberikan motivasi.</p> <p>PERTEMUAN I Kegiatan Inti  Eksplorasi</p> <p>1. Guru menjelaskan materi tentang sejarah kertas. 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi tentang kerajinan kertas 3. Guru menarik perhatian siswa dengan menampilkan model berupa beberapa kerajinan dari kertas yaitu <i>wycinanki</i> dengan berbagai bentuk dan warna. 4. Guru bertanya apakah ada siswa yang tahu cara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kerajinan kertas • Membuat kerajinan dari kertas (<i>Wycinanki</i>) 					

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>membuat kerajinan <i>wycinanki</i> (tahap <i>perhatian</i>).</p> <p> Elaborasi</p> <p>a. Guru memperagakan cara membuat bentuk kerajinan kertas <i>wycinanki</i> dengan mendatangkan model yaitu salah satu siswa yang dianggap memiliki kemampuan menjadi model dengan bimbingan guru. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa (tahap <i>retensi</i>)</p> <p>b. Siswa meniru membuat kerajinan <i>wycinanki</i> sesuai model yang telah ditampilkan (tahap <i>reproduksi</i>)</p> <p>c. Siswa yang sudah bisa membantu teman yang</p>						

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>lain yang masih kesulitan (tahap <i>reproduksi</i>)</p> <p> Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami 2. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa (tahap <i>motivasional</i>). <p>PERTEMUAN II Kegiatan Inti</p> <p> Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari siswa secara singkat. 2. Guru menarik perhatian siswa dengan menampilkan model berupa beberapa burung dari kertas dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kerajinan dari kertas (model burung) 					

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>berbagai warna.</p> <p>3. Guru bertanya apakah ada siswa yang tahu cara membuat burung dari kertas (tahap <i>perhatian</i>).</p> <p> Elaborasi</p> <p>1. Guru memperagakan cara membuat bentuk burung menggunakan kertas <i>origami</i> dengan mendatangkan model yaitu salah satu siswa yang- dianggap memiliki kemampuan menjadi model dengan bimbingan guru. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa (tahap <i>retensi</i>)</p> <p>2. Siswa meniru membuat kerajinan model burung sesuai model yang telah ditampilkan (tahap</p>						


Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p><i>reproduksi</i>)</p> <p>3. Siswa yang sudah bisa membantu teman yang lain yang masih mengalami kesulitan (<i>tahap reproduksi</i>)</p> <p> Konfirmasi</p> <p>1. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami</p> <p>2. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa (<i>tahap motivasional</i>)</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>2. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.</p>						



Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	3. Guru memeriksa hasil belajar siswa dan memberi tindak lanjut. 4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.						



PENGEMBANGAN SILABUS PEMBELAJARAN KELAS KONTROL


Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal
 Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
 Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi
 Kompetensi Dasar : 16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Membuat Kerajinan dari Kertas	Kegiatan Awal 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru melakukan pengkondisian kelas. 3. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a. 4. Guru menyiapkan media yang digunakan 5. Guru melakukan presensi 6. Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi 7. Guru menuliskan judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis.		<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Uraian • Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Jelaskan pengertian kertas! • Buatlah sebuah model burung dari kertas berdasarkan langkah-langkah yang sudah diberikan! 	4 jp x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku SBK kelas IV • Buku Pendidikan Keterampilan

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 9. Guru menyampaikan karakter yang diharapkan. 10. Guru memberikan motivasi.</p> <p>PERTEMUAN I Kegiatan Inti  Eksplorasi</p> <p>1. Guru menjelaskan materi tentang sejarah kertas. 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi tentang kerajinan kertas. 3. Guru menunjukkan beberapa gambar kerajinan kertas <i>wycinanki</i> dan memberikan penjelasan tentang cara membuat kerajinan kertas <i>wycinanki</i>. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kerajinan kertas • Membuat kerajinan dari kertas (<i>Wycinanki</i>) 					

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>untuk bertanya.</p> <p> Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa disuruh membuat kerajinan dari kertas yaitu <i>wycinanki</i> sesuai langkah-langkah yang disampaikan guru. b. Sebagian siswa mempresentasikan hasil karyanya. c. Siswa lain menanggapi hasil karya siswa yang mempresentasikan. <p> Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi 						

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>3. siswa.</p> <p>PERTEMUAN II Kegiatan Inti  Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari siswa secara singkat. 2. Guru menunjukkan beberapa gambar kerajinan kertas model burung dan memberikan penjelasan tentang cara-cara membuat model kerajinan burung dari kertas. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. <p> Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa disuruh membuat kerajinan burung dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kerajinan dari kertas (model burung) 					

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<p>kertas sesuai langkah-langkah yang disampaikan guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Sebagian siswa mempresentasikan hasil karyanya. 3. Siswa lain menanggapi hasil karya siswa yang mempresentasikan. <p> Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa. <p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran. 						

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	2. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. 3. Guru memeriksa hasil belajar siswa dan memberi tindak lanjut. 4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.						

Lampiran 8



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Mata Pelajaran: Seni Budaya dan Keterampilan
Pembelajaran Teknik *Modelling* dalam Membuat Kerajinan dari Kertas
Pertemuan Ke-1: Kelas Eksperimen

oleh
Maya Noviyanti
1401412157

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 5
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
Kelas / Semester : IV/II
Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

B. Kompetensi Dasar

16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri

C. Indikator

- Mengenal kerajinan dari kertas
- Membuat Kerajinan dari Kertas (*Wycinanki*)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan tentang kerajinan dari kertas.
2. Melalui penerapan pembelajaran teknik *modelling*, siswa mampu membuat model kerajinan *wycinanki*.

E. Materi Pokok

Membuat Kerajinan dari Kertas (Terlampir).



F. Karakter yang diharapkan

Jujur, bekerja sama, terampil, kreatif, percaya diri

G. Metode Pembelajaran

Teknik *Modelling*

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Waktu
<p>1. Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam. b. Guru melakukan pengkondisian kelas. c. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. d. Guru menyiapkan media yang digunakan. e. Guru melakukan presensi. f. Guru memberikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan tentang kerajinan kertas yang ada disekeliling. g. Guru menuliskan judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis. h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. i. Guru menyampaikan karakter yang diharapkan. j. Guru memberikan motivasi. 	10 menit
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p> <i>Ekplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan materi tentang sejarah kertas. b. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi tentang kerajinan kertas. c. Guru menarik perhatian siswa dengan menampilkan model berupa beberapa kerajinan dari kertas yaitu <i>wycinanki</i> dengan berbagai bentuk dan warna. d. Guru bertanya apakah ada siswa yang tahu cara membuat kerajinan <i>wycinanki</i> (tahap <i>perhatian</i>). <p> <i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memperagakan cara membuat bentuk kerajinan kertas <i>wycinanki</i> dengan mendatangkan model yaitu salah satu siswa yang dianggap memiliki kemampuan menjadi model dengan bimbingan guru. 	45 menit

<p>Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa (tahap <i>retensi</i>)</p> <p>b. Siswa meniru membuat kerajinan <i>wycinanki</i> sesuai model yang telah ditampilkan (tahap <i>reproduksi</i>)</p> <p>c. Siswa yang sudah bisa membantu teman yang lain yang masih mengalami kesulitan (tahap <i>reproduksi</i>)</p> <p>📖 Konfirmasi</p> <p>b. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami</p> <p>c. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa (tahap <i>motivasional</i>)</p>	
<p>3. Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran</p> <p>b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.</p> <p>c. Guru memeriksa hasil belajar siswa dan memberi tindak lanjut.</p> <p>d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam</p>	15 menit

I. Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Alat

- Kertas Origami/kertas marmer, Gunting, dan Lem

2. Sumber Pembelajaran

- a. Soemarjadi, dkk. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- b. Ramadhan, Willy. (2012). (PICT & Vid) Wycinanki Seni Memotong Kertas dari Polandia. **Tersedia di** <http://archive.kaskus.co.id/thread/15114134/0/pict--vidwycinanki-seni-memotong-kertas-dari-polandia>. (Diakses 13/04/16)
- c. Wikipedia. (2014). Vytynanki (Wycinanki). Tersedia di [https://id.wikipedia.org/wiki/Vytynanky_\(Wycinanki\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Vytynanky_(Wycinanki)). (Diakses 13/04/2016)

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Prosedur Penilaian : Tertulis
2. Jenis penilaian : Penilaian hasil (Tes Formatif)
3. Alat Penilaian : Soal Uraian (Terlampir)
4. Kunci Jawaban : (Terlampir)

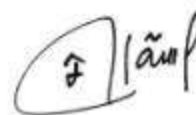
Guru Kelas IV

**Dian Mulyaningsih, S.Pd.**

NIP 19841230 200903 2 005

Tegal, April 2016

Peneliti

**Maya Novivanti**

NIM 1401412157

Mengetahui,

Kepala Sekolah

**Neti Widayanti, S.Pd.**

NIP 19641107 198508 2 003

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MATERI AJARMembuat Kerajinan dari Kertas (*Wycinanki*)

➤ Sejarah Kertas

Kertas adalah sebuah istilah yang ditujukan kepada salah satu barang hasil budidaya manusia yang belum ditemukan di alam sebelumnya. Jadi kertas adalah sebuah barang baru ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, digulung, direkat, dicoret, dan memiliki sifat berbeda dari bahan bakunya yaitu tumbuh-tumbuhan.

Bahan baku kertas berasal dari tanaman yang banyak mengandung serat seperti: jerami padi, bambu, tebu, rumput-rumputan, jute, manila, rosella, murbai, kapas lena, dan jenis-jenis tanaman berserat lainnya yang cukup banyak tersedia di alam. Semua jenis kayu baik kayu keras maupun lunak tanpa kecuali dapat dijadikan bahan baku kertas.

➤ Sifat-sifat Kertas

1. Dapat dibakar dengan mudah, digulung, dan diremas.
2. Dapat menyerap air, ditusuk, dan dijepit.
3. Dapat dilipat ke segala arah, disambung, dan direkat.
4. Dapat dipotong, dirobek, dan dilubangi

➤ Peralatan Kerajinan Kertas

Kerajinan kertas adalah kerajinan yang tidak banyak memerlukan banyak peralatan. Alat-alat kerajinan kertas meliputi:

- a. Alat pemotong kertas, misalnya: gunting, pisau dapur, silet, cutter dan lainnya.
- b. Alat penoreh, yaitu menngores permukaan kertas dengan benda runcing dan tumpul misalnya: Ujung gunting maupun ujung pisau.
- c. Mistar, yaitu alat bantu untuk melipat kertas, memotong, dan menoreh.
- d. Alat penggulung, misalnya: mistar, pensil, kayu dan lainnya.
- e. Alat perekat, misalnya: lem, selotip dan plester.

- Teknik Dasar Menggarap Kertas
 1. Teknik Dasar Memotong (*cutting*)
 2. Teknik Dasar Melipat (*folding*)
 3. Teknik Dasar Menoreh (*scoring*)
 4. Teknik Dasar Menyambung (*bending*)
 5. Teknik Dasar Menggulung (*curling*)

- ❖ Teknik Dasar Memotong (*cutting*)

Teknik *cutting* memberi kesempatan untuk menemukan dan menyusun gambar dekoratif maupun benda hias baik dalam pola simetri, asimetri maupun pola bebas. Dengan teknik memotong dapat diperoleh hasil-hasil yang sangat beragam yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Pemisahan kertas dapat dilakukan dengan garis lurus atau garis lengkung sehingga memperkaya bentuk kreasi pencapaian, baik dalam pola simetri, asimetri, atau pola bebas.



Gambar 3 contoh pencapaian gambar simetri yang terbentuk dengan cara memotong kertas (*wycinanki*).

Pada pola simetri yang terbentuk dengan cara memotong ini berawal dari teknik melipat. Kegiatan ini merupakan permainan menciptakan kreasi bentuk yang menggunakan bahan kertas (yang berwarna sebaiknya), bisa menggunakan kertas origami. Kertas origami adalah kertas yang megkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama. Dengan menggunakan origami ini kita bisa membuat berbagai kreasi-kreasi mulai dari origami itu dipotong persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Berbagai bentuk kerajinan dari origami dapat diciptakan salah satunya yaitu seni 3M (Melipat, Menggantung dan Menempel) yang biasanya disebut *Wycinanki*. Seni lipat kertas (*origami*) sudah dikenal dengan baik. *Wycinanki* mungkin tidak sepopuler origami. *Wycinanki* mirip origami dalam hal seni melipat kertas.

Perbedaannya adalah pada origami seni melipat kertas, sedangkan pada *wycinanki* seni melipat dan memotong kertas.

Wycinanki dalam bahasa Polandia atau *Vytynanky* dalam bahasa Ukraina adalah kesenian melipat dan memotong kertas yang banyak dilakukan oleh orang Polandia, Belarusia dan Ukraina. *Wycinanki* digunakan sebagai hiasan pada pintu, jendela dan untuk hiasan pada kado. Kerajinan kertas *wycinanki* dikembangkan dari kerajinan kertas origami yang hanya terbatas pada seni melipat kertas. Tujuannya untuk semakin menambah bentuk lain dari kerajinan kertas dan juga untuk membuat kerajinan tersebut lebih elok dan hidup. Kerajinan *wycinanki* masih berhubungan dengan seni melipat kertas, hanya saja ada penambahan pada seni memotongnya. Inilah keunikan dari kerajinan *wycinanki*. Dengan melipat dan memotong akan muncul bentuk-bentuk yang abstrak dan cantik.

Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan *wycinanki* yaitu kertas, gunting dan lem. Berikut adalah cara pembuatan seni 3M atau *wycinanki*:

1. Lipatlah kertas dengan bentuk sama besar, lipat 1 kali lagi hingga membentuk segitiga.
2. Buat pola gambar pada permukaan kertas dengan dengan pensil sekreatif mungkin sesuai keinginan.
3. Guntinglah bagian pola yang sudah dibuat.
4. Buka lipatan kertas yang sudah digunting.
5. Tempelkan kertas hasil guntingan tersebut pada kertas HVS dan siap ditempel sebagai hiasan.



Lampiran 2

**KISI-KISI SOAL TES EVALUASI SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Randugunting 5

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : SBK

Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Jenis Ranah	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	- Siswa dapat menjelaskan pengertian kertas dan <i>wycinanki</i>	Uraian	C1	1,2	Sedang
	- Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat kerajinan <i>wycinanki</i>			3	Mudah
	- Siswa dapat menyebutkan peralatan kerajinan kertas dan teknik menggarap kertas			4,5	Sulit

Lampiran 3

SOAL EVALUASI
MATA PELAJARAN SBK KELAS IV
MATERI POKOK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
WAKTU 5 MENIT

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian kertas!
2. Apa yang dimaksud *wycinanki*?
3. Apa saja alat dan bahan dalam membuat kerajinan *wycinanki*!
4. Sebutkan peralatan dalam kerajinan kertas!
5. Sebutkan teknik dalam menggarap kertas!

Lampiran 4

KUNCI JAWABAN

1. Kertas adalah sebuah barang baru ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, digulung, direkat, dicoret.
2. *Wycinanki* adalah kerajinan seni lipat potong kertas.
3. Kertas dan gunting
4. Peralatan kerajinan kertas adalah:
 - Alat pemotong kertas (gunting, pisau dapur, silet, cutter)
 - Alat penoreh (ujung gunting maupun ujung pisau)
 - Mistar
 - Alat penggulung (mistar, pensil, kayu)
 - Alat perekat (lem, selotip dan plester)
5. Teknik dasar menggarap kertas adalah:
 - Teknik dasar memotong
 - Teknik dasar melipat
 - Teknik dasar menoreh
 - Menyambung
 - Teknik dasar menggulung

Penilaian:

Bobot soal : 20

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 9



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Mata Pelajaran: Seni Budaya dan Keterampilan
Pembelajaran Teknik *Modelling* dalam Membuat Kerajinan dari Kertas
Pertemuan Ke-2: Kelas Eksperimen

oleh
Maya Noviyanti
1401412157

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 5
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
Kelas / Semester : IV/II
Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

B. Kompetensi Dasar

16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri

C. Indikator

- Membuat Kerajinan dari Kertas (model burung)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan pengertian *origami*
2. Melalui penerapan pembelajaran teknik *modelling*, siswa mampu membuat model kerajinan burung dari kertas lipat

E. Materi Pokok

Membuat Kerajinan dari Kertas (Terlampir).



F. Karakter yang diharapkan


Jujur, bekerja sama, terampil, kreatif, percaya diri

G. Metode Pembelajaran

Teknik *Modelling*

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Waktu
<p>1. Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam. b. Guru melakukan pengkondisian kelas. c. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. d. Guru menyiapkan media yang digunakan. e. Guru melakukan presensi. f. Guru memberikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan tentang kerajinan kertas yang ada disekeliling. g. Guru menuliskan judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis. h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. i. Guru menyampaikan karakter yang diharapkan. j. Guru memberikan motivasi. 	10 menit
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p> <i>Ekplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari siswa secara singkat. 5. Guru menarik perhatian siswa dengan menampilkan model berupa beberapa burung dari kertas dengan berbagai warna. 6. Guru bertanya apakah ada siswa yang tahu cara membuat burung dari kertas (tahap <i>perhatian</i>). <p> <i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memperagakan cara membuat bentuk burung menggunakan kertas <i>origami</i> dengan mendatangkan model yaitu salah satu siswa yang dianggap memiliki kemampuan menjadi model dengan bimbingan guru. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan 	45 menit

<p>untuk mengetahui pemahaman siswa (tahap <i>retensi</i>).</p> <p>b. Siswa meniru membuat kerajinan model burung sesuai model yang telah ditampilkan (tahap <i>reproduksi</i>).</p> <p>c. Siswa yang sudah bisa membantu teman yang lain yang masih mengalami kesulitan (tahap <i>reproduksi</i>).</p> <p> <i>Konfirmasi</i></p> <p>3. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami</p> <p>4. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa (tahap <i>motivasi</i>).</p>	
<p>3. Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.</p> <p>c. Guru memeriksa hasil belajar siswa dan memberi tindak lanjut.</p> <p>d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam</p>	15 menit

I. Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Alat

- Kertas Lipat/ Kertas *Origami*
- Benang

2. Sumber Pembelajaran

- a. Soemarjadi, dkk. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang.

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Prosedur Penilaian : Praktik
2. Jenis penilaian : Penilaian hasil (tes praktik)
3. Alat Penilaian : Soal Praktik (Terlampir)

Guru Kelas IV

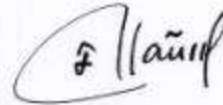


Dian Mulyaningsih, S.Pd.

NIP 19841230 200903 2 005

Tegal, Mei 2016

Peneliti



Maya Novivanti

NIM 1401412157

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Neti Widavanti, S.Pd.

NIP-19641107 198508 2 003

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MATERI AJAR

Membuat Kerajinan dari Kertas (Model Burung)

➤ Kertas *Origami*

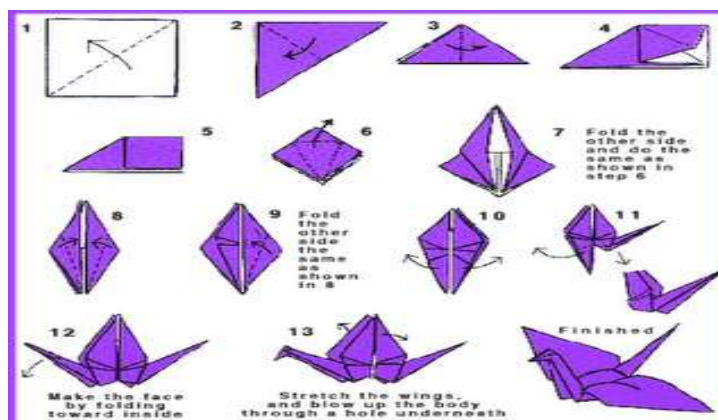
kertas *origami* adalah kertas yang megkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama. Dengan menggunakan origami ini kita bisa membuat berbagai kreasi-kreasi mulai dari origami itu dipotong persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran.

➤ Teknik Dasar Melipat (*folding*)

Teknik ini memberi kesempatan untuk menemukan bentuk-bentuk dekoratif (*origami*), benda bidang dan benda hias tiga dimensional. Salah satu kerajinan dari kertas yang masih populer hingga saat ini yaitu seni melipat kertas atau origami. Origami berasal dari bahasa jepang, yaitu *ori* yang berarti melipat dan *kami* berarti kertas. Berbagai bentuk hiasan dapat diciptakan seperti bentuk burung, penguin, bunga mawar, daun, dan sebagainya. Namun yang paling populer adalah model burung bangau.

Bahan dasar yang dibutuhkan dalam origami hanya satu yaitu kertas. Seni origami tradisional tidak membutuhkan tambahan bahan lain selain kertas namun kini orang mulai menggunakan alat pendukung untuk mempermanis tampilan model origami.

Gambar atau langkah-langkah membuat model burung dari kertas lipat:



Lampiran 2

SOAL PRAKTIK
MATA PELAJARAN SBK KELAS IV
MATERI POKOK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
WAKTU 5 MENIT

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Buatlah sebuah model burung dari kertas berdasarkan langkah-langkah yang sudah diberikan!

Lampiran 10



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Mata Pelajaran: Seni Budaya dan Keterampilan
Pembelajaran Teknik *Modelling* dalam Membuat Kerajinan dari Kertas
Pertemuan Ke-1: Kelas Kontrol

oleh
Maya Noviyanti
1401412157

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 4
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
Kelas / Semester : IV/II
Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

B. Kompetensi Dasar

16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri

C. Indikator

- Mengenal kerajinan dari kertas
- Membuat Kerajinan dari Kertas (*Wycinanki*)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan tentang kerajinan dari kertas.
2. Melalui penjelasan guru siswa mampu membuat model kerajinan *wycinanki*.

E. Materi Pokok

Membuat Kerajinan dari Kertas (Terlampir).



F. Karakter yang diharapkan


Jujur, bekerja sama, terampil, kreatif, percaya diri

G. Metode dan Media Pembelajaran

- Metode : Konvensional
- Media : Gambar

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Waktu
<p>1. Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam. b. Guru melakukan pengkondisian kelas. c. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. d. Guru menyiapkan media yang digunakan. e. Guru melakukan presensi. f. Guru memberikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan tentang kerajinan kertas yang ada disekeliling. g. Guru menuliskan judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis. h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. i. Guru menyampaikan karakter yang diharapkan. j. Guru memberikan motivasi. 	10 menit
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p> <i>Ekplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan materi tentang sejarah kertas. b. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi tentang kerajinan kertas. c. Guru menunjukkan beberapa gambar kerajinan kertas <i>wycinanki</i> dan memberikan penjelasan tentang cara-cara membuat kerajinan kertas <i>wycinanki</i>. d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. <p> <i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa disuruh membuat kerajinan dari kertas yaitu <i>wycinanki</i> sesuai langkah-langkah yang disampaikan guru. b. Sebagian siswa mempresentasikan hasil karyanya. 	45 menit

<p>c. Siswa lain menanggapi hasil karya siswa yang mempresentasikan.</p> <p> <i>Konfirmasi</i></p> <p>a. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>b. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa.</p>	
<p>3. Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.</p> <p>a. Guru memeriksa hasil belajar siswa dan memberi tindak lanjut.</p> <p>c. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	15 menit

I. Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Alat

- Kertas Origami/kertas marmer, Gunting, dan Lem

2. Sumber Pembelajaran

- a. Soemarjadi, dkk. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- b. Ramadhan, Willy. (2012). (PICT & Vid) Wycinanki Seni Memotong Kertas dari Polandia. Tersedia di <http://archive.kaskus.co.id/thread/15114134/0/pict--vidwycinanki-seni-memotong-kertas-dari-polandia>. (Diakses 13/04/16)
- c. Wikipedia. (2014). Vytynanki (Wycinanki). Tersedia di [https://id.wikipedia.org/wiki/Vytynanky_\(Wycinanki\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Vytynanky_(Wycinanki)). (Diakses 13/04/2016)

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Prosedur Penilaian : Tertulis
2. Jenis penilaian : Penilaian hasil (Tes Formatif)
3. Alat Penilaian : Soal Uraian (Terlampir)
4. Kunci Jawaban : (Terlampir)

Guru Kelas IV



Heru Sayuti, S.Pd.

NIP 19630114 198508 2 002

Tegal, April 2016

Peneliti



Maya Novivanti

NIM 1401412157

Mengetahui,

Plt. Kepala Sekolah



Neti Widayanti, S.Pd.

NIP 19641107 198508 2 003

Lampiran 1

MATERI AJARMembuat Kerajinan dari Kertas (*Wycinanki*)

➤ Sejarah Kertas

Kertas adalah sebuah istilah yang ditujukan kepada salah satu barang hasil budidaya manusia yang belum ditemukan di alam sebelumnya. Jadi kertas adalah sebuah barang baru ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, digulung, direkat, dicoret, dan memiliki sifat berbeda dari bahan bakunya yaitu tumbuh-tumbuhan.

Bahan baku kertas berasal dari tanaman yang banyak mengandung serat seperti: jerami padi, bambu, tebu, rumput-rumputan, jute, manila, rosella, murbai, kapas lena, dan jenis-jenis tanaman berserat lainnya yang cukup banyak tersedia di alam. Semua jenis kayu baik kayu keras maupun lunak tanpa kecuali dapat dijadikan bahan baku kertas.

➤ Sifat-sifat Kertas

- a. Dapat dibakar dengan mudah, digulung, dan diremas.
- b. Dapat menyerap air, ditusuk, dan dijepit.
- c. Dapat dilipat ke segala arah, disambung, dan direkat.
- d. Dapat dipotong, dirobek, dan dilubangi.

➤ Peralatan Kerajinan Kertas

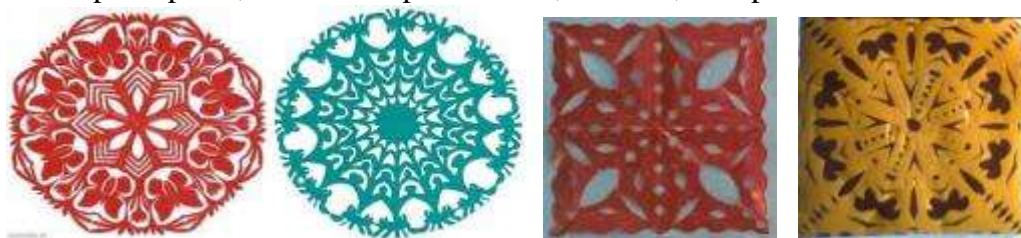
Kerajinan kertas adalah kerajinan yang tidak banyak memerlukan banyak peralatan. Alat-alat kerajinan kertas meliputi:

- a. Alat pemotong kertas, misalnya: gunting, pisau dapur, silet, cutter dan lainnya.
- b. Alat penoreh, yaitu menggores permukaan kertas dengan benda runcing dan tumpul misalnya: Ujung gunting maupun ujung pisau.
- c. Mistar, yaitu alat bantu untuk melipat kertas, memotong, dan menoreh.
- d. Alat penggulung, misalnya: mistar, pensil, kayu dan lainnya.
- e. Alat perekat, misalnya: lem, selotip dan plester.

- Teknik Dasar Menggarap Kertas
 1. Teknik Dasar Memotong (*cutting*)
 2. Teknik Dasar Melipat (*folding*)
 3. Teknik Dasar Menoreh (*scoring*)
 4. Teknik Dasar Menyambung (*bending*)
 5. Teknik Dasar Menggulung (*curling*)

- ❖ Teknik Dasar Memotong (*cutting*)

Teknik *cutting* memberi kesempatan untuk menemukan dan menyusun gambar dekoratif maupun benda hias baik dalam pola simetri, asimetri maupun pola bebas. Dengan teknik memotong dapat diperoleh hasil-hasil yang sangat beragam yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Pemisahan kertas dapat dilakukan dengan garis lurus atau garis lengkung sehingga memperkaya bentuk kreasi pencapaian, baik dalam pola simetri, asimetri, atau pola bebas.



Gambar 3 contoh pencapaian gambar simetri yang terbentuk dengan cara memotong kertas.

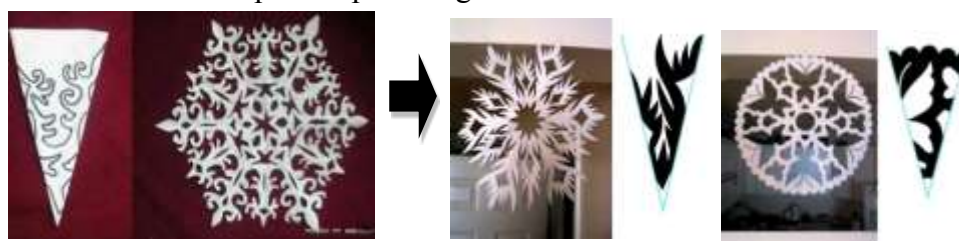
Pada pola simetri yang terbentuk dengan cara memotong ini berawal dari teknik melipat. Kegiatan ini merupakan permainan menciptakan kreasi bentuk yang menggunakan bahan kertas (yang berwarna sebaiknya), bisa menggunakan kertas origami. Kertas origami adalah kertas yang megkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama. Dengan menggunakan origami ini kita bisa membuat berbagai kreasi-kreasi mulai dari origami itu dipotong persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Berbagai bentuk kerajinan dari origami dapat diciptakan salah satunya yaitu seni 3M (Melipat, Menggantung dan Menempel) yang biasanya disebut *Wycinanki*. Seni lipat kertas (*origami*) sudah dikenal dengan baik. *Wycinanki* mungkin tidak sepopuler origami. *Wycinanki* mirip origami dalam hal seni melipat kertas.

Perbedaannya adalah pada origami seni melipat kertas, sedangkan pada *wycinanki* seni melipat dan memotong kertas.

Wycinanki dalam bahasa Polandia atau *Vytynanky* dalam bahasa Ukraina adalah kesenian melipat dan memotong kertas yang banyak dilakukan oleh orang Polandia, Belarusia dan Ukraina. *Wycinanki* digunakan sebagai hiasan pada pintu, jendela dan untuk hiasan pada kado. Kerajinan kertas *wycinanki* dikembangkan dari kerajinan kertas origami yang hanya terbatas pada seni melipat kertas. Tujuannya untuk semakin menambah bentuk lain dari kerajinan kertas dan juga untuk membuat kerajinan tersebut lebih elok dan hidup. Kerajinan *wycinanki* masih berhubungan dengan seni melipat kertas, hanya saja ada penambahan pada seni memotongnya. Inilah keunikan dari kerajinan *wycinanki*. Dengan melipat dan memotong akan muncul bentuk-bentuk yang abstrak dan cantik.

Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan *wycinanki* yaitu kertas, gunting dan lem. Berikut adalah cara pembuatan seni 3M atau *wycinanki*:

1. Lipatlah kertas dengan bentuk sama besar, lipat 1 kali lagi hingga membentuk segitiga.
2. Buat pola gambar pada permukaan kertas dengan dengan pensil sekreatif mungkin sesuai keinginan.
3. Guntinglah bagian pola yang sudah dibuat.
4. Buka lipatan kertas yang sudah digunting.
5. Tempelkan kertas hasil guntingan tersebut pada kertas HVS dan siap ditempel sebagai hiasan.



Lampiran 2

**KISI-KISI SOAL TES EVALUASI SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Randugunting 5

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : SBK

Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Jenis Ranah	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	- Siswa dapat menjelaskan pengertian kertas dan <i>wycinanki</i>	Uraian	C1	1,2	Sedang
	- Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat kerajinan <i>wycinanki</i>			3	Mudah
	- Siswa dapat menyebutkan peralatan kerajinan kertas dan teknik menggarap kertas			4,5	Sulit

Lampiran 3

SOAL EVALUASI
MATA PELAJARAN SBK KELAS IV
MATERI POKOK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
WAKTU 5 MENIT

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian kertas!
2. Apa yang dimaksud *wycinanki*?
3. Apa saja alat dan bahan dalam membuat kerajinan *wycinanki*!
4. Sebutkan peralatan dalam kerajinan kertas!
5. Sebutkan teknik dalam menggarap kertas!

Lampiran 4

KUNCI JAWABAN

1. Kertas adalah sebuah barang baru ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, digulung, direkat, dicoret.
2. *Wycinanki* adalah kerajinan seni lipat potong kertas.
3. Kertas dan gunting
4. Peralatan kerajinan kertas adalah:
 - Alat pemotong kertas (gunting, pisau dapur, silet, cutter)
 - Alat penoreh (ujung gunting maupun ujung pisau)
 - Mistar
 - Alat penggulung (mistar, pensil, kayu)
 - Alat perekat (lem, selotip dan plester)
5. Teknik dasar menggarap kertas adalah:
 - Teknik dasar memotong
 - Teknik dasar melipat
 - Teknik dasar menaruh
 - Menyambung
 - Teknik dasar menggulung

Penilaian:

Bobot soal : 20

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 11



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Mata Pelajaran: Seni Budaya dan Keterampilan
Pembelajaran Teknik *Modelling* dalam Membuat Kerajinan dari Kertas
Pertemuan Ke-2: Kelas Kontrol

oleh
Maya Noviyanti
1401412157

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 4
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
Kelas / Semester : IV/II
Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

B. Kompetensi Dasar

16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri

C. Indikator

- Membuat Kerajinan dari Kertas (burung)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan pengertian origami
2. Melalui penjelasan guru siswa mampu membuat model kerajinan burung dari kertas

E. Materi Pokok

Membuat Kerajinan dari Kertas (Terlampir).



F. Karakter yang diharapkan


Jujur, bekerja sama, terampil, kreatif, percaya diri

G. Metode dan Media Pembelajaran

- Metode : Konvensional
- Media : Gambar

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Waktu
<p>1. Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam. b. Guru melakukan pengkondisian kelas. c. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. d. Guru menyiapkan media yang digunakan. e. Guru melakukan presensi. f. Guru memberikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan tentang kerajinan kertas yang ada disekeliling. g. Guru menuliskan judul pembelajaran dan tanggal di papan tulis. h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. i. Guru menyampaikan karakter yang diharapkan. j. Guru memberikan motivasi. 	10 menit
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p> <i>Ekplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari siswa secara singkat. b. Guru menunjukkan beberapa gambar kerajinan kertas model burung dan memberikan penjelasan tentang cara-cara membuat model kerajinan burung dari kertas. c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. <p> <i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa secara berkelompok membuat kerajinan burung dari kertas sesuai langkah-langkah yang disampaikan guru. b. Sebagian siswa mempresentasikan hasil karyanya. c. Siswa lain menanggapi hasil karya siswa yang 	45 menit

<p>mempresentasikan.</p> <p> <i>Konfirmasi</i></p> <p>3. Tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami</p> <p>4. Guru memberi apresiasi pada siswa yang hasil karyanya baik dengan memberikan pujian dan <i>reward</i> untuk memotivasi siswa.</p>	
<p>3. Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran</p> <p>b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.</p> <p>c. Guru memeriksa hasil belajar siswa dan memberi tindak lanjut.</p> <p>d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam</p>	15 menit

I. Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Alat

- Kertas Lipat/ kertas Origami
- Benang

2. Sumber Pembelajaran

- a. Soemarjadi, dkk. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang.

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Prosedur Penilaian : Praktik
2. Jenis penilaian : Penilaian hasil (tes praktik)
3. Alat Penilaian : Soal Praktik (Terlampir)

Guru Kelas IV




Heru Savuti, S.Pd.

NIP 19630114 198508 2 002

Tegal, Mei 2016

Peneliti



Maya Novivanti

NIM 1401412157

Mengetahui,

Plt. Kepala Sekolah



Neti Widavanti, S.Pd.

NIP 19641107 198508 2 003

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MATERI AJAR

Membuat Kerajinan dari Kertas (Burung)

➤ Kertas *Origami*

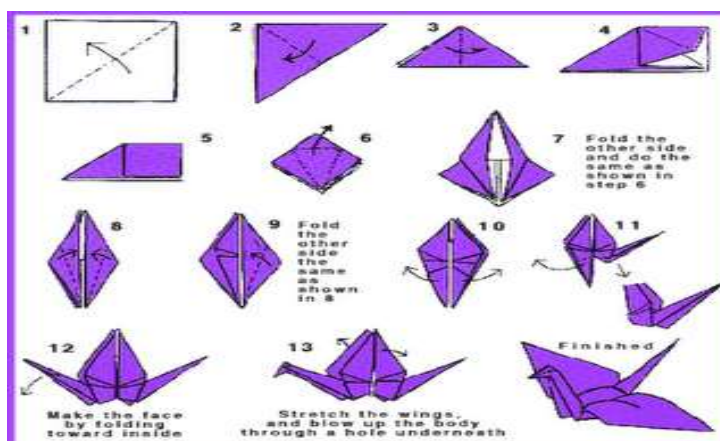
kertas *origami* adalah kertas yang megkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama. Dengan menggunakan origami ini kita bisa membuat berbagai kreasi-kreasi mulai dari origami itu dipotong persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran.

➤ Teknik Dasar Melipat (*folding*)

Teknik ini memberi kesempatan untuk menemukan bentuk-bentuk dekoratif (*origami*), benda bidang dan benda hias tiga dimensional. Salah satu kerajinan dari kertas yang masih populer hingga saat ini yaitu seni melipat kertas atau origami. Origami berasal dari bahasa jepang, yaitu *ori* yang berarti melipat dan *kami* berarti kertas. Berbagai bentuk hiasan dapat diciptakan seperti bentuk burung, penguin, bunga mawar, daun, dan sebagainya. Namun yang paling populer adalah model burung bangau.

Bahan dasar yang dibutuhkan dalam origami hanya satu yaitu kertas. Seni origami tradisional tidak membutuhkan tambahan bahan lain selain kertas namun kini orang mulai menggunakan alat pendukung untuk mempermanis tampilan model origami.

Gambar atau langkah-langkah membuat model burung dari kertas lipat:



Lampiran 2

SOAL PRAKTIK
MATA PELAJARAN SBK KELAS IV
MATERI POKOK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
WAKTU 5 MENIT

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Buatlah sebuah model burung dari kertas berdasarkan langkah-langkah yang sudah diberikan!

Lampiran 12

Lembar Pengamatan Teknik Pembelajaran *Modelling*
Pertemuan Pertama

Nama Peneliti : Maya Noviyanti
 Sekolah : SD N Randugunting Kota 5 Tegal
 Kelas : IV (empat)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
 Waktu : 2x35 menit

Petunjuk!

Berilah tanda (√) pada kolom “Ada” dan “Skor” sesuai pengamatan. (*skor maksimal 40*)

No.	Aspek yang Diamati	Ada	Skor				Nilai	Ket
			1	2	3	4		
1.	Melaksanakan kegiatan prapembelajaran	√				√	10%	1=A
2.	Guru melakukan apresepsi	√				√	10%	2=B
3.	Menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				√	10%	3=C
4.	Guru membimbing siswa pada tahap <i>perhatian</i>	√				√	10%	4=D
5.	Guru membimbing siswa pada tahap <i>retensi</i>	√				√	10%	5=E
6.	Guru membimbing siswa pada tahap <i>reproduksi</i>	√			√		7,5%	6=F
7.	Guru membimbing siswa pada tahap <i>motivasional</i>	√			√		7,5%	7=G
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√			√		7,5%	8=H
9.	Guru memberikan penguatan	√				√	10%	9=I
10.	Guru mengevaluasi hasil individu	√				√	10%	10=J
Skor Total			37				92,5%	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tegal, April 2016

Pengamat


Dian Mulyaningsih, S.Pd.

NIP 19841230 200903 2 005

Lembar Pengamatan Teknik Pembelajaran *Modelling*
Pertemuan Kedua

Nama Peneliti : Maya Noviyanti
 Sekolah : SD N Randugunting Kota 5 Tegal
 Kelas : IV (empat)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
 Waktu : 2x35 menit

Petunjuk!

Berilah tanda (√) pada kolom “Ada” dan “Skor” sesuai pengamatan. (*skor maksimal 40*)

No.	Aspek yang Diamati	Ada	Skor				Nilai	Ket
			1	2	3	4		
1.	Melaksanakan kegiatan prapembelajaran	√				√	10%	1=A
2.	Guru melakukan apresepsi	√				√	10%	2=B
3.	Menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			√		7,5%	3=C
4.	Guru membimbing siswa pada tahap perhatian	√			√		7,5%	4=D
5.	Guru membimbing siswa pada tahap retensi	√				√	10%	5=E
6.	Guru membimbing siswa pada tahap reproduksi	√				√	10%	6=F
7.	Guru membimbing siswa pada tahap motivasional	√				√	10%	7=G
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√				√	10%	8=H
9.	Guru memberikan penguatan	√				√	10%	9=I
10.	Guru mengevaluasi hasil individu	√				√	10%	10=J
Skor Total			38				95%	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tegal, Mei 2016

Pengamat


Dian Mulyaningsih, S.Pd.

NIP 19841230 200903 2 005

DESKRIPTOR

PEDOMAN PENGAMATAN PELAKSANAAN TEKNIK *MODELLING* DALAM PEMBELAJARAN SBK KELAS EKSPERIMEN

1. Melaksanakan kegiatan prapembelajaran.

Deskriptor untuk menilai butir ini yaitu:

- a. Guru mempersiapkan kondisi ruangan.
- b. Guru mempersiapkan media yang akan digunakan.
- c. Guru mempersiapkan sumber belajar.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.

Skor Penilaian	Deskriptor
1	Satu descriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga descriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Guru melakukan apresepsi

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Deskriptor untuk menilai butir ini yaitu:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Apresepsi tidak melibatkan siswa
2	Apresepsi melibatkan sebagian kecil siswa
3	Apresepsi melibatkan sebagian besar siswa
4	Apresepsi melibatkan seluruh siswa

3. Menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Penjelasan sulit dimengerti dan tidak ada usaha untuk mengatasi kebingungan siswa
2	Penjelasan sulit dimengerti dan ada usaha untuk mengatasi kebingungan siswa
3	Penjelasan sulit dimengerti dan ada usaha untuk mengatasi kebingungan siswa secara efektif
4	Penjelasan sudah jelas dan mudah dipahami siswa

4. Guru membimbing siswa pada tahap perhatian

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak dapat menarik perhatian siswa dengan cara menyampaikan petunjuk belajar yang jelas dan menarik, dan memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran yang hendak disajikan
2	Guru dapat menarik perhatian beberapa siswa dengan cara menyampaikan petunjuk belajar yang jelas dan menarik, dan memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran yang hendak disajikan
3	Guru dapat menarik perhatian sebagian besar siswa dengan cara menyampaikan petunjuk belajar yang jelas dan menarik, dan memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran yang hendak disajikan
4	Guru dapat menarik perhatian seluruh siswa dengan cara menyampaikan petunjuk belajar yang jelas dan menarik, dan memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran yang hendak disajikan

5. Guru membimbing siswa pada tahap retensi

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak memodelkan perilaku yang akan ditiru oleh siswa dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan atau mengulangi model yang telah ditampilkan
2	Guru sesekali memodelkan perilaku yang akan ditiru oleh siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan atau mengulangi model yang telah ditampilkan
3	Guru beberapa kali memodelkan perilaku yang akan ditiru oleh siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan atau mengulangi model yang telah ditampilkan
4	Guru selalu memodelkan seluruh perilaku yang akan ditiru oleh siswa dan selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan atau mengulangi model yang telah ditampilkan

6. Guru membimbing siswa pada tahap reproduksi

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyesuaikan diri dengan perilaku model
2	Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba menyesuaikan diri dengan perilaku model
3	Guru memberi kesempatan kepada sebagian besar siswa untuk mencoba menyesuaikan diri dengan perilaku model
4	Guru memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk mencoba menyesuaikan diri dengan perilaku model

7. Guru membimbing siswa pada tahap motivasional

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak memberi kesempatan siswa untuk menirukan model yang disampaikan oleh guru untuk melakukan pekerjaan yang baik
2	Guru hanya sesekali memberi kesempatan siswa untuk menirukan model yang disampaikan oleh guru untuk melakukan pekerjaan yang baik
3	Guru beberapa kali memberi kesempatan sebagian besar siswa untuk menirukan model yang disampaikan oleh guru untuk melakukan pekerjaan yang baik
4	Guru selalu memberi kesempatan siswa untuk menirukan model yang disampaikan oleh guru untuk melakukan pekerjaan yang baik

8. Guru bersama siswa membuat kesimpulan

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak menyimpulkan pembelajaran
2	Guru menyimpulkan pembelajaran, tetapi tidak melibatkan siswa
3	Guru menyimpulkan pembelajaran dan melibatkan siswa, tetapi kurang lengkap
4	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan lengkap

9. Guru memberikan penguatan

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru hanya sesekali memberikan penguatan tetapi tidak tepat
2	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru hanya beberapa kali memberikan penguatan yang tepat
3	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru selalu memberikan penguatan tetapi tidak tepat
4	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru selalu memberikan penguatan yang tepat

10. Guru mengevaluasi hasil individu

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak melakukan evaluasi terhadap hasil belajar
2	Guru melakukan evaluasi terhadap sebagian kecil hasil belajar
3	Guru melakukan evaluasi terhadap sebagian besar hasil belajar
4	Guru melakukan evaluasi terhadap seluruh hasil belajar

KISI-KISI KEGIATAN PRAKTIK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS

Kode	Indikator	Deskriptor	Skor	No. Soal
A	Komposisi	a. Keseimbangan bentuk kedua sayap, leher, dan ekor tidak sesuai warna. b. Keseimbangan bentuk kedua sayap, leher, dan ekor kurang sempurna. c. Keseimbangan bentuk kedua sayap, leher, dan ekor sempurna	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3	1
B	Bentuk	a. Bentuk tidak jelas akan tema dan maknanya. b. Bentuk kurang jelas sesuai dengan tema. c. Bentuk jelas dengan makna dan tema.	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3	2
C	Fungsi	a. Hasil tidak dapat dijadikan hiasan dinding kelas. b. Hasil kurang dapat dijadikan hiasan dinding kelas. c. Hasil dapat dijadikan sebagai hiasan dinding kelas	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3	3

LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN PRAKTIK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS DI KELAS EKSPERIMEN

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pengamatan.

Setiap aspek yang diamati memiliki skor maksimal 3

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah Skor	Nilai
		Komposisi			Bentuk			Fungsi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	M. Saidal Ardani		√				√			√	8	89
2	Aditya Putra		√				√			√	8	89
3	Aldi Firmansyah		√			√			√		6	67
4	Dandi Hendriansyah			√		√			√		7	78
5	Faras Rama Budi F			√		√			√		8	67
6	M. Bhani Firmansyah		√			√				√	8	89
7	M. Syarifudin		√			√				√	7	78
8	Satriya Ramadhan		√			√			√		6	67
9	Andra Setia Ramadhani			√			√		√		8	89
10	Anna Deslinda Rosanti		√			√			√		6	67
11	Baqi Ayubi			√		√				√	8	89
12	Bilqis Kharomatun Aulia		√				√		√		7	78
13	Dhini Ratnasari		√				√		√		7	78
14	Elga Brigita Aulia			√		√			√		7	78
15	Hafiz Falen Indi Santoso		√			√			√		6	67
16	Hanif Mubaroq		√			√			√		6	67
17	Mahda Fakia		√				√		√		7	78
18	Moh. Ayub Santoso		√			√			√		6	67
19	Moh. Hassan Effendi		√			√			√		6	67
20	Moh. Zaki Esa Ramadhani	√				√				√	6	67

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah Skor	Nilai
		Komposisi			Bentuk			Fungsi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
21	Mugi Pranoto		√			√			√		6	67
22	Reyghi Bachtiar		√				√			√	8	89
23	Silviana Salsabila		√			√			√		6	67
24	Tisya Putri Ramadini		√				√		√		7	78
25	Tulus Saputra		√			√				√	8	89
26	Novi Sokhibah			√		√			√		7	78
27	Ocha Osara		√				√		√		7	78
Jumlah											187	2062
Rata-rata											6,92	76,37

Pedoman penilaian: $NA = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot}$

LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN PRAKTIK MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS DI KELAS KONTROL

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pengamatan.

Setiap aspek yang diamati memiliki skor maksimal 3

No	NamaSiswa	Aspek yang diamati									Jumlah Skor	Nilai
		Komposisi			Bentuk			Fungsi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Ridwan Maulidin		√			√		√			5	56
2	Diaz Salsabilla Putri		√			√		√			5	56
3	Muh. Syahril		√			√				√	7	78
4	Ardan Fadilah		√			√			√		6	67
5	Aulia Maesta Lestari	√				√			√		5	56
6	Diva Aulia Ardiyanti										5	56
7	Elsa Oktavia		√				√			√	8	89
8	Fairus Syaqlah		√				√		√		7	78
9	Fajar Niko Pratama			√		√				√	8	89
10	Fatikhatu Zahro			√		√				√	8	89
11	Faulita Maulida		√			√			√		6	67
12	Iqbal Majid Ramadhan			√		√				√	8	89
13	Lola Revalina			√		√			√		7	78
14	M. Arif Budiman	√				√			√		5	56
15	Moh. Dwi Septian		√			√				√	7	78
16	Muh. Daffa Ramadhan		√			√			√		6	67
17	Nabila Citra Ayu		√		√				√		5	56
18	Naswa Aulia Saputri		√			√			√		6	67
19	Nida Rizky Awaliya	√				√			√		5	56
20	Nisa Feroshinta		√			√				√	8	89

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah Skor	Nilai
		Komposisi			Bentuk			Fungsi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
21	Nur An Nisa		√			√			√		6	67
22	Panji Pramudia B.		√			√			√		6	67
23	Putri Estiningtyas		√			√				√	7	78
24	Rafazia Zaveira R.		√			√			√		6	67
25	Sabrina Ais Zahra		√			√				√	7	78
26	Safia Tuddina	√				√			√		5	56
27	Zacky Al Arsyah A.		√				√		√		7	78
28	Zayniti Damar P.			√		√			√		8	89
29	Sherly Serabanu		√			√			√		6	67
30	Eggi Dyah Ayu Ramadani		√				√		√		7	78
Jumlah											192	2142
Rata-rata											6,4	71,4

Pedoman penilaian: $NA = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot}$

DESKRIPTOR
PEDOMAN PENGAMATAN KEGIATAN PRAKTIK MEMBUAT
KERAJINAN DARI KERTAS DI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL

1. Komposisi

Skor Penilaian	Keterangan
1	Keseimbangan bentuk kedua sayap, leher, dan ekor tidak sesuai
2	Keseimbangan bentuk kedua sayap, leher, dan ekor kurang sempurna
3	Keseimbangan bentuk kedua sayap, leher, dan ekor sempurna

2. Bentuk

Skor Penilaian	Keterangan
1	Bentuk tidak jelas akan tema dan maknanya
2	Bentuk kurang jelas sesuai dengan tema
3	Bentuk jelas dengan makna dan tema

3. Fungsi

Skor Penilaian	Keterangan
1	Hasil tidak dapat dijadikan hiasan dinding kelas
2	Hasil kurang dapat dijadikan hiasan dinding kelas
3	Hasil dapat dijadikan sebagai hiasan dinding kelas

KISI-KISI PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Kode	Indikator	Deskriptor	Skor	No.Soa
A	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.	a. Siswa hadir tepat waktu. b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan dalam melaksanakan teknik <i>modelling</i> . c. Siswa membawa peralatan yang dibutuhkan selama pembelajaran. d. Siswa tidak membicarakan hal lain selama pembelajaran.	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3 ➤ Empat deskriptor tampak Skor = 4	1
B	Keaktifan dalam bertanya kepada guru	a. Siswa bertanya dengan menunjukkan jari terlebih dahulu. b. Pertanyaan yang disampaikan berkaitan dengan materi pembelajaran. c. Menyampaikan pertanyaan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. d. Menyampaikan pertanyaan dengan singkat dan jelas.	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3 ➤ Empat deskriptor tampak Skor = 4	2

Kode	Indikator	Deskriptor	Skor	No. Soal
C	Keberanian dalam mengemukakan pendapat.	a. Mengemukakan pendapat atas kesadaran sendiri. b. Mengemukakan pendapat terhadap penjelasan guru/pendapat teman. c. Mengemukakan pendapat/ide yang logis. d. Menyampaikan pendapat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3 ➤ Empat deskriptor tampak Skor = 4	3
D	Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran	a. Siswa memperhatikan proses pembelajaran melalui teknik <i>modelling</i> yang disampaikan oleh guru b. Keantusiasan siswa dalam menyelesaikan tugas. c. Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik. d. Siswa mau memamerkan hasil karya atas kesadaran sendiri.	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3 ➤ Empat deskriptor tampak Skor = 4	4

Kode	Indikator	Deskriptor	Skor	No. Soal
E	Kemampuan kerjasama antar siswa	a. Siswa tidak membedakan teman. b. Saling membantu jika ada yang merasa kesulitan. c. Membantu teman atas kesadaran sendiri. d. Tidak membuat kegaduhan dengan teman.	➤ Satu deskriptor tampak Skor = 1 ➤ Dua deskriptor tampak Skor = 2 ➤ Tiga deskriptor tampak Skor = 3 ➤ Empat deskriptor tampak Skor = 4	5

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-1

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pengamatan. Setiap aspek yang diamati memiliki skor maksimal 4

No	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	M. Saidal Ardani			√				√			√						√			√		75%
2	Aditya Putra			√					√				√			√				√		85%
3	Aldi Firmansyah			√				√					√		√					√		75%
4	Dandi Hendriansyah				√				√				√			√				√		90%
5	Faras Rama Budi .F			√				√				√				√			√			70%
6	M. Bhani. F				√			√				√					√				√	90%
7	M. Syarifudin			√				√					√				√				√	90%
8	Satrya Ramadhan			√				√				√					√				√	85%
9	Andra Setia. R				√				√		√					√				√		80%
10	Anna Deslinda. R				√				√			√				√					√	90%
11	Baqi Ayubi			√				√					√				√			√		85%
12	Bilqis Kharomatun				√			√				√				√			√			75%
13	Dhini Ratnasari				√			√			√					√					√	80%
14	Elga Brigita Aulia			√					√				√			√					√	90%
15	Hafiz Falen Indi. S				√			√				√					√		√			80%
16	Hanif Mubaroq				√			√				√				√				√		80%
17	Mahda Fakia				√				√				√			√					√	95%
18	Moh. Ayub Santoso			√					√			√				√				√		80%

No	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
19	Moh. Hasan Effendi				√				√			√					√				√	95%
20	Moh. Zaki Esa. R				√			√				√				√				√		80%
21	Mugi Pranoto				√			√				√			√					√		75%
22	Reyghi Bachtiar			√				√					√				√			√		85%
23	Silviana Salsabila			√					√				√			√				√		85%
24	Tisya Putri. R				√			√				√					√				√	90%
25	Tulus Saputra				√			√					√				√				√	95%
26	Novi Sokhibah				√			√					√			√			√			80%
27	Ocha Osara				√				√				√				√			√		95%
Jumlah		97				91				90				90				87				455
Rata-rata		3,59				3,37				3,33				3,33				3,22				3,37

Skor maksimal = 20

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

A = Kesiapan siswa dalam pembelajaran

B = Keaktifan dalam bertanya pada guru

C = Keberanian dalam mengemukakan pendapat

D = Keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran

E = Kemampuan kerjasama antar siswa

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-2

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pengamatan. Setiap aspek yang diamati memiliki skor maksimal 4

No.	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	M. Saidal Ardani				√			√				√					√			√		80%
2	Aditya Putra				√				√				√				√				√	90%
3	Aldi Firmansyah			√				√				√					√				√	75%
4	Dandi Hendriansyah				√				√				√				√				√	95%
5	Faras Rama Budi .F				√				√				√				√				√	95%
6	M. Bhani. F				√				√				√				√				√	95%
7	M. Syarifudin				√			√					√				√				√	95%
8	Satrya Ramadhan			√				√					√				√			√		75%
9	Andra Setia. R				√			√				√					√				√	75%
10	Anna Deslinda.R				√			√					√			√					√	75%
11	Baqi Ayubi			√				√					√			√					√	85%
12	Bilqis Kharomatun.			√				√					√			√					√	75%
13	Dhini Ratnasari				√			√				√				√					√	80%
14	Elga Brigita Aulia			√					√				√			√					√	85%
15	Hafiz Falen Indi. S				√			√					√			√				√		80%
16	Hanif Mubaroq				√				√				√			√					√	85%
17	Mahda Fakia				√				√				√			√					√	90%
18	Moh. Ayub Santoso			√					√				√			√					√	80%

No.	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
19	Moh. Hasan Effendi				√				√				√				√				√	95%
20	Moh. Zaki Esa. R				√			√				√					√				√	85%
21	Mugi Pranoto				√				√			√					√				√	95%
22	Reyghi Bachtiar				√			√					√				√				√	95%
23	Silviana Salsabila				√				√				√				√				√	90%
24	Tisya Putri. R				√			√				√					√			√		75%
25	Tulus Saputra				√			√					√				√				√	90%
26	Novi Sokhibah				√			√					√				√				√	85%
27	Ocha Osara				√				√				√				√				√	90%
Jumlah		102				93				92				90				85				462
Rata-rata		3,78				3,44				3,41				3,33				3,15				3,42

Skor maksimal = 20

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

A = Kesiapan siswa dalam pembelajaran

B = Keaktifan dalam bertanya pada guru

C = Keberanian dalam mengemukakan pendapat

D = Keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran

E = Kemampuan kerjasama antar siswa

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS KONTROL PERTEMUAN KE-1

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pengamatan. Setiap aspek yang diamati memiliki skor maksimal 4

No	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ridwan Maulidin			√				√				√				√				√		70%
2	Diaz Salsabila Putri			√				√					√			√					√	80%
3	Muh. Syahril			√				√				√			√						√	70%
4	Ardan Fadilah			√				√					√			√				√		75%
5	Aulia Maesta Lestari			√				√				√				√				√		70%
6	Diva Aulia Ardiyanti			√				√				√				√				√		70%
7	Elsa Oktavia			√				√				√				√					√	75%
8	Fairus Syaqlah			√				√				√				√					√	75%
9	Fajar Niko Pratama			√					√			√				√					√	80%
10	Fatikhatus Zahro			√					√			√				√					√	80%
11	Faulita Maulida			√					√				√			√					√	90%
12	Iqbal Majid. R			√				√				√				√					√	75%
13	Lola Revalina			√				√				√				√			√			70%
14	M. Arif Budiman			√					√				√			√					√	90%
15	Moh. Dwi Septian			√				√					√			√					√	85%
16	Muh. Daffa. R			√					√			√				√					√	80%
17	Nabila Citra Ayu			√					√				√			√					√	90%
18	Naswa Aulia Saputri			√				√				√				√					√	75%

No	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				√				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
19	Nida Rizky Awaliya			√				√				√				√					√	80%
20	Nisa Feroshinta			√				√				√				√					√	75%
21	Nur An Nisa			√				√				√				√					√	80%
22	Panji Pramudia B.			√				√					√			√					√	85%
23	Putri Estiningtyas			√				√				√				√			√			70%
24	Rafazia Zaveira R.			√				√				√				√					√	75%
25	Sabrina Ais Zahra			√				√					√			√					√	85%
26	Safia Tuddina			√				√					√			√					√	85%
27	Zacky Al Arsyah A.			√					√			√				√					√	80%
28	Zayniti Damar A.			√			√					√				√					√	70%
29	Sherly Serabanu			√					√			√				√					√	80%
30	Eggi Dyah Ayu. R			√				√					√			√			√			75%
Jumlah		90				97				100				89				92				468
Rata-rata		3,00				3,23				3,33				2,97				3,07				3,12

Skor maksimal = 20

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

A = Kesiapan siswa dalam pembelajaran

B = Keaktifan dalam bertanya pada guru

C = Keberanian dalam mengemukakan pendapat

D = Keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran

E = Kemampuan kerjasama antar siswa

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS KONTROL PERTEMUAN KE-2

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pengamatan. Setiap aspek yang diamati memiliki skor maksimal 4

No.	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ridwan Maulidin			√				√			√				√				√			80%
2	Diaz Salsabila Putri			√			√				√				√				√			70%
3	Muh. Syahril			√			√					√			√				√			75%
4	Ardan Fadilah			√				√				√			√						√	90%
5	Aulia Maesta Lestari			√				√			√				√					√		80%
6	Diva Aulia Ardiyanti			√				√			√				√						√	85%
7	Elsa Oktavia			√			√					√			√						√	85%
8	Fairus Syaqlah			√			√				√				√					√		75%
9	Fajar Niko Pratama			√			√				√				√					√		75%
10	Fatikhatus Zahro			√			√				√				√						√	80%
11	Faulita Maulida			√				√				√			√						√	90%
12	Iqbal Majid Ramadhan			√			√				√				√					√		75%
13	Lola Revalina			√			√				√			√						√		70%
14	M. Arif Budiman			√				√			√				√				√			75%
15	Moh. Dwi Septian			√			√					√			√					√		80%
16	Muh. Daffa Ramadhan			√				√			√				√				√			75%
17	Nabila Citra Ayu			√				√			√			√							√	80%
18	Naswa Aulia Saputri			√				√		√					√				√			70%

No	Nama	Aspek Pengamatan																				Presentase
		A				B				C				D				E				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
19	Nida Rizky Awaliya			√					√			√				√					√	85%
20	Nisa Feroshinta			√				√					√		√						√	75%
21	Nur An Nisa			√					√			√				√					√	85%
22	Panji Pramudia B.			√				√					√			√					√	85%
23	Putri Estiningtyas			√					√				√			√					√	90%
24	Rafazia Zaveira R.			√				√				√				√			√			70%
25	Sabrina Ais Zahra			√				√					√			√				√		80%
26	Safia Tuddina			√				√				√				√				√		75%
27	Zacky Al Arsyah A.			√				√				√				√				√		75%
28	Zayniti Damar A.			√					√			√				√			√			75%
29	Sherly Serabanu			√				√				√				√			√			70%
30	Eggi Dyah Ayu. R			√				√					√			√			√			75%
Jumlah		90				103				99				87				91				470
Rata-rata		3,00				3,43				3,30				2,90				3,03				3,13

Skor maksimal = 20

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

A = Kesiapan siswa dalam pembelajaran

B = Keaktifan dalam bertanya pada guru

C = Keberanian dalam mengemukakan pendapat

D = Keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran

E = Kemampuan kerjasama antar siswa

DESKRIPTOR
PEDOMAN PENGAMATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL

1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan descriptor berikut:

- a. Siswa hadir tepat waktu.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan dalam melaksanakan teknik *modelling*.
- c. Siswa membawa peralatan yang dibutuhkan selama pembelajaran.
- d. Siswa tidak membicarakan hal lain selama pembelajaran.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Keaktifan dalam bertanya kepada guru

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan descriptor berikut:

- a. Siswa bertanya dengan menunjukkan jari terlebih dahulu.
- b. Pertanyaan yang disampaikan berkaitan dengan materi pembelajaran.
- c. Menyampaikan pertanyaan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- d. Menyampaikan pertanyaan dengan singkat dan jelas.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Keberanian dalam mengemukakan pendapat.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Mengemukakan pendapat atas kesadaran sendiri.
- b. Mengemukakan pendapat terhadap penjelasan guru/pendapat teman.
- c. Mengemukakan pendapat/ide yang logis.
- d. Menyampaikan pendapat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan descriptor berikut:

- a. Siswa memperhatikan proses pembelajaran melalui teknik *modelling* yang disampaikan oleh guru
- b. Keantusiasan siswa dalam menyelesaikan tugas.
- c. Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- d. Siswa mau memamerkan hasil karya atas kesadaran sendiri.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Kemampuan kerjasama antar siswa

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Siswa tidak membedakan teman.
- b. Saling membantu jika ada yang merasa kesulitan.
- c. Membantu teman atas kesadaran sendiri
- d. Tidak membuat kegaduhan dengan teman

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

TABULASI DATA AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Pertemuan Ke-1					Pertemuan Ke-2					Skor 1	Skor 2	Nilai 1	Nilai 2	Nilai Total	Nilai Rata-rata
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E						
1.	3	3	2	4	3	4	3	3	4	2	15	16	75	80	155	78
2.	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	17	18	85	90	175	88
3.	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	15	15	75	75	150	75
4.	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	18	19	90	95	185	93
5.	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	14	19	70	95	165	83
6.	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	18	19	90	95	185	93
7.	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	18	19	90	95	185	93
8.	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	17	15	85	75	160	80
9.	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	16	15	80	75	155	78
10	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	18	15	90	75	165	83
11	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	17	17	85	85	170	85
12	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	15	15	75	75	150	75
13	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	16	16	80	80	160	80
14	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	18	17	90	85	175	88
15	4	3	3	4	2	4	3	4	3	2	16	16	80	80	160	80
16	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	16	17	80	85	165	83
17	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	19	18	95	90	185	93
18	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	16	16	80	80	160	80
19	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	19	19	95	95	190	95
20	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	16	17	80	85	165	83
21	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	15	19	75	95	170	85
22	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	17	19	85	95	180	90
23	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	17	18	85	90	175	88

24	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	18	15	90	75	165	83
25	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	19	18	95	90	185	93
26	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	16	17	80	85	165	83
27	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	19	18	95	90	185	93

TABULASI DATA AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

No	Pertemuan Ke-1					Pertemuan Ke-2					Skor 1	Skor 2	Nilai 1	Nilai 2	Nilai Total	Nilai Rata-rata
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E						
1.	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	14	16	70	80	150	75
2.	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	16	14	80	70	150	75
3.	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	14	15	70	75	145	73
4.	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	15	18	75	90	165	83
5.	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	14	16	70	80	150	75
6.	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	14	17	70	85	155	78
7.	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	15	17	75	85	160	80
8.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	15	15	75	75	150	75
9.	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	16	15	80	75	155	78
10.	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	16	16	80	80	160	80
11.	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	18	18	90	90	180	90
12.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	15	15	75	75	150	75
13.	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	14	14	70	70	140	70
14.	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	18	15	90	75	165	83
15.	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	17	16	85	80	165	83
16.	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	16	15	80	75	155	78
17.	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	18	16	90	80	170	85
18.	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	15	14	75	70	145	73
19.	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	16	17	80	85	165	83
20.	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	15	15	75	75	150	75
21.	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	16	17	80	85	165	83
22.	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	17	17	85	85	170	85
23.	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	14	18	70	90	160	80

24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	15	14	75	70	145	73
25	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	17	16	85	80	165	83
26	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	17	15	85	75	160	80
27	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	16	15	80	75	155	78
28	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	14	15	70	75	145	73
29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	16	14	80	70	150	75
30	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	15	15	75	75	150	75

KISI-KISI SOAL UJI COBA SBK (PILIHAN GANDA)

Satuan Pendidikan : SD

Kelas/Semester : IV/II

Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas

Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Soal			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kertas dan sifat kertas.	Pilihan Ganda	C2 C2	1 21	√ √			D B
	2. Siswa dapat mengetahui bahan baku kertas.	Pilihan Ganda	C1 C1	2 22	√	√		C C
	3. Siswa dapat mendefinisikan tentang "origami".	Pilihan Ganda	C1 C1	3 23	√	√		A B
	4. Siswa dapat menyebutkan peralatan kerajinan kertas.	Pilihan Ganda	C1 C1	4 24		√ √		D D
	5. Siswa dapat menjelaskan kerajinan dari kertas.	Pilihan Ganda	C1 C1	5 25	√		√	B C

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Soal			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	6. Siswa dapat menjelaskan tentang kerajinan <i>origami</i> dan <i>wycinanki</i> .	Pilihan Ganda	C2 C2	6 26		√	√	A C
	7. Siswa dapat menyebutkan bahan dan alat kerajinan kertas <i>wycinanki</i> .	Pilihan Ganda	C1 C1	7 27	√ √			B A
	8. Siswa dapat mengurutkan langkah- langkah membuat kerajinan kertas model burung dan <i>wycinanki</i>	Pilihan Ganda	C1 C1	8 28	√		√	B D
	9. Siswa dapat menjelaskan teknik menggarap kertas.	Pilihan Ganda	C2 C2	9 29	√	√		C A
	10. Disajikan gambar, siswa dapat menjelaskan pola gambar	Pilihan Ganda	C2 C2	10 30		√	√	D A
	11. Siswa dapat membedakan alat pemotong kertas	Pilihan Ganda	C1 C1	11 31	√ √			D D
	12. Sisa dapat menjelaskan nama lain kerajinan <i>wycinanki</i>	Pilihan Ganda	C2 C1	12 32	√	√		B C
	13. Disajikan gambar, siswa dapat menentukan jenis teknik melipat	Pilihan Ganda	C3 C3	13 33	√ √			C A

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Soal			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	14. Siswa dapat menentukan kerajinan kertas yang baik	Pilihan Ganda	C3 C3	14 34	√	√		B B
	15. Siswa dapat mengetahui bentuk dasar kertas	Pilihan Ganda	C1 C1	15 35	√		√	C D
	16. Siswa dapat menjelaskan teknik menggarap kerajinan <i>wycinanki</i>	Pilihan Ganda	C2 C2	16 36	√	√		B C
	17. Siswa dapat melanjutkan langkah-langkah membuat kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C3 C3	17 37		√ √		A A
	18. Siswa dapat mengelompokkan peralatan kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C1 C1	18 38	√		√	C A
	19. Siswa dapat menjelaskan manfaat kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C1 C2	19 39			√ √	D B
	20. Siswa dapat mengetahui asal bahasa dari nama kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C1 C1	20 40	√ √			D A

Pedoman penilaian: $NA = \frac{\text{Banyak jawaban benar}}{\text{Banyaksoal}} \times 100$

Lampiran 24

Nama Lengkap :
No. Absen :

SOAL UJI COBA

Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal
 Kelas/Semester : V/2
 Mata Pelajaran : SBK (Membuat Kerajinan dari Kertas)
 Alokasi Waktu : 60 menit

A. Pilihlah jawaban yang tepat dengan cara memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d dengan benar!

- 1) Dapat dibakar, dilipat, menyerap air, dirobek, dilubangi, direkat, digulung, dipotong adalah sifat-sifat dari...

a. Kaca	c. Pensil
b. Plastik	d. Kertas

- 2) Bahan baku untuk membuat kertas adalah...

a. Tanah liat	c. Tanaman
b. Plastik	d. Kaca

- 3) Kertas yang mengkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama disebut...

a. Origami	c. Marmer
b. Karton	d. HVS

- 4) Perhatikan peralatan dibawah ini!
 - 1) Alat pemahat
 - 2) Alat pemotong keras
 - 3) Alat penoreh
 - 4) Alat penggiling
 - 5) Alat perekat

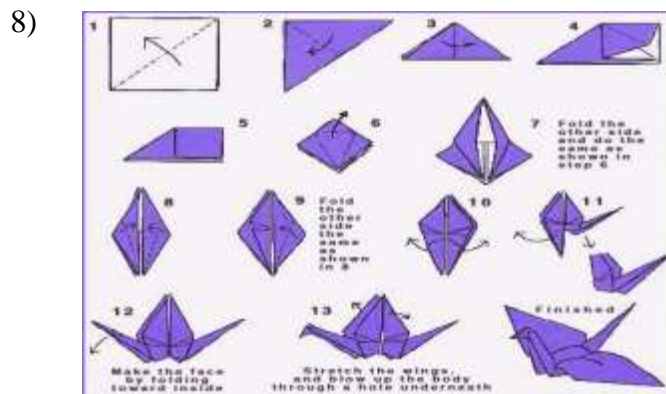
Yang merupakan peralatan kerajinan kertas adalah...

a. 1,3 dan 5	c. 1,3 dan 4
b. 1,2 dan 4	d. 2,3 dan 5

- 5) Bentuk kerajinan yang dapat dibuat dari kertas *origami* adalah...

a. Patung	c. Keramik
b. Model burung	d. Lukisan

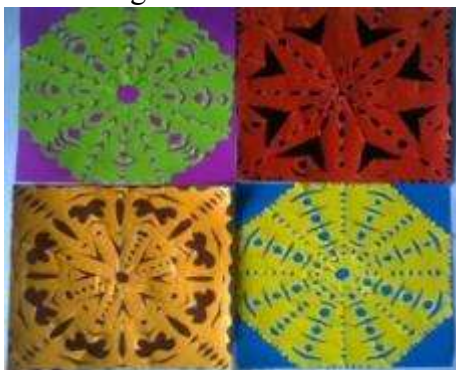
- 6) Origami termasuk dalam seni kerajinan...
- Seni kerajinan tangan
 - Seni kerajinan anyam
 - Seni kerajinan ukir
 - Seni kerajinan keramik
- 7) Bahan dan alat dalam pembuatan kerajinan *wycinanki* adalah...
- Kain dan benang
 - Kertas dan gunting
 - Kertas dan Selotip
 - Kain dan gunting



Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah membuat kerajinan tangan berbentuk...

- Katak
 - Burung
 - Mawar
 - Penguin
- 9) Kerajinan kertas dari jepang model burung berasal dari teknik dasar...
- Menoreh
 - Menggunting
 - Melipat
 - Menyambung

10) Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada gambar kerajinan kertas di atas menunjukkan gambar dengan pola...

- Bebas
 - Asimetri
 - Tiga dimensi
 - Simetri
- 11) Untuk menghasilkan potongan kertas yang baik sebaiknya menggunakan...
- Mistar
 - Pisau
 - Silet
 - Gunting

- 12) Nama lain dari kerajinan *wycinanki* adalah...
- Kolase
 - 3M (Melipat, Menggunting, dan Menempel)
 - Percik
 - Plastisin



Gambar di atas termasuk dalam karya seni...

- Menyambung
 - Menggunting
 - Melipat
 - Menorah
- 14) Untuk memasang hiasan model burung di jendela kelas yang sebaiknya menggunakan...
- Lem
 - Benang
 - Selotip
 - Plester
- 15) Bentuk kertas origami adalah....
- Segitiga
 - Lingkaran
 - Segiempat
 - Segilima
- 16) Kerajinan *wycinanki* termasuk dalam teknik dasar...
- Menoreh
 - Menggunting
 - Menggulung
 - Melipat
- 17) Langkah selanjutnya setelah melipat kertas dalam membuat *wycinanki* adalah...
- Menggambar pola
 - Menoreh
 - Menggulang
 - Menggunting
- 18) Perhatikan alat-alat kerajinan kertas berikut!
- Gunting
 - Plester
 - Iem
 - Cutter*
- Yang termasuk alat perekat dalam kerajinan kertas adalah...
- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 3 dan 4
- 19) Manfaat kerajinan kertas, kecuali...
- Sebagai pajangan kamar
 - Sebagai hiasan dinding kelas
 - Sebagai dekorasi panggung
 - Sebagai alat peraga

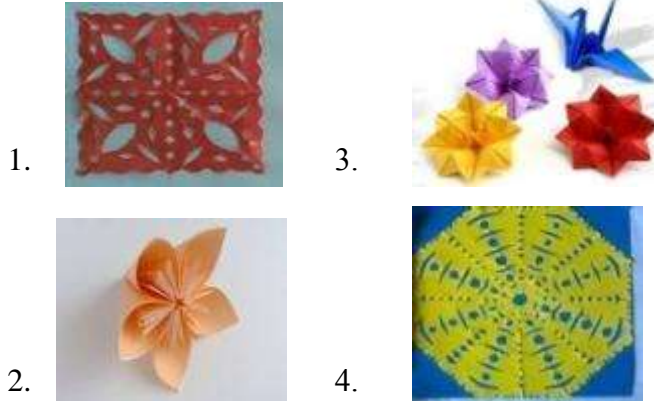
- 20) *Wycinanki* merupakan kerajinan yang berasal dari bahasa...
- | | |
|-------------|-------------|
| a. Thailand | c. Cina |
| b. Jepang | d. Polandia |
- 21) Benda yang berupa lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, direkat, dicoret disebut...
- | | |
|----------|------------|
| a. Papan | c. Plastik |
| b. Ketas | d. Kaca |
- 22) Jerami padi, rumput-rumputan, bambu, tebu, rosella, murbai adalah bahan baku dalam membuat...
- | | |
|------------|-----------|
| a. Plastik | c. Kertas |
| b. Patung | d. Kaca |
- 23) Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan burung dari kertas adalah...
- | | |
|-------------------|------------------|
| a. Kertas karton | c. Kertas manila |
| b. Kertas origami | d. Kertas HVS |
- 24) Alat pemotong, alat penoreh, mistar, dan alat penggulung merupakan peralatan kerajinan...
- | | |
|----------|------------|
| a. Bambu | c. Keramik |
| b. Ukir | d. Kertas |
- 25) Salah satu bentuk karya seni lipat potong kertas adalah...
- | | |
|-----------------|---------------------|
| a. Model bunga | c. <i>Wycinanki</i> |
| b. Model burung | d. Model kelelawar |
- 26) Untuk memudahkan membuat pola dan menggunting dalam kerajinan *wycinanki* lipatan kertas tidak boleh terlalu...
- | | |
|----------|------------|
| a. Besar | c. Kecil |
| b. Lebar | d. Panjang |
- 27) Kertas dan gunting merupakan bahan dan alat dalam pembuatan kerajinan kertas...
- | | |
|---------------------|----------|
| a. <i>Wycinanki</i> | c. Mawar |
| b. Burung | d. Katak |
- 28) Perhatikan cara membuat kerajinan *wycinanki*!
- 1) Gunting pola yang sudah dibuat, jangan sampai putus
 - 2) Lipat kertas menjadi dua bagian berulang kali sesuai selera
 - 3) Sediakan kertas dan gunting
 - 4) Gambar pola sekreatif mungkin menggunakan pensil
- Urutan cara membuat kerajinan *wycinanki* yang benar adalah...
- | | |
|------------|------------|
| a. 1-2-3-4 | c. 3-2-1-4 |
| b. 1-2-4-3 | d. 3-2-4-1 |

- 29) 1) Teknik memotong
2) Teknik melipat
3) Teknik mengukir

Yang termasuk dalam teknik menggarap kertas adalah...

- a. 1 dan 2
b. 2 dan 3
c. 3 dan 4
d. 1 dan 4

- 30) Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, yang merupakan kerajinan *wycinanki* adalah...

- a. 1 dan 3
b. 1 dan 4
c. 2 dan 3
d. 2 dan 4

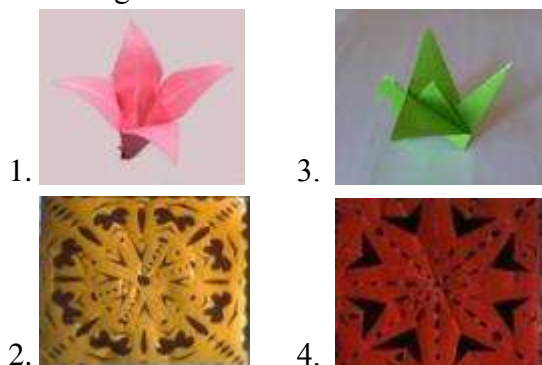
- 31) Gunting, silet, *cutter*, pisau dalam kerajinan kertas termasuk alat...

- a. Perekat
b. Penggulung
c. Melipat
d. Memotong

- 32) Kerajinan seni melipat kertas disebut...

- a. *Wycinanki*
b. Kolase
c. *Origami*
d. Percik

- 33) Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, yang termasuk model kerajinan dengan teknik melipat adalah....

- a. 1 dan 3
b. 2 dan 3
c. 1 dan 4
d. 3 dan 4

- 34) Agar kerajinan terlihat menarik harus menggunakan kertas yang...
- a. Putih polos
 - b. Warna-warni
 - c. Kasar
 - d. Kusut
- 35) Bentuk dasar kertas yang baik sebelum membuat *wycinanki* adalah...
- a. Segitiga dan persegi panjang
 - b. Segitiga dan lingkaran
 - c. Segitiga dan segiempat
 - d. Lingkaran dan segiempat
- 36) *Wycinanki* merupakan kerajinan kertas yang terbentuk dari teknik...
- a. Menorah dan menyambung
 - b. Menggulung dan memotong
 - c. Melipat dan menggunting
 - d. Melipat dan menyambung
- 37) Pada kerajinan *wycinanki* terbentuk dengan cara memotong yang sebelumnya terbentuk dari teknik...
- a. Melipat
 - b. Menggulung
 - c. Menggabung
 - d. Menoreh
- 38) Perhatikan macam-macam benda di bawah ini!
- 1) Gunting
 - 2) Kayu
 - 3) Pisau
 - 4) Mesin
 - 5) Silet
- Yang termasuk alat pemotong kertas adalah...
- a. 1,3 dan 5
 - b. 1,4 dan 5
 - c. 2,3 dan 4
 - d. 2,4 dan 5
- 39) Kerajinan kertas yang dapat dimanfaatkan sebagai hiasan dinding dan jendela adalah...
- a. Lukisan
 - b. *Origami* dan *Wycinanki*
 - c. Kolase
 - d. Foto
- 40) *Origami* berasal dari bahasa...
- a. Jepang
 - b. Amerika
 - c. Cina
 - d. Arab

Validasi Soal oleh Tim Ahli I (Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn.)

TELAAH SOAL PILIHAN GANDA

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran SBK di SD Negeri Randugunting 5, berilah tanda cek (√) pada kolom yang tersedia jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah dan tanda silang (x) jika tidak sesuai.

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

	yang diperlukan saja																				
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	x	x	x	x	x	x	x	x	√	x	x	√	x	x	x	x	x	x	x	x
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	negatif ganda																				
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	x	x	x	x	x	x	x	√	x	√	x	x	√	x	x	x	x	x	x	x
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

1. Semua butir soal sudah valid dari segi isi dan tampilannya.
2. Soal sudah layak untuk diujicobakan

Tegal, April 2016

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

NIP 19770725 200801 1 008

Validasi Soal oleh Tim Ahli II (Noto Suharto, M.Pd.)

TELAAH SOAL PILIHAN GANDA

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran SBK di SD Negeri Randugunting 5, berilah tanda cek (√) pada kolom yang tersedia jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah dan tanda silang (x) jika tidak sesuai.

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	yang diperlukan saja																				
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	x	x	x	x	x	x	x	x	x	√	X	-	√	x	x	x	x	x	x	x
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	negatif ganda																				
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	x	x	x	x	x	x	x	√	x	√	X	x	√	x	x	x	x	x	x	x
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

1. Semua butir soal sudah valid dari segi isi dan tampilannya.
2. Soal sudah layak untuk diujicobakan

Tegal, April 2016

Drs. Noto Suharto, M.Pd.
NIP 19551230 198203 1 001

Validasi Soal oleh Tim Ahli III (Karyo, S.Pd.)

TELAAH SOAL PILIHAN GANDA

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa butir-butir soal evaluasi pembelajaran SBK di SD Negeri Randugunting 5, berilah tanda cek (√) pada kolom yang tersedia jika butir soal sesuai dengan kriteria telaah dan tanda silang (x) jika tidak sesuai.

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	yang diperlukan saja																				
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	x	x	X	x	x	x	x	x	√	X	x	√	x	x	x	x	x	x	x	x
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A.	Materi																				
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
B.	Konstruksi																				
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

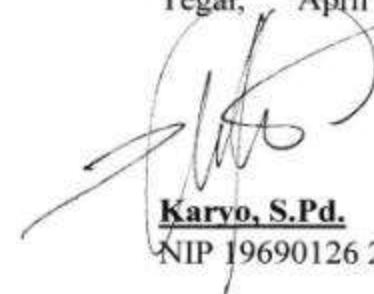
No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	negatif ganda																				
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi	x	x	x	x	x	x	x	√	x	√	X	x	√	x	x	x	x	x	x	x
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

No.	Aspek yang ditelaah	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

1. Semua butir soal sudah valid dari segi isi dan tampilannya.
2. Soal sudah layak untuk diujicobakan

Tegal, April 2016



Karvo, S.Pd.

NIP 19690126 200711 008

TABULASI UJI COBA SOAL TES

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
3	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1
4	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1
5	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
6	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
7	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
10	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
11	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
14	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
17	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1
24	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
29	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1
30	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
3	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0
4	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0
5	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
7	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
9	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
13	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
17	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
18	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
21	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

No	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
23	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
24	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
29	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1

OUTOUT SPSS VERSI 17
UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA

		Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skor Item	Pearson Correlation	.413*	.692**	.481**	.618*	-.160	.478**	.590**	.861**	.601*	.564**
	Sig. (2tailed)	.023	.000	.007	.000	.397	.008	.001	.000	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

		Nomor Soal									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Skor Item	Pearson Correlation	.057	-.042	.511**	.310	.643**	.435*	.670**	.692**	.776**	-.258
	Sig. (2tailed)	.764	.828	.004	.095	.000	.016	.000	.000	.000	.169
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

		Nomor Soal									
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Skor Item	Pearson Correlation	.713**	-.099	-.204	-.060	.638**	.649**	.180	.617**	-.060	.564**
	Sig. (2tailed)	.000	.604	.280	.754	.000	.000	.342	.000	.754	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

		Nomor Soal									
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Skor Item	Pearson Correlation	.681**	.861**	-.196	.532*	.738**	.543**	.067	-.245	.164	.617**
	Sig. (2tailed)	.000	.000	.299	.002	.000	.002	.726	.193	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Keterangan: baris yang diblok

Lampiran 28

OUTPUT SPSS VERSI 17
UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	16.13	52.395	.324	.942
soal2	16.23	49.978	.653	.939
soal3	16.33	50.644	.478	.941
soal4	16.73	50.271	.575	.940
soal6	16.83	51.661	.428	.941
soal7	16.27	50.616	.519	.940
soal8	16.30	48.355	.859	.936
soal9	16.23	50.461	.571	.940
soal10	16.30	50.286	.550	.940
soal13	16.30	50.562	.507	.940
soal15	16.23	49.151	.796	.937
soal16	16.17	52.006	.364	.942
soal17	16.30	49.803	.626	.939
soal18	16.23	49.978	.653	.939
soal19	16.30	49.114	.736	.937
soal21	16.30	49.321	.703	.938
soal25	16.30	49.734	.637	.939
soal26	16.30	49.666	.648	.939
soal28	16.77	50.530	.560	.940
soal30	16.30	50.355	.539	.940
soal31	16.23	50.047	.642	.939

soal32	16.30	48.355	.859	.936
soal34	16.30	50.286	.550	.940
soal35	16.23	49.633	.713	.938
soal36	16.30	50.700	.485	.941
soal40	16.77	50.530	.560	.940

Lampiran 29

REKAPITULASI TINGKAT KESUKARAN SOAL

Nomor	Soal valid	B	N	I	Keterangan
1.	1	26	30	0,87	Mudah
2.	2	23	30	0,77	Mudah
3.	3	20	30	0,67	Sedang
4.	4	8	30	0,27	Sukar
5.	6	5	30	0,17	Sukar
6.	7	22	30	0,73	Mudah
7.	8	21	30	0,70	Sedang
8.	9	23	30	0,77	Mudah
9.	10	21	30	0,70	Sedang
10.	13	21	30	0,70	Sedang
11.	15	23	30	0,77	Mudah
12.	16	25	30	0,83	Mudah
13.	17	21	30	0,70	Sedang
14.	18	23	30	0,77	Mudah
15.	19	21	30	0,70	Sedang
16.	21	21	30	0,70	Sedang
17.	25	21	30	0,70	Sedang
18.	26	21	30	0,70	Sedang
19.	28	7	30	0,23	Sukar
20.	30	21	30	0,70	Sedang
21.	31	23	30	0,77	Mudah
22.	32	21	30	0,70	Sedang
23.	34	21	30	0,70	Sedang
24.	35	23	30	0,77	Mudah
25.	36	21	30	0,70	Sedang
26.	40	7	30	0,23	Sukar

Lampiran 30

REKAPITULASI DAYA BEDA SOAL

No.	Soal Valid	BA	JA	BB	JB	PA	PB	D	Keterangan
1.	1	14	15	12	15	0,93	0,80	0,13	Jelek
2.	2	15	15	8	15	1,00	0,53	0,47	Baik
3.	3	13	15	7	15	0,87	0,47	0,40	Cukup
4.	4	8	15	0	15	0,53	0,00	0,53	Baik
5.	6	5	15	0	15	0,33	0,00	0,33	Cukup
6.	7	14	15	8	15	0,93	0,53	0,40	Cukup
7.	8	15	15	6	15	1,00	0,40	0,60	Baik
8.	9	15	15	8	15	1,00	0,53	0,47	Baik
9.	10	13	15	8	15	0,87	0,53	0,33	Cukup
10.	13	14	15	7	15	0,93	0,47	0,47	Baik
11.	15	15	15	8	15	1,00	0,53	0,47	Baik
12.	16	15	15	10	15	1,00	0,67	0,33	Cukup
13.	17	14	15	7	15	0,93	0,47	0,47	Baik
14.	18	15	15	8	15	1,00	0,53	0,47	Baik
15.	19	15	15	6	15	1,00	0,40	0,60	Baik
16.	21	15	15	6	15	1,00	0,40	0,60	Baik
17.	25	14	15	7	15	0,93	0,47	0,47	Baik
18.	26	15	15	6	15	1,00	0,40	0,60	Baik
19.	28	7	15	0	15	0,47	0,00	0,47	Baik
20.	30	14	15	7	15	0,93	0,47	0,47	Baik
21.	31	14	15	9	15	0,93	0,60	0,33	Cukup
22.	32	15	15	6	15	1,00	0,40	0,60	Baik
23.	34	14	15	7	15	0,93	0,47	0,47	Baik
24.	35	15	15	8	15	1,00	0,53	0,47	Baik
25.	36	13	15	8	15	0,87	0,53	0,33	Cukup
26.	40	7	15	0	15	0,47	0,00	0,47	Baik

KISI-KISI SOAL *POSTTEST* SBK (PILIHAN GANDA)

Satuan Pendidikan : SD

Kelas/Semester : IV/II

Materi Pokok : Membuat Kerajinan dari Kertas

Standar Kompetensi : 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Soal			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kertas dan sifat kertas.	Pilihan Ganda	C2	1		√		D
	2. Siswa dapat mengetahui bahan baku kertas.	Pilihan Ganda	C1	2	√			C
	3. Siswa dapat mendefinisikan tentang " <i>origami</i> ".	Pilihan Ganda	C1	3		√		A
	4. Siswa dapat menyebutkan peralatan kerajinan kertas.	Pilihan Ganda	C1	4			√	D
	5. Siswa dapat menjelaskan kerajinan dari kertas.	Pilihan Ganda	C1	5		√		C
	6. Siswa dapat menjelaskan tentang kerajinan <i>origami</i> dan <i>wycinanki</i> .	Pilihan Ganda	C2	6			√	A

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Soal			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	7. Siswa dapat menyebutkan bahan dan alat kerajinan ketas model burung dan <i>wycinanki</i> .	Pilihan Ganda	C1	7	√			B
	8. Siswa dapat mengurutkan langkah- langkah membuat kerajinan kertas model burung dan <i>wycinanki</i>	Pilihan Ganda	C1	8			√	D
	9. Siswa dapat menjelaskan teknik menggarap kertas.	Pilihan Ganda	C2	9	√			C
	10. Disajikan gambar, siswa dapat menjelaskan pola gambar.	Pilihan Ganda	C2	10		√		A
	11. Siswa dapat membedakan alat pemotong kertas.	Pilihan Ganda	C1	11	√			D
	12. Sisa dapat menjelaskan nama lain kerajinan <i>wycinanki</i> .	Pilihan Ganda	C1	12		√		C
	13. Disajikan gambar, siswa dapat menentukan jenis teknik melipat.	Pilihan Ganda	C3	13		√		C

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Soal			Kunci Jawaban
					Mudah	Sedang	Sukar	
	14. Siswa dapat menentukan kerajinan kertas yang baik	Pilihan Ganda	C3	14		√		B
	15. Siswa dapat mengetahui bentuk dasar kertas	Pilihan Ganda	C1	15	√			D
	16. Siswa dapat menjelaskan teknik menggarap kerajinan <i>wycinanki</i>	Pilihan Ganda	C2	16		√		C
	17. Siswa dapat melanjutkan langkah-langkah membuat kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C3	17		√		A
	18. Siswa dapat mengelompokkan peralatan kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C1	18	√			C
	19. Siswa dapat menjelaskan manfaat kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C1	19		√		D
	20. Siswa dapat mengetahui asal bahasa dari nama kerajinan kertas	Pilihan Ganda	C1	20			√	A

Pedoman penilaian: $NA = \frac{\text{Banyak jawaban benar}}{\text{Banyaksoal}} \times 100$

Lampiran 32

Nama Lengkap:

No. Absen :

SOAL POSTTEST

Nama Sekolah : SD Negeri Randugunting 4 Kota Tegal

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : SBK (Membuat Kerajinan dari Kertas)

B. Pilihlah jawaban yang tepat dengan cara memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d dengan benar!

- 1) Benda yang berupa lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, direkat, dicoret disebut...
 - a. Papan
 - b. Plastik
 - c. Kaca
 - d. Kertas

- 2) Bahan baku untuk membuat kertas adalah...
 - a. Tanah liat
 - b. Plastik
 - c. Tanaman
 - d. Kaca

- 3) Kertas yang mengkilap berbentuk seperti persegi yang semua ukuran sisinya sama disebut...
 - a. Origami
 - b. Karton
 - c. Marmer
 - d. HVS

- 4) Perhatikan peralatan dibawah ini!
 - 1) Alat pemahat
 - 2) Alat pemotong keras
 - 3) Alat penoreh
 - 4) Alat penggiling
 - 5) Alat perekat

Yang merupakan peralatan kerajinan kertas adalah...

 - a. 1,3 dan 5
 - b. 1,2 dan 4
 - c. 1,3 dan 4
 - d. 2,3 dan 5

- 5) Salah satu bentuk karya seni lipat potong kertas adalah...
 - a. Model bunga
 - b. Model burung
 - c. *Wycinanki*
 - d. Model kelelawar

- 6) Origami termasuk dalam seni kerajinan...
 - a. Seni kerajinan tangan
 - b. Seni kerajinan anyam
 - c. Seni kerajinan ukir
 - d. Seni kerajinan keramik

- 7) Bahan dan alat dalam pembuatan kerajinan *wycinanki* adalah...
- Kain dan benang
 - Kertas dan gunting
 - Kertas dan Selotip
 - Kain dan gunting
- 8) Perhatikan cara membuat kerajinan *wycinanki*!
- Gunting pola yang sudah dibuat, jangan sampai putus
 - Lipat kertas menjadi dua bagian berulang kali sesuai selera
 - Sediakan kertas dan gunting
 - Gambar pola sekreatif mungkin menggunakan pensil

Urutan cara membuat kerajinan *wycinanki* yang benar adalah...

- 1-2-3-4
 - 1-2-4-3
 - 3-2-1-4
 - 3-2-4-1
- 9) Kerajinan kertas dari jepang model burung berasal dari teknik dasar...
- Menoreh
 - Menggunting
 - Melipat
 - Menyambung
- 10) Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, yang merupakan kerajinan *wycinanki* adalah...

- 1 dan 3
 - 1 dan 4
 - 2 dan 3
 - 2 dan 4
- 11) Gunting, silet, *cutter*, pisau dalam kerajinan kertas termasuk alat...
- Perekat
 - Penggulung
 - Melipat
 - Memotong
- 12) Kerajinan seni melipat kertas disebut...
- Wycinanki*
 - Kolase
 - Origami*
 - Percik



Gambar di atas termasuk dalam karya seni...

- | | |
|----------------|------------|
| a. Menyambung | c. Melipat |
| b. Menggunting | d. Menoreh |
- 14) Agar kerajinan terlihat menarik harus menggunakan kertas yang...
- | | |
|----------------|----------|
| a. Putih polos | c. Kasar |
| b. Warna-warni | d. Kusut |
- 15) Bentuk kertas origami adalah....
- | | |
|--------------|--------------|
| a. Segitiga | c. Segiempat |
| b. Lingkaran | d. Segilima |
- 16) *Wycinanki* merupakan kerajinan kertas yang terbentuk dari teknik...
- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| a. Menorah dan menyambung | c. Melipat dan menggunting |
| b. Menggulung dan memotong | d. Melipat dan menyambung |
- 17) Langkah selanjutnya setelah melipat kertas dalam membuat *wycinanki* adalah...
- | | |
|--------------------|----------------|
| a. Menggambar pola | c. Menggulung |
| b. Menoreh | d. Menggunting |
- 18) Perhatikan alat-alat kerajinan kertas berikut!
- | | |
|------------|------------------|
| 1) Gunting | 3) Iem |
| 2) Plester | 4) <i>Cutter</i> |
- Yang termasuk alat perekat dalam kerajinan kertas adalah...
- | | |
|------------|------------|
| a. 1 dan 2 | c. 2 dan 3 |
| b. 1 dan 3 | d. 3 dan 4 |
- 19) Manfaat kerajinan kertas, kecuali...
- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| a. Sebagai pajangan kamar | c. Sebagai dekorasi panggung |
| b. Sebagai hiasan dinding kelas | d. Sebagai alat peraga |
- 20) Origami berasal dari bahasa...
- | | |
|------------------|---------|
| a. <i>Jepang</i> | c. Cina |
| b. Amerika | d. Arab |

Lampiran 33

**DAFTAR NILAI UAS GASAL MAPEL SBK SISWA KELAS IV
SD NEGERI RANDUGUNTING 5 KOTA TEGAL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nomor	Nama Siswa	Nilai
1.	M. Saidal Ardani	78
2.	Aditya Putra	80
3.	Aldi Firmansyah	70
4.	Dandi Hendriansyah	78
5.	Faras Rama Budi F	70
6.	M. Bhani Firmansyah	80
7.	M. Syarifudin	80
8.	Satriya Ramadhan	82
9.	Andra Setia Ramadhani	82
10.	Anna Deslinda Rosanti	81
11.	Baqi Ayubi	80
12.	Bilqis Kharomatun Aulia	81
13.	Dhini Ratnasari	80
14.	Elga Brigita Aulia	82
15.	Hafiz Falen Indi Santoso	80
16.	Hanif Mubarog	78
17.	Mahda Fakia	80
18.	Moh. Ayub Santoso	79
19.	Moh. Hassan Effendi	78
20.	Moh. Zaki Esa Ramadhani	70
21.	Mugi Pranoto	82
22.	Reyghi Bachtiar	80
23.	Silviana Salsabila	79
24.	Tisya Putri Ramadini	81
25.	Tulus Saputra	70
26.	Novi Sokhibah	81
27.	Ocha Osara	82
Rata-rata		78,66

Mengetahui

Kepala SDN Randugunting 5

Neti Widayanti, S.Pd.

NIP 19641107 198508 2 003

Guru Kelas IV

Dian Mulyaningsih, S.Pd.

NIP 19841230 200903 2 005

Lampiran 34

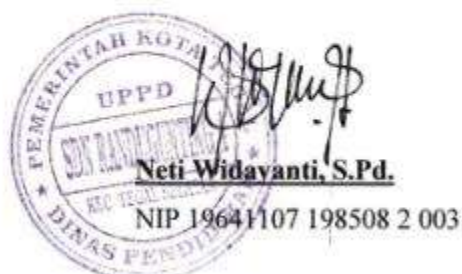
**DAFTAR NILAI UAS GASAL MAPEL SBK SISWA KELAS IV
SD NEGERI RANDUGUNTING 4 KOTA TEGAL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nomor	Nama Siswa	Nilai
1.	Ridwan Maulidin	70
2.	Diaz Salsabilla Putri	76
3.	Muh. Syahril	77
4.	Ardan Fadilah	78
5.	Aulia Maesta Lestari	80
6.	Diva Aulia Ardiyanti	76
7.	Elsa Oktavia	81
8.	Fairus Syaqlah	80
9.	Fajar Niko Pratama	80
10.	Fatikhatus Zahro	76
11.	Faulita Maulida	85
12.	Iqbal Majid Ramadhan	80
13.	Lola Revalina	80
14.	M. Arif Budiman	78
15.	Moh. Dwi Septian	77
16.	Muh. Daffa Ramadhan	74
17.	Nabila Citra Ayu	77
18.	Naswa Aulia Saputri	78
19.	Nida Rizky Awaliya	80
20.	Nisa Feroshinta	77
21.	Nur An Nisa	79
22.	Panji Pramudia B.	70
23.	Putri Estiningtyas	77
24.	Rafazia Zaveira R.	86
25.	Sabrina Ais Zahra	81
26.	Safia Tuddina	74
27.	Zacky Al Arsyah A.	80
28.	Zayniti Damar P.	74
29.	Sherly Serabanu	81
30.	Eggi Dyah Ayu Ramadani	75
Rata-rata		77,9

Mengetahui

Plt. Kepala SDN Randugunting 4

Guru Kelas IV


Heru Savuti, S.Pd.

NIP 19630114 198508 2 002

Lampiran 35

**DAFTAR NILAI *POSTTEST* SISWA KELAS IV
SD NEGERI RANDUGUNTING 5 KOTA TEGAL
KELAS EKSPERIMEN**

Nomor	Nama Siswa	Nilai Kelas Eksperimen
1.	M. Saidal Ardani	85
2.	Aditya Putra	80
3.	Aldi Firmansyah	80
4.	Dandi Hendriansyah	100
5.	Faras Rama Budi F	95
6.	M. Bhani Firmansyah	80
7.	M. Syarifudin	85
8.	Satriya Ramadhan	65
9.	Andra Setia Ramadhani	75
10.	Anna Deslinda Rosanti	80
11.	Baqi Ayubi	100
12.	Bilqis Kharomatun Aulia	100
13.	Dhini Ratnasari	95
14.	Elga Brigita Aulia	85
15.	Hafiz Falen Indi Santoso	90
16.	Hanif Mubaroq	100
17.	Mahda Fakia	80
18.	Moh. Ayub Santoso	85
19.	Moh. Hassan Effendi	95
20.	Moh. Zaki Esa Ramadhani	90
21.	Mugi Pranoto	75
22.	Reyghi Bachtiar	80
23.	Silviana Salsabila	90
24.	Tisya Putri Ramadini	95
25.	Tulus Saputra	90
26.	Novi Sokhibah	85
27.	Ocha Osara	90
Rata-rata		87,03

Lampiran 36

**DAFTAR NILAI *POSTTEST* SISWA KELAS IV
SD NEGERI RANDUGUNTING 4 KOTA TEGAL
KELAS KONTROL**

Nomor	Nama Siswa	Nilai Kelas Kontrol
1.	Ridwan Maulidin	85
2.	Diaz Salsabilla Putri	85
3.	Muh. Syahril	75
4.	Ardan Fadilah	85
5.	Aulia Maesta Lestari	80
6.	Diva Aulia Ardiyanti	80
7.	Elsa Oktavia	85
8.	Fairus Syaqlah	75
9.	Fajar Niko Pratama	70
10.	Fatikhatus Zahro	65
11.	Faulita Maulida	90
12.	Iqbal Majid Ramadhan	75
13.	Lola Revalina	75
14.	M. Arif Budiman	80
15.	Moh. Dwi Septian	75
16.	Muh. Daffa Ramadhan	80
17.	Nabila Citra Ayu	90
18.	Naswa Aulia Saputri	80
19.	Nida Rizky Awaliya	95
20.	Nisa Feroshinta	75
21.	Nur An Nisa	80
22.	Panji Pramudia B.	90
23.	Putri Estiningtyas	70
24.	Rafazia Zaveira R.	100
25.	Sabrina Ais Zahra	75
26.	Safia Tuddina	90
27.	Zacky Al Arsyah A.	75
28.	Zayniti Damar P.	75
29.	Sherly Serabanu	75
30.	Eggi Dyah Ayu Ramadani	70
	Rata-rata	80

Lampiran 37

**DAFTAR NILAI AKHIR SISWA KELAS IV
SD NEGERI RANDUGUNTING 5 KOTA TEGAL
KELAS EKSPERIMEN**

Nomor	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Nilai Praktik	Total Nilai
1.	M. Saidal Ardani	85	89	87
2.	Aditya Putra	80	89	85
3.	Aldi Firmansyah	80	67	74
4.	Dandi Hendriansyah	100	78	89
5.	Faras Rama Budi F	95	67	81
6.	M. Bhani Firmansyah	80	89	85
7.	M. Syarifudin	85	78	82
8.	Satriya Ramadhan	65	67	66
9.	Andra Setia Ramadhani	75	89	82
10.	Anna Deslinda Rosanti	80	67	74
11.	Baqi Ayubi	100	89	95
12.	Bilqis Kharomatun Aulia	100	78	89
13.	Dhini Ratnasari	95	78	87
14.	Elga Brigita Aulia	85	78	82
15.	Hafiz Falen Indi Santoso	90	67	79
16.	Hanif Mubaroq	100	67	84
17.	Mahda Fakia	80	78	79
18.	Moh. Ayub Santoso	85	67	76
19.	Moh. Hassan Effendi	95	67	81
20.	Moh. Zaki Esa Ramadhani	90	67	79
21.	Mugi Pranoto	75	67	71
22.	Reyghi Bachtiar	80	89	85
23.	Silviana Salsabila	90	67	79
24.	Tisya Putri Ramadini	95	78	87
25.	Tulus Saputra	90	89	90
26.	Novi Sokhibah	85	78	82
27.	Ocha Osara	90	78	84

Lampiran 38

**DAFTAR NILAI AKHIR SISWA KELAS IV
SD NEGERI RANDUGUNTING 4 KOTA TEGAL
KELAS KONTROL**

Nomor	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Nilai Praktik	Total Nilai
1.	Ridwan Maulidin	85	56	71
2.	Diaz Salsabilla Putri	85	56	71
3.	Muh. Syahril	75	78	77
4.	Ardan Fadilah	85	67	76
5.	Aulia Maesta Lestari	80	56	68
6.	Diva Aulia Ardiyanti	80	56	68
7.	Elsa Oktavia	85	89	87
8.	Fairus Syaqilah	75	78	77
9.	Fajar Niko Pratama	70	89	80
10.	Fatikhatus Zahro	65	89	77
11.	Faulita Maulida	90	67	79
12.	Iqbal Majid Ramadhan	75	89	82
13.	Lola Revalina	75	78	77
14.	M. Arif Budiman	80	56	68
15.	Moh. Dwi Septian	75	78	77
16.	Muh. Daffa Ramadhan	80	67	74
17.	Nabila Citra Ayu	90	56	73
18.	Naswa Aulia Saputri	80	67	74
19.	Nida Rizky Awaliya	95	56	76
20.	Nisa Feroshinta	75	89	82
21.	Nur An Nisa	80	67	74
22.	Panji Pramudia B.	90	67	79
23.	Putri Estiningtyas	70	78	74
24.	Rafazia Zaveira R.	100	67	84
25.	Sabrina Ais Zahra	75	78	77
26.	Safia Tuddina	90	56	73
27.	Zacky Al Arsyah A.	75	78	77
28.	Zayniti Damar P.	75	89	82
29.	Sherly Serabanu	75	67	71
30.	Eggi Dyah Ayu Ramadani	70	78	74

Lampiran 39

**PERHITUNGAN TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI
NILAI UAS SBK TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

- | | |
|---|--|
| <p>1. Kelas Eksperimen
Diketahui :
N = 27</p> <p>a. Nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)
H = 82
L = 70</p> <p>b. Range (R)
R = H - L
= 82 - 70
= 12</p> <p>c. Banyaknya kelas (K)
K = 1 + 3,3 log N
= 1 + 3,3 log 27
= 1 + 3,3 (1,43)
= 1 + 4,719
= 5,719 (dibulatkan menjadi 6)</p> <p>d. Panjang kelas
P = $\frac{R}{K}$
= $\frac{12}{6}$
= 2</p> <p>Jadi, batas bawah (L) = 70
Batas atas (H) = 82
Banyaknya kelas = 6
Panjang kelas = 2</p> | <p>2. Kelas Kontrol
Diketahui :
N = 30</p> <p>a. Nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)
H = 86
L = 70</p> <p>b. Range (R)
R = H - L
= 86 - 70
= 16</p> <p>c. Banyaknya kelas (K)
K = 1 + 3,3 log N
= 1 + 3,3 log 30
= 1 + 3,3 (1,47)
= 1 + 4,851
= 5,851 (dibulatkan menjadi 6)</p> <p>d. Panjang kelas
P = $\frac{R}{K}$
= $\frac{16}{6}$
= 2,66 (dibulatkan menjadi 3)</p> <p>Jadi, batas bawah (L) = 70
Batas atas (H) = 86
Banyaknya kelas = 6
Panjang kelas = 3</p> |
|---|--|

Lampiran 40

**PERHITUNGAN TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI
NILAI AKHIR MATERI MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS**

1. Kelas Eksperimen

Diketahui :

$$N = 27$$

e. Nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 95$$

$$L = 66$$

f. Range (R)

$$\begin{aligned} R &= H - L \\ &= 95 - 66 \\ &= 29 \end{aligned}$$

g. Banyaknya kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 27 \\ &= 1 + 3,3 (1,43) \\ &= 1 + 4,719 \\ &= 5,719 \text{ (dibulatkan} \end{aligned}$$

menjadi 6)

h. Panjang kelas

$$\begin{aligned} P &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{29}{6} \\ &= 4,83 \text{ (dibulatkan} \end{aligned}$$

menjadi 5)

$$\text{Jadi, batas bawah (L) = 66}$$

$$\text{Batas atas (H) = 95}$$

$$\text{Banyaknya kelas = 6}$$

$$\text{Panjang kelas = 5}$$

2. Kelas Kontrol

Diketahui :

$$N = 30$$

e. Nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 87$$

$$L = 68$$

f. Range (R)

$$\begin{aligned} R &= H - L \\ &= 87 - 68 \\ &= 19 \end{aligned}$$

g. Banyaknya kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 1 + 3,3 (1,47) \\ &= 1 + 4,851 \\ &= 5,851 \text{ (dibulatkan} \end{aligned}$$

menjadi 6)

h. Panjang kelas

$$\begin{aligned} P &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{19}{6} \\ &= 3,16 \text{ (dibulatkan} \end{aligned}$$

menjadi 3)

$$\text{Jadi, batas bawah (L) = 68}$$

$$\text{Batas atas (H) = 87}$$

$$\text{Banyaknya kelas = 6}$$

$$\text{Panjang kelas = 3}$$

Lampiran 41

OUTPUT SPSS VERSI 17
Uji Kesamaan Rata-rata Nilai UAS Gasal Mata Pelajaran SBK
Tahun Pelajaran 2015/2016

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	27	78.67	3.893	.749

One-Sample Test

	Test Value = 77.90					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Eksperimen	1.023	26	.316	.767	-.77	2.31

Lampiran 42

OUTPUT SPSS VERSI 17
HASIL UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS
DATA AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. Output Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa**a. Uji Normalitas Data Aktivitas Kelas Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas eksperimen	.161	27	.069	.926	27	.054

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Normalitas Data Aktivitas Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas control	.163	27	.065	.955	27	.290

a. Lilliefors Significance Correction

2. Output Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa

Group Statistics				
kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai aktivitas 1	27	85.22	6.066	1.167
2	30	78.40	4.695	.857

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	
	F	Sig.
nilai aktivitas	2.838	.098
Equal variances assumed		
Equal variances not assumed		

Lampiran 43

OUTPUT SPSS VERSI 17
HASIL UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS
DATA HASIL BELAJAR SISWA

1. Output Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa**a. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai hasil belajar eksperimen	.131	27	.200*	.974	27	.719

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

b. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai hasil belajar kontrol	.146	30	.101	.967	30	.454

a. Lilliefors Significance Correction

2. Output Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

		Group Statistics			
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai hasil belajar	eksperimen	27	82.00	6.263	1.205
	Control	30	75.97	4.694	.857

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
nilai hasil belajar	Equal variances assumed	1.228	.273
	Equal variances not assumed		

Lampiran 44

OUTPUT SPSS VERSI 17
HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS
DATA AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. Output Pengujian Hipotesis Pertama**Group Statistics**

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai aktivitas	1	27	85.22	6.066	1.167
	2	30	78.40	4.695	.857

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai aktivitas	4.774	55	.000	6.822	1.429	3.959	9.686
	4.711	48.860	.000	6.822	1.448	3.912	9.733

2. Output Pengujian Hipotesis Kedua (Uji Pihak Kanan)**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	27	85.22	6.066	1.167

One-Sample Test

	Test Value = 78.2					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Eksperimen	6.015	26	.000	7.022	4.62	9.42

Lampiran 45

OUTPUT SPSS VERSI 17
HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS
DATA HASIL BELAJAR SISWA

1. Output Pengujian Hipotesis Pertama

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai hasil belajar	Eksperimen	27	82.00	6.263	1.205
	Kontrol	30	75.97	4.694	.857

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai hasil belajar	4.141	55	.000	6.033	1.457	3.114	8.953
	4.079	47.945	.000	6.033	1.479	3.060	9.007

3. Output Pengujian Hipotesis Kedua (Uji Pihak Kanan)

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai hasil belajar kontrol	27	82.00	6.263	1.205

One-Sample Test

	Test Value = 76						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper	
Eksperimen	4.978	26	.000	6.000	3.52	8.48	

Lampiran 46



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
 Gedung A4,, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 0248660106
 Laman: www.pgsdsemarang.unnes.ac.id, surel: pgsdsemarang@yahoo.com

Nomor : 541 /UNJ37.1.1.9/KM /2015
 Lamp. : -
 Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

Nama : Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
 NIP : 197707252008011008
 Pangkat/Golongan : III/B
 Jabatan Akademik : Asisten Ahli
 Sebagai Dosen Pembimbing

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa

Nama : Maya Noviyenti
 NIM : 1401412157
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : Keefektifan Penggunaan Media CLAY Materi Relief, Pola Motif Hias terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.



Semarang, 28 Oktober 2015

A. Ketua Jurusan

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

NIP. 196309231987031001



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 810/42771.1.9/KM/2016
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Kesbangpolinmas Kota Tegal
 di Kota Tegal

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Maya Noviyanti
 NIM : 1401412157
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : Keefektifan Teknik Modelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Kerajinan dari Kertas Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 5 Kota Tegal

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Tegal, 26 April 2016
 An. Dekan
 Koordinator UPP Tegal,



Drs. Utoyo, M.Pd
 NIP 196206191987031001



**PEMERINTAH KOTA TEGAL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jl. Ki Gede Sebayu No. 3 Tegal
Telp. / Faks.(0283) 351452 Kode Pos - 52123

SURAT REKOMENDASI PERMOHONAN IJIN RISET

Nomor : 071 / 136 / IV / 2016

- I. **DASAR** : Surat Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kota Tegal
Nomor : 070/138/2016 tanggal 26 April 2016
- II. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Tegal tidak keberatan atas pelaksanaan Ijin Penelitian / Riset / Observasi / Survey / Magang yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : **MAYA NOVIYANTI**
 2. Pekerjaan : Mahasiswi Universitas Negeri Semarang
 3. Alamat : Sawojajar RT. 01/05 Sawojajar, Wanasari, Kab. Brebes
 4. Penanggung jawab : **Drs. Utoyo, M.Pd**
 5. Maksud/Tujuan/Riset/
Penelitian/Kerja Praktek : **KEEFEKTIFAN TEKNIK MODELLING TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 5 KOTA TEGAL**
 6. Lokasi : 1. SDN Randugunting 4 Kota Tegal;
2. SDN Randugunting 5 Kota Tegal.
 7. Peserta : 1 (satu) orang

Dengan ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan Penelitian / Riset / Observasi / Survey / Magang tidak dilaksanakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan, ketentraman dan ketertiban masyarakat .
- b. Sebelum pelaksanaan Penelitian / Riset / Observasi / Survey / Magang langsung kepada Responden, terlebih dahulu melaporkan kepada Instansi yang berwenang.
- c. Setelah Penelitian / Riset / Observasi / Survey / Magang agar menyerahkan hasilnya kepada BAPPEDA Kota Tegal.
- d. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset / Observasi / Survey / Magang / ini berlaku dari tanggal : **26 April 2016** sampai dengan **26 Juli 2016**

Dikeluarkan di : TEGAL

Pada Tanggal : 26 April 2016

**a.n. KEPALA BAPPEDA KOTA TEGAL
KEPALA BIDANG DATA, ANALISA
DAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN**

**u.b. KEPALA SUB BIDANG PENELITIAN
DAN PENGEMBANGAN**

ATIE SOLIKHATI, S.Sos
NIP. 19730327 199803 2 007

Tembusan :

1. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Tegal;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kota Tegal;
3. Kepala Kantor Kesbangpol & Linmas Kota Tegal;
4. Kepala UPPD Tegal Selatan Kota Tegal;



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI RANDUGUNTING 5

Jl. Arum No. 45 Telp. (0283) 340320 - TEGAL

SURAT KETERANGAN

Nomor: *421.2/057/U/2016*

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Neti Widayanti, S.Pd.

NIP : 19641107 198508 2 003

Jabatan : Kepala Sekolah

Satuan Kerja : SD Negeri Randugunting 5

Menerangkan bahwa

Nama : Maya Noviyanti

NIM : 1401412157

Jurusa/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 UNNES

Telah melaksanakan uji coba soal pada tanggal 27 April 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala SD Negeri Randugunting 5



Neti Widayanti, S.Pd.

NIP 19641107 198508 2 003



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI RANDUGUNTING 5
Jl. Arum No. 45 Telp. (0283) 340320 - TEGAL

SURAT KETERANGAN

Nomor: *421.2/057/V/2016*

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Neti Widayanti, S.Pd.

NIP : 19641107 198508 2 003

Jabatan : Kepala Sekolah

Satuan Kerja : SD Negeri Randugunting 5

Menerangkan bahwa

Nama : Maya Noviyanti

NIM : 1401412157

Jurusa/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 UNNES

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 26 April- 7 Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala SD Negeri Randugunting 5

Neti Widayanti, S.Pd.
 NIP 19641107 198508 2 003



PEMERINTAH KOTA TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI RANDUGUNTING 4
Jl. Arum No. 45A Telp. (0283) 3320128 - TEGAL

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.1 / 042 / VI / 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Neti Widayanti, S.Pd.

NIP : 19641107 198508 2 003

Jabatan : Kepala Sekolah

Satuan Kerja : SD Negeri Randugunting 4

Menerangkan bahwa

Nama : Maya Noviyanti

NIM : 1401412157

Jurusa/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 UNNES

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 26 April- 7 Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala SD Negeri Randugunting 4



Neti Widayanti, S.Pd.

NIP 19641107 198508 2 003

Lampiran 47

**HASIL KARYA MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
SISWA KELAS EKSPERIMEN**



Lampiran 48

**HASIL KARYA MEMBUAT KERAJINAN DARI KERTAS
SISWA KELAS KONTROL**



Lampiran 49

**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DI KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-1**



**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DI KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KE-2**



Lampiran 50**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DI KELAS KONTROL PERTEMUAN KE-1**

**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DI KELAS KONTROL PERTEMUAN KE-2**

