PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN MATERI MEMBUAT BATIK JUMPUT KELAS V SD LABSCHOOL UNNES

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

PRIA SANTOSA

1401412152

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Semarang, 9 September 2016

Peneliti,

METERAI TEMPEL

3BB4EAEF051903025

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Pria Santosa

1401412152

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Pria Santosa, NIM 1401412152, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku SBK Materi Membuat Batik Jumput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Labschool UNNES" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat

tanggal : 9 September 2016

Semarang, 9 September 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Yuyarti, M.Pd.	Harmanto,S.Pd., M.Pd.
NIP.19551212 198203 2 001	NIP. 19540725 198011 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES

Desi Ansori, M.Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku SBK Materi Membuat Batik Jumput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Labschool UNNES", oleh Pria Santosa 1401412152, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 15 September 2016.

PANITIA UJIAN

Ketua

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

Sekertaris

Drs. Sukardi., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji

Dr. Deni Setiawan, M.Hum.
NIP. 198005052008011015

Pembimbing Pendamping

Mamanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19540725 198011 1 001

Pembimbing Utama

Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP. 19551212 198203 2 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. "Dan bahwasanya seseorang itu tidak memperoleh selain apa yang diusahakannya." (QS. An-Najm: 39)
2. "Tercapai dua gelar harapanku "sarjana" dari manusia di dunia dan "umatku" dari Rasulullah di akhirat"

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya, Keluarga, dan Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku SBK Materi Membuat Batik Jumput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Labschool UNNES" dapat terselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di FIP.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
4. Dr. Deni Setiawan, M.Hum. Dosen Penguji Utama yang telah memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Dra. Yuyarti, M.Pd.Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
6. Harmanto,S.Pd.,M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
7. Muhammad Mukhlas, S.Pd., Kepala SD Labschool UNNES Kota Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
8. Perdana Wira Saputra, S.Pd. Guru Kelas VA dan Kurnia Widhi Haryono, S.Si Guru Kelas VB SD Labschool UNNES Kota Semarang yang telah bersedia memberikan izin untuk melaksanakan penelitian pengembangan di kelas V dan telah membantu selama penelitian.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan skripsi ini di kemudian hari. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 9 September 2016

Peneliti

ABSTRAK

Santosa, Pria. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku SBK Materi Membuat Batik Jumput Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Labschool UNNES.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dra.Yuyarti,M.Pd., Harmanto,S.Pd.,M.Pd.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SD Labschool UNNES pada kegiatan praktik membuat batik jumput, peserta didik masih belum kreatif dan terampil dalam menghasilkan ragam hias yang indah. Hasil belajar peserta didik masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain yaitu rata-rata klasikalnya 66,36 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 73 pada pembelajaran membuat batik jumput. Berdasarkan data hasil penilaian unjuk kerja membuat batik jumput menunjukan bahwa 54% atau sebanyak 24 dari 47 peserta didik belum mencapai KKM, sedangkan sisanya 22 peserta didik (46%) nilainya mencapai KKM pada materi membuat batik jumput. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media buku saku SBK sebagai panduan peserta didik dalam membuat ragam hias batik jumput. Apakah buku saku SBK merupakan sebuah solusi atas indeks ketercapaian KKM?. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput di kelas V.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk skala kecil, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Labschool UNNES. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis angket kebutuhan guru dan peserta didik, penilaian produk oleh tim ahli, hasil belajar peserta didik.

Hasil Penelitian menunjukan: (1) buku saku SBK dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas V SD Labschool UNNES ditunjukan dengan adanya gain sebesar 0,52 yang masuk dalam katagori sedang. (2) penilaian pakar ahli materi sebesar 98% (sangat layak) dan ahli media sebesar 95% (sangat layak), dan ahli bahasa 73% (layak), media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketuntasan klasikal 46% menjadi 97%. (3) penggunaan media buku saku SBK merupakan solusi indeks ketercapaian KKM kelas V SD Labschool UNNES dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata klasikal dari 66,36 menjadi 83,98.

Simpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD Labschool UNNES, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saran pada penelitian ini adalah guru dan sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci : buku saku SBK, batik jumput, pembelajaran SBK.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN iii
PENGESAHAN KELULUSAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK……..…….viii
DAFTAR ISI ..... ….ix
DAFTAR GAMBAR…….....xiv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR DIAGRAM xvii
DAFTAR GRAFIK xviii
DAFTAR BAGAN xix
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 10
1.3 Tujuan Penelitian 11
1.4 Manfaat Penelitian 11
1.4.1 Manfaat Teoritis 11
1.4.2 Manfaat Praktis 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
2.1.1 Hakikat Pembelajaran 14

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.1.1 Komponen Pembelajaran 14
2.1.2 Teori Belajar..... 16
2.1.2.1 Teori Belajar Behavioristik 16
2.1.2.2 Teori Belajar Kognitivisme..... 17
2.1.2.3 Teori Belajar Kontruktivisme 17
2.1.3 Hakikat Seni Budaya dan Keterampilan 17
2.1.4 Pengertian Batik 21
2.1.4.1 Materi Ajar Membuat Batik Jumput 22
2.1.4.2 Batik Jumput 22
2.1.5 Media Pembelajaran..... 27
2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran..... 27
2.1.5.2 Bentuk Media Pembelajaran 28
2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran..... 29
2.1.5.4 Manfaat Media peembelajaran..... 30
2.1.5.5 Klasifikasi Media Pembelajaran 32
2.1.5.6 Kriteria Pemilihan Media..... 34
2.1.6 Aktivitas Peserta Didik 34
2.1.6.1 Manfaat Aktivitas Belajar 34
2.1.6.2 Jenis-jenis Aktivitas Peserta Didik..... 35
2.1.7 Hasil Belajar..... 37
2.1.8 Bahan Ajar 39
2.1.9 Pengembangan Buku Saku SBK..... 44
2.2 Kajian Empiris 48
2.3 Kerangka Berpikir..... 54
2.4 Hipotesis..... 57

BAB III METODE PENELITIAN 58
3.1 Jenis Penelitian..... 58
3.2 Model Pengembangan..... 60

3.3 Prosedur Penelitian 61
3.4 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian 67
3.4.1 Subjek Penelitian 67
3.4.2 Lokasi Penelitian 67
3.4.3 Waktu Penelitian 67
3.5 Variabel Penelitian 68
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian 68
3.6.1 Populasi Penelitian 68
3.6.2 Sampel Penelitian 69
3.7 Teknik Pengumpulan Data 69
3.7.1 Tes Unjuk Kerja 70
3.7.2 Teknik Non Tes 70
3.7.2.1 Wawancara 70
3.7.2.2 Kuesioner / Angket 71
3.7.2.3 Dokumentasi 72
3.8 Validitas, Reliabilitas Uji Coba Instrumen 73
3.8.1 Validitas Instrumen 73
3.8.2 Validitas Rubrik Unjuk Kerja 73
3.8.3 Reliabilitas Intrumen 75
3.9 Analisis Data 77
3.9.1 Analisis Data Validasi Buku Saku SBK 77
3.9.2 Analisis Data Awal/Uji Persyaratan Analisis 79
3.9.3 Analisis Data Akhir 81
3.9.3.1 Uji Peningkatan Rata-rata (Gain) 81
3.9.4 Analisis Hasil Belajar Peserta Didik 82
3.9.5 Analisis Data Tanggapan Peserta Didik dan Guru terhadap Pembelajaran SBK dengan Menggunakan Media Buku Saku SBK 82
3.9.6 Analisis Hasil Unjuk Kerja Peserta Didik 83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....85
4.1 Hasil Penelitian 85
4.1.1 Analisis.....85
4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik 85
4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru 91
4.1.2 Desain Media 95
4.1.3 Implementasi …… 98
4.1.4 Hasil Penilaian Kelayakan Buku Saku SBK……103
4.1.5 Keefektifan Buku Saku SBK Membuat Batik Jumput……..116
4.1.5.1 Angket Tanggapan Peserta Didik……..116
4.1.5.2 Angket Tanggapan Guru…… 124
4.1.6 Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Buku Saku SBK……..130
4.1.7 Hasil Uji Normalitas Data Unjuk Kerja I dan Unjuk Kerja II……..133
4.1.8 Hasil Uji Analisis *N-Gain*……..133
4.2 Pembahasan……...……135
4.2.1 Pemaknaan Temuan……...135
4.2.1.1 Karakteristik dan Desain Media Pembelajaran……..135
4.2.1.1.1 Karakteristik……...135
4.2.1.1.2 Desain……136
4.2.1.2 Hasil Validasi Penilaian Media Pembelajaran……...136
4.2.1.2.1 Penilaian Materi……..137
4.2.1.2.2 Penilaian Media……..138
4.2.1.2.3 Penilaian Bahasa……138
4.2.1.3 Hasil Belajar Psikomotor Peserta Didik……139
4.2.1.4 Tanggapan Pengguna……..140
4.2.2 Implikasi Hasil Temuan……..140
4.2.2.1 Implikasi Praktis……141
4.2.2.2 Implikasi Pedagogis……142

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 143
5.1 Simpulan 143
5.2 Saran 144
DAFTAR PUSTAKA 145
LAMPIRAN 150

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ragam Hias 23

Gambar 2.2. Menggambar Setengah Daun Ketela Pohon..... 25

Gambar 2.3. Melipat Kain Sesuai Bentuk Ragam Hias 25

Gambar 2.4. Melipat Kain Mengikuti Garis Ragam Hias..... 25

Gambar 2.5. Mengikat Lipatan Ragam Hias..... 26

Gambar 2.6. Mewarnai Kain sesuai Ikatan Ragam Hias 26

Gambar 2.7. Batik Jumput Ragam Hias Daun Ketela Pohon 25

Gambar 2.8. Ragam Hias Bentuk Simetris 25

Gambar 4.1. Desain *Sampul* Depan 95

Gambar 4.2. Desain *Sampul* Belakang..... 96

Gambar 4.3. Desain Tampilan Isi 96

Gambar 4.4. Desain Tampilan Lembar Catatan Pribadi..... 97

Gambar 4.5. Desain *Sampul* Depan dan Belakang 98

Gambar 4.6. Desain Tampilan Halaman Daftar Isi..... 99

Gambar 4.7. Desain Tampilan Halaman Daftar Gambar..... 99

Gambar 4.8. Desain Tampilan Kompetensi 100

Gambar 4.9. Desain Tampilan Isi Buku Saku..... 100

Gambar 4.10. Desain Tampilan Tutorial Membuat Batik Jumput..... 101

Gambar 4.11. Desain Tampilan Lembar Catatan Pribadi 102

Gambar 4.12. Desain Tampilan Penugasan Unjuk Kerja 102

Gambar 4.13. Ragam hias Simetris..... 108

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gamabr 4.14. Rubrik Penilaian sebelum Direvisi dan Terlampir Pada Buku 109

Gambar 4.15. Tampilan Lembar Unjuk Kerja Setelah Revisi 109

Gambar 4.16. Desain Tampilan Daftar Gambar dan Daftar Tabel 110

Gambar 4.17. Kecerahan Halaman sebelum Revisi..... 111

Gambar 4.18. Kecerahan Halaman setelah Revisi 111

Gambar 4.19. Halaman SK, KD dan Indikator 112

Gambar 4.20. Tampilan Tutorial Sebelum Revisi 112

Gambar 4.21. Tampilan Tutorial setelah Revisi 113

Gambar 4.22. Tampilan Sampul sebelum Revisi..... 114

Gambar 4.23.Tampilan Sampul setelah Revisi 114

Gambar 4.24. Tampilam Daftar Pustaka..... 115

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. SK dan KD Mata Pelajaran SBK Kelas V SD Labschool UNNES ... 23

Table 3.1. Data dan Teknik Pengumpulan Data 72

Table 3.2. Uji Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja 74

Tabel 3.3. Interpretasi Koefisien Reliabilitas..... 77

Table 3.4. Kriteria Kelayakan Produk Buku Saku SBK 78

Table 3.5. Interpretasi Indeks *Gain*..... 81

Tabel 3.6. Kriteria Keefektifan Media Buku Saku SBK..... 83

Tabel 3.7. Kriteria Prosentase Hasil Unjuk Kerja Peserta Didik 84

Tabel 4.1. Rekap Kebutuhan Peserta Didik 86

Tabel 4.2. Rekap Kebutuhan Guru..... 91

Tabel 4.3. Rekapitulasi Penilaian Produk Tahap I…….. 104

Tabel 4.4. Rekapitulasi Penilaian Produk Tahap II..... 104

Table 4.5. Masukan dari Ahli..... 107

Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik 117

Tabel 4.7. Rekapitulasi Hasil Angket Tangapan Peserta Didik Skala Besar 121

Tabel 4.8. Rekapitulasi Angket Tangapan Guru 124

Tabel 4.9. Rekapitulasi Angket Tangapan Guru pada Uji Coba Skala Besar..... 127

Tabel 4.10. Rekap Hasil Belajar Psikomotor 131

Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas 133

Tabel 4.12. Hasil Uji *N-Gain* 134

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Diagram Prosentase Kelayakan Buku Saku SBK 106

Diagram 4.2. Diagram Prosentase Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Skala Kecil..... 119

Diagram 4.3. Diagram Prosentase Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Skala Besar 122

Diagram 4.4. Diagram Prosentase Hasil Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk Skala Kecil 126

Diagram 4.4. Diagram Prosentase Hasil Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk Skala Besar..... 129

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Nilai Ttertinggi 131

Grafik 4.2. Nilai Terendah 132

Grafik 4.3. Rata-rata..... 132

Grafik 4.4. Jumlah Ketuntasan..... 132

Grafik 4.5. N-Gain 134

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Konsep Dasar Behaviorisme 16

Bagan 2.1. Menentukan Jenis Baha Ajar 42

Bagan 2.2. Alur Kerangka Berpikir Penelitian 56

Bagan 2.3. Hipotesis Penelitian 57

Bagan 3.1. Langkah-langkah Pengembangan Buku Saku SBK 60

Bagan 3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan 61

Bagan 3.3. Model One-Shot Case Study 65

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara 150
Lampiran 2 Indikator Angket Kebutuhan Peserta didik 153
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Peserta didik 154
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Peserta didik 158
Lampiran 5 Indikator Angket Kebutuhan Guru 166
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru 167
Lampiran 7 Hasil Kebutuhan Guru 170
Lampiran 8 Angket Penilaian Produk Tahap I 176
Lampiran 9 Hasil Penilaian Tahap I 179
Lampiran 10 Indikator Penilaian Materi 188
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Media oleh Ahli Materi 189
Lampiran 12 Hasil Penilaian Ahli Materi 195
Lampiran 13 Indikator Penilaian Ahli Media 199
Lampiran 14 Instrumen Penilaian Media oleh Ahli Media 200
Lampiran 15 Hasil Penilaian Ahli Media 209
Lampiran 16 Indikator Penilaian Ahli Bahasa 215
Lampiran 17 Instrumen Penilaian Bahasa oleh Ahli Bahasa 216
Lampiran 18 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 220
Lampiran 19 Indikator Tanggapan Guru 224
Lampiran 20 Angket Tangapan Guru 225
Lampiran 21 Hasil Tangapan Guru 228

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 22 Indikator Tangapan Peserta Didik 234
Lampiran 23 Angket Tanggapan Peserta Didik 235
Lampiran 24 Hasil Tanggapan Peserta Didik 236
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas VA 240
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas VB 259
Lampiran 27 Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja 276
Lampiran 28 Reliabilitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja 277
Lampiran 29 Uji Normalitas Hasil Penilaian Antar Rater 279
Lampiran 30 Penilaian dalam Rubrik Unjuk Kerja 281
Lampiran 31 Hasil Unjuk Kerja 283
Lampiran 32 Rekap Penilaian Hasil Unjuk Kerja 284
Lampiran 33 Persetujuan Instrumen Penelitian 286
Lampiran 34 Surat Ijin Penelitian 287
Lampiran 35 Permohonan sebagai Validator 288
Lampiran 36 Surat Keterangan Observasi 291
Lampiran 37 SK Uji Instrumen Penilaian Unjuk Kerja 292
Lampiran 38 Surat Keterangan Penelitian 293
Lampiran 39 Foto Observasi 294
Lampiran 40 Foto Uji Instrumen Penilaian Unjuk Kerja 295
Lampiran 41 Foto Uji Coba Produk Skala Besar 296
Lampiran 42 Booklet Buku Saku 301

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pembelajaran untuk merubah cara berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Mengacu pada tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan dasar adalah meletakan dasar kecerdasan, pengetahuan, keperibadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (BSNP, 2006: 9).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penyelenggaraan pendidikan dasar menengah di Indonesia, telah diatur dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab X mencakup Pasal 36, 37, dan 38. Pasal 37 menjelaskan kurikulum pendidikan dasar menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga,

keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat pada pengalaman apresiasi maupun berkreasi menghasilkan produk benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik (Depdiknas, 2007: 2). Berdasarkan pengertian tersebut, SBK merupakan salah satu mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan keterampilan untuk berapresiasi, berkreasi, berkarya menghasilkan produk yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis bagi peserta didik dan orang lain.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, menjelaskan muatan SBK tidak hanya terdapat pada satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan, namun aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni yang berbasis budaya. SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi.

Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan; (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006: 186). Sedangkan ruang lingkup SBK yang tertuang pada KTSP terdapat 5 aspek

yaitu seni seni rupa, seni musik, seni tari, seni dramadan keterampilan. Pada jenjang SD ruang lingkup SBK meliputi 4 aspek yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Peserta didik memperoleh pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan melalui suatu sarana pendidikan yaitu sekolah.

Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik di sekolah salah satunya adalah muatan lokal. Berdasarkan Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 menyebutkan bahwa muatan lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya yang diintergrasikan kedalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang wajib ada di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37. Muatan SBK sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, tetapi merupakan integrasi dari muatan lokal yaitu: (a) seni budaya, (b) prakarya, (c) pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, (d) bahasa dan (e) teknologi.

Salah satu muatan lokal di Sekolah Dasar kota Semarang yang diintegrasikan ke-dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah membatik jumput. Dalam Asti Musman (2011:1) berdasarkan etimologi dan terminologinya, "batik" berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa yaitu "*amba*", yang bermakna "menulis"

dan "*titik*" yang bermakna "titik". Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan. Namun seiring berkembangnya jaman, batikpun mulai berkembang dan memiliki ciri khas tersendiri di setiap daerahnya. Teknik pembuatannyapun beragam ada yang menggunakan *canting*, cap dan ikat celup (*jumputan*).

Batik ikat celup (*tie-dye*) adalah teknik mewarnai kain dengan cara mengikat kain dengan cara tertentu sebelum dilakukan pencelupan. Di beberapa daerah di Indonesia, teknik ini dikenal dengan berbagai nama lain seperti *pelangi* atau *cinde* (Palembang),*tritik* atau *jumputan* (Jawa), serta *sasarengan* (Banjarmasin).

Dalam Ambar B. Arini (2011:1) Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi serta pengembangan ragam hias dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009.

Membuat batik jumput merupakan salah satu muatan lokal yang diajarkan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SD Labschool UNNES. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Labschool UNNES Kota Semarang pada tanggal 3 Februari 2016 menunjukan bahwa di SD Labschool UNNES pembelajaran membuat batik jumput menggunakan metode ceramah. Dalam memaparkan penjelasan membuat batik jumput peserta didik tidak diiringi dengan media pembelajaran seperti PPT, video

maupun bahan ajar tentang membuat batik jumput. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang memahami cara membuat batik jumput apabila tanpa bimbingan langsung dari guru. Hasil belajar membatik jumput mempunyai nilai rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain yaitu rata-rata klasikalnya 66,36 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 73. Berdasarkan data hasil penilaian unjuk kerja membuat batik jumput menunjukan bahwa 54% atau sebanyak 24 dari 47 peserta didik belum mencapai KKM, sedangkan sisanya 22 peserta didik (46%) nilainya mencapai KKM pada materi membuat batik jumput. Melihat kenyataan di lapangan solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik, praktis dan mudah dipelajari yaitu buku saku SBK membuat batik jumput.

Menurut Djamarah,(2008:121) peserta didik mendapat pendidikan dari guru melalui transfer belajar di sekolah yang terjadi di dalam proses pembelajaran melibatkan guru dan peserta didik dengan bantuan media sebagai perantara mentransfer ilmu salah satunya buku. Buku merupakan salah satu media pembelajaran berkategori media cetak yang umum digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Andriese, dkk. (1993 : 16-17) dalam Sitepu (2015:13) menjelaskan buku adalah informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. Dari beberapa pendapat di atas, buku memiliki empat sifat pokok, yaitu (1) berisi informasi, (2) diwujudkan dalam wujud cetakan, (3) media yang digunakan kertas, dan (4) lembaran-lembaran kertas dijilid dalam bentuk satu kesatuan. Jadi dapat disimpulkan buku adalah kumpulan kertas yang berisi informasi, tercetak,

disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 2 tahun 2008 buku dikelompokan menjadi empat yaitu; (a) buku teks pelajaran, (b) buku panduan guru, (c) buku pengayaan, dan (d) buku referensi, dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Buku teks pelajaran adalah buku acuan wajib untuk digunakan di satuan pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, dan kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kepekaan dan kemampuan estetis, peningkatan kemampuan kinestetis dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan.
2. Buku panduan pendidik adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, dan deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh para pendidik.
3. Buku pengayaan adalah memuat materi yang dapat memperkaya buku teks pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi.
4. Buku referensi adalah buku yang isi dan penyajiannya dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya secara dalam dan luas.

Buku teks pelajaran adalah buku yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dalam penelitian ini buku saku termasuk dalam kategori buku pengayaan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan dapat dimasukan ke-dalam saku (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Buku saku yang dikembangkan dalam penelitian ini berukuran 13 cm x 10 cm sehingga mudah dibawa dan dapat dimasukan kedalam saku peserta didik. Penyajian buku saku ini dibuat dengan menarik disertai gambar berwarna, *font* dan *background* yang menarik. Hal ini dikarenakan peserta didik cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit uraian disertai gambar atau warna (Wardani, 2012:64).

Jadi, buku saku adalah media pembelajaran berbasis media cetak yang termasuk dalam kategori buku pengayaan dengan ciri khusus yaitu berukuran kecil, mudah dibawa dan dapat dimasukan kedalam saku. Buku saku SBK berisi materi tentang pengenalan batik dan cara membuat batik jumput untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Etika Juniati dan Tuti Widianti tahun 2015 "Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dan *Multiple Intelligences* Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi". Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA di SMA Negeri 1 Slawi. Pengembangan buku saku sebagai penunjang buku pegangan peserta didik mengatasi kesulitan peserta didik mempelajari jamur dan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk peserta didik. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dan *Multiple Intelligences* Materi Jamur mampu mengembangkan kecerdasan majemuk.

Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fahtria Yuliani dan Lina Herlina (2015) "Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP". Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui buku saku materi pemanasan global yang sesuai digunakan sebagai bahan ajar di SMP, serta mengetahui kelayakan dan efektivitas buku saku materi pemanasan global yang dikembangkan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan tahapan penelitian pengembangan Sugiyono. Subjek penelitian pada tahap uji coba produk menggunakan dua kelas VII E sebanyak 36 peserta didik dan kelas VII F sebanyak 34 peserta didik di SMP Negeri 1 Ketanggungan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa buku saku materi pemanasan global layak dengan prosentase kelayakan sebesar 96,4% dan 93,3%. Prosentase tanggapan peserta didik pada uji coba produk mencapai >50%. Begitu pula prosentase tanggapan guru mencapai >50%. Berdasarkan hasil penelitian, buku saku materi pemanasan global yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru adalah buku saku yang berwarna dan bergambar, serta berisi banyak latihan soal dan informasi pendukung. Selain itu dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa buku saku materi pemanasan global yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Didukung jurnal internasional dari Saras S. Qurrota'aini yang berjudul "*Developing Accounting Pocketbook As A Medium Of Learning To Improve Students' Accounting Learning Motivation Of Second Grade Social Program In SMA N 5 Yogyakarta In Academic Year Of 2012/2013",* bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menarik berupa buku saku akuntansi dan untuk mengetahui

peningkatan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan buku saku akuntansi. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Borg&Gall dengan menggunakan 9 langkah. Dengan sampel penelitian 6 peserta didik kelas XI IPS. Polulasi diambil 24 peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Jogjakarta. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif dan kemudian dikonversikan ke dalam data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan media yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik dan terdapat kenaikan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan sebesar 5,64%. Berdasarkan hasil penilaian peserta didik pada kualitas produk yang telah diujicobakan pada skala besar, Kesimpulannya buku saku akuntansi yang telah dikembangkan cocok digunakan untuk pembelajaran, karena pada hasil penelitian ditunjukkan bahwa buku saku akuntansi yang telah dikembangkan mempunyai kategori baik.

Membuat batik jumput merupakan salah satu materi Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang diajarkan pada kelas V di SD Labschool UNNES dengan Standar Kompetensi 4. Berkarya Kerajinan Batik dan Benda Konstruksi dan Kompetensi Dasar 4.1 Membuat ragam hias hias batik ikat celup, mulai dari perancangan sampai proses pengerjaannya. Materi ini merupakan muatan lokal yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Tujuan dari diberikannya materi membuat batik ini adalah agar peserta didik mampu melestarikan kearifan lokal yang ada di kota Semarang yaitu batik.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Labschool UNNES, Kota Semarang. Pemilihan SD Labschool UNNES sebagai lokasi penelitian dikarenakan peserta didik belum memahami secara komprehensif cara membuat batik jumput. Setelah dilakukannya penelitian pengembangan buku saku SBK materi membuat batik ikat celup (jumputan), sekolah dapat menambah koleksi perpustakaan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan diminati peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa buku saku tentang cara membuat batik jumput dan diharapkan buku saku ini dapat dimanfaatkan oleh guru di kelas V SD Labschool UNNES.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah SD Labschool UNNES membutuhkan buku saku membuat batik jumput?
2. Apakah buku saku SBK materi membuat batik jumput dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD Labschool UNNES?
3. Apakah buku saku merupakan sebuah solusi atas indeks ketercapaian KKM pembelajaran membuat batik jumput di kelas V SD Labschool UNNES?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengembangkan desain media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput kelas V SD Labschool UNNES.
2. Menguji kelayakan model dan desain media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput kelas V SD Labschool UNNES.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Labschool UNNES.

3.4. Manfaat Penelitian

3.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran buku saku SBK dalam pembelajaran membuat batik jumput di kelas V SD Labschool UNNES, dan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadikan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.4.2. Manfaat Praktis

3.4.2.1.Bagi Peserta Didik

a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat batik jumput mata pelajaran SBK.

b. Meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik menggunakan media buku saku SBK yang unik, menarik dan mudah dipahami.

c. Meningkatkan efektifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran SBK materi membuat batik jumput.

3.4.2.2.Bagi Guru

Guru dapat menjadikan buku saku SBK sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik untuk menjelaskan cara membuat batik jumput kepada peserta didik dalam pembelajaran SBK sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3.4.2.3.Bagi Sekolah

a. Menambah koleksi buku di perpustakaan sekolah yang dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Menambah referensi dalam pembelajaran.

c. Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Winkel (1991) dalam Siregar (2015:12) berpendapat bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperanan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung dialami peserta didik, dalam pengertian lainnya, pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi eksternal yang sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya.

Gagne (1985) dalam Siregar (2015:14) mengemukakan suatu definisi pembelajaran yang lebih lengkap,"*Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event*". Pembelajaran dimaksudkan untuk

menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Miarso (1993) dalam Eveline Siregar (2015:12) menyatakan bahwa "pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali".

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan beberapa ciri pembelajaran sebagai berikut: a.) merupakan upaya sadar dan disengaja, b.) pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, c.) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, d.) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

2.1.1.1 Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran diperlukan komponen yang saling mendukung dan berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Rifa'i dan Anni (2010: 194), terdapat enam komponen yang diperlukan dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang:

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang akan mempermudah menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat.

2) Subjek belajar

Peserta didik merupakan komponen utama yang berperan sebagai subjek karena peserta didik yang melakukan proses belajar-mengajar dan sebagai objek yang diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri peserta didik.

3) Materi pelajaran

Materi pelajaran dapat memberi bentuk, warna kegiatan belajar yang terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas, berpengaruh terhadap intensitas proses pembelajaran.

4) Strategi pembelajaran

Seorang guru mampu menerapkan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran, memilih metode, model, dan teknik yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran, sehingga strategi pembelajaran dapat berfungsi secara maksimal.

5) Media pembelajaran

Media sebagai alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan materi pelajaran yang dapat menumbuhkan kebermakanaan belajar, menarik perhatian peserta didik, merasa senang, lebih termotivasi, dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dipelajarinya (Anitah, 2009: 6.2).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6) Penunjang

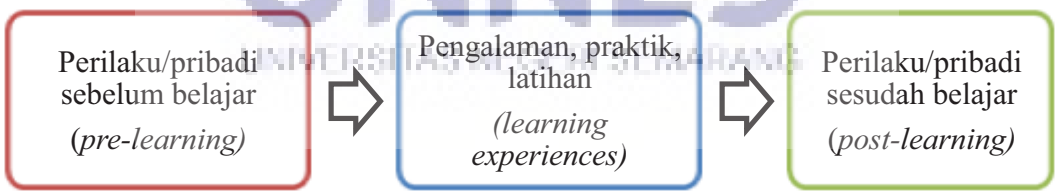
Komponen penunjang dalam sistem pembelajaran diantaranya fasilitas belajar, buku pelajaran, dan bahan pelajaran yang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen berperan penting dan berinteraksi secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar optimal.

2.1.2 Teori Belajar

2.1.2.1 Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Secara umum konsep belajar menurut para behavioris dapat dinyatakan dengan gambaran sederhana seperti yang dinyatakan oleh Di Vesta dan Thompson (1979:11) sebagai berikut,



Bagan 2.1 Konsep Dasar Behaviorisme

2.1.2.2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Budiningsih, 2005:34)

2.1.2.3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar Konstruktivisme melandasi pemikirannya bahwa pengetahuan bukanlah *given* dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil kontruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Ia membentuk skema, katagori, konsep dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan (Bettencourt, 1989 dalam Suparno 1997: 18).

2.1.3 Hakikat Seni Budaya dan Keterampilan

Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pendidikan kesenian sebagaimana yang

dinyatakan Ki Hajar Dewantara dalam Ahmad Susanto (2013:261), merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak.

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuandalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral serta kecerdasan emosional.

Dalam pembelajaran SBK diperlukan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat karena akan berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketersediaan sarana seperti media pembelajaran juga sangat diperlukan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Muatan mata pelajaran SBK sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indoneisa Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni, karena mata pelajaran ini pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaannya bagi peserta didik, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual,

multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar peserta didik yang mencakup, persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun multikultural berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemmapuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk (Ahmad Susanto, 2013:262).

Secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek:

a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh, dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup *(life skills)*, yang meliputi keterampilan personal, social, vokasional, dan akademik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Di antara kelima bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khususnya kerajianan tangan.

Tujuan pembelajaran yang tertulis dalam RPP merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Peranan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menentukan arah proses belajar mengajar. Mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar dapat berkreasi, berkreativitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang.

Rohidi (2003:33), mengungkapkan: "seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik." Melalui pendidikan SBK, potensi yang dimiliki peserta didik sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat dikembangkan secara optimal. Pembelajaran SBK di sekolah dapat membantu peserta didik untuk mengekspresikan dirinya secara bebas.

Pendidikan SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi pendekatan "belajar dengan seni", "belajar melalui seni", dan "belajar tentang seni" karena peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ahmad Susanto (2013:265) mengemukakan tujuan mata pelajaran SBK agar peserta didik memuliki kemampuan, sebagai berikut: 1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, 2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, 3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, 4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik mampu berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.

SBK merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dasar yang menanamkan pendidikan keterampilan berbasis seni dan budaya. Sesuai dengan Permen Nomor 79 Tahun 2014 muatan lokal terintegrasi kedalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Muatan lokal yang diajarkan pada sekolah dasar antara lain, (a) seni budaya, (b) prakarya, (c) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, (d) bahasa dan (e) teknologi. Salah satu muatan lokal yang diintegrasikan kedalam mata pelajaran SBK adalah membuat batik jumput.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.4. Pengertian Batik

Batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik berarti melempar titik berkali-kali pada kain sehingga titik-titik tersebut berhubungan menjadi sebuah garis. Ada juga yang berpendapat bahwa batik berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa *amba* yang bermakna menulis dan *titik*

yang bermakna titik. Batik selalu mengacu pada dua hal yaitu (1) teknik pewarnaan kain dengan teknik tertentu, (2) batik adalah kain atau busana yang menggunakan ragam hias-ragam hias tertentu yang memiliki kekhasan. Seiring dengan perkembangan jaman, teknik membuat batikpun mulai berkembang antara lain (a) teknik ikat celup *(jumputan),* (b) teknik tulis menggunakan malam dan canting, (c) teknik cap (d) teknik printing di negara maju seperti China. Batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia sejak lama (Asti Musman, 2011:1).

Batik di Indonesia merupakan suatu keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan ragam hias dan budaya yang terkait. UNESCO menetapkan batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi *(Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity)* sejak Oktober 2009 (Asti Musman 2011:1). Batik merupakan kearifan lokal yang dikembangkan dan diajarkan di Sekolah Dasar dalam muatan lokal yang diintegrasikan kedalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

2.1.4.1 Materi Ajar Membuat Batik Jumput

Materi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Labschool UNNES ditulis dalam tabel berikut:

Tabel 2.1

SK dan KD mata pelajaran SBK Kelas V SD Labschool UNNES.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Membuat batik ikat celup (batik jumput).	1.1 Membuat ikatan ragam hias batik ikat celup (batik jumput) pada kain. 1.2 Membuat batik ikat celup (batik jumput) dengan ragam hias yang indah.

2.1.4.2 Batik Jumput

Batik Ikat celup atau dikenal dengan sebutan batik *jumput* adalah proses membuat ragam hias dan warna pada kain putih polos dengan teknik mengikat kain dengan karet gelang, tali pita maupun tali rapia selanjutnya dicelup pada pewarna kain misalnya yang mudah didapat yaitu remasol (Satmowi, 1990:20). Ragam hias yang dapat dibuat menggunakan teknik ini diantaranya adalah ragam hias simetris. Berikut adalah contoh ragam hias simetris yang dapat dibuat menggunakan teknik jumputan:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 2.1 Ragam Hias Simetris

Bahan yang perlu disiapkan untuk membuat batik jumput adalah:

1. Kain katun (kain yang tidak mengandung kanjih/sagu sehingga mudah menyerap warna).
2. Remasol pigmen merah, kuning, biru dan soda kue.
3. Water glass (pengunci pewarna remasol).

Adapun alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan batik jumput adalah:

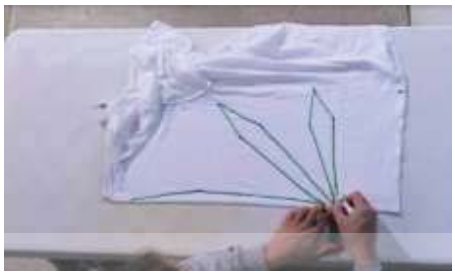
1. Tali rapia, karet gelang atau tali pita.
2. Botol air mineral yang telah dilubangi pada bagian tutupnya.
3. Gunting.
4. Pensil dan penggaris

Cara membuat batik jumput terbagi menjadi 3 proses utama yaitu (1) membuat bentuk ragam hias, (2) melipat kain sesuai bentuk ragam hias, (3) mengikat kain sesuai dengan lipatan, dan (4) mewarnai kain sesuai dengan ikatan (Satmowi, 1990:50). Berikut adalah langkah-langkah membuat batik jumput dengan ragam hias daun ketela pohon:

1. Melipat kain menjadi dua sama besar.

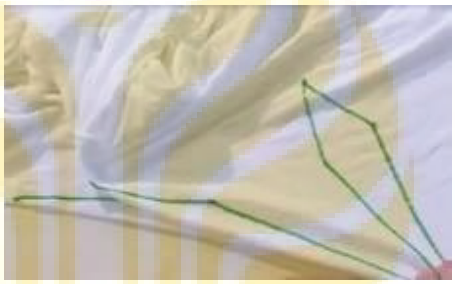
   Setelah kain dilipat menjadi dua bagian sama besar kemudian menggambar bentuk setengah ragam hias daun ketela pohon menggunakan pensil dan penggaris.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.2 Menggambar Setengah Daun Ketela Pohon

2. Melipat kain sesuai bentuk ragam hias.



Gambar 2.3 Melipat Kain Sesuai Bentuk Ragam Hias.

Setelah kain dilipat sesuai dengan bentuk ragam hias, kemudian melipat kain mengikuti garis ragam hias yang telah dibuat.

Gambar 2.4 Melipat Kain Mengikuti Garis Ragam Hias.

3. Megikat kain sesuai dengan lipatan ragam hias.

Gambar 2.5 Mengikat Lipatan Ragam Hias.

Ikatan dapat ditambahkan dengan jarak 4-6 cm dibelakang ikatan utama sebagai variasi ragam hias agar terlihat indah.

4. Mewarnai kain sesuai dengan ikatan ragam hias yang telah dibuat.

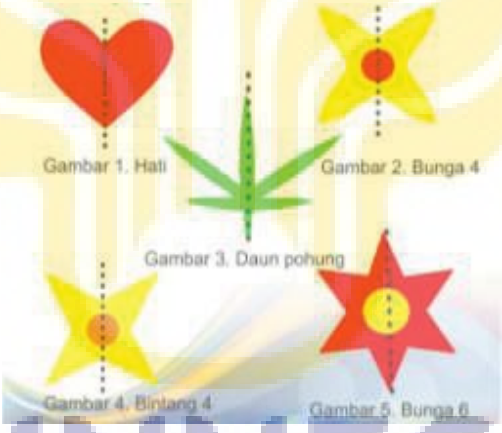
Gambar 2.6 Mewarnai Kain sesuai Ikatan Ragam Hias.

Proses terakhir adalah mewarnai seluruh kain yang masih berwarna putih secara acak atau seragam sesuai selera. Tiriskan kain yang masih basah dengan perlahan melepas ikatannya. Kemudian bentangkan dan jemur dibawah sinar matahari dengan dioleskan *waterglass* sebagai pengunci warna remasol. Setelah kering kemudian dicuci menggunakan air dan rapihkan menggunakan setrika.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 2.7 Batik Jumput Ragam Hias Daun Ketela Pohon

Berikut adalah ragam hias simetris lain yang dapat dibuat menggunakan teknik ikat celup atau jumputan:



Gambar 2.8 Ragam Hias Simetris

2.1.5. Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau penghantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich, 1996 dalam Daryanto 2015:4). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada

komunikan (Criticos, 1996 dalam Daryanto 2015:4). Berdasarkan definisi tersebut, dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghantarkan pesan atau materi pelajaran baik berupa pengetahuan maupun keterampilan dari guru kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran agar lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari penghantar ke penerima.

Pendapat diatas diperkuat dengan pernyataan Hamdani (2011:243) bahwa media dikatakan sebagai komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau infomasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

2.1.5.2. Bentuk Media Pembelajaran

Andi Prastowo (2015:40) mengemukakan ada 4 (empat) bentuk media pembelajaran yaitu:

1. Media cetak *(printed),* yakni bahan ajar ditampilkan melalui hasil cetakan kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran. Contohnya, *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, leaflet, foto, gambar dan poster.
2. Audio, yakni media pembelajaran berbentuk suara yang dapat diputar melalui bantuan komputer, *smartphone*, dan *speaker*. Media audio ini dapat

digunakan pada kegiatan pembelajaran satu arah. Contohnya kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk audio*.

3. Audiovisual, yaitu media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar atau video secara visual dan suara sekaligus. Contohnya *video compact disk* dan film.
4. Media Pembelajaran Interaktif (*interactive teaching materials*),yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, *compact disk interactive.*

2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Media pembelajaran sebagai perantara untuk mempermudah guru dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik serta untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus dan memahami apa yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Levie dan Lentz dalam (Azhar Arsyad 2011: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: (1) fungsi atensi; (2) fungsi afektif; (3) fungsi kognitif; dan (4) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering

kali pada awal pelajaran, peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan (Azhar Arsyad, 2011:16).

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras (Azhar Arsyad, 2011:16).

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (Azhar Arsyad, 2011:16).

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Azhar Arsyad 2011: 16).

2.1.5.4 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011: 2-3) dalam Arsyad (2011:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dll.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) dalam Ashar Arsyad (2011:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

a. Meletakan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
b. Memperbesar perhatian peserta didik.
c. Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

2.1.5.5 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Scharmm dalam Daryanto (2015:17), media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan sederhana. Scharmm juga mengelompokan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio dan facsimile, (2) liputan terbatas pada ruangan, film, video, slide, *poster audiotape*, (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon. Menurut Gagne dalam Daryanto (2015:17), media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik. Menurut Allen dalam Daryanto (2015:17), terdapat Sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi,

obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan salinan lisan.

Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (2011: 37) mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

a. Media cetak. Contoh dari media yang memberikan informasi tertulis antara lain buku teks, pamflet, dan koran.
b. Media pajang. Contoh dari media sebagai sarana penyampai informasi di depan orang lain yaitu papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
c. *Overhead transparancies (OHP).* Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang, gambar, grafik]atau kombinasinya.
d. Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan.
e. Seri slide dan filmstrips, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector.*
f. Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah guru dalam memilih media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik peserta didik, akan sangat menunjang efisiensi serta efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

2.1.5.5 Kriteria Pemilihan Media

Daryanto (2015:152) dalam memilih media yang akan digunakan, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, diantaranya adalah; 1) tujuan yang ingin dicapai, 2) karakteristik peserta didik / sasaran, 3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak), 4) keadaan lingkungan setempat, dan 5) luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Sudjana (2005:4) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) ketepatam dengan tujuan pembelajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) keterampilan guru dan peserta didik dalam menggunakannya, (4) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (5) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Media dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2.1.6 Aktivitas Peserta Didik

2.1.6.5 Manfaat Aktivitas Belajar

Belajar adalah berbuat melakukan kegiatan untuk mengubah tingkah laku yang di dalamnya terdapat aktivitas belajar (Sardiman, 2014: 96). Menurut Hamdani (2011: 137) aktivitas belajar (*learning activity*) merupakan perubahan aktivitas jiwa yang diperoleh dalam proses pembelajaran, seperti mengamati, mendengarkan, menanggapi, berbicara, menerima, dan merasakan. Aktivitas dibutuhkan dalam

proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga tanpa adanya aktivitas peserta didik, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Menurut Hamalik (2013:91) manfaat aktivitas dalam proses pembelajaran yaitu: (1) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri; (2) belajar untuk berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik; (3) membentuk kerjasama yang harmonis dan memperlancar kerja kelompok diantara peserta didik; (4) peserta didik belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri; (5) membentuk disiplin belajar dan suasana yang demokratis, kekeluargaan, musyawarah, mufakat; (6) membina dan membentuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, hubungan antara guru dengan orang tua peserta didik sehingga bermanfaat bagi pendidikan peserta didik; (7) pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman berpikir kritis, dan menghindarkan terjadinya verbalisme; (8) Pembelajaran menjadi hidup dan bermakna bagi peserta didik.

Pentingnya aktivitas dalam belajar, tentunya terdapat prinsip aktivitas belajar yang mendasari kegiatan belajar peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.6.2 Jenis-Jenis Aktivitas Peserta Didik

Kegiatan pembelajaran di dalamnya terjadi aktivitas belajar. Diedrich dalam Hamalik (2013:170) menggolongkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menjadi delapan yaitu:

a. Kegiatan visual, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

b. Kegiatan lisan, yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
c. Kegiatan mendengarkan, contohnya mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
d. Kegiatan menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
e. Kegiatan menggambar, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
f. Kegiatan motorik, yaitu melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
g. Kegiatan mental, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
h. Kegiatan emosional, contohnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Aktivitas peserta didik dalam penelitian ini adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran SBK dengan menggunakan media buku saku SBK. Indikator aktivitas peserta didik dalam pembelajaran SBK menggunakan alat pewarnaan batik yaitu: (1) mendengarkan penjelasan guru dalam membuat batik (*listening activities*), (2) menggambar ragam hias pada kain dengan pensil (*drawing activities*), (3) mengamati guru cara membatik di kain (*visual activities*), (4) membatik di kain (*motor activities*), (5) berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk mengkreasikan warna pada kain (*oral activities*), (6) melakukan proses pewarnaan ragam hias (*motor activities*), (7) menuliskan langkah-langkah membuat batik tulis (*writing activities*),

(8) refleksi. Aktivitas belajar meliputi aktivitas fisik dan mental yang saling berkaitan, menghasilkan nilai, perubahan sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar.

2.1.7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar digunakan guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku. Ada 3 macam hasil belajar yaitu: (1) Ketrampilan dan kekhasan (*psikomotorik*) (2) Pengetahuan dan pengertian (*kognitif*) (3) Sikap dan cita-cita (*afektif*). Pendapat ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar (Ahmad Susanto, 2013:5). Endang Poerwanti (2008:27) menyebutkan bahwa hasil belajar meliputi 3 ranah penilaian yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotor. Penilaian ranah psikomotor dapat diukur menggunakan rubrik penilaian dengan cara membandingkan kriteria pada rubrik penilaian dengan fakta-fakta empiris di lapangan. Dalam Ahmad Susanto (2013:6) ada 3 macam hasil belajar meliputi:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menerima, menyerap dan memahami arti materi atau bahan yang diperlajari serta sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang

dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukan.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan berproses, berperilaku dan berinteraksi yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik.

3) Sikap

Sikap yang dimiliki peserta didik tidak hanya merupakan aspek mental saja, melainkan mencakup respon fisik yang harus ada kekompakan secara serempak, komunikasi yang santun dan tindakan yang terarah. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Anni dkk (2006:5) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Ahmad Susanto (2013:5) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Maka dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya

menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang ingin selalu mencapai hasil lebih baik lagi sehingga dapat merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja lebih baik.

2.1.8 Bahan Ajar

Keberhasilan seseorang guru dalam pembelajaran sangatlah diharapkan, untuk memenuhi hal tersebut diperlukan persiapan matang sebelum pelaksanaan pembelajaran salah satunya bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar (Sudjana, 1998:2).

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan Dharmasraya (2008:1). Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud berupa tertulis maupun tidak tertulis (Amri dan Ahmadi 2010:159). Sudrajat (2008:1) bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan, secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bahti dan Ikhwansyah (2011:20) berpendapat bahwa prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Karena itu, materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru yang harus dipelajari oleh peserta didik hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang untuk tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini didukung oleh pendapat Amri dan Ahmadi (2010:159) bahwa bahan ajar disusun dengan dengan tujuan:

a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
c. Mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengajaran, sebab bahan ajar adalah inti dalam kegiatan belajar mengajar yang diupayakan untuk dikuasai oleh peserta didik (Djamarah 2005:18). Oleh karena itu menurut Harjanto (2006: 172) bahwa dalam memberikan bahan ajar hendaknya sesuai dengan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, Hal ini didukung oleh pendapat dari Ballstaedt 1994 (dalam Zaskia, 2011:18) bahwa bahan ajar cetak harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

a. Susunan tampilan, yang menyangkut: urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, rangkuman, dan tugas pembaca.
b. Bahasa yang mudah, menyangkut: mengalirnya kosa kata, jelasnya kalimat, jelasnya hubungan kalimat, kalimat yang tidak terlalu panjang.
c. Menguji pemahaman, yang menyangkut: menilai melalui orangnya, cheklist untuk pemahaman.
d. Stimulan, yang menyangkut: enak tidaknya dilihat, tulisan mendorong pembaca untuk berfikir, menguji stimulan.
e. Kemudahan dibaca, yang menyangkut: keramahan terhadap mata (huruf yang digunakan tidak terlalu kecil dan enak dibaca), urutan teks terstruktur, mudah dibaca.
f. Materi instruksional, yang menyangkut: pemilihan teks, bahan kajian, lembar kerja (*work sheet*).

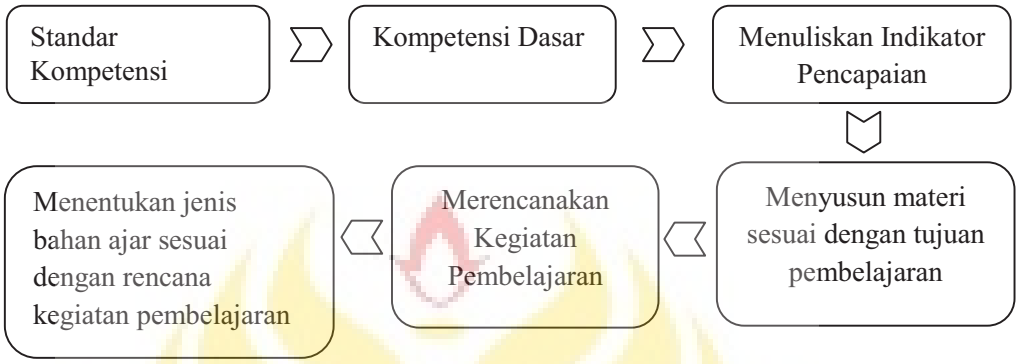
Untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap SK-KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Analisis dimaksud dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis SK-KD

Analisis SK-KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester dan jenis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

bahan ajar mana yang dipilih. Berikut diberikan gambaran umum SK-KD untuk menentukan jenis bahan ajar:



Bagan 2.1. Menentukan Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan rencana kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Analisis Sumber Belajar

Sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan bahan ajar perlu dilakukan analisis. Analisis dilakukan terhadap ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Caranya adalah menginventarisasi ketersediaan sumber belajar yang dikaitkan dengan kebutuhan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Pemilihan dan Penentuan Bahan Ajar

Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik, dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi, bahan ajar dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan KD yang akan diraih oleh peserta didik. Jenis dan bentuk

bahan ajar ditetapkan atas dasar analisis kurikulum dan analisis sumber bahan sebelumnya (Depdiknas, 2008:16)

Amri dan Ahmadi (2010:159) berpendapat bahwa bahan ajar memiliki manfaat bagi:

a. Guru tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh, menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, membangun komunikasi pembelajaran yang efektif, dapat menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.
b. Peserta didik memberikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Bahan ajar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori,yaitu bahan cetak seperti handout, buku, modul, buku saku, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk*, film.Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajarn interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*) (Zaskia, 2011:11).

Komponen bahan ajar cetak meliputi: Judul, Petunjuk belajar (Petunjuk peserta didik/guru), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-

latihan, dan unjuk kerja. Ballstaedt (dalam Zaskia 2011:11) mengemukakan beberapa keuntungan bahan ajar cetak dalam hal ini adalah buku sebagai media pembelajaran diantaranya:

a. Buku biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan seorang guru untuk menunjukkan halaman pada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari.
b. Biaya untuk pengadaannya relatif sedikit.
c. Buku lebih mudah digunakan meskipun pada saat kondisi listrik padam.
d. Susunan buku memudahkan peserta didik dalam menavigasi halaman dengan melihat daftar isi maupun daftar gambar.
e. Buku saku lebih ringan dan dapat dibaca dimana saja.
f. Buku saku dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat dan membuat sketsa.
g. Pembaca dapat mengatur tempo membaca secara mandiri.

Dari kelebihan media pembelajaran berbasis cetak itulah peneliti mengembangkan buku saku SBK materi membuat batik jumput.

2.1.9 Pengembangan Buku Saku SBK materi Membuat Batik Jumput

Pengembangan buku saku SBK materi membuat batik ikat celup (*jumput)* merupakan proses membuat buku saku berukuran kecil yang dapat dimasukan kedalam saku dan mudah dibawa kemana-mana, uraian bacaan yang pendek menggunakan *font* menarik dan memiliki tampilan serta *background* yang menarik untuk dibaca peserta didik.

Buku saku yang dikembangkan menyajikan konsep-konsep dan ringkasan materi, langkah-langkah membuat batik jumput disertai dengan gambar, deskripsi singkat pada tiap gambar tutorial membuat batik jumput ragam hiassimetris serta komponen-komponen lain yang tercantum di dalam buku saku seperti penugasan unjuk kerja dll. Buku saku SBK yang dikembangkan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam pembuatan buku, peneliti menggunakan acuan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013, buku teks pelajaran yang baik memiliki empat aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan. Penilaian buku mengacu pada instrumen penilaian buku dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP,2014) sebagai berikut:

a. **Kelayakan Isi.**

   Penilaian kelayakan isi buku saku dilihat dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, kelengkapan materi, keakuratan materi, pengorganisasian materi dan sistematika penulisan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, dan ketaatan pada hukum dan perundang-undangan.

b. **Kelayakan Kebahasaan.**

   Penilaian kelayakan kebahasaan buku saku dilihat dari kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, keterbacaan, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia, serta penggunaan istilah dan simbol.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. **Kelayakan Penyajian.**

Penilaian kelayakan penyajian buku saku dilihat dari teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian.

d. **Kelayakan Kegerafikaan.**

Penilaian kelayakan kegerafikan buku saku dilihat dari ukuran buku, desain kulit buku, dan desain isi buku.

Penggunaan buku saku SBK membuat batik jumput dalam kegiatan pembelajaran memiliki 6 (enam) fungsi yaitu:

a. Fungsi atensi,

Media buku saku dicetak dengan kemasan kecil dan *full colour* sehingga dapat menarik dan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya.

b. Fungsi afektif,

Gambar yang disertai deskripsi singkat pada buku saku sangat mudah dipelajari dan didiskusikan dalam sebuah kelompok besar maupun kecil pada saat praktik pembuatan batik jumput.

c. Fungsi kognitif,

Deskripsi singkat dan gambar bertujuan untuk memperjelas materi yang terkandung di dalam buku saku sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dengan demikian hasil belajar peserta didik akan menjadi lebih baik,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

d. Fungsi kompensatoris,

Foto tutorial dan penulisan materi pada buku saku yang singkat dan jelas dapat membantu peserta didik yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatnya kembali,

e. Fungsi psikomotoris,

Penulisan materi buku saku yang singkat, jelas dan sistematis dapat mempermudah peserta didik untuk mempraktikan cara membuat batik jumput sesuai ragam hias yang ada pada buku saku.

f. Fungsi evaluasi,

Ketercapaian tujuan pembelajaran membuat batik jumput mata pelajaran SBK pada kelas V SD Labschool UNNES dapat diamati melalui kegiatan unjuk kerja kelompok membuat batik jumput dengan panduan buku saku dengan pedoman rubrik penilaian dengan indikator yang telah ditentukan. (Sulistyani dkk, 2013:167).

Buku saku yang dikembangkan didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Selain itu buku saku juga disajikan tutorial secara jelas disertai gambar dan deskripsi singkat tentang cara membuat batik jumput sehingga mudah dipelajari oleh peserta didik. Buku saku SBK membuat batik jumput dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2 Kajian Empiris

Beberapa penelitian yang mendukung adalah Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati Dyah Sulistyani, dkk pada tahun 2013 "Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media *Pocket Book* dan Tanpa *Pocket Book* pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X". Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar Fisika peserta didik antara yang menggunakan *pocket book* dan tanpa *pocket book* pada materi Kinematika Gerak Melingkar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMA Negeri 4 Surakarta dengan *teknik simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dan teknik tes. Keadaan awal diuji kesamaan data dengan uji normalitas dengan metode Liliefors, uji homogenitas dengan metode Barlett dan uji-t dua ekor untuk mengetahui kesamaan keadaan awal peserta didik. Setelah dianalisis, dalam penelitian ini didapatkan hasil perbedaan diperoleh t-hitung> t-tabel=2,097>2,000 pada taraf signifikansi 5%. Disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan pocket book dan tanpa pocket book terhadap hasil belajar Fisika peserta didik pada materi Kinematika Gerak Melingkar kelas X.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Laili Rahmawati, dkk (2013) "Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs". Penelitian ini mengembangkan penelitian pengembangan menurut Sugiyono dengan 12 tahap. Subjek penelitian ini

adalah peserta didik kelas VIII-A MTs Tarbiyatul Islamiyah sebanyak 12 peserta didik untuk uji coba produk skala kecil dan 28 peserta didik kelas VIII-A MTs Tarbiyatul Islamiyah sebanyak 28 peserta didik dan 28 peserta didik kelas VIII-C MTs Tarbiyatul Islamiyah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, metode angket, dan metode tes. Sehingga data yang didapat adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini dilihat dari validasi aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan dinyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tahap 1 dan 2 serta hasil tanggapan peserta didik dan guru IPA MTs, maka dapat disimpulkan bahwa buku saku IPA terpadu bilingual tema bahan kimia dalam kehidupan layak digunakan sebagai bahan ajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Mucharommah Sartika Ami, Endang Susantini dan Raharjo pada tahun 2012 "Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI" yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik berupa buku saku IPA dan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan buku saku IPA. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan menggunakan 2 tahap utama yaitu pengembangan dan uji coba. Sampel pada penelitian sebanyak 15 peserta didik SMA Negeri Jombang. Dalam pengumpulan datanya menggunakan kuesioner yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kemudian dikonversikan ke dalam data kuantitatif. Didapatkan hasil bahwa buku saku yang dikembangkan layak berdasarkan penilaian penelaah terhadap

aspek isi, bahasa, dan tampilan. Ketiga penelaah memberikan penilaian yang sangat baik terhadap ketiga aspek tersebut, dengan rerata 3,7. Peserta didik memberikan respon yang baik terhadap buku saku yang dikembangkan, dengan prosentase jawaban "Ya" mencapai 82,5%. Dapat disimpulkan bahwa buku saku IPA yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran, karena pada hasil penelitian menunjukan bahwa buku saku IPA materi Sistem Ekskresi Manusia mempunyai kategori baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Inayatul Fitriyah dan Abdur Rahman As'ari "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Untuk Jenjang SMP". Penelitian bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran buku saku. Secara singkat tahapan dalam penelitian ini antara lain pendefinisian, desain, dan pengembangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Malang. Hasil penelitian dari ahli media dan ahli materi menunjukan bahwa buku saku yang dikembangkan layak digunakan dengan prosentase kelayakan sebesar 87,78 % dan 74,43 %. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa buku saku layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian Fahtria Yuliani dan Lina Herlina (2015) "Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP". Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui buku saku materi pemanasan global yang sesuai digunakan sebagai bahan ajar di SMP, serta mengetahui kelayakan dan efektivitas buku saku materi pemanasan global yang dikembangkan.Subjek penelitian pada tahap uji coba produk menggunakan dua kelas VII E sebanyak 36 peserta didik dan kelas VII F sebanyak 34

peserta didik di SMP Negeri 1 Ketanggungan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa buku saku materi pemanasan global sangat layak dengan prosentase kelayakan sebesar 96,4% dan 93,3%. Prosentase tanggapan peserta didik pada uji coba produk mencapai >50%. Begitu pula prosentase tanggapan guru mencapai >50%. Berdasarkan hasil penelitian, buku saku materi pemanasan global yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru adalah buku saku yang penuh warna dan gambar, serta berisi banyak latihan soal dan informasi pendukung. Selain itu dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa buku saku materi pemanasan global yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung tertuang dalam jurnal internasional dari Saras S. Qurrota'aini yang berjudul "*Developing Accounting Pocketbook As A Medium Of Learning To Improve Students' Accounting Learning Motivation Of Second Grade Social Program In SMA N 5 Yogyakarta In Academic Year Of 2012/2013".* yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menarik berupa buku saku akuntansi dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan buku saku akuntansi. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Borg&Gall dengan menggunakan 9 langkah. Dengan sampel penelitian 6 peserta didik kelas XI IPS. Populasi yang diambil 24 peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Yogyakarta. Dalam pengumpulan datanya menggunakan kuesioner yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kemudian dikonversikan ke dalam data kuantitatif. Didapatkan hasil bahwa

media yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik dan terdapat kenaikan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan sebesar 5,64%. Berdasarkan hasil penilaian peserta didik pada kualitas produk yang telah diuji cobakan pada skala besar, disimpulkan bahwa buku saku akuntansi yang telah dikembangkan cocok digunakan untuk pembelajaran, karena pada hasil penelitian ditunjukkan bahwa buku saku akuntansi yang telah dikembangkan mempunyai kategori baik.

Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Indana Zulfa yang berjudul " Penerapan Metode Latihan pada Ragam hias Hias Dasar Jumputan dengan Teknik Pewarnaan Dingin dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa SDN Sumokembangsri 1 Bolongbendo". Subjek penelitian ini sebanyak 27 peserta didik. teknik pengambilan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan prosentase. Hasil menunjukan bahwa metode latihan dapat dikatagorikan sangat baik ditinjau dari aktivitas peserta didik mencapai 91,56% dan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 92%.

Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Caroline Ayoti dan Moses Wesang'ula Poipoi yang berjudul "*Challenges Facing Teachers In Preparation And Utilization Of Instructional Media In Teaching Kiswahili In Selected Secondary School In Kenya."* Penelitian ini didasarkan pada desain penelitian survei deskriptif. Populasi penelitian terdiri dari 90 guru Kiswahili dan 39.327 peserta didik di sekolah menengah umum yang dipilih di Kenya, khususnya di kabupaten Sabatia. Media pembelajaran visual (seperti buku pelajaran, buku pengayaan, dan media visual

lainnya) sangat penting manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang harus dikuasai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Chanoknart Mayusoh tahun 2015 yang berjudul "*The Art Of Designing Fabric Pattern By Tie-Dyeing With Natural Dyes*", penelitiannya mengembangkan seni mendesain pola kain dengan teknik ikat celup menggunakan pewarna alami kayu *secang*, kubis merah, daun kemangi, dan buah mangga. Ekstarak kayu *secang* menghasilkan warna coklat muda, kubis merah menghasilkan warna ungu muda, daun kemangi menghasilkan warna hijaumuda dan buah mangga menghasilkan warna kuning muda. Keempat zat pewarna diterpakan dalam mendesain pola kain syal dengan berbagai teknik ikat celup dan menghasilkan warna yang indah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar digunakan guru untuk dijaikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Labschool UNNES rendah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan membuat batik jumput. Hal ini ditandai dengan rata-rata nilai Seni Budaya dan Keterampilan praktik membuat batik jumput masih di bawah rata-rata nilai Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS dan mata pelajaran lainnya. Rata-rata klasikal membatik jumput kelas V adalah 66,36 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 73. Sebanyak 25 peserta didik atau 54% dari 47 peserta didik kelas V belum mencapai KKM pada materi membuat batik jumput. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan Tanya jawab dalam menyampaikan materi membuat batik jumput, dan media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku teks pelajaran. Metode tersebut belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal khususnya pada Kompetensi Dasar 4.2 Membuat batik ikat celup (batik jumput) dengan ragam hias yang indah. Penggunaan buku teks pelajaran dengan deskripsi panjang membuat peserta didik cenderung bosan dan sulit memahami materi karena dalam keterampilan membuat batik jumput peserta didik harus melihat secara konkret/semi-konkret tentang bagaimana langkah-langkah membuat batik jumput. Selain itu lingkungan belajar kurang kondusif karena masih

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

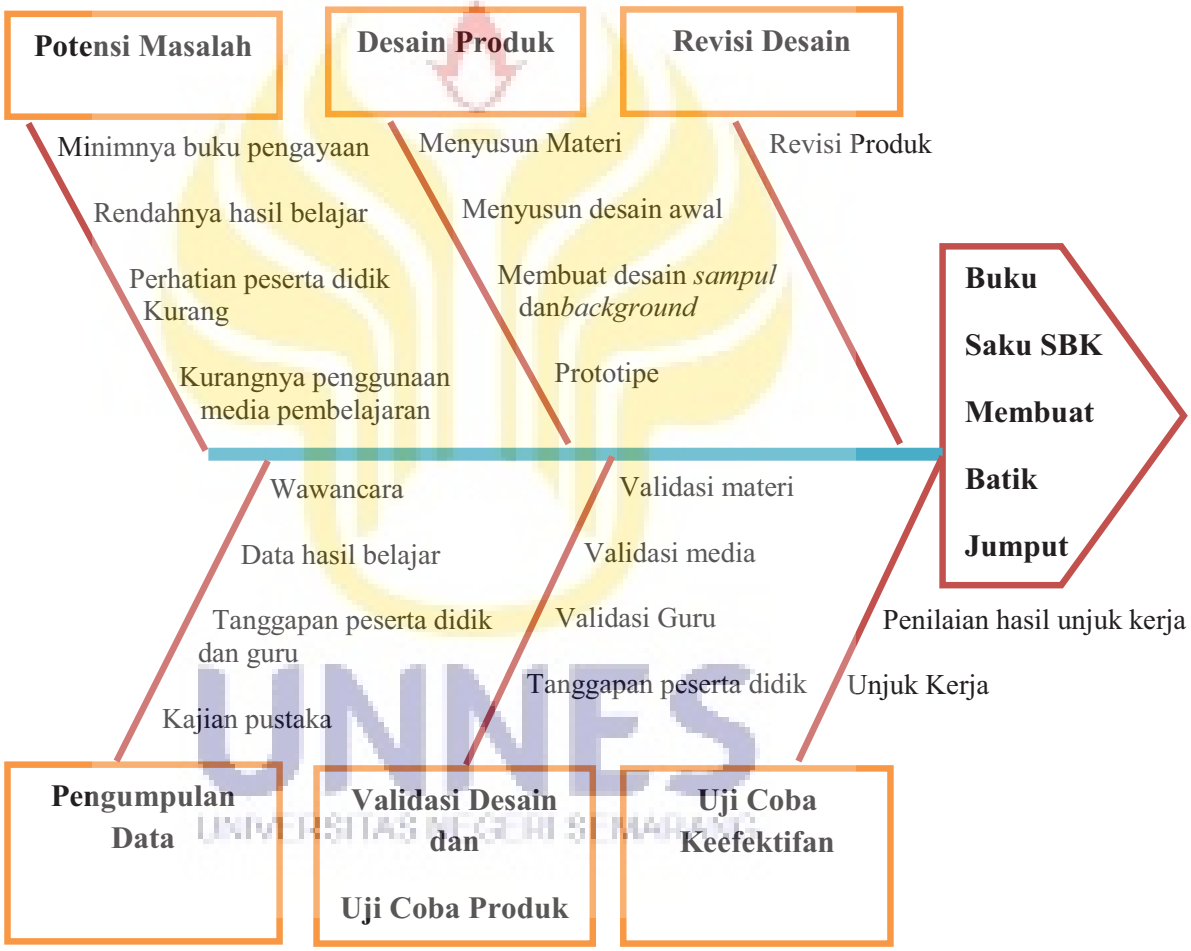
ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Setiap anak hanya memiliki satu buku teks pelajaran berupa buku LKS yang memuat materi secara full teks dengan deskripsi panjang sehingga kurang menarik peserta didik untuk membaca buku teks pelajaran tersebut. Peserta didik tidak dibekali dengan buku pengayaan yang dapat digunakan sebagai media belajar alernatif yang menarik guna meningkatkan minat baca, pengetahuan dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua peserta didik adalah media visual atau cetak. Media cetak memiliki kelebihan yaitu menjadi bahan ajar mandiri serta dapat digunakan oleh setiap peserta didik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbentuk media visual yang inovatif dan menarik.

Buku saku SBK membuat batik jumput merupakan salah satu jenis buku yang masuk dalam katagori buku pengayaan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 2 tahun 2008. Buku pengayaan adalah buku yang memuat materi yang dapat memperkaya buku teks pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi. Buku saku SBK membuat batik jumput merupakan media dengan karakteristik mandiri, utuh, sistematis, mempunyai tujuan dan komunikatif. Dilihat dari ukurannya, buku saku memiliki ukuran yang kecil sehingga memudahkan untuk belajar di manapun dan kapanpun. Buku saku memiliki kelayakan materi dan tampilan penyajian yang ringkas dilengkapi dengan gambar dan

deskripsi singkat sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempraktikan cara membuat batik jumput.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir peneliti sebagai berikut:



Bagan 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

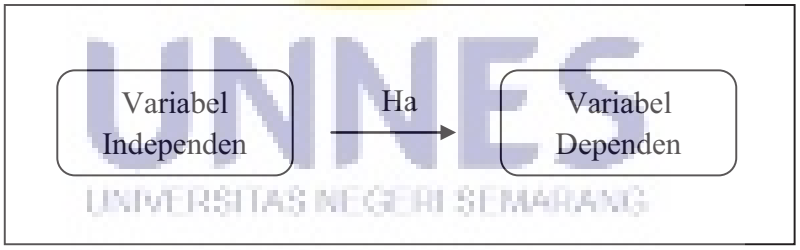
Ha : Penggunaan media buku saku SBK efektif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Labschool UNNES

Ho : Penggunaan media buku saku SBK tidak efektif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Labschool UNNES

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel dependen : Hasil belajar peserta didik kelas V SD Labschool UNNES dalam mata pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan membuat batik jumput.

b. Variabel independen : Media pembelajaran buku saku SBK membuat batik jumput.



Bagan 2.3 Hipotesis Penelitian

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sekaligus mampu untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan membuat batik jumput di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terlah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 2 guru kelas V dan 47 peserta didik kelas V SD Labschool UNNES, sebanyak 2 guru memberikan penilaian perlu terhadap media pembelajaran buku saku membuat batik jumput, dan sebanyak 36 peserta didik memberikan penilaian sangat perlu dan 11 peserta didik memberikan penilaian perlu. Sehingga dapat disimpulkan buku saku dibutuhkan sebagai media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan membuat batik jumput di kelas V SD Labschool UNNES.
2. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput di kelas V SD telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Penerapan media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumput di kelas V mampu meningkatkan hasil belajar psikomotor peserta didik yang pada awalnya rata-rata klasikal kelas V 66,36 menjadi 83,98 atau memiliki peningkatan *n-gain* sebesar 0,52. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku saku merupakan sebuah solusi atas indeks ketercapaian KKM pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi membuat batik jumput.

5.2. SARAN

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaragan ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, guru dapat mengkombinasikan media buku saku SBK dengan model pembelajaran yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Saras Shinta Qurrota' dan Sukirno. 2013. Pocketbook as Media of Learning to Improve Students' Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume XI(2):68-75.

Agustina, Tuty Emelia. 2012. Pengaruh Dan Temperatur Pada Pengolahan Pewarna Sintetis Procion Menggunakan Reagen Fenton. *Jurnal Teknik Kimia*. Volume 18(3): 54-61.

Ami, Mucharommah S. 2012. Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Volume 1(2):10-13.

Amri, S dan Ahmadi. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Karaya.

Anni, Catharina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.

Anitah. Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Arini, Ambar B. 2011. *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Atmojo, S.E. 2015. Learning Which Oriented on Local Wisdom to Grow A Positive Apreciation of Batik Jumputan (Ikat Celup Method). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Volume 4(1): 48-55.

Ayoti, Caroline. 2013. Challenges Facing Teachers In Preparation And Utilization Of Instructional Media In Teaching Kiswahili In Selected Secondary Schools In Kenya. *International Journal of Advanced Research*. Volume 1, Issue 3, 201-207.

Azwar Saifuddin. 2015. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2006 tentang Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2014 tentang Standar Isi.

Bahti, H.H dan I. Ikhwansyah. 2011. *Pedoman Penulisan Bahan Ajar*. Bandung: Universitas Padjajaran Press.

Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Daryanto.2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Depdiknas.

Dharmasraya. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dikmenum

Dimyati.2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

DiVesta, F.J and Thompson, G.G. 1979. *Educational Psychology: Introduction and Behaviour Change*. New York: Meredith.

Djamarah, Syaiful Bahri.2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fauziah, Anna. 2010. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Danpemecahan Masalah Matematik Siswa Smpmelalui Strategi React. Skripsi. STKIP PGRI Lubuklinggau. (diakses dari https://www.scribd.com/doc/310873158/ANA-FAUZIAH pada tanggal 29 Februari 2016)

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hariyanto.2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.

Harjanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Engelwood.

Inayatul Fithriyah dan Abdur Rahman As'ari. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan bangun Ruanguntuk Jenjang SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika.*

Juniati, Etika. 2015. Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping dan Multiple Intelligences Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Volume 4(1):37-44.

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Kurniasih, Imas. 2014. *Buku Teks Pelajaran*. Surabaya: Kata Pena.

Kusumah, Wijaya dan Dodi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.

Mayusoh, Chanoknart. 2015. *The Art of Designing, Fabric Pattern by Tie-Dyeing with Natural Dyes*. *Jurnal Internasional*. Social and Behavioral Sciences. Tersedia di www.sciencedirect.com [diunduh pada taggal 27 Februari 2016].

Musman, Asti. 2011.*Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.

Nara, Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Ni'mah, Ainun. 2013. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Self Efficacy dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. (diakses dari http://lib.UNNES.ac.id/20090/1/1301409049 *tanggal 20 Februari 2016 20.00 WIB)*

Peratutan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 tahun 2008 tentang Buku.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rahmawati, Nurul Laili, dkk. 2013. Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs. *UNNES Science Education Journal*. Volume 2(1):157-164.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Rohidi, Tjetjep. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Press.

Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Satmowi.1990. *Teknik Ikat dan Celup.* Semarang: PT Surya Prabha.

Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Siregar, Eveline. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sitepu, B.P.2015.*Penulisan Buku Teks Pelajaran*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 1998. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo

Sudrajat, A. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta CV.

_____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyani, Nurul. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Menggunakan Media Pocketbook dan Tanpa Pocketbook pada Materi Kinematika Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume I(1-164).

Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Susanto, Ahmad.2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyono.2015. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Titisari, Bintan dkk. 2012. Pengembangan Teknik Jahit Celup (Tritik) dengan Pola Geometris. *Jurnal Art & Design*. Volume 6(2):130-142.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wardani, 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Aktif*. Semarang: Widya Sari Press.

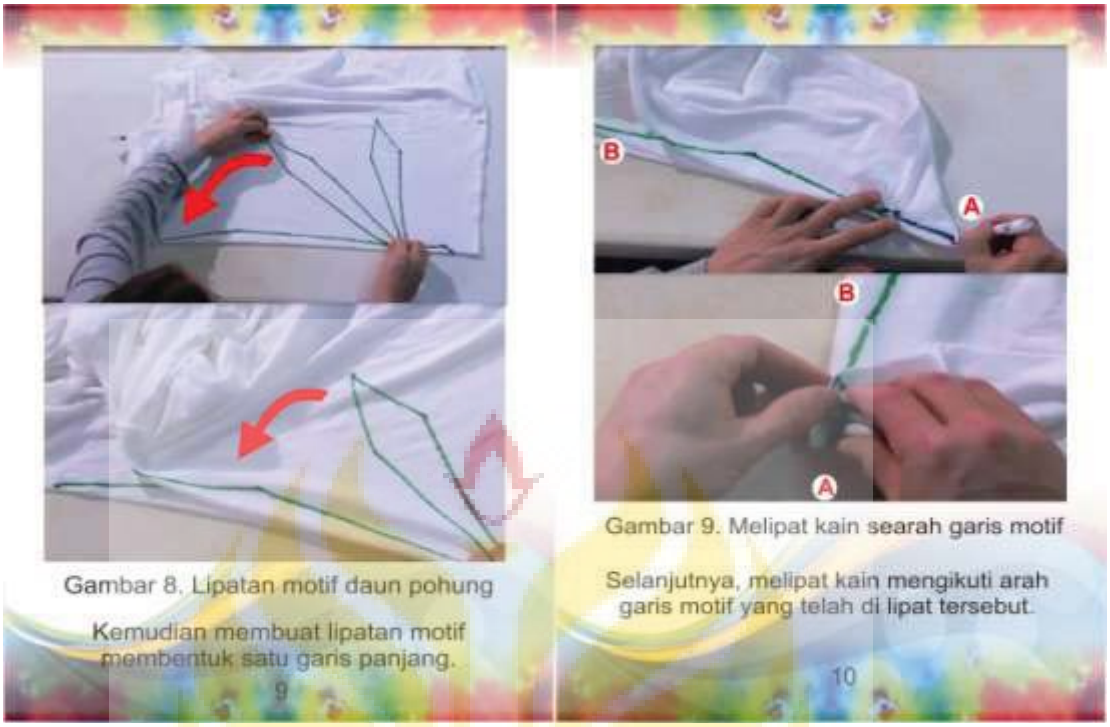
Widoyoko,Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliani, Fahtria. 2015. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP.*Jurnal Pendidikan Biologi.* Volume 4(1):104-110.

Zaskia. 2011. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: CV Rajawali.

Zulfa, Indana. 2014. Penerapan Metode Latihan pada Ragam hias Hias Dasar Jumputan dengan Teknik Pewarnaan Dingin dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Peserta didik Kelas SDN Sumokembangsari 1 Balongbendo. *Jurnal Nasional*. Vol. 03, No. 01 [diunduh pada tanggal 3 Maret 2016].

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



(Tampilan Buku Saku SBK yang Telah Tersusun Secara Booklet)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG