



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ORIGAMI PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN KETERAMPILAN SISWA
DI SDN 1 WERGU WETAN KUDUS**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh
Agrita Putri Nadia
1401413232

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa di SDN 1 Wergu Wetan Kudus.”

Nama : Agrita Putri Nadia
NIM : 1401413232
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 13 Juli 2017

Diketahui,

Pembimbing Utama,

Dra. Yuyarti, M. Pd

NIP 195512121982032001

Pembimbing Pendamping,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.

NIP 197711092008021018

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dis Ansoni, M.Pd
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa di SDN 1 Wergu Wetan Kudus” karya,

Nama : Agrita Putri Nadia

NIM : 1401413232

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa tanggal 8 Agustus 2017.

Semarang, 8 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



Dr. Eko Purwanti, M.Pd.
NIP 195710261982032001

Sekretaris,

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

Pembimbing Utama.

Dra. Yuyarti, M. Pd.
NIP 195512121982032001

Pembimbing Pendamping,

Atip Nurharini, S Pd, M Pd
NIP 197711092008021018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agrita Putri Nadia

NIM : 1401413232

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa di SDN 1 Wergu Wetan Kudus” adalah hasil karya penulis sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Semarang, 13 Juli 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Agrita Putri Nadia
NIM 1401413232

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Pendidikan bukanlah sesuatu yang diperoleh seseorang, Tapi pendidikan adalah sebuah proses seumur hidup (*Gloria Steinem*).
2. Anak-anak adalah sumber alam kita yang paling berharga (*Herbert Hoover*).
3. Jalani setiap proses dengan sepenuh hati, karena hasil merupakan hadiah dari proses yang dijalani.

PERSEMBAHAN

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua saya Bapak Agus Gunarto dan Ibu Murih Widyastuti tercinta, serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa.
2. Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Nadia, Agrita Putri. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa di SDN 1 Wergu Wetan Kudus*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Yuyarti, S.Pd., M.Pd dan Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd, 290 halaman.

Pembelajaran origami penting bagi siswa Sekolah Dasar untuk merangsang perkembangan motorik halus siswa. Melatih koordinasi otak dengan otot tangan untuk membuat suatu kreatifitas, selain itu origami juga melatih anak untuk berkonsentrasi, belajar berkreaitivitas dan meningkatkan kemampuan berfikir.

Berdasarkan data pra penelitian di SDN 1 Wergu Wetan Kudus pembelajaran SBK menggunakan media buku dan gambar. Nilai ketuntasan klasikal siswa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan materi origami kurang dari 75%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran origami 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode Research and Development oleh Sugiyono. Populasi penelitian ini adalah 33 siswa SDN 1 Wergu Wetan Kudus dan menggunakan sampling jenuh, teknik ini digunakan karena peneliti ingin membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang terkecil. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: (1) media pembelajaran origami di SDN 1 Wergu Wetan Kudus (2) desain media origami 3 dimensi pada mata pelajaran SBK di kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus; (3) kelayakan media pengembangan media Seni Origami di kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus; (4) keefektifan pembelajaran menggunakan media origami pada siswa kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penilaian pakar ahli materi dan ahli media memperoleh kriteria sangat layak, media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketuntasan klasikal.

Simpulan dari penelitian ini adalah (1) media pembelajaran origami di SDN 1 Wergu Wetan Kudus berupa gambar; (2) pengembangan media pembelajaran dibuat untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran (3) berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran seni origami 3 dimensi mendapat kriteria sangat layak; (3) penerapan media pembelajaran origami 3 dimensi meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil sebelum menggunakan media pembelajaran 73,79 dan sesudah menggunakan media pembelajaran 86,97, serta terjadi peningkatan *n-gain* 0,5029.

Saran dari penelitian ini adalah media pembelajaran origami 3 dimensi dapat digunakan dikelas sesuai dengan prosedur penggunaanya.

Kata Kunci : pengembangan media pembelajaran; SBK; origami ; origami 3 dimensi

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Origami 3 Dimensi Siswa Kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus” dengan lancar. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan dari penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. ketua jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Dr. Eko Purwanti, M.Pd Penguji Utama yang telah memberikan masukan yang membangun serta arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
5. Dra. Yuyarti, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penelitian ini sehingga skripsi ini dapat disusun dengan baik.
6. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd Dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan nasihat untuk kemajuan peneliti.

7. Seluruh dosen PGSD FIP Unnes yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu yang bermanfaat.
8. Staf dan karyawan PGSD FIP Unnes yang telah memberikan layanan informasi seputar pelaksanaan penelitian.
9. Kepala sekolah SDN 1 Wergu Wetan Kudus, yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
10. Guru kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus, yang telah membantu melaksanakan penelitian.
11. Rekan-rekan PGSD FIP Unnes yang telah memberikan masukan dan informasi mengenai pelaksanaan penelitian.
12. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Semoga Tuhan YME memberikan balasan atas kebaikan yang diberikan. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca di masa depan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 13 Juli 2017

Peneliti,

Agrita Putri Nadia

NIM 140141323

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	32
2.1 Kajian Teoritis	32
2.1.1 Aktivitas Belajar	32
2.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	38
2.1.3 Hasil Belajar	40
2.1.4 Pembelajaran SBK di SD	45
2.1.5 Media Pembelajaran	52
2.1.6 Hakikat Origami	58

2.3 Kajian Empiris	77
2.4 Kerangka Teoritis.....	81
2.5 Kerangka Berfikir.....	84
BAB III METODE PENELITIAN	87
3.1 Desain Penelitian.....	87
3.2 Prosedur Penelitian.....	87
3.3 Sumber Data dan Subyek Penelitian	94
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	96
3.5 Uji Kelayakan dan Uji Validitas	99
3.6 Teknik Analisis Data.....	107
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	115
4.1 Hasil Penelitian	115
4.1.1 Media Pembelajaran Origami di SDN 1 Wergu Wetan	115
4.1.2 Desain Media Pembelajaran	117
4.1.3 Hasil Kelayakan Media.....	145
4.1.4 Keefektifan Media Pembelajaran.....	152
4.2 Pembahasan	158
4.3 Implikasi.....	161
BAB V PENUTUP	163
5.1 Simpulan	163
5.2 Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN.....	168

DAFTAR TABEL

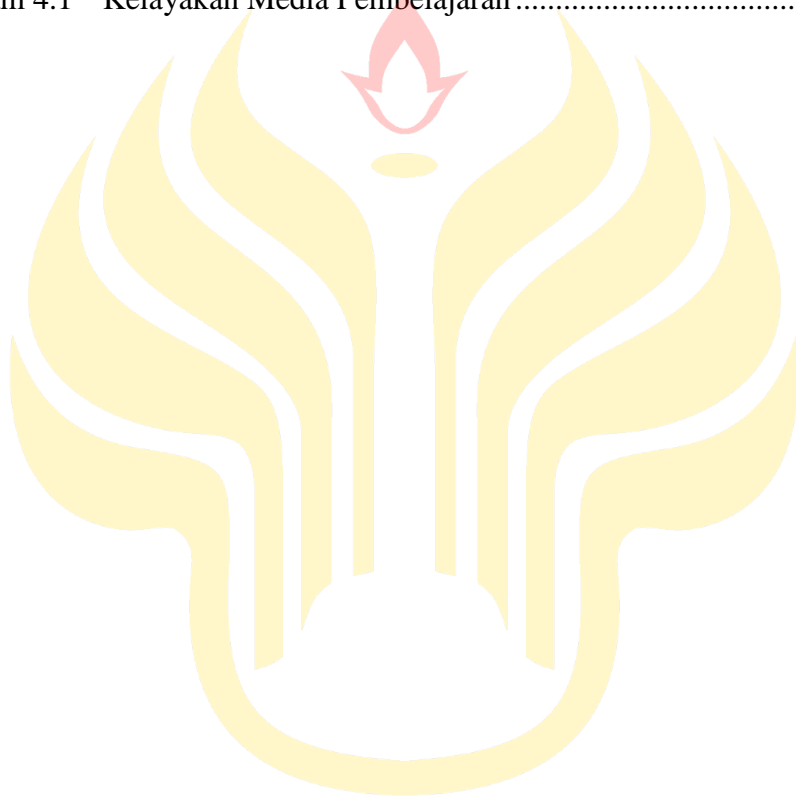
	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	98
Tabel 3.2 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen	100
Tabel 3.3 Pengelompokan Validitas Butir Soal	101
Tabel 3.4 Uji Reliabilitas Instrumen	102
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	104
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Uji Taraf Kesukaran	104
Tabel 3.7 Pengelompokan Taraf Kesukaran Butir Soal.....	104
Tabel 3.8 Skala Daya Pembeda.....	106
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Butir Soal.....	106
Tabel 3.10 Pengelompokan Analisis Daya Pembeda.....	107
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	111
Tabel 3.12 Kriteria Hasil Presentasi Tanggapan Guru dan Siswa	113
Tabel 3.13 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	114
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	117
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	127
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	146
Tabel 4.4 Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil	151
Tabel 4.5 Angket Tanggapan Siswa Kelompok Besar.....	153
Tabel 4.6 Hasil angket tanggapan siswa Kelompok Besar	154
Tabel 4.7 Hasil Belajar Kognitif	156
Tabel 4.8 Hasil Analisis T-test.....	157
Tabel 4.9 Hasil Peningkatan Rata-Rata.....	158
Tabel 4.10 Hasil Unjuk Kerja.....	158

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale	53
Gambar 2.2 Standart Origami.....	59
Gambar 2.3 Unit Origami	61
Gambar 2.4 Origami 2 Dimensi.....	62
Gambar 2.5 Origami 3 Dimensi.....	64
Gambar 2.6 Jenis-jenis Kertas	67
Gambar 2.7 Langkah-Langkah Membuat Modullar.....	72
Gambar 4.1 Susunan Modullar	137
Gambar 4.2 Langkah-Langkah Membuat Modullar.....	138
Gambar 4.3 Susunan modullar melingkar	141
Gambar 4.4 Bahan Membuat origami	142
Gambar 4.5 Media Pembelajaran Origami	145
Gambar 4.5 Perbaikan Produk Origami.....	148

DAFTAR DIAGRAM

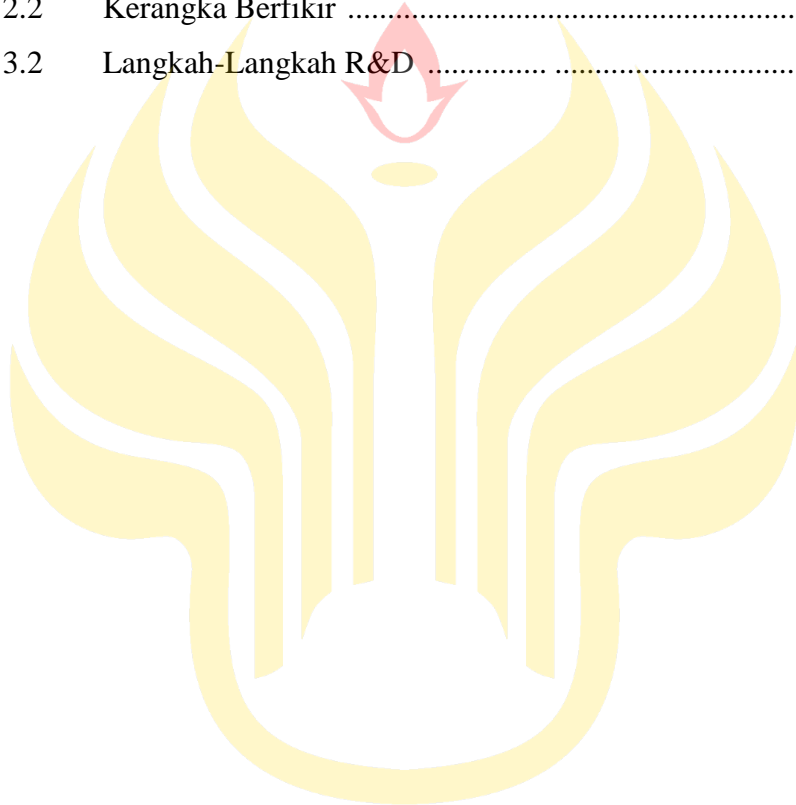
	Halaman
Diagram 3.1 Hasil Taraf Kesukaran	105
Diagram 3.2 Hasil Analisis Daya Beda	108
Diagram 4.1 Kelayakan Media Pembelajaran	147



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Fungsi Media	55
Bagan 2.2 Kerangka Teoretis	83
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir	85
Bagan 3.2 Langkah-Langkah R&D	88



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	168
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	169
Lampiran 3 Kisi-kisi Penilaian Uji Coba Produk	171
Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	172
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	173
Lampiran 6 Indikator Angket Kebutuhan Siswa.....	176
Lampiran 7 Angket Kebutuhan Siswa.....	177
Lampiran 8 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	180
Lampiran 9 Indikator Angket Kebutuhan Guru	184
Lampiran 10 Angket Kebutuhan Guru.....	185
Lampiran 11 Hasil Angket Kebutuhan Guru	188
Lampiran 12 Rubik Penilaian Ahli Materi.....	190
Lampiran 13 Instrumen Penilaian Ahli Materi	192
Lampiran 14 Hasil Penilaian Ahli Materi	195
Lampiran 15 Rubik Penilaian Ahli Media	199
Lampiran 16 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	203
Lampiran 17 Hasil Penilaian Ahli Media	206
Lampiran 18 Angket Penilaian Guru	210
Lampiran 19 Hasil Penilaian Guru.....	212
Lampiran 20 Angket tanggapan Siswa	214
Lampiran 21 Hasil Tanggapan Siswa	216
Lampiran 22 Rubik Penilaian Tes Unjuk Kerja.....	218
Lampiran 23 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja	222
Lampiran 24 Rancangan Desain	223
Lampiran 25 Silabus	226
Lampiran 26 RPP.....	265
Lampiran 27 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	269
Lampiran 28 Daftar Nilai UAS	270

Lampiran 29 Hasil Pretest dan Post-test	272
Lampiran 30 Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	274
Lampiran 31 Surat Ijin Penelitian	275
Lampiran 32 Surat Pernyataan Penelitian.....	278
Lampiran 33 Foto Penelitian.....	279



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan serta mengembangkan potensi siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan adalah “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik”. Pengertian pendidikan yang tercantum dalam **UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1** tentang SISDIKNAS, yakni :

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

Seperti yang tertulis dalam UUD 1945 alinea ke 4 “pendidikan Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1, yang menyatakan “Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah wajib memuat: (a) Pendidikan Agama; (b) Pendidikan Kewarganegaraan; (c) Bahasa; (d) Matematika; (e) Ilmu Pengetahuan Alam; (f) Ilmu Pengetahuan Sosial; (g) Seni dan Budaya; (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga; (i) Keterampilan/Kejuruan; dan (j) Muatan Lokal”. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk meningkatkan taraf kehidupan dari segi ilmu, sosial dan budaya. Secara naluriah rasa seni sudah melekat dalam kehidupan

manusia hanya saja kualitasnya yang berbeda, sehingga memunculkan keanekaragaman budaya di Indonesia (Pamadhi 2009: 10.6).

Mata pelajaran seni dalam kurikulum KTSP dikenal dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Pendidikan seni tidak hanya berfungsi untuk melatih anak agar mampu menguasai proses *dan* teknik berkarya seni saja, namun melalui proses pendidikan seni sebagai alat dalam pengembangan siswa sehingga perkembangan siswa menjadi optimal (Sobandi 2008:44). Pembelajaran seni di SD berfungsi untuk mengembangkan kreativitas, rasa keindahan, dan sebagai media berkreasi bagi siswa.

Dijelaskan dalam **UU No. 20 Tahun 2003** pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 pasal 7 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan “bahwa mata pelajaran estetika dilaksanakan dalam muatan pembelajaran bahasa, seni dan budaya, maupun muatan lokal yang relevan”. Pembelajaran seni dan budaya tidak dalam satu mata pelajaran melainkan terintegrasi dalam segala aspek, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menumbuhkan rasa estetika serta mengekspresikan dan mengapresiasi keindahan dalam kehidupan individu maupun sosial. Menurut Pamadhi (2009: 11.9) pendidikan seni merupakan upaya

untuk mengembangkan rasa keindahan, mengungkapkan rasa (ekspresi) dalam diri anak juga melatih rasa keindahan yang sifatnya juga individual.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa (Susanto 2016: 265), “proses pendidikan seni merupakan bentuk upaya untuk mewariskan, mengembangkan serta melestarikan kekayaan budaya agar siswa bisa mengenal lebih jauh dan dapat mempelajari budaya bangsa ini”.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti memilih SDN 1 Wergu Wetan Kudus sebagai tempat penelitian pada mata pelajaran SBK karena di sekolah tersebut permasalahan yang paling mendesak untuk diselesaikan adalah pada mata pelajaran SBK dikelas IV. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang memotivasi siswa untuk berkreasi dalam membuat keterampilan. Minimnya kemampuan guru dibidang seni budaya dan keterampilan menyebabkan kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Salah satu materi pembelajaran SBK adalah origami. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rr. Endah Wigati Ningrum wali kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus pada 9 Januari 2017, kreativitas siswa masih belum maksimal, karena media pembelajaran kurang bervariasi sehingga minat belajar siswa rendah. Kegiatan melipat kertas sudah pernah diberikan pada kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus, kegiatan melipat kertas (origami) dilakukan dengan menggunakan satu lembar kertas dengan lipatan sederhana.

Media melipat dapat merangsang imajinasi anak untuk berkreasi membuat miniatur benda disekitar, dengan berbagai macam lipatan, serta dapat melatih keterampilan motorik halus siswa. Menurut Kristanto (2014:121) melipat merupakan kegiatan meremas kertas kemudian disusun kembali menjadi karya seni tiga dimensi, yang telah dikenal dengan metode origami. Sependapat menurut Sukarya (2008:7.3.6) melipat, menggunting, dan menenmpel (M3) merupakan permainan menciptakan kreasi bentuk dengan menggunakan bahan kertas, melipat biasanya membuat miniatur berbentuk hewan atau benda.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran seni melipat kertas dikenal dengan origami menjadi bentuk yang lebih kreatif menggunakan beberapa lembar kertas, sehingga siswa bisa lebih kreatif menciptakan bentuk. Media pembelajaran ini akan menyampaikan informasi, tentang berbagai macam kreasi origami dengan bahan yang berbeda-beda sehingga siswa dapat memberikan apresiasinya terhadap media tersebut.

Belum maksimalnya Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan materi origami ditemui di SD Negeri 1 Wergu Wetan Kudus. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui dokumentasi dan wawancara, pembelajaran SBK di SDN 1 Wergu Wetan Kudus diajarkan guru kelas IV, materi pelajaran kerajinan tangan yang dilakukan dua kali dalam seminggu. Ibu Rr. Endah Wigati Ningrum mengajarkan kerajinan tangan dengan media buku tetapi penggunaan buku juga belum maksimal, guru lebih sering mengajar berdasarkan kerajinan yang berkembang dimasyarakat disesuaikan dengan kemampuan guru, sehingga pembelajaran yang diberikan kepada siswa terbatas sesuai pengetahuan dan

kemampuan guru. Dalam mata pelajaran SBK guru sudah disediakan buku dari sekolah tetapi siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik untuk membuat keterampilan, karena produk yang dihasilkan tidak bervariasi. Untuk menjelaskan materi origami guru menggunakan media gambar.

Kurangnya motivasi untuk belajar SBK dapat dilihat dari hasil dokumentasi yang menunjukkan nilai pelajaran SBK materi origami masih belum maksimal dan tergolong rendah, 19 siswa (57,6%) total keseluruhan 33 siswa kelas IV SDN 01 Wergu Wetan Kudus mendapat nilai dibawah KKM yaitu 75, sedangkan 14 siswa (42,4%) lainnya mendapat nilai diatas KKM, dikarenakan media pembelajaran kurang menarik, serta motivasi anak untuk berkreasi dalam pembelajaran SBK rendah, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

Solusi yang dapat diberikan peneliti yaitu memberikan media pembelajaran seni melipat dengan variasi baru seni Origami 3 dimensi yaitu membuat origami dengan menggabungkan beberapa hasil melipat dan menggunakan lebih dari satu kertas dengan tema hewan kemudian dikemas dalam sebuah diorama/maket. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menaikkan KKM hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi origami menjadi 80. Anak-anak bisa berkreasi membuat miniatur hewan dan habitatnya. Selain meningkatkan kreativitas, imajinasi, motorik halus, siswa juga belajar mengeksplor apa saja yang ada disekitarnya. Origami disusun dalam suatu maket/diorama yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dengan media tersebut siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran melipat, selain itu

siswa juga bisa mengembangkan dan mengkreasikan bentuk origami dan menyusunnya sesuai kreatifitasnya. Menurut Kristanto (2014:114) kegiatan melipat kertas merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan seni, kegiatan ini merupakan salah satu media untuk melenturkan motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif, dan keterampilan yang tingkat kesulitannya bisa disesuaikan dengan usia anak.

Seni origami 3 dimensi ini akan menunjukkan miniatur mirip dengan hewan aslinya karena bisa diamati dari beberapa sisi sehingga bentuknya lebih nyata. Langkah awal pembuatannya dengan melipat kertas sehingga membentuk modullar (segitiga-segitiga kecil), sampai jumlah yang diinginkan, segitiga ini bisa berbeda-beda warna sesuai bentuk yang akan dibuat. Kemudian segitiga-segitiga kecil itu disusun sampai membentuk benda yang diinginkan, sehingga akan menciptakan suasana belajar menyenangkan dengan model belajar PAKEM (Pembelajaran Aktif, Efektif dan Menyenangkan). Siswa menjadi lebih aktif, suasana belajar tidak membosankan karena anak bisa belajar sambil bermain (Hamdani 2011: 111).

Beberapa penelitian terdahulu tentang media pembelajaran seni origami adalah penelitian Oleh Widyasari, Eka Hani dilakukan pada tahun 2016 dengan judul “Lingkup Perkembangan Motorik Halus Dalam Melipat Pada Anak Kelompok Bermain Di Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85,03% anak dapat melipat kertas dan 82,16% anak lancar

melipat kertas. Menurut hasil penelitian, lingkup perkembangan motorik halus di KB Umbulharjo dalam kategori sangat baik.

Penelitian oleh Siburian, Herpita dengan judul “Penerapan Kegiatan Melipat Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk St. Antonius-2” Jurnal Handayani (JH). Vol 6 (1) Desember 2016, hlm. 99-108. Hasil observasi dan refleksi yaitu pada siklus I kriteria berkembang sebanyak 6 orang anak (18%), kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang anak (33%), kriteria mulai berkembang sebanyak 16 orang anak (49%) dan pada siklus II kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 orang anak (18%), kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 11 orang anak (33%), kriteria mulai berkembang sebanyak 16 orang anak (49%), sementara kriteria belum berkembang tidak seorang anakpun.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran origami dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang diberikan bisa menyampaikan informasi kepada siswa yaitu informasi tentang beraneka ragam bentuk origami dengan beraneka macam bahan. Seperti penelitian terdahulu, kegiatan melipat tidak hanya mengembangkan kreativitas siswa tetapi juga mengembangka motorik halusny.

Berdasarkan paparan latar belakang, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan (R&D) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.” Diharapkan Guru memiliki

wawasan baru terkait media pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian tersebut dapat teridentifikasi akar permasalahan yaitu:

1. Media pembelajaran materi origami yang digunakan berupa gambar.
2. Media pembelajaran kurang bervariasi.
3. Minimnya media pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan.
4. Keterbatasan kemampuan Guru dibidang seni khususnya seni origami.
5. Motivasi siswa rendah pada pembelajaran SBK.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi pada permasalahan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran Seni Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana media pembelajaran origami yang digunakan di SDN 1 Wergu Wetan Kudus?
- 1.4.2 Bagaimana desain media origami 3 dimensi pada mata pelajaran SBK di kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus?

- 1.4.3 Bagaimana kelayakan media pengembangan media Seni Origami di kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan pembelajaran menggunakan media origami pada siswa kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian di SDN 1 Wergu Wetan Kudus adalah

1.5.1 Tujuan Umum

Pengembangan media pembelajaran seni origami pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan siswa kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.

1.5.2 Tujuan Khusus

- 1.5.2.1 Mengetahui media pembelajaran origami yang digunakan di SDN 1 Wergu Wetan Kudus
- 1.5.2.2 Mengembangkan media pembelajaran seni origami 3 dimensi di kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.
- 1.5.2.3 Mengetahui kelayakan hasil pengembangan media origami di kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.
- 1.5.2.4 Mengetahui keefektifan pembelajaran SBK dengan menggunakan media pembelajaran origami pada siswa kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa konsep tentang media pembelajaran Seni Origami serta dapat menambah wawasan tentang kesenian yang pada mata pelajaran SBK sehingga penelitian ini dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Melalui pengembangan media seni origami ini diharapkan Guru dapat mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran serta menambah kreativitas Guru. Media seni origami bisa dijadikan salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta situasi belajar yang menyenangkan dan lebih menarik.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Melalui pengembangan media seni origami siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam melipat untuk mengexplore benda-benda yang ada disekitarnya serta meningkatkan imajinasi siswa, motorik halus serta jiwa sosialnya.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memperkaya media yang ada disekolah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SDN 1 Wergu Wetan Kudus sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Mengetahui hasil pengembangan media seni origami pada pembelajaran SBK serta meningkatkan kreativitas peneliti pada pengembangan media seni origami.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran origami merupakan salah satu media berbasis visual 3 dimensi berwujud tiruan seperti benda aslinya. Media pembelajaran tersebut bertujuan untuk mempermudah proses penyerapan informasi yang diberikan guru pada mata pelajaran SBK materi origami di kelas IV. Berikut ini spesifikasi media pembelajaran origami:

1. Media pembelajaran berukuran $\pm 40\text{cm} \times 30\text{cm}$ dengan alas berbahan dasar styrofoam, penggunaan alas dengan berbahan dasar styrofoam bertujuan agar media mudah digunakan dan mudah dibawa berpindah tempat.
2. Media pembelajaran terdiri dari beberapa origami dengan bahan yang berbeda-beda dan tema media pembelajaran adalah lingkungan peternakan.
3. Origami yang dibuat adalah tema hewan.
4. Bahan yang digunakan untuk membuat origami adalah kertas lipat, kertas motif, kertas marmer dan kokoru.

Media pembelajaran origami merupakan perpaduan beberapa bahan yang berbeda dengan teknik pengerjaan berbeda. Berikut ini dikelompokkan menurut bahan yang dibuat dan teknik pembuatan:

A. Pembuatan Origami 3 Dengan Teknik Melipat

Bahan yang digunakan untuk membuat origami dengan teknik melipat membentuk modullar yang kemudian disusun menjadi origami 3 dimensi adalah:

Gambar 1.1 Kertas Bahan Membuat Modullar



Kertas Lipat

Kertas lipat merupakan kertas yang terdiri dari beberapa macam warna dengan kedua sisinya memiliki warna yang sama, jenis kertas ini mudah dibentuk dan tidak mudah sobek



Kertas Morif

Kertas motif adalah jenis kertas dengan gambar tertentu yang menghiasi salah satu sisinya. Ada jenis kertas lipat yang bermotif, namun juga bisa menggunakan kertas kado dengan jenis kertas yang mudah dilipat dan tidak terlalu tebal.



Kertas Marmer

Kertas marmer memiliki ketebalan yang cukup untuk digunakan membuat origami, jenis kertas ini memiliki warna pada satu bagian saja dan permukaan kertasnya halus.



Kertas Kokoru

Kertas Kokoru memiliki bentuk memanjang dan salah satu sisinya begelombang, kertas ini memiliki bentuk agak tebal penggunaannya dengan cara digulung.

Jenis kertas yang tipis seperti kertas lipat, kertas marmer dan kertas motif digunakan untuk membuat origami 3 dimensi dengan teknik menyusun modullar-modullar membentuk hewan. Berikut ini langkah-langkah membuat origami berbentuk belalang, katak dan bebek.

1. Belalang



Untuk membuat origami belalang menggunakan bahan kertas motif, kemudian siapkan 36 modullar, berikut ini langkah-langkah membuat belalang:

1.



Langkah pertama membuat badan belalang, yaitu menyusun 11 modullar dengan susunan lurus memanjang.

2.



Buat 4 sayap. Dengan masing-masing sayap terdiri dari 5 modullar.

3.



Menggabungkan sayap yang sudah disusun dengan badan



Bagian kepala terdiri dari lima modullar, setelah disusun diberikan tambahan mata.



Gabungkan bagian sayang dan badan yang sudah disusun dengan kepala belalang. Jadilah origami belalang.

2. Bebek



Untuk membuat origami bebek menggunakan kombinasi kertas lipat dengan kertas kokoru. Berikut ini langkah-langkah membuat bebek:



1.

Susun modullar kesamping dengan 2 susunan.



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Susun modullar kesamping dengan 3 susunan.
Susunan pertama berjumlah 9 modullar, dilanjutkan
pada susunan ke dua dan ketiga.



3.





Menggabungkan susunan modullar hingga membentuk lingkaran.



Buat susunan modullar menjadi 10 tingkat dengan ujung yang sudah dirapatkan.

4.



5.

Modullar
dipasang dibadan
untuk membuat
leher.



6.

Menyusun 15 modullar untuk leher, panjang leher bisa
d disesuaikan dengan selera.



7.

Sayap bebek terbuat dari bahan kokoru, kokoru disusun 3 lembar kemudian dipotong membentuk sayap.



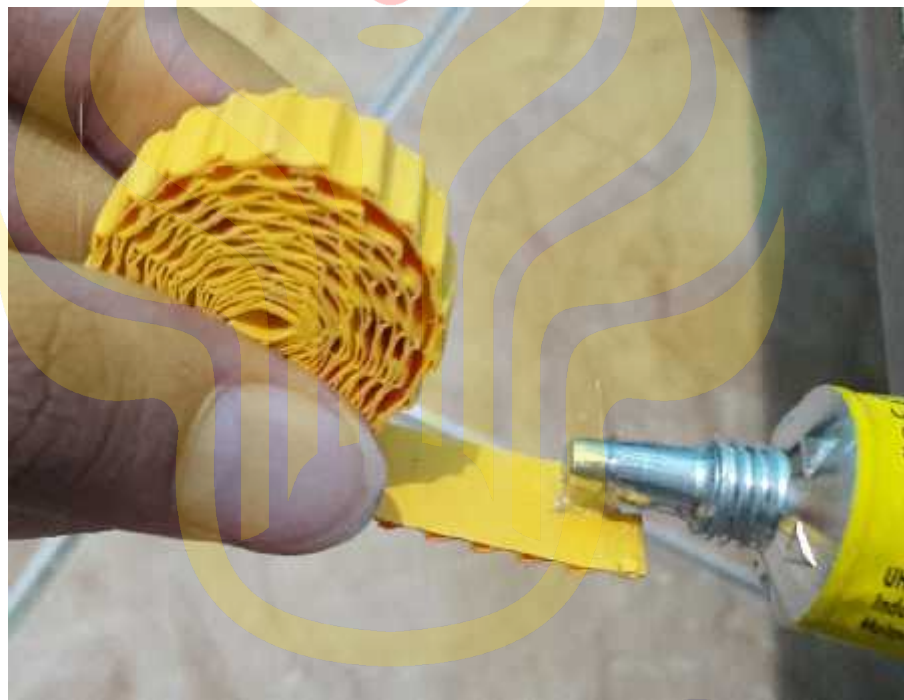
8.

Gabungkan leher, badan dan sayap bebek.

B. Pembuatan Origami 3 Dengan Teknik Menggulung

Membuat origami bisa dengan teknik menggulung yaitu menggunakan bahan kertas kokoru. Berikut ini akan membuat origami dengan kertas kokoru adalah sapi dan ayam:

1. Ayam



1.

Ambil satu lembar kertas kokoru, kemudian digulung dan diberi lem diujung kertas untuk merekatkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



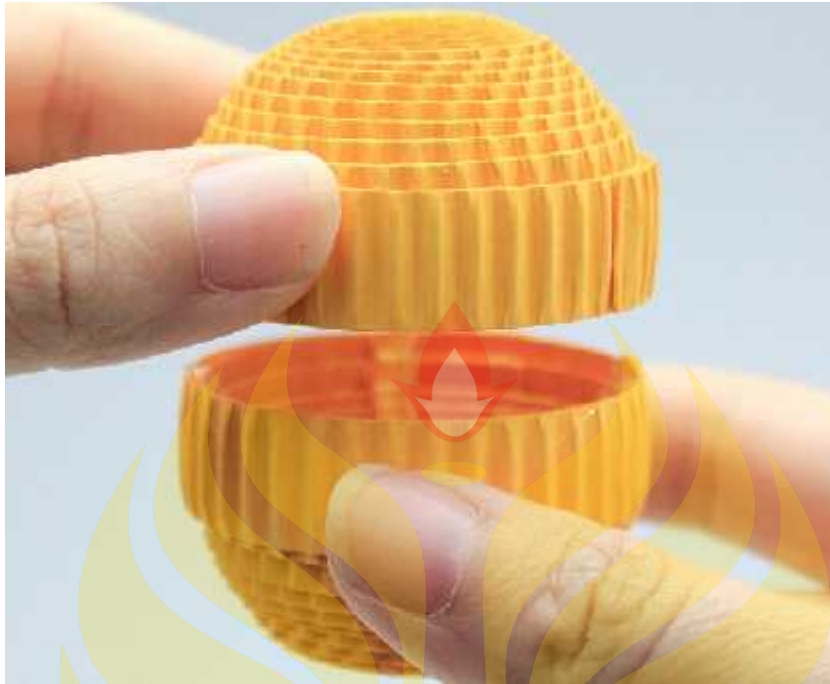
2.

Dorong bagian tengah gulungan kokoru dengan tangan, agar bentuk kokoru menjadi menonjol.



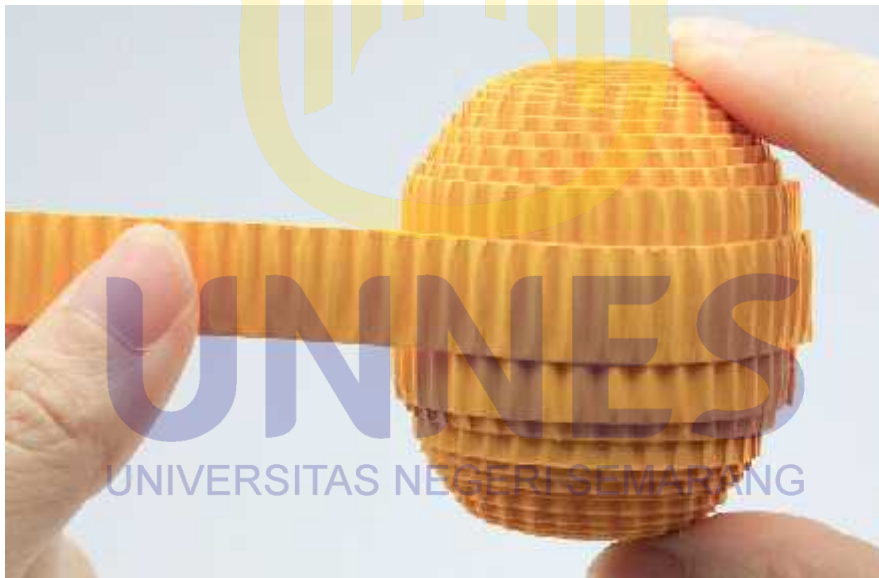
3.

...pada bagian dalam gulungan kokoru supaya gulungan tidak lepas.



4.

Buat 2 kerucut dengan ukuran sama untuk membuat badan.



5.

Gabungkan 2 gulungan dengan mengelem 1 lembar kokoru pada sambungan yang digabungkan.

6.

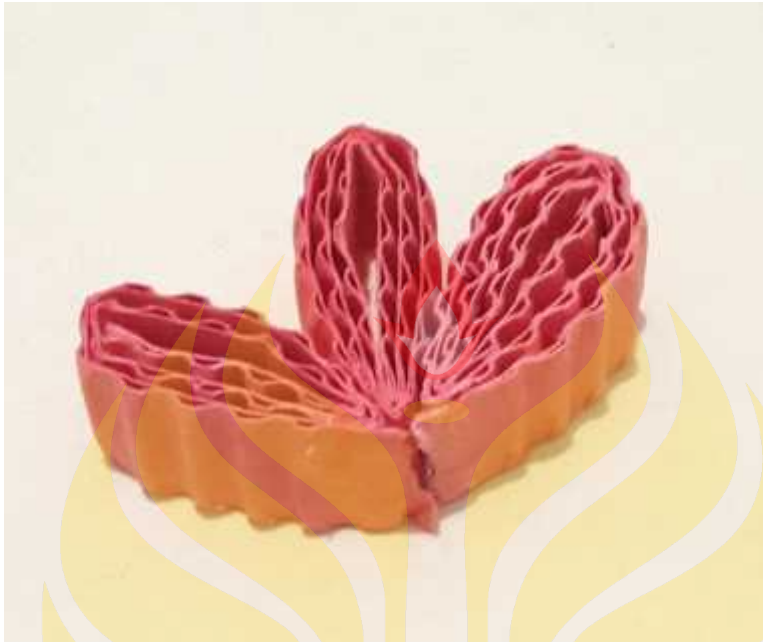


Buat gulungan dengan $\frac{1}{2}$ lembar kertas kokoru yang akan digunakan sebagai kepala, gulungan didorong agar bentuknya menonjol, kemudian ditempelkan pada badan.

7.



Siapkan $\frac{1}{4}$ lembar kertas kokoru untuk membuat kaki. Gulung dengan bentuk memanjang, kemudian tekan bagian bawah sehingga bentuknya lebih kecil.



8.

Buat 3 gulungan untuk kaki, gabungkan bagian ujungnya.



9.

Gabungkan semua item yang sudah dibuat. Tambahkan jengger dengan membuat gulungan seperti kaki. Tambahkan pelengkap seperti mata dan mulut.

Media pembelajaran origami dibuat kebutuhan guru dan siswa, dipilih media berupa visual 3 dimensi sebagai penyelesaian dari permasalahan yang ada dilapangan yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan Guru pada mata pelajaran SBK materi origami. Hasil tanggapan siswa dan guru tentang media pembelajaran origami sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran origami pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Sehingga media yang akan digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7.1 Prosedur Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai prosedur akan memaksimalkan hasil pembelajaran yang diperoleh, selain mempelajari origami secara praktik siswa juga dibekali pengetahuan secara teoretis. Berikut ini prosedur penggunaan media pembelajaran origami:

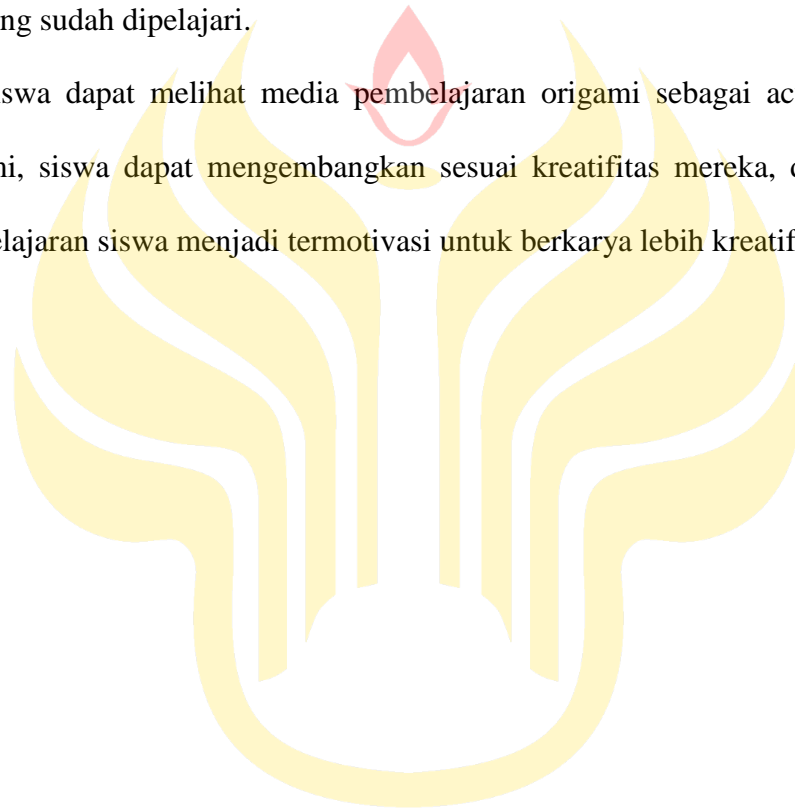
1. Proses pembelajaran secara teoretis

Langkah awal pembelajaran origami adalah pembelajaran secara teoretis, sebelum siswa belajar praktik membuat origami siswa terlebih dahulu diajarkan secara teori tentang origami, mulai dari bahan-bahan yang digunakan, teknik membuat origami sampai jenis-jenis origami yang dibuat. Mempelajari origami secara teori diharapkan menambah wawasan siswa serta penguasaan teknik yang lebih banyak, sebagai dasar untuk praktik membuat origami.

2. Proses pembelajaran secara praktik

Pengetahuan dasar tentang bahan yang digunakan, teknik dan jenis origami sebagai bekal untuk praktik membuat origami. Kegiatan praktik ini sebagai bentuk aplikasi dari pembelajaran secara teoretis, sehingga siswa bisa menerapkan apa yang sudah dipelajari.

Siswa dapat melihat media pembelajaran origami sebagai acuan membuat origami, siswa dapat mengembangkan sesuai kreatifitas mereka, dengan media pembelajaran siswa menjadi termotivasi untuk berkarya lebih kreatif.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Aktivitas Belajar

Belajar merupakan suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan baru dan mengalami peningkatan dalam segala aspek. Menurut Susanto (2016: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Sependapat Suyono (2015: 9) belajar adalah suatu aktivitas seni atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian, selain itu pengalaman yang terjadi berulang kali bisa menjadi sebuah pelajaran, pengetahuan bisa diperoleh dari fakta-fakta kehidupan dimana bisa ditemui di alam dan menjadi sebuah proses belajar yang alami. Seperti moto dalam dunia pendidikan: “*Experience is the best teacher*”, demikianlah alam berkembang menjadi guru sebagaimana kita bisa belajar tentang banyak hal didalamnya.

Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru

secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar guna memperoleh pengetahuan ditunjukkan dengan adanya perubahan pada diri seseorang baik secara kognitif, afektif dan psikomotor, perubahan tersebut kearah yang lebih baik dan sifatnya permanen serta tidak berlangsung sesaat saja sesuai prinsip-prinsip belajar.

Prinsip belajar menurut konsep behaviorisme, kognitivisme maupun konstruktivisme adalah

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan, karena dalam perkembangan dituntut belajar, sedangkan melalui belajar terjadi perkembangan individu yang pesat.
2. Belajar berlangsung seumur hidup, hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning).
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor- faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha dari individu secara aktif.
4. Belajar mencakup semua aspek dalam kehidupan. Menurut Ki Hajar Dewantara belajar harus mengembangkan cipta (kognitif), rasa (afektif), karsa (motivasi), dan karya (psikomotor).
5. Kegiatan belajar bisa berlangsung dimana saja dan kapan saja.
6. Belajar berlangsung baik dengan guru maupun tidak dengan guru, berlangsung dalam situasi formal, informal dan nonformal.

7. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi, biasanya terkait pemenuhan tujuan yang kompleks, diarahkan pada penugasan, pemecahan masalah atau pencapaian sesuatu yang bernilai tinggi.
8. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.
9. Dalam belajar dapat terjadi hambatan yang bisa terjadi karena belum adanya penyesuaian individu dengan tugasnya, adanya hambatan dari lingkungan, kurangnya motivasi, kelelahan atau kejenuhan dalam belajar.
10. Belajar memerlukan adanya bantuan dan bimbingan dari orang lain.
(Suyono 2015: 128)

Teori belajar merupakan pemikiran para ahli tentang pendidikan yang dikembangkan dalam beberapa konsep dan teori pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa teori belajar menurut para ahli:

1. Teori Belajar Menurut Aliran Behaviorisme

a. Connectionism (S-R Bond) Menurut Edward Lee Thorndike

Koneksionisme merupakan teorin awal dari rumpun behaviorisme. Dalam aliran ini menyebutkan bahwa yang menerima stimulus dan memberikan repon adalah orang yang mengalami proses belajar. Proses menerima stimulus dan memberi respon biasa disebut *S-R bond*. Pembentukan S-R melalui proses pengulangan dengan prinsip *trial and error* (coba dan salah).

b. Classical Conditioning oleh Ivan Pavlov

Teori klasik merupakan perkembangan teori koneksionisme. Pada teori ini menyebutkan bahwa perilaku individu bisa dikondisikan. Belajar merupakan upaya untuk mengkondisikan suatu perilaku atau respon terhadap sesuatu.

2. Teori Belajar Menurut Aliran Behaviorisme

a. Teori Kognitif Gestalt

Gestalt diartikan sebagai kesatuan atau keseluruhan yang bermakna. Pandangan gestalt menyebutkan perilaku individu berkaitan dengan lingkungan disekitarnya. Peletak dasar teori Gestalt adalah Marx Wertheimer meneliti tentang apa yang sering kita alami. Perilaku tidak ditentukan oleh satu individu melainkan sifat instrinsik dari keseluruhan.

b. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Teori perkembangan ini disebutkan sebagai teori perkembangan kognitif atau perkembangan mental. Teori ini berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar dikemas dalam tahapan-tahapan intelektual.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

a. Teori Konstruktivisme Piaget

Teori ini mengatakan bahwa gagasan perkembangan pengetahuan anak diorganisasikan menjadi unit-unit pengetahuan dan disimpan dalam bentuk informasi. Struktur pengetahuan anak meningkat sesuai usianya. Dalam teori ini disebutkan siswa harus aktif membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kemampuan kognitifnya.

b. Teori Konstruktivisme Sosial dari Vygotsky

Vygotsky menyebutkan teori pembelajaran sebagai kognisi sosial. Pembelajaran kognisi meyakini bahwa kebudayaan menjadi penentu utama perkembangan individu, oleh karena itu perkembangan anak dipengaruhi banyak sedikitnya kebudayaannya termasuk lingkungan keluarganya dimana dia berkembang (Suyono 2015:55).

Teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh siswa dan fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian pengetahuan melalui pengalaman anak (Suyono 2015:108). Siswa mengkonstruksi pemikirannya berdasarkan apa yang dilihat di lingkungannya. Melalui media pembelajaran siswa menyerap berbagai informasi untuk dipraktikkan, secara aktif mereka merespon dengan membuat karya, mengembangkan pengetahuannya sesuai pengalaman siswa kemudian memvisualisasikan dalam bentuk origami.

Prinsip-prinsip belajar memberikan perubahan yang pesat kepada individu, karena dalam belajar merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa unsur saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan. Unsur-unsur belajar adalah

a. Siswa **UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Siswa dapat diartikan sebagai siswa, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.

b. Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa yang merangsang siswa antara lain berupa suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung dan orang, agar siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal maka siswa harus fokus pada stimulus yang diamati.

c. Memori

Memori yang ada pada siswa berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

d. Respon

Respon adalah tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori, siswa yang sedang mengamati stimulus akan terdorong untuk memberikan respon yang akan diamati pada akhir proses pembelajaran yang disebut dengan perubahan perilaku.

Unsur-unsur dalam belajar saling berkaitan untuk menentukan hasil belajar pada siswa. (Gagne dalam Rifa'i, Anni 2012: 68).

Pada penelitian ini unsur belajar adalah siswa kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus dengan jumlah siswa 30 siswa, rangsangan yang diberikan berupa warna, benda visual, suara dan orang yang akan mengisi memori siswa tentang keterampilan origami sehingga menghasilkan respon berupa hasil pembelajaran dan perubahan perilaku.

2.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Susanto (2016:18) pembelajaran adalah perpaduan antara belajar dan mengajar, aktivitas belajar secara metodologis lebih dominan pada siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan dan cara mengajar sehingga anak didik mau belajar.

Sedangkan menurut Huda (2014:) pembelajaran merupakan hasil dari memori, kognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman, bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus diserap dan disimpan dalam memori. Pembelajaran akan memberi pengaruh pada seseorang baik dari segi tingkah laku, sosial, dan cara berfikir.

Sependapat Siregar (2015) menjelaskan pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja, (a) Pembelajaran harus membuat siswa belajar, (b) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan (c) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah usaha sadar seseorang untuk memberi pemahaman dalam memproses informasi kemudian disimpan dalam memori.

Pembelajaran pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik anak yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah terpengaruh dengan lingkungannya dan gemar membentuk kelompok sebaya, oleh karena itu guru

perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Beberapa prinsip pembelajaran sebagai berikut:

1. Motivasi adalah upaya guru untuk menumbuhkan minat belajar anak baik dari dalam diri anak maupun luar diri anak, agar tercipta pembelajaran yang optimal.
2. Latar belakang adalah upaya guru untuk mengetahui kemampuan dasar anak, agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan.
3. Pemusatan perhatian adalah memusatkan perhatian anak dengan cara mengajukan masalah yang hendak dipecahkan lebih terarah untuk memecahkan tujuan yang hendak dicapai.
4. Keterpaduan adalah upaya guru untuk mengaitkan antara pokok bahasan satu dengan pokok bahasan lainnya agar anak mendapat gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar.
5. Pemecahan masalah adalah situasi belajar dimana anak dihadapkan pada masalah-masalah kemudian mereka didorong untuk memilih, mencari dan menentukan pemecahan masalah yang sesuai.
6. Menemukan adalah proses pembelajaran dengan menggali, mencari serta mengembangkan potensi anak sehingga tidak menyebabkan kebosanan.
7. Belajar sambil bekerja yaitu proses pembelajaran yang memberi kesempatan anak untuk bekerja membuat anak menjadi lebih percaya diri, gembira, dan puas karena kemampuannya tersalurkan dengan melihat hasil kerjanya.

8. Belajar sambil bermain yaitu kegiatan yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar, karena dengan bermain pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak berkembang, sehingga anak aktif dalam belajar.
9. Perbedaan individu adalah upaya guru untuk memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat, kebiasaan dan latar belakang keluarga.
10. Hubungan sosial yaitu kegiatan untuk melatih anak menciptakan suasana kerja sama dan saling menghargai satu sama lain dengan cara melakukan kegiatan belajar berkelompok. (Susanto 2014:87)

Menurut pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah faktor-faktor pendukung dalam pembelajaran diaplikasikan untuk menciptakan aktivitas belajar secara optimal sehingga akan mempengaruhi aktivitas belajar. Pada penelitian ini guru mengajarkan materi origami dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar, media tersebut juga membuat siswa fokus pada apa yang diajarkan untuk dikembangkan, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok untuk berkerja sama membuat karya origami. Proses pembelajaran berjalan lancar dilihat terjadinya peningkatan kempuan siswa.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Purwanto (2016) adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, aspek

perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow dalam Purwanto (2016) mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, hasil belajar diperoleh dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*).

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pelajaran dan perolehan aspek-aspek tersebut tergantung apa saja yang dipelajari oleh siswa, perubahan yang harus dicapai siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pendidikan (Rifa'i 2012: 69)

Dari beberapa pendapat para ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa memperoleh pembelajaran, hasil pembelajaran akan semakin baik bila dihafalkan dan dipelajari secara berulang-ulang.

Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain) dan ranah psikomotorik (psychomotoric domain) meliputi:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup beberapa kategori yaitu:

- a. Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.
- b. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari pembelajaran yang kemudian ditunjukkan melalui penerjemahan materi oleh siswa.

- c. Penerapan yaitu kemampuan untuk menggunakan materi siswa, misalnya penerapan aturan, metode, konsep, prinsip dan teori.
- d. Analisis mengacu pada kemampuan memecahkan permasalahan kemudian memasukan dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami.
- e. Sintesis yaitu kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru.
- f. Penilaian adalah kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi siswa untuk tujuan tertentu, kriteria tersebut bisa ditetapkan sendiri oleh siswa.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai.

Kategori tujuan siswa afektif adalah

- a. Penerimaan mengacu pada keinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku teks, musik).
- b. Penanggapan mengacu pada partisipasi aktif siswa, hasil belajar ini menekankan pada kemahiran, keinginan atau kepuasan merespon.
- c. Penilaian berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada siswa. Hasil belajar dibidang ini dikaitkan dengan perilaku yang konsisten dan cukup stabil didalam membuah nilai yang dapat dikenali dengan jelas.

- d. Pengorganisasian berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal.
- e. Pembentukan pola hidup mengacu pada individu siswa memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu yang cukup lama sehingga mampu mengembangkan menjadi karakteristik gaya hidupnya.

Penilaian ranah afektif pada penelitian ini, dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam pembuatan origami dengan indikator sebagai berikut: (1) Mendengarkan penjelasan guru tentang cara membuat origami; (2) Mengamati guru cara membuat origami; (3) Melakukan proses pembuatan origami; (4) Berkreasi menyusun kertas serta mengkombinasikan warna sehingga membentuk benda yang diinginkan; (5) Menyimpulkan kegiatan pembelajaran; (6) Minat siswa terhadap praktek membuat origami.

3. Ranah Psikomotorik

- a. Persepsi (*perception*), adalah yang berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
- b. Kesiapan (*set*), adalah yang berkaitan dengan pengambilan tipe kegiatan tertentu.
- c. Gerakan terbimbing (*guided response*), adalah yang berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks.

- d. Gerakan terbiasa (*mechanism*), adalah yang berkaitan dengan tindakan unjuk kerja gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat meyakinkan dan mahir.
- e. Gerakan kompleks (*complex overt response*), adalah yang berkaitan dengan kemahiran unjuk kerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.
- f. Penyesuaian (*adaptation*), adalah yang berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu siswa dapat memodifikasi

Penilaian psikomotorik pada penelitian ini adalah penilaian unjuk kerja membuat origami dengan indikator sebagai berikut:

1. Menyusun kertas hingga menjadi bentuk yang diinginkan hewan yang diinginkan.
2. Memilih warna sesuai origami yang akan dibentuk.
3. Memadukan hiasan untuk mempercantik origami.
4. Menyusun origami kedalam maket/diorama.

Kegiatan psikomotorik melatih kreativitas siswa untuk menggali dan mengembangkan apa yang sudah dipelajari, memfokuskan siswa untuk memperhatikan arahan guru, kemudian melakukan tes unjuk kerja dengan membuat origami.

Pada penelitian ini penilaian psikomotorik berupa unjuk kerja dimana siswa membuat origami dengan tema hewan secara berkelompok kemudian dirangkai kedalam maket dan dihias sesuai kreativitas siswa.

2.1.4 Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar

2.1.4.1 Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan disekolah sangat penting bagi siswa, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan maupun kiri, dengan memadukan unsur logika, etika dan estetika. Sedangkan multikultural bertujuan menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap (Susanto 2016: 262). Secara spesifik mapel SBK meliputi aspek-aspek:

1. Seni Rupa

Mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya. Seni rupa menghasilkan karya-karya visual yang menarik.

2. Seni Musik

Mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari. Seni musik mengapresiasi lewat nada dan irama, hasil karyanya dapat dinikmati dengan cara mendengarkan. Melodinya membentuk suatu karya seni yang indah.

3. Seni Tari

Mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. Gerak tari menampilkan keelokan gestur yang diiringi musik sesuai adat, yang dapat dinikmati semua kalangan.

4. Seni Drama

Mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran. Seni drama merupakan seni peran yang melibatkan komunikasi beberapa orang, dan biasanya dikombinasikan dengan iringan musik sehingga menjadi suatu kesatuan yang harmonis.

5. Keterampilan

Mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional dan akademik. Keterampilan mengasah kreativitas untuk menciptakan karya seni dapat berupa karya kerajinan tangan.

Penelitian ini mengembangkan seni keterampilan pada salah satu aspek pembelajaran SBK, dengan mengembangkan seni origami dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Membuat origami merupakan kerajinan tangan dengan teknik melipat. Membutuhkan keterampilan untuk menciptakan suatu karya yang kreatif dan harmonis.

2.1.4.2 Seni sebagai Media Pendidikan

Menurut Sukarya (2009:1.1.2) seni merupakan ungkapan perasaan seseorang yang dituangkan kedalam suatu karya sehingga dapat diapresiasi, tidak hanya sesuatu yang indah, namun yang dianggap tidak indah dan menyenangkanpun dapat disebut karya seni.

Menurut Sobandi (2008: 44) pendidikan seni adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mempersiapkan siswa agar mampu menguasai kemampuan seni, proses serta teknik berkarya seni, tidak hanya itu melalui proses ini juga difungsikan sebagai alat pendidikan dalam mengembangkan siswa agar menjadi optimal juga mampu menghargai karya seni orang lain.

Sedangkan menurut Pamadhi (2009: 11.9) pendidikan seni merupakan upaya untuk mengembangkan rasa keindahan, mengungkapkan rasa (ekspresi) dalam diri anak juga melatih rasa keindahan yang sifatnya juga individual.

Jadi pendidikan seni adalah upaya untuk mengembangkan rasa estetika, ekspresi, dan kemampuan akan seni sehingga anak bisa memberikan apresiasi terhadap karya seni milik orang lain, selain itu pendidikan seni juga berfungsi untuk mengembangkan bakat yang dimiliki anak sebagai media untuk mencurahkan ekspresi, ini merupakan usaha guru untuk mengatur emosi siswa sehingga ekspresi yang dituangkan bisa diarahkan ke arah yang positif.

2.1.4.3 Fungsi Pendidikan Seni

Seni sebagai bagian dari alat pendidikan memiliki fungsi yang berarti bagi perkembangan anak didik, berikut ini fungsi seni menurut Pamadhi (2009: 11.24):

1. Seni sebagai Media Ekspresi

Manusia selalu ingin mengungkapkan angan-angan dan pikirannya sebagai wujud komunikasi dan ekspresi dari apa yang dirasakan, oleh karena itu manusia membutuhkan media sebagai alat untuk mengkomunikasikan perasaannya. Begitu juga dengan anak-anak, mereka juga membutuhkan media untuk mengungkapkan perasaannya karena anak kadang sulit mengungkapkan perasaannya dikarenakan keterbatasan kemampuan berbahasa. Media yang bisa digunakan untuk sarana komunikasi anak salah satunya adalah seni, pendidikan seni melatih anak untuk mengungkapkan isi hati dan pikiran yang sulit diungkapkan lewat kata-kata.

2. Seni sebagai Media Komunikasi

Komunikasi adalah usaha anak untuk mampu mengutarakan pendapat dengan jelas, teratur dan mudah dipahami orang lain. Melalui pembelajaran bahasa dan pendidikan seni, anak dilatih mengatur segala pikiran dalam tahapan-tahapan tertentu sehingga apa yang akan diutarakan jelas. Anak akan dilatih lewat medium suara, gerak, dan bentuk yang dapat melengkapi ungkapan bahasa tadi. Melalui gambar misalnya, anak bisa menceritakan apa yang ada didalam gambar itu, sehingga susunan bahasa anak bisa lebih teratur.

3. Seni sebagai Media Pembinaan Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kiat seseorang untuk mempertahankan hidup melalui usaha yang ulet, tekun dan inovasi sehingga tidak kekurangan akal dalam menghadapi kesulitan dan tantangan hidup. Pada dasarnya pendidikan seni adalah pendidikan yang kreatif, yang digunakan untuk memberikan kesempatan anak sehingga dapat berkembang sesuai dengan naluri dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari secara mandiri.

4. Seni sebagai Model Pelatihan Perkembangan Hobi dan Bakat

Bakat berkresenian adalah kepekaan rasa seseorang terhadap sentuhan seni dan mudah mengekspresikan sesuai dengan tugas yang diberikan guru kepada siswa. Anak yang berbakat seni mampu menanggapi karya seni orang lain serta mampu mensistematikakan sesuai dengan rancangannya.

2.1.4.4 Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Menurut Susanto (2016: 261) pendidikan seni budaya merupakan pendidikan seni berbasis budaya, aspek-aspeknya meliputi seni musik, seni rupa, seni tari dan keterampilan, pendidikan seni merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk perkembangan anak. Pendidikan SBK sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk membentuk pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak.

Sependapat Sukarya (2008: 3.3.14) seni budaya merupakan pendidikan berbasis budaya yang diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap perkembangan siswa dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”.

Jadi pendidikan seni budaya dan keterampilan adalah pendidikan berbasis budaya yang menjadi salah satu faktor pembentuk perkembangan anak melalui kegiatan mengekspresikan diri mereka dalam bentuk seni.

2.1.4.5 Tujuan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Menurut Susanto (2016: 265) tujuan seni adalah “sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa.” Melalui pendidikan SBK, potensi yang dimiliki siswa sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat dikembangkan secara optimal. Mata pelajaran SBK bertujuan agar siswa memiliki 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.

Pendidikan SBK memiliki tujuan dan fungsi untuk membangun kecintaan siswa terhadap seni, mengembangkan sikap dan kemampuan mereka dalam berkreasi, berkarya dan memberi apresiasi terhadap seni.

2.1.4.6 Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai proses pembelajaran. Menurut Siregar (2014: 159) evaluasi pembelajaran mencakup usaha-usaha terarah, terencana, dan sistematis, untuk meneliti proses belajar-mengajar yang telah menghasilkan suatu produk, baik terhadap fase perencanaan maupun terhadap fase pelaksanaan.

Sependapat Aunurrahman (2014: 209) evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan telah tercapai, penyusunan evaluasi hendaknya memperhatikan secara seksama rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan harus dapat mengukur sejauh mana proses pembelajaran telah dilaksanakan.

Evaluasi pembelajaran SBK meliputi segi keterampilan dengan menggunakan tes unjuk kerja, segi pengetahuannya menggunakan tes lisan atau pemahaman, serta penilaian sikap (Susanto 2016: 268). Evaluasi untuk mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran SBK didasarkan pada aspek-aspek yang harus dicapai siswa, yaitu:

1. Aspek Kognitif (pengetahuan) penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran SBK berkenaan dengan pemahaman daya pikir, dan aplikasi daya pikir terhadap perbuatan.
2. Aspek afektif (sikap) yang dijadikan penilaian yaitu respons (sambutan) siswa dalam menunjukkan sikap kesungguhan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan gagasan melalui gerak.

3. Aspek psikomotor (keterampilan) dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa mencakup kemampuan dalam menemukan gerak yang sesuai.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan pengertian evaluasi pembelajaran SBK adalah kegiatan mengumpulkan data pada proses pembelajaran untuk mengetahui hasil pembelajaran SBK sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan, kegiatan ini dilakukan sejak perencanaan, proses hingga diperoleh hasil pembelajaran.

2.1.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi belajar, juga sebagai alat membantu guru memberikan pengalaman konkret, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Menurut Aqib (2015: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar siswa.

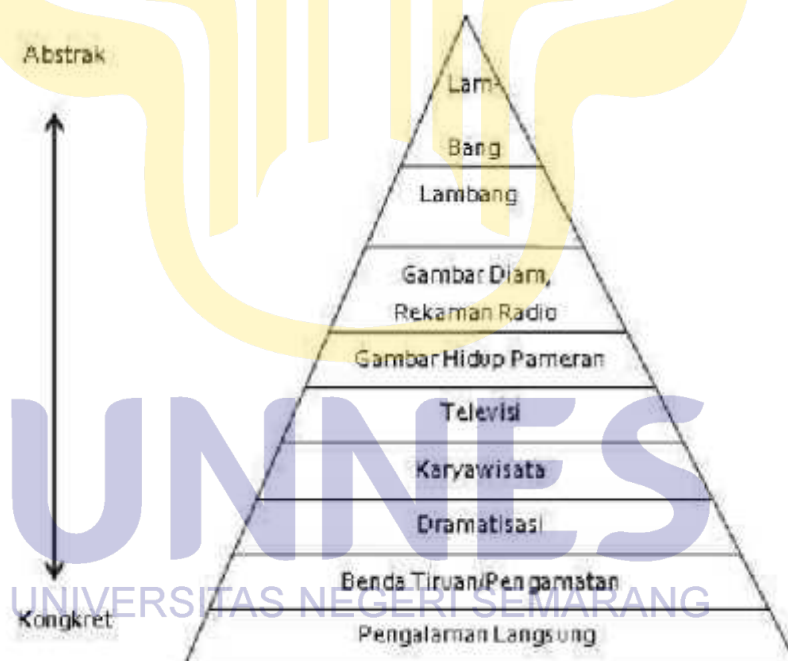
Sependapat Daryanto (2015: 5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan bahan pelajaran sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Arsyad (2009: 3) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi yang mengandung maksud pengajaran, misalnya alat-alat grafis, fotografis, atau

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.

Belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandangan dan pendengaran akan memberikan keuntungan bagi siswa, akan lebih banyak materi yang diserap daripada menggunakan satu indera. Gambaran yang paling banyak dijadikan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale), kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner.

Gambar 2.1 *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale)



Dalam penelitian ini siswa diperkenalkan pada benda tiruan yaitu maket untuk mengilustrasikan hewan yang dibuat dalam bentuk origami. Sehingga visual

siswa lebih bisa terarah, dalam membuat origami lebih mudah karena memiliki gambaran konkret.

Semakin atas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu, urutan ini tidak berarti proses belajar harus dimulai dari pengalaman langsung melainkan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Dasar pengembangan kerucut ini bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sebagai sarana menumbuhkan minat, motivasi dan mendorong siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

2.1.5.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pendidikan menurut Arsyad (2009: 12) yaitu:

2.1.5.1.1 Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini penting bagi guru karena kejadian yang sudah direkam dapat digunakan setiap saat dan disusun kembali untuk proses pembelajaran, misalnya kegiatan siswa direkam kemudian dianalisis dan dikritik oleh teman sejawatnya baik perseorangan maupun kelompok.

2.1.5.1.2 Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Dapat dilakukan transformasi kejadian atau objek, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam 2-3 menit saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan urutan kejadian maka akan terjadi kesalahan penafsiran yang akan membingungkan bahkan menyesatkan.

2.1.5.1.3 Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif merekam informasi dalam format media apa saja, kemudian diproduksi berkali-kali dan digunakan secara bersamaan diberbagai tempat dan secara berulang-ulang, konsistensi yang telah direkam dijamin hampir sama dengan aslinya.

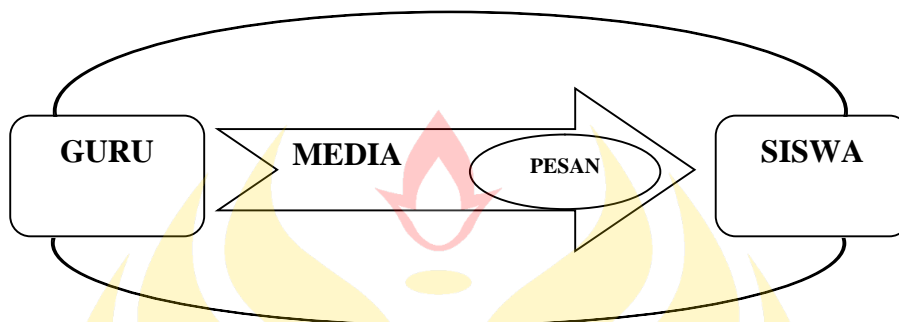
2.1.5.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 246) fungsi dari media pembelajaran antara lain:

- (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau;
- (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung; (4) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati objek secara serempak; (5) dapat belajar sesuai kemampuan, minat, dan kecepatan masing-masing individu.

Sedangkan menurut Daryanto (2015: 8) fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima (siswa), media

digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera supaya pembelajaran berjalan dengan lebih mudah.



Bagan 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.

Guru menggunakan media sebagai penyampai pesan yaitu informasi tentang jenis-jenis origami dan bahan yang digunakan, agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar membuat origami. Media digunakan sebagai alat penyampai pesan kepada siswa.

Selain itu media juga harus bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
- c. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- d. Memberi rangsangan, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

- e. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Media sangat berperan pada kelangsungan proses pembelajaran, ada banyak fungsi dari kegunaan media seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, penggunaan media disesuaikan dengan tujuan masing-masing pembelajaran. Begitu pula dengan media melipat kertas (origami), penggunaan media ini disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, seperti media melipat kertas (origami) ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran SBK.

Agar penggunaan media sesuai dengan manfaat yang akan dicapai, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip psikologis dalam memilih penggunaan media adalah sebagai berikut (Arsyad 2009: 72)

- a. Motivasi atau keinginan untuk belajar dari siswa.
- b. Cara dan kecepatan siswa dalam menerima pelajaran.
- c. Penyampaian tujuan pembelajaran.
- d. Menyusun materi sehingga mempermudah siswa dalam memahami.
- e. Memiliki pengetahuan dasar yang akan dipelajari.
- f. Melibatkan emosi dan kecakapan.
- g. Partisipasi aktif siswa untuk menggali informasi.
- h. Umpan balik secara berkala.
- i. Latihan dan pengulangan terhadap materi
- j. Menerapkan hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

Selain prinsip-prinsip psikologi kriteria pemilihan media pembelajaran juga perlu diperhatikan, kriteria tersebut adalah

- a. Sesuai tujuan yang sudah ditetapkan.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan.
- d. Guru mampu menggunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Pemilihan media tepat sesuai jenis kelompok, kelompok besar, sedang, kecil maupun perorangan.
- f. Media yang digunakan jelas dan dapat dipahami.

2.1.6 Origami

Origami merupakan seni kerajinan tangan dengan menggunakan teknik melipat melalui media kertas. Menurut Sukarya (2008: 7.3.6) origami berasal dari bahasa Jepang yang artinya seni melipat kertas, dengan teknik melipat kertas kita dapat menciptakan beraneka macam karya tiga dimensi dengan bentuk menyerupai makhluk hidup atau benda.

Jurnal yang ditulis oleh Widyasari, Eka Hani menyebutkan beberapa pengertian origami, Menurut Sri Wahyuti, melipat atau *origami* adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, penjelasannya yaitu 'ori' berasal dari kata 'oru' yang artinya melipat dan kata 'gami' yang berasal dari 'kami' yang artinya adalah kertas, sehingga *origami* memiliki arti melipat kertas.

Sedangkan menurut Sumanto (2005: 99) melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni/kerajinan tangan yang umumnya terbuat dari bahan kertas

dengan tujuan menghasilkan mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lain. Kreativitas melipat merupakan suatu kegiatan berlatih membuat bentuk atau model melipat yang bisa digunakan sebagai hiasan menggantung maupun ditempel pada buku gambar kemudian ditambahkan hiasan dan guntingan kertas berwarna.

Jadi origami adalah salah satu seni kerajinan tangan yang dilakukan dengan cara melipat kertas untuk membuat patahan pada bidang (kertas) sehingga dapat menghasilkan bentuk hewan, tumbuhan, dan benda-benda yang diinginkan.

2.1.6.1 Manfaat Melipat Kertas (Origami)

Menurut Sumanto (2005: 100) manfaat kegiatan melipat kertas yaitu untuk melatih daya ingat, pengamatan, keterampilan tangan, mengembangkan daya fantasi, kreasi, ketelitian, dan perasaan keindahan, selain itu melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Sedangkan menurut Kristanto, Haryanto (2014: 114) manfaat kegiatan melipat kertas untuk mengembangkan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan seni, kegiatan ini juga merupakan salah satu media untuk melenturkan motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif dan keterampilan yang tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan usia anak.

Jadi manfaat kegiatan melipat kertas (origami) adalah sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, imajinasi, ketelitian, rasa keindahan dan juga melatih

motorik halus siswa yang tidak hanya berdampak pada pembelajaran seni saja melainkan pada pembelajaran yang lain.

2.1.6.2 Jenis-jenis Origami

Origami dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, digolongkan menjadi dua bagian berdasarkan segi dimensi dan jumlah kertas sebagai berikut:

1. Origami berdasarkan jumlah lembar kertas pembentuknya

a. Standard Origami

Standard Origami merupakan origami yang hanya terbuat dari satu lembar kertas yang berbentuk bujur sangkar. Dalam pembuatannya, biasanya standar origami tidak memerlukan gunting atau lem, dan model hanya dibentuk dari proses lipatan.

Gambar 2.2 Standart Origami



Origami Burung



Origami Ikan



Origami Kura-Kura

Standart origami merupakan origami dengan bentuk sederhana yang sering kita jumpai dalam permainan anak-anak. Standart origami dalam pembuatannya hanya menggunakan satu lembar kertas dan dikreasikan dengan beberapa lipatan sederhana, pembuatannya tergolong mudah karena tidak membutuhkan banyak kertas dan alat kusus, cukup dengan satu lembar kertas yang dikreasikan membentuk beberapa lipatan sehingga dapat terbentuk sebuah karya origami yang disebut standart origami.

b. Unit Origami

Unit Origami merupakan modullar origami yang masing-masing modulnya merupakan standard origami. Satu modul origami standar tersebut biasanya dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk unit origami.

Gambar 2.3 Unit Origami (Kuda)



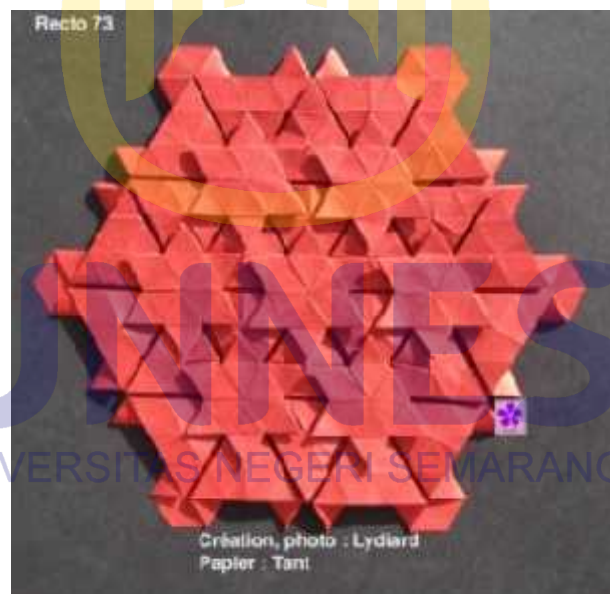
Berbeda dengan standart origami unit origami memerlukan kertas lebih dari satu lembar. Pembuatannya membutuhkan waktu lebih lama dari standart origami karena pada unit origami terdiri dari gabungan beberapa standart origami. Jadi harus membuat banyak standart origami kemudian digabungkan menjadi unit origami.

2. Origami berdasarkan dimensi

a. Origami Dua Dimensional

Origami dua dimensional terbagi menjadi beberapa jenis lagi, di antaranya origami bentuk standar dua dimensional (seperti bentuk hewan, dll), dan *Tesselations (Classic mosaic origami)*.

Gambar 2.4 Origami Dua Dimensional



(Origami Tonggeret)



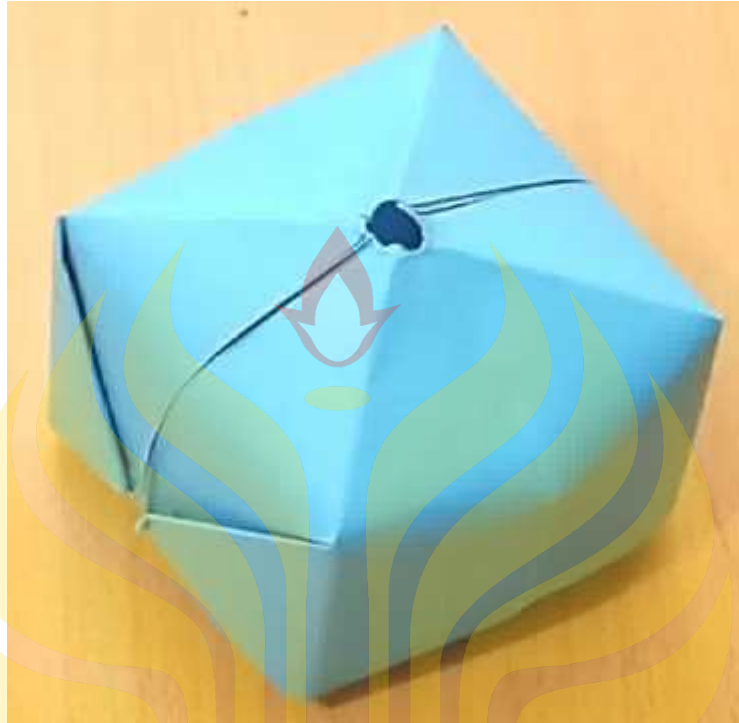
(Tesselations)

Origami 2 dimensional merupakan origami dengan bentuk menyerupai aslinya namun hanya bisa dilihat dari dua sisi origami dengan bentuk ini lebih terlihat nyata seperti bentuk aslinya, berbeda dengan standart origami, origami dua dimensional dibuat dari beberapa kertas membentuk suatu hewan ataupun bentuk lainnya.

b. Origami Tiga Dimensional

Seperti halnya origami dua dimensional, origami tiga dimensional pun terbagi menjadi beberapa jenis lagi, di antaranya origami bentuk standar tiga dimensional, dan *Unit Origami* (modular).

Gambar 2.5 Origami Tiga Dimensional



(Origami bola)



(Origami modular)

Origami bola merupakan standart origami tiga dimensional karena bentuknya yang bisa dilihat dari beberapa sudut, namun hanya menggunakan satu jenis kertas dan tidak digabung-gabungkan. Sedangkan unit origami (modullar) merupakan origami yang bisa dilihat dari beberapa sisi dan dalam pembuatannya terdiri dari beberapa origami standart sehingga unit origami (modullar) merupakan gabungan dari beberapa origami yang sudah dibentuk, disusun kembali menjadi bentuk baru yang bisa dilihat dari segala arah (tiga dimensional).

2.1.6.3 Jenis Kertas

Menurut Sukarya (2008: 7.3.7) dalam membuat origami jenis kertas yang digunakan perlu diperhatikan betul, bahan kertas yang digunakan harus tipis sehingga mudah dilipat dan dipilih kertas yang tidak mudah sobek, dapat menggunakan kertas khusus yang ada dipasaran atau bisa juga dibuat menggunakan kertas kalender, majalah atau surat kabar. Selain jenis kertas ukuran dan bentuk juga harus diperhatikan, bentuk kertas harus siku-siku karena apabila bentuk kertas tidak akurat maka hasil lipatan tidak akan rapih, teknik melipat juga harus diperhatikan setiap melipat kertas harus benar-benar terlipat secara tepat.

Sependapat Kristanto, Haryanto (2014: 116) kertas yang digunakan sebaiknya mempunyai sifat keras walaupun kertas tersebut tipis, karena kertas yang keras akan mudah dipatahkan dan setelah patah tidak mudah kembali ke bentuk semula. Kertas yang dapat dipakai antara lain adalah kertas manila, kertas sampul dan kertas lipat.

Sehingga kertas yang digunakan adalah kertas yang memiliki serat kuat sehingga tidak mudah sobek, mudah dibentuk, apabila dibuat patahan tidak mudah kembali ke bentuk semula, ukuran kertas yang digunakan juga harus akurat dan benar-benar membentuk sudut siku-siku sehingga apabila dilipat hasilnya rapi. Kertas origami yang baik memiliki tekstur yang mudah dibentuk tetapi tidak mudah sobek, sehingga lebih mudah membuat lipatan namun hasilnya tetap rapi dan tidak mudah rusak.

2.1.6.4 Petunjuk-Petunjuk Dasar Melipat

Menurut Sumanto (2005: 100) petunjuk dasar melipat yaitu:

- a. Gunakan jenis kertas yang secara khusus dipersiapkan untuk melipat, ukuran dan warnanya dapat disesuaikan dengan bentuk atau model lipatan yang akan dibuat.
- b. Setiap model lipatan ada yang dibuat dari kertas berbentuk bujur sangkar, bujur sangkar ganda, empat persegi panjang, dan segitiga.
- c. memudahkan melipat kenalilah petunjuk dan langkah-langkah pembuatannya.
- d. Kualitas hasil lipatan ditentukan oleh kerapian dan ketepatan teknik melipat mulai dari awal sampai selesai.

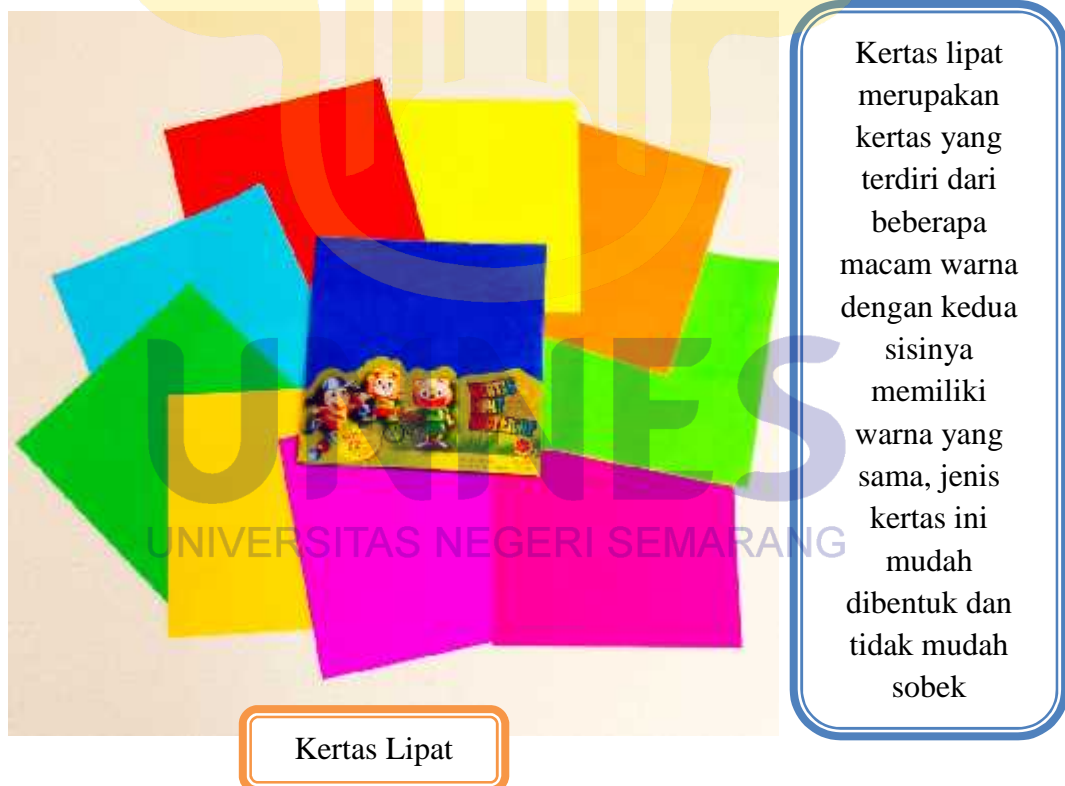
2.1.6.5 Proses Pembuatan Origami

Proses pembuatan melipat (origami) menurut Sumanto (2005: 102) adalah (1) tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk, ukuran dan warna kertas

yang digunakan melipat, juga disiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat; (2) tahap pelaksanaan, yaitu membuat lipatan tahap demi tahap sesuai pola dengan rapi dan menurut batas setiap tahapan lipatan sampai selesai; (3) tahap penyelesaian, yaitu melengkapi bagian- bagian tertentu pada hasil lipatan, misalnya lipatan bentuk hewan dilengkapi dengan mata, hidung, telinga, dan hiasan lainnya.

Pembuatan origami ini dimulai dari tahap persiapan yaitu menyiapkan kertas lipat sesuai warna yang diinginkan, gunting, hiasan. Peneliti menggunakan 4 jenis bahan yang berbeda untuk membuat origami agar bervariasi, jenis kertas tersebut meliputi kertas lipat, kertas marmer, kertas motif, dan kokoru.

Gambar 2.6 Jenis-Jenis Kertas Untuk Origami





Kertas Morif

Kertas motif adalah jenis kertas dengan gambar tertentu yang menghiasi salah satu sisinya. Ada jenis kertas lipat yang bermotif, namun juga bisa menggunakan kertas kado dengan jenis kertas yang mudah dilipat dan tidak terlalu tebal.



Kertas Marmer

Kertas marmer memiliki ketebalan yang cukup untuk digunakan membuat origami, jenis kertas ini memiliki warna pada satu bagian saja dan permukaan kertasnya halus.



Kertas Kokoru

Kertas Kokoru memiliki bentuk memanjang dan salah satu sisinya begelombang, kertas ini memiliki bentuk agak tebal penggunaanya dengan cara digulung.

Kemudian tahap ke dua yaitu tahap pelaksanaan, langkah kegiatan yang harus dilakukan yaitu

Gambar 2.7 Langkah-langkah membuat modullar

- (1) memotong kertas dengan bentuk persegi panjang, dengan panjang 6 cm dan lebar 4 cm



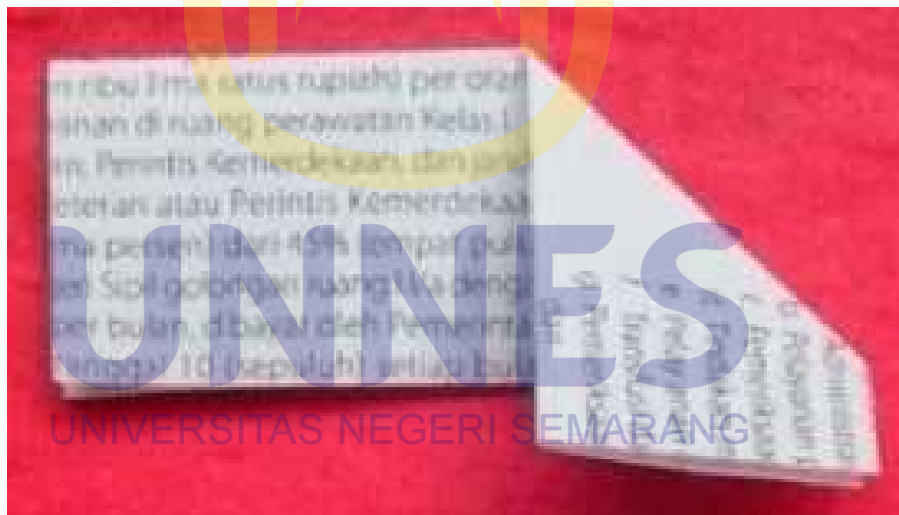
- (2) setelah kertas dipotong kemudian dilipat menjadi dua bagian (pada bagian lebarnya)



- (3) setelah membentuk persegi panjang baru, lipatan kertas kemudian di lipat menjadi 2 (pada bagian panjangnya) seperti pada gambar.



- (4) Kemudian pada lipatan terakhir dibuka kembali, buat lipatan membentuk sudut segitiga pada salah satu sisi



- (5-6) kemudian lakukan hal yang sama pada sisi yang lainnya



(7) lipat ujung sisa kertas membentuk sudut segitiga

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



(8) lakukan juga pada sisi yang lain



(9) sisa kertas yang sudah dilipat ujungnya dilipat ke atas





- (10) setelah membentuk segitiga besar kertas dilipat kembali menjadi 2 bagian sehingga menjadi bentuk segitiga yang lebih kecil, dibagian bawahnya terdapat lubang.



Setelah bentuk dasar membuat origami 3 dimensi sudah siap (bentuk lipatan segitiga kecil) selanjutnya tinggal menyusun segitiga kecil tadi menjadi bentuk yang diinginkan.

Tahap terakhir yaitu tahap penyelesaian adalah menyiapkan hiasan tambahan untuk ditempel pada bentuk yang sudah dibuat untuk bentuk hewan maka tinggal menambahkan hiasan mata, telinga dan hidung.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada penelitian sebelumnya tentang origami, beberapa penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh

Nurharini, Atip volume 1, Nomor 1, September 2010 dengan judul “Membangun Moralitas Seni Melalui Pendidikan (*Building Art Morality through Education*)”. Berpijak dari konsep pendidikan menjadikan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk membina perkembangan emosi siswa sejak dini. Perkembangan emosi yang sehat sangat terkait dengan kualitas kehidupan ekspresifnya. Anak-anak seyogianya memiliki rasa percaya diri dan memberi bentuk terhadap perasaannya itu. Bukankah tanpa perasaan, hidup itu tiada berarti. Untuk mencapai tujuan itu, kurikulum seni lazimnya mencakup empat komponen besar, yaitu (1) pengembangan indra, (2) media atau bahasa untuk berekspresi, (3) praktik seni, dan (4) pembinaan imajinasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Amriliyanto, Ainun. 2013. “Pembelajaran *Chaining* Bermedia *Origami* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunjarhita Sedang” *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, Agustus 2013, Volume 1.

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *chaining* bermedia *origami* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang kelas III SLB Putra Mandiri Tarik Sidoarjo. Hasil penelitian di SLB Putra Mandiri Tarik Sidoarjo pada kelas III sebelum dan sesudah perlakuan terhadap 6 anak adalah hasil analisis data hasil penilaian pre tes 46,05 dan hasil penilaian pos tes 63,88 yang diperoleh dari penilain masing-masing dari 6 subjek meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Imania, Khairani Larasati. tahun 2012, “Analisis Origami dalam Interaksi Sosial Masyarakat” (1) Proses pembelajaran dan proses penyebaran origami melibatkan interaksi sosial; (2) Interaksi sosial memungkinkan terjadinya perkembangan origami, dan begitu pula sebaliknya, perkembangan origami memungkinkan terjadinya interaksi sosial; (3) Melalui origami, seseorang dapat memperluas lingkungannya. Keterkaitan jurnal ini dalam penelitian adalah pembahasan tentang jenis-jenis origami.

Jurnal penelitian oleh Zulvia, Irma, dkk, volume 3, nomor 1, Januari 2014 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Melipat Kertas Origami Untuk Anak Tunadaksa Tipe Poliomyelitis”. Hasil penelitian ini yang dilakukan setelah jam sekolah selama dua puluh satu kali pengamatan yang dilakukan pada dua kondisi yaitu enam kali pada kondisi *baseline* sebelum diberi *intervensi* (A) dan lima belas kali pada kondisi *intervensi* (B). Pada kondisi *baseline* (A) menunjukkan kondisi awal kemampuan motorik halus, anak tidak mampu mengambil kertas yang diberikan oleh peneliti sehingga anak mendapat skor 0 di kondisi *baseline* yaitu 0%, kondisi *baseline* (A) dari pengamatan yang

diberikan selama enam hari. Kemampuan anak dalam mengambil kertas origami semakin meningkat sampai hari pengamatan yang ke dua puluh satu, anak memperoleh skor tertinggi yaitu 100%. Berarti anak mampu mengambil kertas dan melipat kertas origami hingga berbentuk. Pada pertemuan dua puluh dan dua puluh satu anak dapat mempertahankan kemampuan dalam mengambil kertas dengan jari dan melipat kertas hingga berbentuk yaitu anak memperoleh skor 100%.

Penelitian oleh Suryokusumo, Beta, Volume 11 NO 2, Desember 2013, ISSN 1693-3702, dengan judul “Bentuk Origami Modular pada Struktur Lipat”. Dari hasil kajian dapat disimpulkan: pola origami dan struktur lipat mempunyai kesamaan di dalam beberapa aspek seperti: 1. Mengolah suatu bidang menjadi bentuk tertentu; 2. Pengolahan bidang menjadi bentuk tertentu di dalam arsitektur sebagai pemanfaatan memperoleh ruang yang dapat digunakan oleh manusia; 3. Pengolahan bidang mempunyai teknik-teknik tertentu seperti teknik melipat, arah melipat dan pola melipat; 4. Beberapa jenis dan teknik melipat adalah untuk menciptakan ruang dan bentuk secara arsitektural. Struktur lipat dan seni origami dapat ditelusuri dari sistem perilaku gaya yang bekerja, pola-pola dan bentuk, teknik melipat, jenis bahan yang digunakan; 5. Pola origami modular dan struktur lipat dapat diidentifikasi berdasarkan pola perilaku struktur lipatan, perilaku gaya tekuk, proses bentuk, jenis bahan yang digunakan, teknik lipatan dan analisis geometri lipatan.

Jurnal-jurnal diatas memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu pengembangan origami dan manfaatnya untuk meningkatkan kreativitas serta motorik halus pada anak.

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa jurnal Internasional antara lain, Jurnal yang ditulis oleh Kinoshita, Yasuhiro, dkk, tahun 2010, IAENG Internasional Journal of Computer Science, 37:2, IJCS_37_2_08. Dengan judul “In this paper, we address a method for supporting origami folding process on origami”. Penelitian ini mengembangkan origami sebagai media untuk membuat siluet, sebagai cara lain membuat siluet selain dengan kamera. Sebuah model siluet diperkenalkan untuk memahami korespondensi keadaan lembar origami untuk operasi lipat diterapkan. Membandingkan siluet dengan bentuk origami dalam gambar kamera, operasi lipat dapat diperkirakan. Juga, metode kami dapat membedakan operasi lipat dengan kecepatan tinggi.

Penelitian oleh Dureisseix, David, *International Journal of Space Structures Vol. 27 No. 1 2012*, dengan judul “An Overview of Mechanisms and Patterns with Origami, Origami (paperfolding) has greatly progressed since its first usage for design of cult objects in Japan, and entertainment in Europe and the USA”. Dalam jurnal ini menjelaskan sebuah model yang kompleks dapat sebagian dijelaskan oleh jaringan lipatan pada kertas dilipat.

Penelitian oleh Maanasa V.L, dkk, 2014, Vol.4, No.5 dengan judul “Origami-Innovative Structural Forms & Applications in Disaster Management”. Makalah ini menyajikan konsep Origami dan perkembangannya menjadi bentuk struktural yang berbeda, mengeksplorasi kekuatan origami (yang dikembangkan

menggunakan teknik melipat kertas) kemungkinan yang menguntungkan digunakan untuk struktur dilipat yang dapat digunakan dengan tepat dalam manajemen bencana sebagai tempat penampungan darurat. Tujuan dari seni ini adalah untuk mengubah lembaran datar kertas menjadi patung jadi melalui lipat dan patung teknik. Origami tidak melibatkan penggunaan luka dan lem. Jumlah lipatan origami dasar kecil, tetapi mereka bisa dikombinasikan dalam berbagai cara untuk membuat desain yang rumit. Ini adalah fitur karakteristik struktur origami untuk memiliki satu unit dasar yang berulang dalam berbagai cara di seluruh struktur.

Jurnal internasional yang mendukung penelitian ini membahas tentang origami, penerapan serta metode yang digunakan dalam teknik melipat.

2.3 Kerangka Teoretis

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Wergu Wetan Kudus diketahui bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan materi origami tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar origami secara maksimal. Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Siswa mengamati keadaan disekitarnya dan dari sana siswa dapat menyimpulkan suatu informasi, pada proses ini siswa aktif untuk menemukan

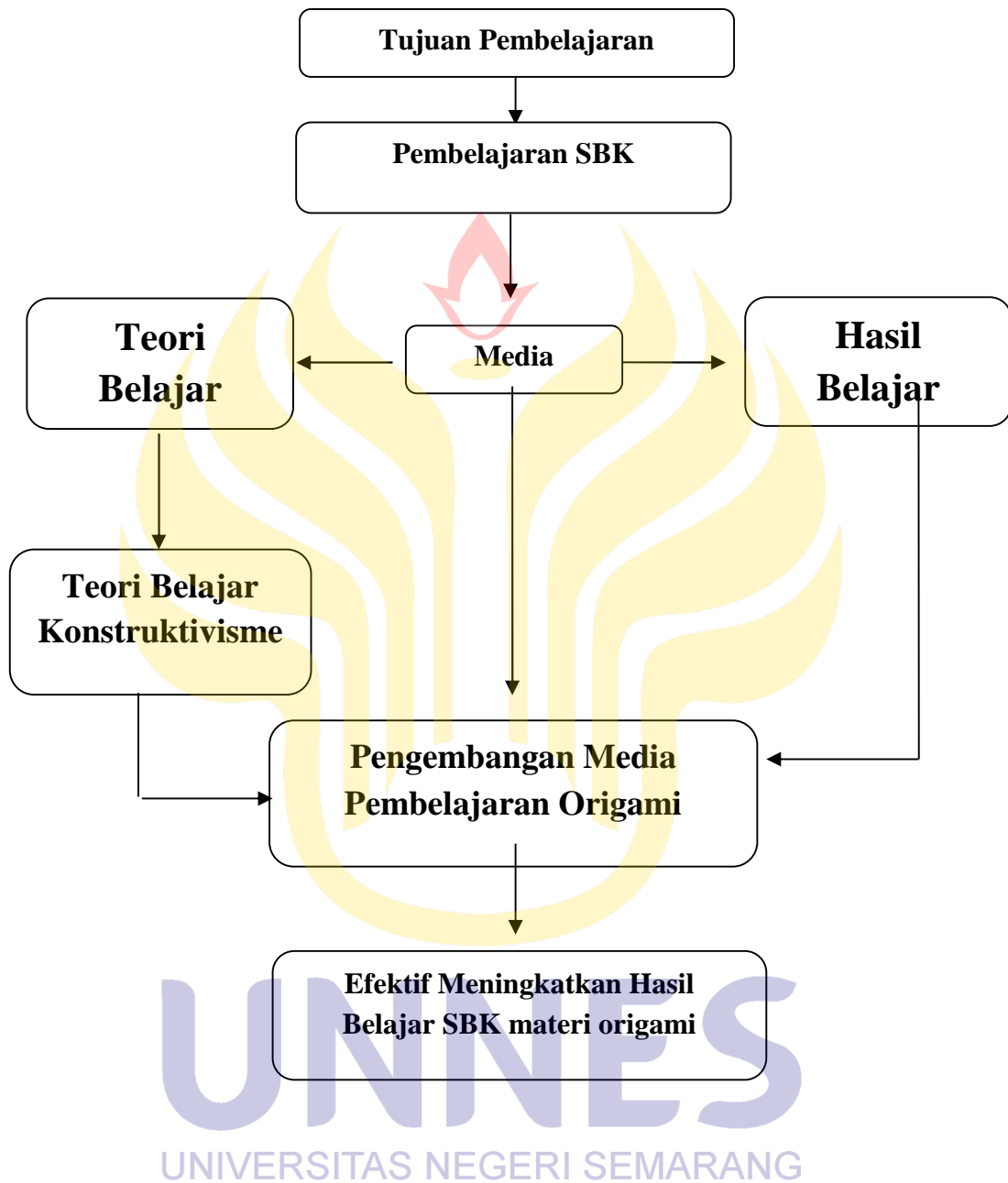
informasi sendiri. Pembelajaran seni origami ini termasuk aliran belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh siswa dan fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian pengetahuan melalui pengalaman anak (Suyono 2015:108). Menurut Jane Piaget teori konstruktivisme dimana anak menemukan sendiri secara aktif informasi/sebuah pelajaran. Pembelajaran SBK mengajarkan anak untuk berkreasi dengan menggali apa yang ada disekitar mereka. Menurut Pamadhi (2009: 11.9) pendidikan seni merupakan upaya untuk mengembangkan rasa keindahan, mengungkapkan rasa (ekspresi) dalam diri anak juga melatih rasa keindahan yang sifatnya juga individual. Sedangkan menurut Sukarya (2008: 3.3.14) seni budaya merupakan pendidikan berbasis budaya yang diberikan disekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap perkembangan siswa dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”.

Untuk pembelajaran yang baik diperlukan media pembelajaran yang menarik agar memotivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran sesuai prosedur juga sangat disarankan, dengan menggunakan media pembelajaran sesuai prosedur siswa dapat memahami sampai ke pengetahuan dasar hingga kongkrit, hal ini penting untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Menurut Daryanto (2015: 5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan bahan pelajaran sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media

pembelajaran Origami membantu anak untuk memahami materi tentang origami dengan lebih mudah. Menurut Sukarya (2008: 7.3.6) origami berasal dari bahasa Jepang yang artinya seni melipat kertas, dengan teknik melipat kertas kita dapat menciptakan beraneka macam karya tiga dimensi dengan bentuk menyerupai makhluk hidup atau benda.

Media pembelajaran origami yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik. Inovasi pembelajaran seperti media pembelajaran origami sangat penting, agar siswa dapat mengembangkan kreasinya menjadi lebih kreatif. Pemahaman siswa akan lebih terarah dengan adanya benda konkrit sebagai media, sehingga siswa dapat mengimajinasikan secara visual apa yang sedang dijelaskan oleh Guru. Kerangka teoritis dapat dilihat pada bagan berikut:

Bagan 2.2 Kerangka Teoretis



2.4 Kerangka Berpikir

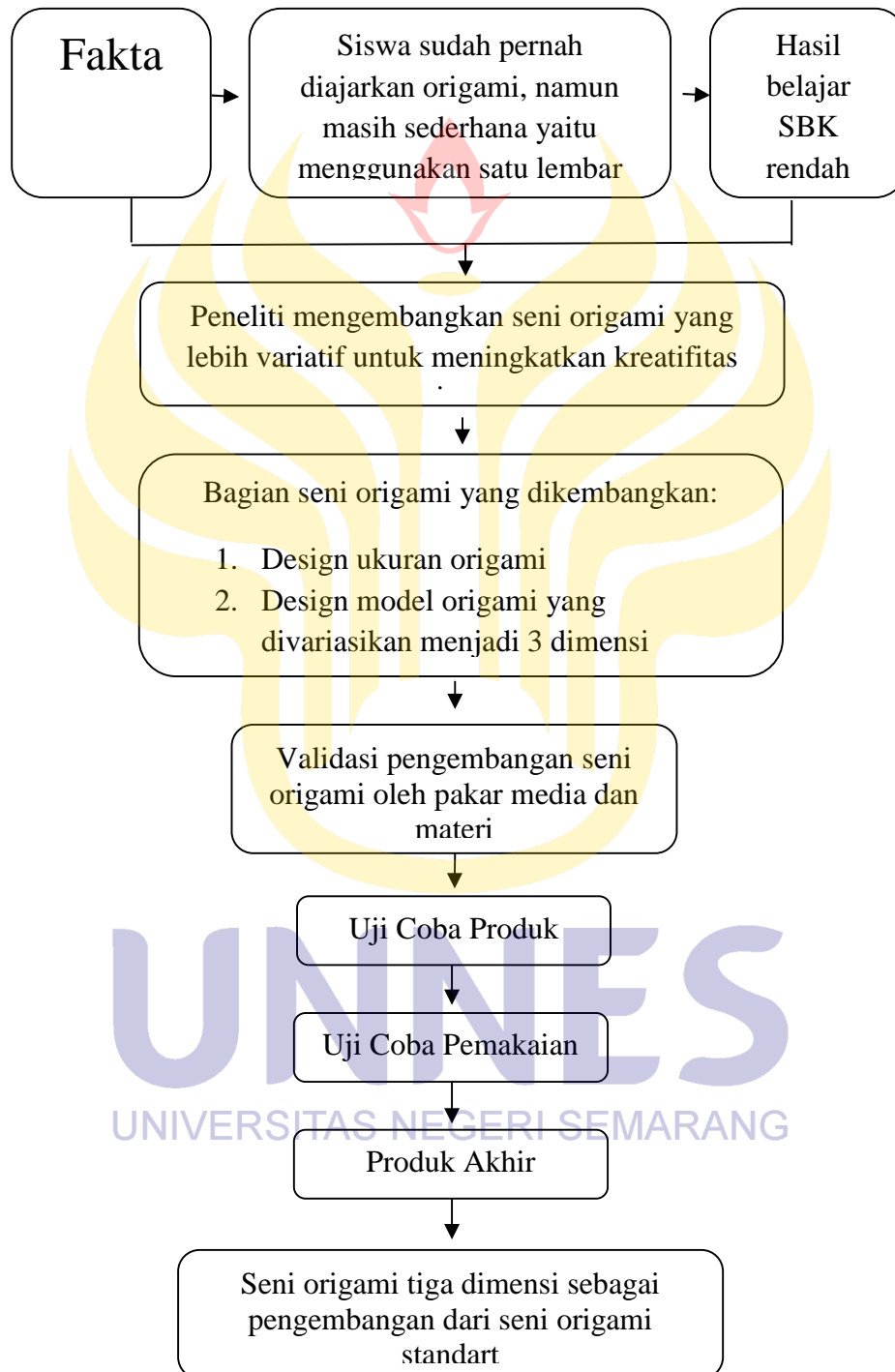
Pembelajaran keterampilan dengan teknik melipat atau biasa disebut seni origami merupakan salah satu materi pembelajaran keterampilan yang dapat meningkatkan kreativitas serta motorik halus siswa. Berdasarkan hasil wawancara

serta dokumentasi yang dilakukan peneliti pada Guru kelas IV SDN 1 Wergu Wetan guru sudah mengajarkan tentang seni melipat dengan menggunakan satu lembar kertas. Terbatasnya kemampuan yang dimiliki Guru sehingga kurang variasi materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi melipat kertas yang tergolong masih rendah 19 siswa (57,6%) dari total keseluruhan 33 siswa kelas IV SDN Wergu Wetan Kudus mendapat nilai dibawah KKM yaitu 75, sedangkan 14 siswa (42,4%) lainnya mendapat nilai diatas KKM. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga motivasi anak untuk belajar rendah.

Prosedur penelitian pengembangan origami peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2010: 409) yang meliputi: 1) desain produk; 2) validasi desain; 3) uji coba produk; 4) revisi produk; 5) uji coba pemakaian; 6) revisi produk; 7) implementasi produk. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan origami maka diperlukan tahap validasi oleh ahli media dan materi dan diuji cobakan kepada siswa untuk memperoleh masukan dan koreksi tentang produk yang dihasilkan. Sebelum media pembelajaran digunakan untuk penelitian media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk diberikan saran untuk diperbaiki. Setelah media direvisi dan divalidasi dan dinyatakan sudah layak maka bisa diuji coba kan produk dan media, siswa dan guru juga diminta untuk memberikan tanggapan dan oenilaian pada saat uji kecil. Setelah diperoleh masukan, aoabila diperlukan revisi maka dilakukan revisi, setelah revisi selesai media sudh dinyatakan layak sehingga sudah bisa digunakan untuk penelitian.

Secara skematis alur penelitian dapat digambarkan bagan:

Bagan 2.3 Kerangka Berfikir



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

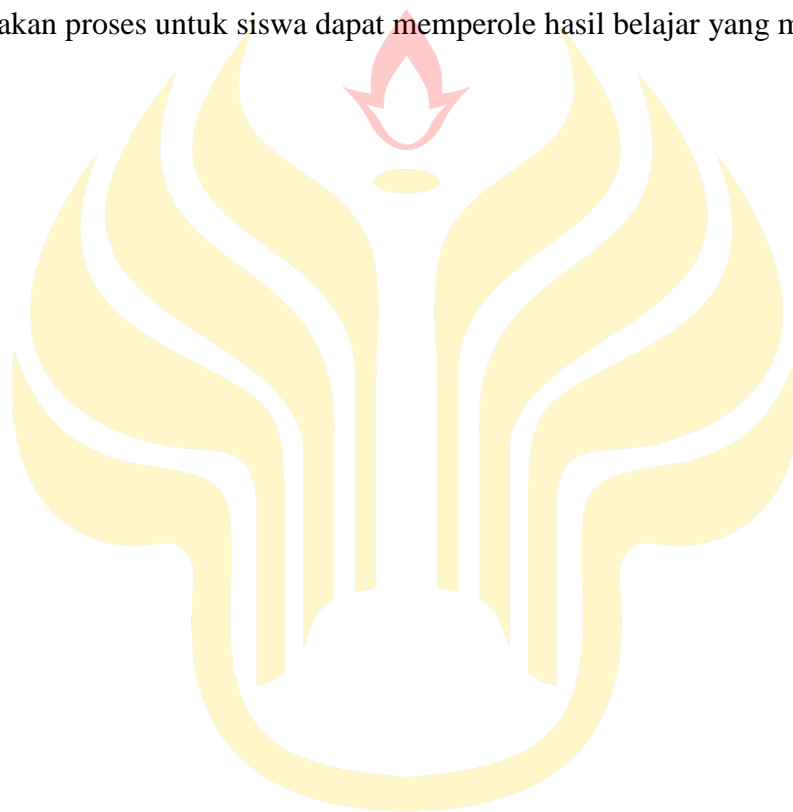
5.1. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media untuk mendukung proses pembelajaran SBK, memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat origami. Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran origami yang digunakan untuk pembelajaran di SDN 1 Wergu Wetan Kudus berupa gambar yang berisi langkah-langkah membuat origami standart, origami standart yaitu origami 2 dimensi yang dalam pembuatannya menggunakan satu lembar kertas.
2. Pengembangan media pembelajaran dibuat untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar SBK dari hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran seni origami 3 dimensi mendapat kriteria sangat layak, sehingga sudah layak digunakan untuk pembelajaran SBK kelas IV SDN 1 Wergu Wetan Kudus.
4. Penerapan media pembelajaran origami 3 dimensi meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil sebelum menggunakan media pembelajaran 73,79 dan sesudah menggunakan media pembelajaran 86,97, serta terjadi peningkatan *n-gain* 0,5029.

5.2. SARAN

Saran yang direkomendasikan dari penelitian ini adalah media pembelajaran origami 3 dimensi dapat digunakan dikelas sesuai dengan prosedur penggunaannya, sehingga siswa memahami secara teoritis dan praktek, hal tersebut merupakan proses untuk siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Amriliyanto, A, dkk. 2013, *Pembelajaran Chaining Bermedia Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tungarhita Sedang. Jurnal Pendidikan Luar Biasa, Agustus 2013, Volume 1.* (diunduh 6 Februari 2017)
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta
- Aqib, Z. 2015. *Model- Model, Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif).* Bandung: Yrama Widya
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran.* Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Dureisseix, D. 2012. *An Overview of Mechanisms and Patterns with Origami, Origami (paperfolding) has greatly progressed since its first usage for design of cult objects in Japan, and entertainment in Europe and the USA. International Journal of Space Structures Vol. 27 No. 1 2012.* (diunduh 2 Februari 2017)
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta
- Imania, K, L. 2012. *Analisis Origami dalam Interaksi Sosial Masyarakat. Jurnal Seni Rupa & Desain Vol 2 No 1 2012. ISSN 2089-918* (diunduh 2 Februari 2017)
- Kinoshita, Yasuhiro, dkk. 2010. *In this paper, we address a method for supporting origami folding process on origami. IAENG Internasional Journal of Computer Science, 37:2, IJCS_37_2_08.* (diunduh 3 Februari 2017)
- Kristanto, M., Haryanto, E. 2014. *Pendidikan Seni Pupa Anak.* Semarang: Universitas PGRI Semarang Press
- Maanasa V.L, dkk. 2014. *Origami-Innovative Structural Forms & Applications in Disaster Management. Vol.4, No.5* (diunduh 3 Februari 2017)

- Nurharini, A. 2010. *Membangun Moralitas Seni Melalui Pendidikan (Building Art Morality through Education)*. Volume 1, Nomor 1, September 2010 (diunduh 10 Maret 2017)
- Pamadhi, H, dkk. 2009. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Poerwanti, E, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rifa'i, A., Anni. C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan Semarang*: Pusat Pengembangan MKU-MKDK Unnes
- Siburian, H. 2016. *Penerapan Kegiatan Melipat Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk St. Antonius-2*. Jurnal Handayani (JH). Vol 6 (1) Desember 2016, hlm. 99 (diunduh 6 Februari 2017)
- Siregar, E., Nara, H. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobandi, B. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset
- Sukarya, Z, dkk. 2008. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Suryokusumo, B. 2013. *Bentuk Origami Modular pada Struktur Lipat*. Volume 11 NO 2, Desember 2013, ISSN 1693-3702 (diunduh 3 Februari 2017)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyono, H. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Widyasari, E, K. 2016. *Lingkup Perkembangan Motorik Halus Dalam Melipat Pada Anak Kelompok Bermain Di Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta*(diunduh 2 Februari 2017)

Zulvia, I, dkk. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Melipat Kertas Origami Untuk Anak Tunadaksa Tipe Poliomyelitis*. Volume 3, nomor 1, Januari 2014 (diunduh 2 Februari 2017)



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG