



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI KRIYA MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS
PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS IV
SDN DOROPAYUNG 01 KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh
Dewi Restanti
1401413239

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati "

nama : Dewi Restanti
NIM : 1401413239
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Agustus 2017

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP 197711092008012018

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang



Dr. Sa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati" karya,

nama : Dewi Restanti

NIM : 1401413239

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Progam Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, 14 Agustus 2017.

Semarang, Agustus 2017

Panitia Ujian



Prof. Dr. Pakhrudin, M.Pd.
NIP 5604271986031001

Sekretaris

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

Penguji,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

Pembimbing Utama,

Dra. Yurarti, M.Pd.
195512121982032001

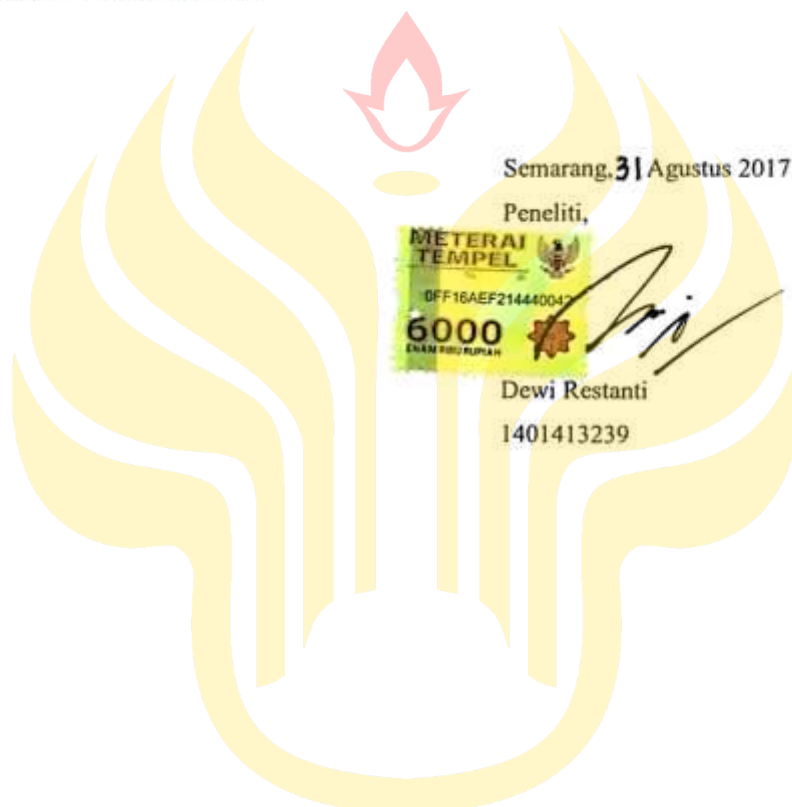
Pembimbing Pendamping,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP 197711092008012018

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN KEASLIAN

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



Semarang, 31 Agustus 2017

Peneliti,



Dewi Restanti

1401413239

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Entah bahannya baik atau buruk, manusia selalu mampu menyusun ulang segala jenis bahan, tempat, gerakan, keadaan, dan waktu menjadi sebuah seni yang indah.”
2. “Bagaimanapun hasil karya seni yang Anda ciptakan tetaplah cintai karya tersebut, karena hal itu akan menjadikan anda tetap semangat dan percaya diri untuk menciptakan karya seni selanjutnya.” (Dewi Restanti)
3. “Tiada seorang pun yang makan makanan yang lebih baik dari pada makan yang diperoleh dari hasil dari keringatnya sendiri. Sesungguhnya Nabi Allah Daud AS itu pun makan dari hasil karyanya sendiri.” (HR. Bukhari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Tomo dan Ibu Rukinem yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta doa yang tiada henti.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini telah terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam menjalani studi dan dalam penyusunan skripsi ini;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen Penguji Utama; yang telah menguji skripsi ini;
5. Dra. Yuyarti, M. Pd. Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan membagi ilmunya kepada penulis dengan sabar dan penuh kasih sayang;
6. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan membagi ilmunya kepada penulis dengan sabar dan penuh kasih sayang;
7. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., Validator Ahli Media yang telah memberi masukan pada media pembelajaran;
8. Wartini, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah; Rukita, S.Pd. selaku Guru Kelas IV; dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri Doropayung 01 atas pengertiannya yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini;
9. Sunartini, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah; Sugiono, S.Pd. selaku Guru Kelas IV; dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri Winong 01 atas pengertiannya

yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini;

10. Karman Widagdo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah; Tumirah, S.Pd. selaku Guru Kelas IV; dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang atas pengertiannya yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini;
11. Terkhusus kepada yang tercinta dan saya banggakan kedua orang tua saya Bapak Tomo dan Ibu Rukinem yang telah banyak berkorban dalam mengasuh, mendidik, mendukung dan mendoakan penulis dengan penuh kasih sayang yang tulus dan ikhlas;
12. Saudara dan Saudariku tercinta serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa dan bantuan baik berupa moril maupun materi selama penyusunan skripsi ini;
13. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PGSD FIP UNNES angkatan 2013, yang senantiasa menjaga kekompakan, persaudaraan, kerjasama hingga sampai penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna sehingga kepada pembaca, kiranya dapat memberikan saran yang sifatnya membangun agar kekurangan-kekurangan yang ada dapat diperbaiki.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna pada diri pribadi penulis, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Amin.

Semarang, Agustus 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Dewi Restanti

1401413239

ABSTRAK

Restanti, Dewi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati.* Skripsi. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I Dra. Yuyarti, M. Pd. dan Pembimbing II Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. 242 Halaman.

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran SBdP dan masih rendahnya nilai siswa. dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas untuk siswa kelas IV. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati?, bagaimana kelayakan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati?, bagaimana keefektifan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati?

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) yang menggunakan langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk I, (6) uji coba produk, (7) revisi produk II, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk akhir. Sampel diambil seluruh siswa kelas IV. Variabel penelitian yaitu media pembelajaran, seni kriya, bahan bekas. Data diperoleh dengan teknik observasi, wawancara, tes, angket sebagai instrument pengumpul data dan dokumentasi sebagai data pendukung. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis.

Hasil penelitian pengembangan adalah (1) penilaian ahli materi sebesar 77% (valid) dan ahli media sebesar 94% (sangat valid), (2) media pembelajaran seni kriya yang dikembangkan efektif terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata sebesar 64,74 menjadi 87,89, (3) perolehan harga t_{tabel} sebesar 1,729 dan t_{hitung} sebesar 49,1935, (4) perolehan N-gain sebesar 0,716418 termasuk dalam kriteria tinggi. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas layak dan efektif untuk digunakan. Saran dari peneliti yaitu hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan dan guru dapat mengkombinasikan media pembelajaran seni kriya dengan model pembelajaran yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan.

Kata kunci: media pembelajaran; seni kriya; bahan bekas

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoretis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERFIKIR	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar	12
2.1.1.1 Pengertian Belajar	12

2.1.1.2 Tujuan Belajar	12
2.1.1.3 Prinsip Belajar	13
2.1.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	16
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	16
2.1.2.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran	17
2.1.3 Hasil Belajar	19
2.1.4 Media Pembelajaran	22
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.1.4.2 Jenis Media Pembelajaran	23
2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.1.4.4 Kriteria Pemilihan Media	25
2.1.5 Seni Budaya dan Prakarya.....	26
2.1.5.1 Pengertian SBdP.....	26
2.1.5.2 Fungsi Pendidikan Seni di SD.....	28
2.1.5.3 Tujuan Pembelajaran SBdP di SD	29
2.1.5.4 Ruang Lingkup Pendidikan SBdP di SD.....	30
2.1.5.5 Evaluasi Pembelajaran SBdP	31
2.1.6 Seni Kriya.....	32
2.1.6.1 Pengertian Seni Kriya.....	32
2.1.6.2 Jenis-jenis Kriya	33
2.1.6.3 Contoh Kriya Bahan Bekas	37
2.1.6.4 Kertas Bekas.....	38
2.1.6.5 Kreasi Kertas Bekas	39
2.2 Kajian Empiris.....	44
2.3 Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Desain Penelitian.....	51
3.2 Prosedur Penelitian.....	52
3.3 Sumber Data dan Subyek Penelitian	56
3.3.1 Siswa	56

3.3.2	Guru.....	56
3.3.3	Pakar atau Ahli	56
3.3.4	Peneliti.....	57
3.3.5	Lokasi Penelitian	57
3.3.6	Waktu Penelitian	57
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	58
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data	58
3.4.1.1	Observasi.....	58
3.4.1.2	Wawancara	58
3.4.1.3	Tes	59
3.4.1.4	Angket	59
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	59
3.5	Uji Keabsahan Data.....	61
3.5.1	Uji Validitas	61
3.5.2	Uji Reliabilitas.....	62
3.5.3	Taraf Kesukaran	64
3.5.4	Daya Pembeda Butir Soal	65
3.6	Teknik Analisis Data.....	67
3.6.1	Analisis Data Produk.....	67
3.6.1.1	Analisis Kelayakan Buku Panduan Membuat Kerajinan Kertas.....	67
3.6.1.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	68
3.6.2	Analisis Data Awal.....	69
3.6.3	Analisis Data Akhir	70
3.6.3.1	Uji Beda Dua Rata-rata	70
3.6.3.2	Uji Peningkatan Rata-rata	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		72
4.1	Hasil Penelitian.....	72
4.1.1	Perancangan Produk	72
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	72
4.1.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan Guru	76
4.1.1.3	Desain Produk	80

4.1.2	Hasil Produk	82
4.1.2.1	Implementasi Produk.....	82
4.1.2.2	Pengujian Produk.....	88
4.1.2.2.1	Pengujian Produk oleh Ahli Materi	88
4.1.2.2.2	Pengujian Produk oleh Ahli Media	90
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	94
4.1.3.1	Penerapan pada Kelompok Kecil	94
4.1.3.2	Penerapan pada Kelompok Besar	96
4.1.4	Analisis Data	100
4.1.4.1	Analisis Data Awal.....	100
4.1.4.1.1	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	100
4.1.4.1.2	Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	101
4.1.4.2	Analisis Data Akhir	101
4.1.4.2.1	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	101
4.1.4.2.2	Hasil Analisis Uji t-Test	102
4.2	Pembahasan	102
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	103
4.2.1.1	Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	103
4.2.1.2	Hasil Uji Coba Produk.....	104
4.2.1.3	Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru.....	104
4.3	Implikasi	105
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	105
4.3.2	Implikasi Praktis	105
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	106
BAB V PENUTUP		107
5.1	Simpulan	107
5.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN		112

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 3.2 Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	62
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	63
Tabel 3.4 Hasil Analisis Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	65
Tabel 3.5 Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba.....	67
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	68
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa.....	69
Tabel 3.8 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Membuat Kriya Seni.....	71
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa.....	73
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Guru	77
Tabel 4.3 Ketentuan Penilaian Ahli Materi.....	88
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	89
Tabel 4.5 Ketentuan Penilaian Ahli Media	91
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi Ahli Media	91
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Produk	93
Tabel 4.8 Masukan dari Ahli.....	94
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	95
Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Doropayung 01	97
Tabel 4.11 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Kelas IV SDN 1 Doropayung 01	97
Tabel 4.12 Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa Kelompok Besar	98
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru.....	99
Tabel 4.14 Nilai <i>Pretest</i> Kelas IV SDN 1 Doropayung 01.....	100
Tabel 4.15 Nilai <i>Post-test</i> Kelas IV SDN 1 Doropayung 01.....	101
Tabel 4.16 Hasil Analisis Uji N-gain.....	102
Tabel 4.17 Hasil Analisis Uji t-Test.....	102

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	50
Bagan 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan.....	51



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale	22
Gambar 2.2 Kriya kayu	34
Gambar 2.3 Kriya Tekstil.....	34
Gambar 2.4 Kriya Keramik.....	35
Gambar 2.5 Kriya Logam.....	35
Gambar 2.6 Kriya Kulit.....	36
Gambar 2.7 Kriya Batu.....	36
Gambar 2.8 Tempat pensil	37
Gambar 2.9 Jam dinding	37
Gambar 2.10 Tempat tissue.....	38
Gambar 4.1 Desain kerucut.....	80
Gambar 4.2 Desain balok.....	80
Gambar 4.3 Desain tabung.....	81
Gambar 4.4 Desain kubus.....	81
Gambar 4.5 Desain bola.....	82
Gambar 4.6 Cetakan bola	83
Gambar 4.7 Cetakan tabung.....	83
Gambar 4.8 Cetakan kubus	84
Gambar 4.9 Cetakan kerucut.....	84
Gambar 4.10 Cetakan balok.....	85
Gambar 4.11 Tabung.....	85
Gambar 4.12 Kerucut.....	86
Gambar 4.13 Balok.....	86
Gambar 4.14 Kubus	87
Gambar 4.15 Bola.....	87

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1 Persentase Kelayakan Media Pembelajaran	93
Diagram 4.2 Persentase Hasil Angket Siswa Kelompok Kecil	96

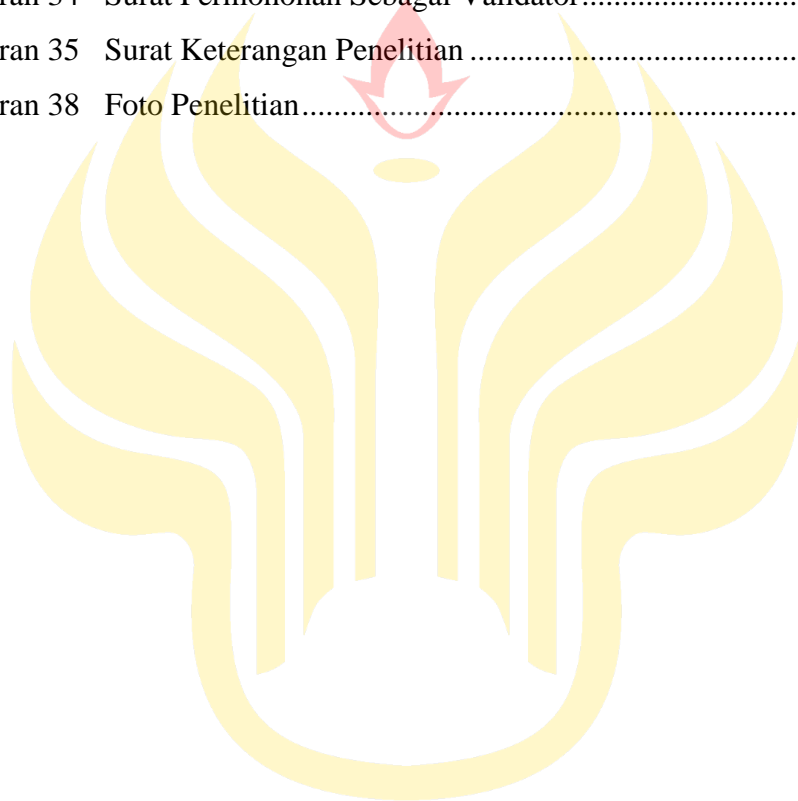


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Wawancara	113
Lampiran 2 Indikator Angket Kebutuhan Siswa.....	116
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	117
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	120
Lampiran 5 Indikator Angket Kebutuhan Guru.....	123
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru.....	124
Lampiran 7 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	127
Lampiran 8 Indikator Penilaian Kelayakan Materi.....	130
Lampiran 9 Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Materi	131
Lampiran 10 Hasil Uji Kelayakan Media Oleh Ahli Materi.....	135
Lampiran 11 Indikator Penilaian Kelayakan Media	139
Lampiran 12 Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media.....	140
Lampiran 13 Hasil Uji Kelayakan Media Oleh Ahli Media	143
Lampiran 14 Indikator Tanggapan Guru	146
Lampiran 15 Instrumen Tanggapan Guru.....	147
Lampiran 16 Hasil Tanggapan Guru.....	150
Lampiran 17 Indikator Tanggapan Siswa	153
Lampiran 18 Instrumen Tanggapan Siswa.....	154
Lampiran 19 Hasil Tanggapan Siswa	156
Lampiran 20 Penggalan Silabus.....	158
Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	162
Lampiran 22 Validitas Soal Uji Coba.....	209
Lampiran 23 Reliabilitas.....	212
Lampiran 24 Tingkat Kesukaran.....	215
Lampiran 25 Daya Pembeda Soal.....	217
Lampiran 26 Hasil Pretest dan Post-test	220
Lampiran 27 Uji Normalitas Nilai Pretest	221
Lampiran 28 Uji Normalitas Nilai Post-test	222

Lampiran 29 Uji t-Test.....	223
Lampiran 30 Uji N Gain	224
Lampiran 31 Hasil Nilai Psikomotor	225
Lampiran 32 Hasil Uji Coba Soal	227
Lampiran 33 Surat Penelitian.....	231
Lampiran 34 Surat Permohonan Sebagai Validator.....	234
Lampiran 35 Surat Keterangan Penelitian	236
Lampiran 38 Foto Penelitian.....	239



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan hakikatnya proses pembelajaran untuk merubah cara berpikir, bersikap dan bertindak sesuai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyebutkan Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.

Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Pasal 2), berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 (Pasal 3).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 menyebutkan bahwa

Muatan lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya yang terintegrasi dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang meliputi : (1) seni rupa, (2) musik, (3) tari, (4) drama, (5) dan keterampilan berkarya, yang berorientasi pada kebudayaan lokal.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Hal ini telah diatur dalam Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 bahwa 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.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang wajib ada didalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana tercantum dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 37. Muatan SBdP sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional tidak hanya terdapat pada satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan, namun aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni yang berbasis budaya. SBdP diberikan di sekolah karena keunikan kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi.

Pendidikan seni di SD sangat penting untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Setiap pembelajaran tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai untuk mengacu pada pengembangan sikap, kemampuan siswa agar dapat berkreasi, beraktivitas dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang. Menurut Sukarya dalam Setiawan (2017: 3) pendidikan SBdP dapat membantu siswa mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis, kreativitas, spiritual, dan moral, serta kecerdasan emosional. Pendidikan seni di sekolah memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan, agar siswa mampu berkreasi dan peka dalam kesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi seni. Kedua jenis kemampuan ini menjadi penting artinya, karena dinamika kehidupan sosial manusia dan nilai-nilai estetis mempunyai sumbangan terhadap kebahagiaan manusia di samping mencerdaskan (Utomo dalam Setiawan, 2017: 3).

Mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan; (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global (Sukarya, 2008: 3.3.16). Ruang lingkup SBdP pada jenjang SD meliputi aspek yaitu seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pengumpulan data dokumen, pelaksanaan pembelajaran SBdP di SD Negeri Doropayung 01 Kabupaten Pati belum optimal karena beberapa faktor yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran salah satunya penggunaan media untuk berkarya belum optimal dan terbatasnya bahan untuk berkarya karena sebagian bahan susah dicari. Siswa kelas IV SDN Doropayung 01 dalam pembelajaran SBdP materi seni kriya telah menghasilkan kriya seni yang bermacam-macam bahkan sering mendapat juara dalam lomba keterampilan berupa kerajinan bambu. Untuk itu penulis tertarik mengembangkan seni kriya di SD tersebut menggunakan bahan bekas sebagai media berkarya. Alasan penulis menggunakan bahan bekas sebagai fokus penelitian karena peneliti ingin mengembangkan keterampilan lain yang menghasilkan kerajinan bahan bekas. Alasan lain adalah siswa kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Banyak barang bekas yang menumpuk di sekolah, kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai bagaimana pemanfaatan barang bekas sebagai media dalam berkarya seni rupa, khususnya berkarya seni kriya.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SDN Doropayung 01 dalam pembelajaran SBdP materi seni kriya, dari keseluruhan 19 siswa, terdapat 7 siswa (37%) yang mencapai KKM dan 12 siswa (63%) belum mencapai KKM dengan KKM 75. Dibandingkan dengan nilai mata pelajaran matematika yang ketuntasannya lebih banyak yaitu 14 siswa (73,68%) yang mencapai KKM dan 5 siswa (26,31) belum mencapai KKM. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar SBdP siswa

kelas IV SDN Doropayung 01 masih kurang optimal dan perlu diperbaiki. Untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran SBdP.

Solusi yang dapat diberikan peneliti yaitu mengajarkan seni kriya dengan variasi baru yaitu menggunakan bahan bekas sebagai media berkarya. Pemanfaatan barang bekas sebagai media berkarya, secara tidak langsung menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan, di antaranya mengurangi pencemaran tanah, udara, air, dan dampak penyebab banjir. Untuk itu peneliti mengembangkan bahan bekas sebagai bahan membuat kriya seni. Selain peduli terhadap lingkungan juga menghemat biaya daripada membeli di toko. Bahan bekas yang di pakai adalah koran bekas. Nantinya koran bekas akan di olah menjadi kerajinan kertas dengan bentuk bangun ruang yaitu kubus, balok, tabung, kerucut, dan bola. Koran di potong memanjang berupa helaian kemudian dipilin membentuk benang koran sebagai dasar membuat kerajinan kertas. Hal menarik lainnya juga terletak pada proses akhir dengan melapisi kerajinan kertas menggunakan vernis agar awet, tahan air dan mengkilat. Kerajinan kertas berupa bangun ruang tersebut juga di hias agar terlihat lebih menarik. Bangun ruang ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran seni kriya dan bisa dijadikan media pembelajaran mata pelajaran lain seperti matematika materi bangun ruang. Media seni kriya ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa yaitu dengan cara siswa mengamati media pembelajaran yang berbentuk bangun ruang, kemudian siswa membentuk kerajinan kertas sesuai kreativitas masing-masing, seperti mengamati tabung siswa dapat membuat tempat pensil.

Diharapkan setelah dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas, sekolah dapat menambah koleksi kelas dengan media pembelajaran yang menarik dan diminati peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa kriya seni dan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di semua sekolah dasar yang mengajarkan muatan lokal SBdP materi seni kriya.

Penelitian ini juga didasarkan pada penelitian sebelumnya tentang seni kriya, beberapa penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Atip Nurharini, 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. Bukankan tanpa perasaan, hidup itu tiada berarti. Untuk mencapai tujuan itu, kurikulum seni lazimnya mencakup empatkomponen besar, yaitu (1) pengembangan indra, (2) media atau bahasa untuk berekspresi, (3) praktik seni, dan (4) pembinaan imajinasi.

Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Adi Budi Suasti, dkk, 2015, “Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Kegiatan Melipat Berbantuan Media Kertas Daur Ulang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi berbantuan media kertas daur ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam

kegiatan melipat pada siklus I sebesar 57,5% yang berada pada katagori sangat rendah dan siklus II menjadi sebesar 81,5% berada pada katagori tinggi. Setelah skor yang diperoleh pada siklus I ke siklus II maka diperoleh nilai n-gain skor sebesar 0,5 berada pada kategori sedang. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan metode demonstrasi dalam kegiatan melipat berbantuan media kertas daur ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 di TK Kartika VII-3 Singaraja.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian, telah dipaparkan mengenai kelayakan media pembelajaran yang mudah dipahami sehingga dijadikan pertimbangan peneliti dalam memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SD Negeri Doropayung 01 Kabupaten pati melalui penelitian pengembangan (R&D) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Doropayung 01, identifikasi masalah yang ditemukan antara lain :

- 1) pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) belum maksimal khususnya pada materi seni kriya,
- 2) terbatasnya bahan yang dapat digunakan untuk mengajarkan seni kriya,
- 3) 60% siswa kurang terampil dalam membuat kerajinan tangan dan 40 % sudah dapat membuat kerajinan tangan dengan baik.

- 4) alokasi waktu mata pelajaran SBdP masih kurang
- 5) guru kurang optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran SBdP,
- 6) keterampilan gurunya yang masih kurang dalam mengajarkan praktek membuat seni kriya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi peneliti membatasi permasalahan hasil belajar mata pelajaran SBdP siswa kelas IV SDN Doropayung 01 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati berdasar permasalahan yang teridentifikasi bahwa guru kurang optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran SBdP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati?

- 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati.
- 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati.
- 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBdP kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati dan memberikan kontribusi berupa konsep dalam penelitian tentang seni kriya serta menjadikan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat kriya mata pelajaran SBdP
- 2) Meningkatkan minat siswa untuk berkreasi.

1.6.2.2 Bagi Guru

- 1) Memberikan media untuk guru
- 2) Guru dapat menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan kepada siswa dengan memanfaatkan bahan bekas.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran
- 2) Menambah referensi dalam pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat kriya serta mengetahui teknik-teknik dalam membuat kriya seni.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan produk seni kriya berupa kerajinan kertas dengan bentuk bangun ruang. Bahan yang digunakan adalah bahan bekas berupa koran bekas agar lebih hemat dan mudah di dapat. Rincian kerajinan kertas sebagai berikut.

- a. Kerajinan kertas berbentuk bangun ruang (kubus, balok, bola, kerucut, tabung).
- b. Dasar dari pembuatan kerajinan kertas adalah benang koran yang dibuat dari pilinan koran. Awalnya koran dipotong memanjang berupa helaian, kemudia

- dipilin hingga membentuk seperti benang. Pilin koran sebanyak mungkin sebelum membuat kerajinan koran.
- c. Agar terlihat lebih menarik, produk dihias menggunakan aksesoris seperti pita, kain flanel dan mani-manik lain.
 - d. Proses akhir dari produk ini adalah pelapisan vernis dengan tujuan agar produk terlihat mengkilat, tahan air, dan awet.
 - e. Produk ini tidak hanya bisa digunakan untuk media pembelajaran SBdP, tetapi bisa juga digunakan untuk mata pelajaran lain seperti matematika karena bentuknya bangun ruang yang sesuai dengan materi.

Kerajinan kertas dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran seni kriya. Keterlibatan guru dan siswa sangat diperlukan untuk memberikan pendapat serta saran mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran seni kriya. Hal tersebut bertujuan agar produk kerajina kertas yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan sasaran dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi siswa dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman (Helmawati, 2014: 189). Belajar merupakan proses perubahan pribadi yang sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan (Handoko, 2014: 40).

Dengan membaca dari berbagai ahli tersebut, peneliti memaknai bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui latihan, pengalaman atau interaksi dengan lingkungan sekitar yang terjadi sepanjang hidup. Seseorang dalam belajar tentunya mempunyai tujuan belajar yang ingin dicapai.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Belajar dilakukan secara terencana, sehingga di dalam belajar memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai setelah proses belajar terjadi. Musfiqon (2012: 7), menyatakan secara umum ada tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) untuk mendapatkan pengetahuan;
- 2) untuk menanamkan konsep dan pengetahuan; dan
- 3) untuk membentuk sikap atau kepribadian.

Inti dari tujuan belajar adalah untuk memperdalam atau menambah wawasan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar, dapat dilihat dari hasil belajar. Sardiman (2011: 26) menyebutkan tiga tujuan belajar secara umum, antara lain:

- 1) mendapatkan pengetahuan;
- 2) penanaman konsep dan keterampilan;
- 3) pembentukan sikap.

Dengan membaca dari berbagai ahli tersebut, peneliti memaknai bahwa tujuan dari belajar meliputi: (1) untuk mendapatkan pengetahuan; (2) penanaman konsep dan keterampilan; dan (3) pembentukan sikap. Masing-masing tujuan dari belajar mempunyai keterkaitan dan peran penting dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, ketika belajar harus sesuai dengan prinsip-prinsip belajar.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Prinsip belajar penting untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Hanya sekedar belajar tidak akan bermakna apabila tidak ada prinsip yang mendasari. Menurut Slameto (2010: 27) prinsip belajar terbagi menjadi empat kelompok, yaitu:

1. berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional;

- b. menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan;
 - c. perlu lingkungan yang menantang untuk mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
 - d. interaksi siswa dengan lingkungan.
2. sesuai hakikat belajar
 - a. tahap harus menurut perkembangan;
 - b. hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain, agar stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
 3. sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari
 - a. materi memiliki struktur, penyajian sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - b. mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan yang dicapai.
 4. syarat keberhasilan belajar
 - a. sarana yang cukup agar belajar maksimal;
 - b. ulangan berkali-kali agar pengertian atau keterampilan atau sikap itu mendalam pada siswa.

Apabila prinsip sudah diterapkan dalam belajar, maka siswa akan lebih memperhatikan belajarnya. Belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

2.1.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar sebagai proses melibatkan banyak hal dan komponen yang berdampak terhadap proses dan hasil belajar yang dipengaruhi oleh faktor-faktor berupa kecepatan atau kelambatan individu dalam belajar dan berhasil atau tidaknya

mencapai tujuan-tujuan belajar dalam bentuk prestasi belajar. Rifa'i dan Anni (2012: 81) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa yaitu:

1. Kondisi internal, mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi internal yang dimiliki oleh siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan proses, dan hasil belajar.
2. Kondisi eksternal, mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar yang berhasil mempersyaratkan guru memperhatikan kemampuan internal siswa dan situasi stimulus yang berada di luar siswa. Dengan kata lain, belajar tipe kemampuan baru harus dimulai dari kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya (prior learning), dan menyediakan situasi eksternal yang bervariasi.

Sedangkan menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Faktor intern adalah faktor dalam diri individu yang belajar, meliputi faktor jasmaniah yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

2. Faktor ekstern adalah faktor di luar individu, meliputi faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; dan faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari pendapat ahli, peneliti mengungkapkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran antara lain, faktor internal yang meliputi kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan serta faktor eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Peristiwa belajar yang disertai proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis, karena melibatkan peran serta guru, bahan belajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan (Hamdani, 2011: 71-72).

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar lebih dominan pada siswa, sementara mengajar dilakukan oleh guru. Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar (Susanto, 2013: 18-19).

Dengan membaca dari berbagai ahli tersebut, peneliti memaknai bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa atau interaksi peserta didik dengan guru yang telah direncanakan atau didesain sebelumnya secara sadar dengan adanya persiapan yang bertujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Beberapa prinsip pembelajaran menurut Susanto (2016:87) 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 peserta didik 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.

Dari pendapat ahli, peneliti memaknai bahwa melalui penerapan prinsip-prinsip pembelajaran, diharapkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat tercapai hasil belajar yang baik.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada siswa menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar sehingga memperoleh kemampuan baru berupa perubahan perilaku yang relative menetap (Susanto, 2013: 5).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2012: 69). Tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri peserta didik, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70) membagi tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

1. Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comperhension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sistesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

2. Ranah Afektif (*affective domain*)

Berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai yang mencakup kategori penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*),

pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

Penilaian ranah afektif pada penelitian ini, dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam praktik membuat kerajina kertas dengan indikator sebagai berikut: (1) mendengarkan penjelasan guru dalam membuat kerajinan kertas; (2) memberi tanda ukuran potongan kertas koran dengan pensil untuk membuat gulungan kertas koran sebagai dasar membuat kerajinan kertas; (3) mengamati guru cara membuat benang koran; (4) membuat kerajinan kertas dengan benang koran; (5) berdiskusi dengan anggota kelompok untuk memberi hiasan; (6) melakukan proses akhir dengan pelapisan menggunakan pernis; (8) menyimpulkan kegiatan pembelajaran; (9) minat siswa terhadap praktik membuat kerajinan kertas.

3. Ranah Psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan syaraf motorik, manipulais obyek, dan koorndinasi syaraf yang mencakup kategori persepsi (*persepsion*), kesiapan (*set*), gerakan terbiimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Menurut Rifa'i dan Anni (2010: 89-90) ranah psikomotorik dibagi menjadi 7 tingkatan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.

- 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 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 pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.
- g. Kreativitas (originality), adalah yang berkaitan dengan penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu.

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

1. Memotong koran ukuran memanjang berupa helaian.
2. Membuat benang koran sebagai bentuk dasar.
3. Membuat kerajinan kertas dengan teliti dan rapi.
4. Membuat hiasan yang menarik tampilan.
5. Pelapisan vernis dengan rapi dan bersih.

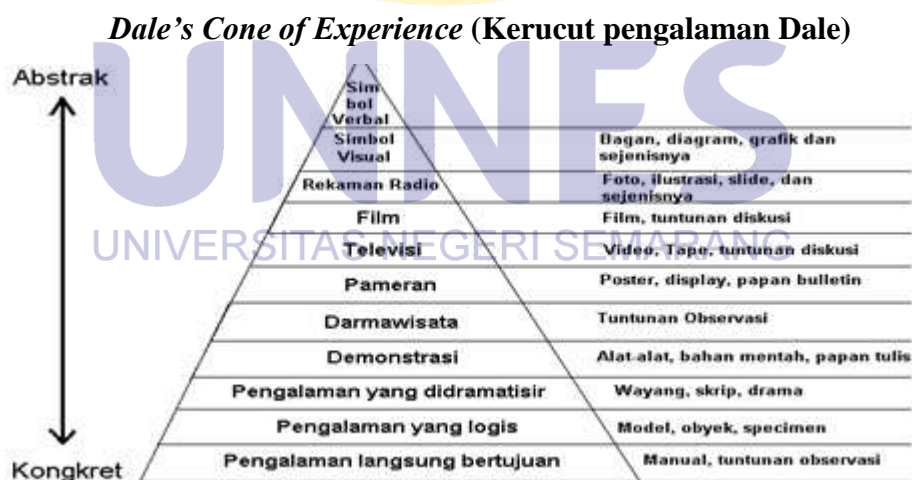
2.1.4 Media pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat (Anitah, 2012: 5).

Hamdani (2011: 244) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.

Sedangkan menurut Djamarah (2014: 121) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013: 10).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

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.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai pengantar pesan antara guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.4.2 Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran. Hamdani (2011: 248) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Media visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual terdiri dari media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual) dan media yang dapat diproyeksikan (project visual) berupa gambar diam (still pictures) atau bergerak (motion picture).

2. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemampuan siswa untuk mempelajari bahan ajar seperti program kaset suara dan program radio yang digunakan pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran mendengarkan.

3. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal dan dapat menggantikan peran maupun tugas guru sehingga guru menjadi fasilitator belajar. Contoh media audio visual antara lain program video, televisi video, televisi instruksional, dan program slide suara.

2.1.4.3 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 Arsyad (2013: 19) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media berperan dalam proses pembelajaran serta memiliki fungsi berbeda dari media yang lain dengan memilih media sesuai dengan keperluan karena penggunaan akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

2.1.4.4 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Menurut Arsyad (2013: 74) kriteria yang diperhatikan dalam memilih media yaitu: (1) sesuai tujuan yang ingin dicapai artinya media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum yang mengacu pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran dan mental siswa; (3) praktis, luwes, dan bertahan, yaitu media mudah diperoleh, dibuat oleh guru, sehingga dapat digunakan dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana; (4) guru terampil menggunakan media, berarti guru mampu menggunakan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, mutu dan hasil belajar dapat meningkat; (5) pengelompokan sasaran, yaitu penggunaan media sesuai dengan jumlah siswa baik kelompok kecil maupun kelompok besar; (6) mutu teknis, artinya pengembangan visual gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis, seperti gambar pada slide harus jelas, informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

Sedangkan menurut Sanjaya dalam Hamdani (2011: 257) dalam memilih media pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunakan ACTION (Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty):

1. Access, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media.

2. Cost, artinya pertimbangan biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
3. Technology, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.
4. Interactivity, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
5. Organization, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
6. Novelty, artinya media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

2.1.5 Seni Budaya dan Prakarya

2.1.5.1 Pengertian SBdP

Pengertian umum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni sebagai keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya).

Seni adalah segala bentuk yang memiliki nilai keindahan tidak selamanya bertahan sebagai satu-satunya definisi. Dalam seni kontemporer (termasuk seni modern) yang dihasilkan seniman tidak hanya karya yang indah, tetapi juga karya yang dianggap tidak indah dan tidak menyenangkan. Dalam Everyman Encyclopedia, seni merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun karena kebutuhan spiritual (Sukarya, Dkk, 2008: 1.1.2)

Menurut Ki Hajar Dewantoro seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan seni adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan orang lain.

Soeharjo dalam Soebandi (2007: 44) pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan.

Pendidikan SBdP merupakan pendidikan seni berbasis budaya meliputi aspek seni rupa, music, tari, dan keterampilan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBdP memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa dalam mencapai kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistic, logika, matematis, naturalis, kreativitas, spiritual, moral, dan emosional (Susanto, 2013: 261).

Berdasarkan pengertian SBdP, dapat disimpulkan pendidikan SBdP merupakan pendidikan seni berbasis budaya yang melibatkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam berkarya, berkreasi, beraktivitas, dan berapresiasi (menghargai karya seni) menghasilkan suatu produk nyata yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis bagi siswa maupun orang lain. Seni erat kaitannya dengan lingkungan dan budaya, sehingga agar pendidikan seni bermakna

dan bermanfaat bagi kehidupan siswa perlu dikembangkan dari lingkungan alam budaya setempat dimana proses pembelajaran dilaksanakan.

2.1.5.2 Fungsi Pendidikan Seni di SD

Mata pelajaran kesenian memiliki fungsi dan tujuan menumbuhkan-kembangkan sikap toleransi, demokrasi, beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat yang mengembangkan kemampuan imajinatif, intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi (Depdiknas, 2003: 7).

Menurut Kamaril (2001: 1.26) fungsi pendidikan seni di SD sebagai berikut:

1. Media Ekspresi Diri

Ekspresi diri adalah ungkapan siswa yang muncul dari dalam, berkaitan dengan emosi, pikir, imajinasi, dan keinginan anak tanpa memperhatikan kejelasan dari ungkapan dapat dimengerti orang lain atau tidak.

2. Media komunikasi

Komunikasi adalah cara berhubungan dengan orang lain, meliputi unsur pengirim pesan, isi pesan, dan penerima pesan. Seni sebagai media komunikasi seperti siswa memahami teknik bermain piano yang bermakna bagi orang lain, maka seni musik yang diungkapkan berfungsi sebagai media komunikasi.

3. Media Bermain

Berupa kegiatan bermain dengan unsur seni seperti bermain dengan garis, warna, bentuk dalam seni rupa. Kemudian bermain gerak dalam seni tari, bermain peran dalam seni drama, bermain warna bunyi dalam seni musik.

4. Media pengembang bakat

Bakat merupakan kemampuan dasar manusia yang tidak diperoleh melalui latihan, namun bakat seseorang tidak dapat berkembang optimal bahkan hilang bila lingkungan di sekitarnya tidak memberi peluang untuk mengembangkan bakatnya. Siswa perlu diberi kesempatan mengikuti kegiatan berolah seni untuk mengembangkan minat, kreativitas, dan kecerdasan estetik di bidang seni, sehingga kemampuan mereka dapat digali dan dikembangkan.

2.1.5.3 Tujuan Pembelajaran SBdP di SD

Mata pelajaran SBdP 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 pada tingkat lokal, regional, maupun global (Sukarya, 2008: 3.3.16).

Pembelajaran SBdP di SD bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar berkreasi, berkegiatan, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang (Susanto, 2014: 264). SBdP berbeda dengan mata pelajaran lain dan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi.

Mata pelajaran SBdP 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 pada tingkat lokal, regional, maupun global (Susanto, 2014: 265)

Pelajaran SBdP bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya, berekspresi, berkreasi menghasilkan karya yang bermanfaat dan berapresiasi terhadap karya orang lain. Pelajaran SBdP memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda di setiap tingkat satuan pendidikan.

2.1.5.4 Ruang Lingkup Pendidikan SBdP di SD

Permendiknas tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar menengah, menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran SBdP meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan namun pada tingkat SD mata pelajaran SBdP terdiri dari: aspek seni rupa, musik, tari, dan keterampilan:

1. Seni rupa, sebagai bentuk ungkapan yang dinyatakan melalui media rupa (visual) menjadi karya dwimatra (dua dimensi) seperti menggambar dan melukis, mencetak, kolase dan kerajinan tangan atau trimatra (tiga dimensi) seperti membentuk, mengukir, merakit dan membangun, penataan ruang, dan mainan sebagai perwujudan kesan yang diperoleh dari kreasi atau ciptaan berbentuk karya estetis (Kamaril, 2002: 2.5).
2. Seni musik, mengungkapkan emosi, pikiran, keinginan penciptanya melalui bunyi atau suara, sehingga kepekaan pendengaran, emosi, kreativitas, dan keterampilan mengolah suara dan alat musik sederhana dapat dikembangkan

(Kamaril, 2002: 1.14). Seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan apresiasi karya musik.

3. Seni tari, mengungkapkan gerakan berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, serta apresiasi gerak tari. Tubuh digunakan sebagai media untuk mengungkapkan gerakan-gerakan yang mencerminkan perasaan, imajinasi, dan gagasan dari penciptanya. Tarian yang mengekspresikan gerakan secara bebas, dinamis, dan humoris lebih disukai anak-anak karena sesuai dengan perkembangannya.
4. Keterampilan, mencakup aspek kecakapan hidup (life skills) meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik. Pada tingkat SD mata pelajaran keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, yaitu kerajinan tangan.

2.1.5.5 Evaluasi Pembelajaran SBdP

Evaluasi pendidikan dan pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan informasi data mengenai hasil belajar mengajar dan mengolah menjadi nilai berupa data kualitatif atau kuantitatif sesuai dengan standar tertentu (Hamdani, 2011: 298). Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dari kegiatan pendidikan untuk mengetahui tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Susanto, 2013: 268) .

Evaluasi untuk pembelajaran SBdP meliputi segi ketrampilan dengan menggunakan tes perbuatan atau peragaan, segi pengetahuan dengan menggunakan tes lisan atau pemahaman, serta mengenai sikap dan inisiatif siswa dalam pembelajaran (aspek nilai dan sikap).

Dalam pelaksanaan penelitian, evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP harus didasarkan pada aspek-aspek yang harus dicapai siswa yaitu:

1. Aspek kognitif (pengetahuan); penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran SBdP berkenaan dengan pemahaman daya pikir ke dalam perbuatan.
2. Aspek afektif (sikap); yaitu respons (sambutan) siswa dalam menunjukkan sikap kesungguhan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan gagasan melalui gerak.
3. Aspek psikomotor (keterampilan); penilaian aspek psikomotor dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa mencakup kemampuan dalam menemukan ide untuk membuat karya yang akan dibuat.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan evaluasi pembelajaran SBdP merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi data mengenai hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan menafsirkannya menjadi nilai berupa data kualitatif atau kuantitatif untuk mengetahui tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.6 Seni Kriya

2.1.6.1 Pengertian Seni Kriya

Seni kriya adalah jenis karya seni rupa terapan (seni pakai) yang umumnya dihasilkan melalui kerja terampil para perajinnya. Benda-benda kerajinan dapat dibuat dari bahan alam dan bahan buatan, yang dikerjakan dengan cara atau teknik tertentu. Misalnya anyaman, keramik, ukir, batik, tenun, sulam, dan sebagainya

Menurut Sukarya (2008: 2.1.8) seni kriya adalah hasil kebudayaan fisik yang lahir karena adanya tantangan dari lingkungan dan diri kriawan. Seni kriya sebagai upaya manusia dalam mencipta karya atau produk untuk tujuan fungsional dan bernilai dekoratif atau kualitas artistic yang dalam perwujudannya didukung oleh kepandaian kriya yang tinggi (Pekerti, dkk, 2015: 9.17).

Kriya adalah pekerjaan (kerajinan) tangan. Kriya dibagi menjadi tiga, yaitu kriya seni, kriya desain, dan kriya kerajinan. Kriya seni merupakan bidang kriya yang wilayah kerjanya menekankan penciptaan karya untuk kepentingan ekspresi yang bersifat personal, dengan berlandaskan pada pemanfaatan unsur-unsur tradisi yang ada pada kriya. Kriya desain adalah bidang kriya yang menekankan penciptaan karya untuk pemenuhan kebugaran massal, produknya merupakan perpaduan dan pemanfaatan unsur tradisi pada kriya, dilandasi adaptasi prinsip perancangan atau desain. Kriya kerajinan, bidang kekriyaan yang wilayah kerjanya focus pada penguasaan keterampilan teknik untuk kepentingan produksi dan reproduksi benda-benda kriya (Setiawan, 2016 : 6).

Dengan membaca dari berbagai ahli tersebut, peneliti memaknai bahwa seni kriya adalah karya yang difungsikan untuk kebutuhan.

2.1.6.2 Jenis-jenis Kriya

1. Kriya Kayu

Kriya kayu adalah kerajinan tangan yang terbuat dari kayu. Contoh: patung, wayang golek, topeng, dan hiasan ukir-ukiran.



Gambar 2.2 Kriya Kayu

2. Kriya Tekstil

Kriya tekstil adalah kerajinan tangan dengan bahan dasar kain. Contoh: batik Bakaran.



Gambar 2.3 Kriya Tekstil

3. Kriya Keramik

Kriya keramik adalah kerajinan tangan yang terbuat dari tanah liat yang dibakar. Contoh: guci, piring, gelas, celengan, dll.



Gambar 2.4 Kriya Keramik

4. Kriya Logam

Kriya logam adalah kerajinan tangan yang dibuat dari logam. Contoh: hiasan dari logam kuningan.



Gambar 2.5 Kriya Logam

5. Kriya Kulit

Kriya kulit adalah kerajinan tangan yang dibuat dari kulit. Contoh: tas, sepatu, ikat pinggang, wayang kulit, dompet.



Gambar 2.6 Kriya Kulit

6. Kriya Batu

Kriya batu adalah kerajinan tangan yang terbuat dari batu. Contoh: batu akik, patung batu, hiasan meja, cobek.



Gambar 2.7 Kriya Batu

2.1.6.3 Contoh Kerajinan Kertas Bekas



Gambar 2.8 Tempat Pensil



Gambar 2.9 Jam Dinding



Gambar 2.10 Tempat Tissue

2.1.6.4 Kertas bekas

Menurut Suryani (2014: 9-10) kertas adalah bahan tipis dan rata yang dihasilkan dengan kompresi serat yang berasal dari pulp yaitu hasil dari pemisahan serat dari bahan baku berserat melalui berbagai proses pembuatan (mekanis, semikimia, kimia).

Kertas yang sudah tidak digunakan atau kertas bekas dapat digunakan untuk membuat karya. Dengan berbagai ide kreatif dan daya imajinatif dapat mengubah kertas bekas menjadi benda pakai dan kriya seni yang memiliki nilai ekonomis. Salah satu cara untuk mengolah kertas bekas adalah dengan cara daur ulang yaitu proses untuk menjadikan suatu bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan mengurangi sampah; bahan baku yang baru; polusi, kerusakan lahan, dan emisi gas rumah kaca. Daur ulang kertas hanyalah salah satu cara mengolah kembali kertas bekas. Masih banyak cara lain misalnya dapat memanfaatkan kertas bekas untuk menghasilkan kerajinan tangan.

2.1.6.5 Kreasi Kertas Bekas

Kreasi seni kriya yang dibuat oleh peneliti adalah kerajinan kertas menggunakan koran bekas. Berikut alat dan bahan serta langkah-langkah membuat kerajinan kertas.

1. Alat dan bahan

➤ Alat

- 1) Pisau cutter
- 2) Gunting
- 3) Cetakan
- 4) Kuas
- 5) Gelas air mineral.

➤ Bahan

- 1) Kertas koran bekas
- 2) Lem kayu, kertas
- 3) Vernis

2. Langkah-langkah pembuatan

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Siapkan kertas koran dan pisau cutter
- 3) Potong koran menjadi lembaran-lembaran memanjang menggunakan pisau cutter



- 4) Buat benang koran dengan cara memilin lembaran-lembaran koran



- 5) Siapkan cetakan
6) Lapsi cetakan menggunakan koran



- 7) Lapsi koran menggunakan lem sampai rata ke seluruh bagian cetakan
- 8) Tempelkan benang koran ke cetakan yang sudah dilapsi lem



- 9) Penuhi cetakan dengan benang koran hingga menutupi seluruh bagian cetakan



10) Lepaskan karya dari cetakan



11) Jika sudah jadi, lapisi karya dengan lem sampai rata menutupi seluruh permukaan



12) Keringkan karya di bawah sinar matahari



13) Jika sudah kering, lapisi karya dengan vernis



14) Keringkan kembali.



15) Lakukan kembali kegiatan no 13 dan 14 agar warna vernis lebih mencolok dan lebih kuat.

2.2 Kajian Empiris

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

Atip Nurharini, 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. Bukankan tanpa perasaan, hidup itu tiada berarti. Untuk mencapai tujuan itu, kurikulum seni lazimnya mencakup empatkomponen besar, yaitu (1) pengembangan indra, (2) media atau bahasa untuk berekspresi, (3)praktik seni, dan (4) pembinaan imajinasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Adi Budi Suasti, dkk, 2015, “Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Kegiatan Melipat Berbantuan Media Kertas Daur Ulang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi berbantuan media kertas daur ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan melipat pada siklus I sebesar 57,5% yang berada pada katagori sangat rendah dan siklus II menjadi sebesar 81,5% berada pada katagori tinggi. Setelah skor yang diperoleh pada siklus I ke siklus II maka diperoleh nilai gains skor sebesar 0,5 berada pada kategori sedang. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan metode demonstrasi dalam kegiatan melipat berbantuan media kertas daur ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 di TK Kartika VII-3 Singaraja.

Jurnal oleh Sefmiwati, 2016, “Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik”. Orientasi mata pelajaran Seni budaya adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, konsepsi, sosial, estetis, artistik dan kreativitas kepada siswa dengan melakukan aktivitas apreiasi dan kreasi terhadap berbagai produk benda di sekitar siswa yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup antara lain; jenis, bentuk, fungsi, manfaat, tema, struktur, sifat, komposisi, bahan baku,

bahan pembantu, peralatan, teknik kelebihan dan keterbatasannya. Seni kerajinan dapat disimpulkan bahwa kerajinan adalah karya cipta manusia yang berasal dari kreativitasnya dan memiliki karakteristik tertentu yang mengandung unsur rupa dan diciptakan dengan bahan, teknik dan alat tertentu. Kerajinan identik dengan penciptaan karya seni rupa dalam jumlah banyak dan mampu menjadi barang bernilai ekonomi. Selain itu, siswa juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk benda kerajinan maupun produk teknologi misalnya dengan cara meniru, mengembangkan dari benda yang sudah ada atau membuat benda yang baru.

Jurnal oleh Afri Ismaya, 2014, "Pemanfaatan Pembelajaran Batik Kertas Semen Untuk Tempat Tisu Dan Pigura Foto Bagi Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Gombong Kabupaten Kebumen". Produk yang dihasilkan berupa tempat tisu dan pigura foto dengan kategori hasil baik, cukup, dan kurang. Nilai rata-rata dari 32 siswa pada pengamatan terfokus 1 mencapai 76,9 dengan kategori cukup. Sedangkan, pengamatan terfokus 2 produk yang dihasilkan tempat tisu dan pigura foto dengan kategori sangat baik, baik, dan cukup dengan nilai rata-rata 82,1 dengan kategori baik. Saran bagi guru yakni guru perlu lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran seni rupa, khususnya pembelajaran seni batik.

Penelitian oleh Kanti Rahayu, 2014, "Pembelajaran Seni Kriya Bambu Hias Pada Siswa Kelas VII A". Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran seni kriya bambu hias pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Wadaslintang berjalan dengan baik dan lancar. Kedua, hasil karya seni kriya bambu

hias siswa kelas VII A dapat dilihat melalui 3 kategori, yaitu kategori sangat baik sebanyak 2 siswa, kriteria baik sebanyak 20 siswa, dan kriteria cukup sebanyak 4 siswa. Ketiga, faktor pendukung berasal dari pihak instansi sekolah, guru seni rupa kelas VII dan siswa kelas VII A, sedangkan pada faktor penghambat bersumber dari bahan bambu yang terlalu keras, penguasaan teknik dan alat serta jam pembelajaran yang terbatas.

Penelitian oleh Ketut Sudita, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan SMP N 1 Wadaslintang Kabupaten Wonosobo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam membuat karya seni berupa barong mini. Karya seni mahasiswa termasuk kategori baik (rentang skor 70-95) dan mendapat apresiasi positif dari dosen, guru-guru, dan siswa SD yang berada dekat dengan kampus PGSD UNDIKSHA UPP Denpasar.

Penelitian oleh Sri Hardiningsih Hanafi, 2015, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di Tk Kota Bima”. Terjadi peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan pada pratindakan dengan rerata 28,81 dengan presentase 19,05%. Rerata pada siklus I adalah 83,85 dengan persentase sebesar 73,73%, sedangkan rerata pada siklus II adalah 135,17 dengan persentase sebesar 87,97%. Sementara itu, aktivitas kegiatan guru mengalami peningkatan dengan rerata sebesar 72,22 pada siklus I dan 94,44 pada siklus II. Dengan demikian media barang bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

Didukung jurnal internasional dari Rachel Mason (2005) yang berjudul “The Meaning and Value of Home-Based Craft”, Artikel ini melaporkan temuan dari tinjauan literatur tentang manfaat sosial dan emosional dari partisipasi dalam kerajinan rumahan dan berpendapat ini merupakan daerah diabaikan seni dan teori pendidikan desain dan praktek peningkatan perhatian dan penelitian.

Penelitian oleh refika Olgan, dkk, 2012, “Preschool Children’s Ideas on Sustainable Development: How Preschool Children Perceive Three Pillars of Sustainability with the Regard to 7R”. Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan dan dianalisis dengan analisis isi induktif berdasarkan 7R ini (reduce, reuse, hormat, mencerminkan, memikirkan kembali, dan mendistribusikan). Anak-anak peserta tercermin ide-ide mereka tentang reduce, reuse, rasa hormat, dan daur ulang; sementara mereka tidak melaporkan ide terkait untuk mencerminkan, memikirkan kembali, dan mendistribusikan. Selain itu, jenis kelamin tampaknya tidak memiliki pengaruh terhadap ide-ide anak-anak prasekolah tentang keberlanjutan. Disarankan bahwa praktek-praktek berkelanjutan harus diintegrasikan ke dalam kurikulum anak usia dini dan didukung oleh guru prasekolah, orang tua dan masyarakat.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran SBdP materi seni kriya merupakan salah satu materi pembelajaran keterampilan yang dapat meningkatkan kreativitas serta motorik halus siswa. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN Doropayung 01, siswa sudah membuat kriya seni namun

kurang kreatif. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar siswa yang belum maksimal ditunjukkan dari 19 hanya 7 siswa (37%) yang mendapat nilai di atas KKM (75) sedangkan 12 siswa (63%) lainnya mendapat nilai di bawah 75, dengan rata-rata kelas yang rendah yaitu 71,2. Hal tersebut disebabkan kurangnya waktu pembelajaran di kelas dan kurangnya kreativitas dalam memanfaatkan bahan dalam pembuatan kriya seni mata. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan kriya seni menggunakan bahan bekas berupa kertas bekas, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam praktik kriya seni.

Penggunaan bahan bekas dalam pembuatan kriya seni sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat melatih siswa untuk menjaga lingkungan dan menghemat biaya untuk membeli bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan kriya seni. Kriya seni berupa kerajinan kertas yang dikembangkan yaitu pada bagian bentuk, ukuran, dan desain bentuk kriya seni. Kerajinan kertas yang dibuat berbentuk bangun ruang yaitu kubus, balok, bola, tabung, dan kerucut.

Peneliti akan melakukan penelitian R&D. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2015: 30). Peneliti mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran SBdP materi seni kriya untuk siswa kelas IV SD Negeri Doropayung 01 Kabupaten Pati. Berikut bagan alur kerangka berfikir yang peneliti gunakan.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sekaligus mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya membuat seni kriya berupa kerajinan kertas di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pengembangan media berupa desain atau rancangan media pembelajaran sangat menentukan bagaimana pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan media yang baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu juga mempermudah guru dalam mentransfer materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, media pembelajaran seni kriya kelas IV telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.
3. Penerapan media pembelajaran seni kriya kelas IV mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa yang awalnya rata-rata 64,73684 menjadi 87,89474 atau memiliki peningkatan *n-gain* sebesar 0,716418 termasuk pada kriteria tinggi.

5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Guru hendaknya mengoptimalkan pembelajaran di kelas, dengan cara mengombinasikan media pembelajaran seni kriya dengan model pembelajaran yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan.
3. Guru diharapkan menambah semangat siswa agar mendapatkan hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Cakrawaa Media.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penilaian*. Jakarta: Ribeka Cipta.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuningrum, S. A. M. 2016. The Development Of Media Accounting Dakon (Dasi) Game In Accounting Learning Process To Improve Cognitive, Affective, And Psychomotoric Aspects Of Students Grade XI at SMK N 2 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Volume XIII (2): 97-105.
- Budi, Nyoman Adi, dkk. 2015. Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Kegiatan Melipat Berbantuan Media Kertas Daur Ulang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus.
- Budiyono, dkk. 2008. *Kriya Tekstil untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar & Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S, Bahri. & Aswan, Z. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafi, Sri Hardiningsih. 2015. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di Tk Kota Bima.
- Ismaya, Afri. 2014. Pemanfaatan Pembelajaran Batik Kertas Semen Untuk Tempat Tisu Dan Pigura Foto Bagi Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Gombong Kabupaten Kebumen
- Kamaril, Cut, dkk. 2004. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemdikbud. *KBBI Daring*. <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/makrame> (diakses tanggal 8 Februari 2017).
- Mason, Rachel. 2005. The Meaning and Value of Home-Based Craft.

- Nurharini, Atip. 2010. *Membangun Moralitas Seni Melalui Pendidikan (Building Art Morality through Education)*. Volume 1, Nomor 1.
- Olgan, Refika. 2012. *Preschool Children's Ideas on Sustainable Development: How Preschool Children Perceive Three Pillars of Sustainability with the Regard to 7R*.
- Purwanti, Eko, Deni Setiawan, Florentina Widihastrini, Umar Samadhy, Trimurtini. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PGSD Tahun 2016*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Rahayu, Kanti. 2014. *Pembelajaran Seni Kriya Bambu Hias Pada Siswa Kelas VIIA*.
- Rifa'i, A., Anni. C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK Unnes*
- Sefmiwati. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik*
- Setiawan, Deni., Purwanti, Eko., Sumilah., & Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta Nasional.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset
- Sopandi, T. Agus. & Prabowo, Suryo. 2014. *Penerapan Kurikulum 2013 dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya di SD (kajian Deskriptif Kualitatif di Lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab/Kota Bandung) Laporan Penelitian Dosen Pemula*.
- Sudita, Ketut. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan SMP N 1 Wadaslintang Kabupaten Wonosobo*.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sukarya, Zakariyas, dkk. 2008. *Pendidikan Seni 4 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

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



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG