



**KEEFEKTIFAN METODE DEMONSTRASI
BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
KERAJINAN MAKROME
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SAMBIRATA
KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS**

SKRIPSI

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

oleh

Khaidar Ali Purnomo

1401413304

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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

Tegal, 10 Mei 2017



Khaidar Ali Purnomo

NIM 1401413304

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : Rabu, 10 Mei 2017


Tempat : Tegal

Dosen Pembimbing 1



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 197707252008011008

Dosen Pembimbing 2



Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd.
NIP 196107281986032001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN


Skripsi dengan judul “Keefektifan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kerajinan Makrame Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas” oleh Khaidar Ali Purnomo 1401413304, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 22 Mei 2017.

PANITIA UJIAN



Ketua
Prof. Dr. Pakhrudin, M. Pd.
NIP 195604271986031001

Sekretaris




Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 196206191987031001

Penguji Utama




Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 198311292008122003

Penguji Anggota I



Dr. Kurotul Aoni, S.Pd., M.Pd.
NIP 196107281986032001

Penguji Anggota II



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn
NIP 197707252008011008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- (1) “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap” (Q.S Al Insyirah: 6-8)
- (2) "Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia" (Nelson Mandela)
- (3) "Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah" (Thomas Alva Edison)
- (4) “Ilmu tanpa akal ibarat seperti memiliki sepatu tanpa kaki. Dan akal tanpa ilmu ibarat seperti memiliki kaki tanpa sepatu” (Ali bin Abi Thalib)
- (5) “Kegagalan merupakan keberhasilan yang tertunda” (Penulis)

Persembahan

Untuk kedua orang tua saya Bapak Heri Purnomo dan Ibu Dartati; adik saya Naufal Ali Purnomo dan Muhamad Nanda Purnomo; serta keluarga besarku tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kerajinan Makrame Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian.

5. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing 1 dan Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis selama penyusunan skripsi.
6. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
7. Untung Sanyoto, S.Pd, Kepala SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Dodi Sulistiono, S.Pd.SD, Purwantin, S.Pd., dan Wening Indriati, S.Pd.SD, guru kelas VA, VB dan VC SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Sahabat dan Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2013 yang saling menyemangati dan memotivasi.
10. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tegal, 10 Mei 2017

Penulis

ABSTRAK

Purnomo, Khaidar Ali. 2017. Keefektifan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kerajinan Makrame Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. dan Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar, kreativitas belajar, media audio visual, metode demonstrasi

Salah satu faktor kurang maksimalnya dalam proses pembelajaran SBK yaitu guru kurang kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode dan media dalam pembelajaran. Pada umumnya guru hanya menerapkan media sederhana sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pelajaran SBK. Hal tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran SBK, salah satunya yaitu dengan menerapkan metode Demonstrasi berbantu media Audio Visual. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan metode Demonstrasi berbantu media Audio Visual dibandingkan dengan metode Demonstrasi berbantu media Visual pada pembelajaran SBK materi kerajinan makrame di kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan uji *lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *levene's test* untuk uji homogenitas, uji *independent sample t test* dan uji pihak kanan melalui *one sampel t test* untuk uji hipotesis. Semua penghitungan diolah menggunakan program SPSS versi 20. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2016/2017 sejumlah 58 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VA sebagai kelompok kontrol dan VB sebagai kelompok eksperimen. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis perbedaan dan keefektifan kreativitas dan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis perbedaan kreativitas belajar siswa menggunakan *independent samples t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,096 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan uji t pihak kanan melalui *one sample t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,166 > 2,048$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji hipotesis perbedaan hasil belajar siswa menggunakan *independent samples t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,648 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sedangkan hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan uji t pihak kanan melalui *one sample t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,681 > 2,048$) dan nilai signifikansi $0,012 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan metode Demonstrasi berbantu media Audio Visual efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian	13
1.3.1 Pembatasan Masalah	13
1.3.2 Paradigma Penelitian.....	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.5.1 Tujuan Umum	15
1.5.2 Tujuan Khusus.....	16
1.6. Manfaat Penelitian.....	16
1.6.1 Manfaat Teoritis	17
1.6.2 Manfaat Praktis	17
2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	19

2.1.1	Pengertian Belajar	19
2.1.2	Pengertian Pembelajaran	21
2.1.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	23
2.1.4	Hasil Belajar	25
2.1.5	Karakteristik Anak SD	27
2.1.6	Kreativitas	29
2.1.7	Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).....	34
2.1.8	Pembelajaran Seni Rupa.....	36
2.1.9	Kerajinan Makrame.....	37
2.1.10	Metode Pembelajaran	39
2.1.11	Metode Demonstrasi	40
2.1.12	Media Pembelajaran	43
2.1.13	Media Audio Visual	47
2.1.14	Media Visual	51
2.2	Penelitian yang Relevan	53
2.3	Kerangka Berpikir	59
2.4	Hipotesis Penelitian.....	62
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian.....	65
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	67
3.3	Variabel Penelitian	68
3.3.1	Variabel <i>Independent</i>	68
3.3.2	Variabel <i>Dependent</i>	68
3.4	Populasi dan Sampel	69
3.4.1	Populasi.....	69
3.4.2	Sampel.....	70
3.5	Definisi Operasional.....	71
3.5.1	Variabel Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual	72
3.5.2	Variabel Kreativitas Belajar Siswa.....	72
3.5.3	Variabel Hasil Belajar Siswa.....	73
3.6	Data Penelitian	74

3.6.1	Sumber Data	74
3.6.2	Data Dokumen	75
3.6.3	Jenis Data	75
3.7	Teknik Pengumpulan Data	76
3.7.1	Wawancara tidak Terstruktur	76
3.7.2	Observasi	77
3.7.3	Dokumentasi	78
3.7.4	Tes	78
3.7.5	Angket	79
3.8	Instrumen Penelitian	80
3.8.1	Pedoman Wawancara	81
3.8.2	Lembar Observasi	82
3.8.3	Dokumen	83
3.8.4	Instrumen Kegiatan Praktik Siswa	84
3.8.5	Soal Tes	84
3.8.6	Angket Kreativitas	94
3.9	Teknik Analisis Data	100
3.9.1	Analisis Deskriptif Data	100
3.9.2	Analisis Statistik Data	102
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	108
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	108
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	116
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis	140
4.1.4	Uji Hipotesis	145
4.2	Pembahasan	155
4.2.1	Perbedaan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual	156
4.2.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa menggunakan Metode Demosntrasi berbantu Media Audio Visual	158

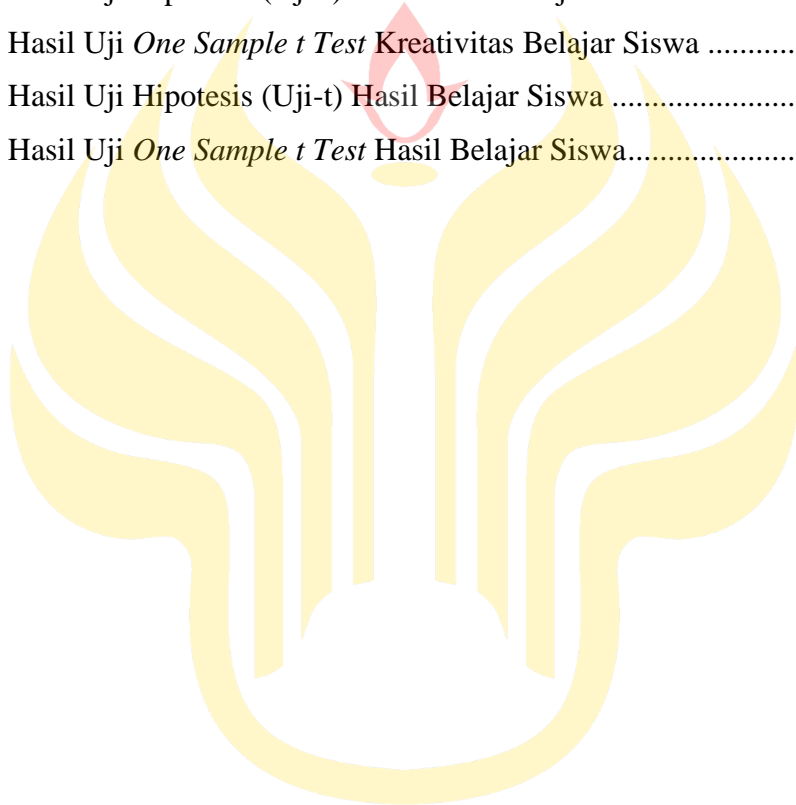
4.2.3	Keefektifan Penggunaan Metode Demonstrasi berbantu Media Visual terhadap Kreativitas Belajar Siswa.....	162
4.2.4	Keefektifan Penggunaan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa	164
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan	169
5.2	Saran	172
5.2.1	Bagi Siswa.....	172
5.2.2	Bagi Guru	172
5.2.3	Bagi Sekolah	173
5.2.4	Bagi Peneliti Lanjutan.....	174
	DAFTAR PUSTAKA	175
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	179



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Ranah Afektif Siswa	83
3.2 Kisi-kisi Instrumen Kegiatan Praktik Siswa	84
3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	87
3.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	89
3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	91
3.6 Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	93
3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas.....	97
3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas	99
4.1 Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual	118
4.2 Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Media Visual	120
4.3 Deskripsi Data Variabel Kreativitas Belajar Siswa.....	122
4.4 Kriteria Interpretasi Persentase Skor	123
4.5 Kategori Skor Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	124
4.6 Kategori Skor Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	124
4.7 Kriteria Kreativitas Belajar Per Siswa	125
4.8 Rekapitulasi Persentase Kreativitas Belajar Per Indikator di Kelas Eksperimen.....	127
4.9 Rekapitulasi Persentase Variabel Kreativitas Belajar Per Indikator di Kelas Kontrol	128
4.10 Deskripsi Data Tes Awal Siswa	130
4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal	131
4.12 Deskripsi Data Tes Akhir Siswa	133
4.13 Deskripsi Data Hasil Belajar Ranah Afektif	134
4.14 Distribusi Frekuensi Nilai Ranah Afektif Siswa	135
4.15 Deskripsi Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor	136
4.16 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa	137
4.17 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa.....	138

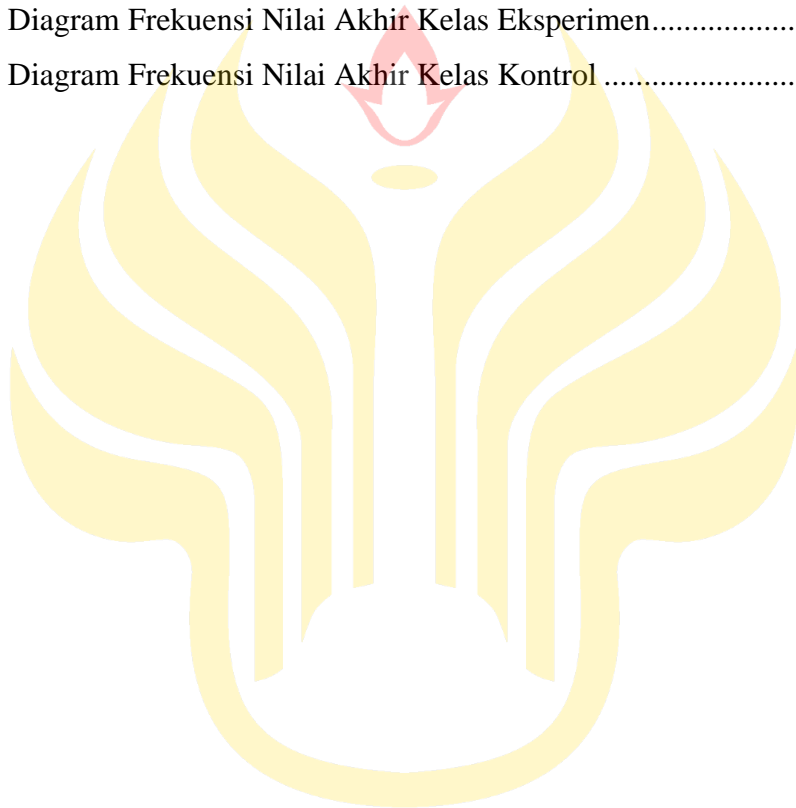
4.18	Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Nilai Tes Awal Siswa.....	140
4.19	Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Belajar Siswa	141
4.20	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa	142
4.21	Hasil Uji Homogenitas Data Kreativitas Belajar Siswa.....	144
4.22	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa.....	145
4.23	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Kreativitas Belajar Siswa	147
4.24	Hasil Uji <i>One Sample t Test</i> Kreativitas Belajar Siswa	150
4.25	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Hasil Belajar Siswa	152
4.26	Hasil Uji <i>One Sample t Test</i> Hasil Belajar Siswa.....	154



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

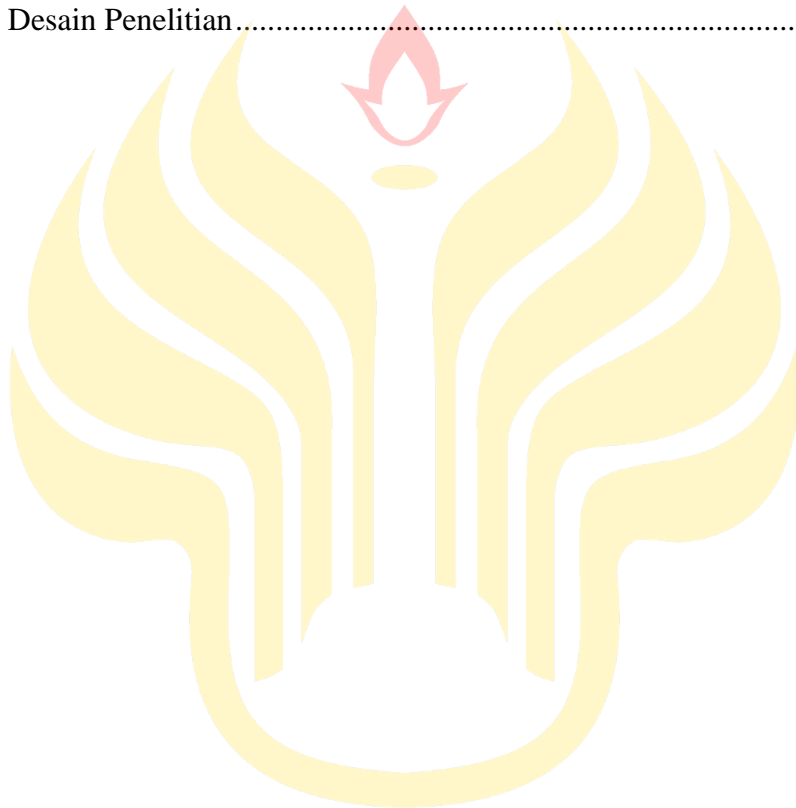
Diagram	Halaman
4.1 Diagram Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen.....	131
4.2 Diagram Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	132
4.3 Diagram Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen.....	138
4.4 Diagram Frekuensi Nilai Akhir Kelas Kontrol	139



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian.....	14
2.1 Kerangka Berpikir.....	62
3.1 Desain Penelitian.....	66



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur.....	179
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol (VA).....	180
3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen (VB).....	181
4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba (VC).....	182
5. Daftar Nilai UAS VA Tahun Ajaran 2016/2017.....	183
6. Daftar Nilai UAS VB Tahun Ajaran 2016/2017.....	185
7. Pedoman Penelitian Eksperimen.....	187
8. Silabus Pembelajaran.....	188
9. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	189
10. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	195
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama.....	201
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua.....	212
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Pertama.....	220
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Kedua.....	231
15. Kisi-kisi Angket Kreativitas Belajar Uji Coba.....	239
16. Pedoman Penskoran Angket Kreativitas Belajar Uji Coba.....	240
17. Angket Kreativitas Belajar Uji Coba.....	241
18. Validitas Logis Angket Kreativitas Uji Coba oleh Tim Ahli I.....	244
19. Validitas Logis Angket Kreativitas Uji Coba oleh Tim Ahli II.....	250
20. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	256
21. Soal Uji Coba.....	259
22. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	265
23. Validitas Logis Soal Uji Coba oleh Tim Ahli I.....	266
24. Validitas Logis Soal Uji Coba oleh Tim Ahli I.....	272
25. Tabulasi Nilai Angket Kreativitas Belajar Uji Coba.....	278
26. Validitas Angket Kreativitas Belajar Uji Coba.....	282
27. Reliabilitas Angket Kreativitas Belajar Uji Coba.....	283
28. Tabulasi Nilai Soal Uji Coba.....	284

29.	Validitas Soal Uji Coba.....	288
30.	Reliabilitas Soal Uji Coba	289
31.	Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	290
32.	Daya Beda Soal Uji Coba.....	291
33.	Lembar Pengamatan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual	292
34.	Lembar Pengamatan Metode Demonstrasi berbantu Media Visual.....	296
35.	Deskriptor Pengamatan Metode Demonstrasi Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	300
36.	Kisi-kisi Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan Makrame.....	304
37.	Lembar Pengamatan Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan Makrame Kelas Eksperimen.....	305
38.	Lembar Pengamatan Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan Makrame Kelas Kontrol	307
39.	Deskriptor Pengamatan Kegiatan Praktik Membuat Kerajinan Makrame Kelas Eksperimen Dan Kontrol	309
40.	Lembar Observasi Ranah Afektif Siswa Kelas Eksperimen	310
41.	Lembar Observasi Ranah Afektif Siswa Kelas Kontrol.....	314
42.	Pedoman Penskoran Lembar Observasi Penilaian Ranah Afektif Siswa	318
43.	Daftar Nilai Ranah Afektif Kelas Eksperimen.....	319
44.	Daftar Nilai Ranah Afektif Kelas Kontrol	320
45.	Kisi-kisi Angket Kreativitas Belajar Siswa.....	321
46.	Pedoman Penskoran Angket Kreativitas Belajar Siswa.....	322
47.	Angket Kreativitas Belajar Siswa	323
48.	Kisi-kisi Soal Tes Awal Dan Akhir.....	325
49.	Soal Tes Awal Dan Akhir	328
50.	Kunci Jawaban Soal Tes Awal Dan Akhir.....	331
51.	Daftar Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	332
52.	Daftar Nilai Tes Awal Kelas Kontrol.....	333
53.	Uji Kesamaan Rata-rata Tes Awal (Kemampuan Awal)	334

54.	Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen	335
55.	Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol	336
56.	Daftar Nilai Akhir Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas Kelas Eksperimen.....	337
57.	Daftar Nilai Akhir Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas Kelas Kontrol	338
58.	Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Tes Awal	339
59.	Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Akhir.....	340
60.	Tabulasi Nilai Angket Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	341
61.	Tabulasi Nilai Angket Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	343
62.	Uji Normalitas Data Kreativitas Belajar Siswa.....	345
63.	Uji Homogenitas Data Kreativitas Belajar Siswa	346
64.	Uji Perbedaan Data Kreativitas Belajar Siswa	347
65.	Uji Keefektifan Data Kreativitas Belajar Siswa.....	348
66.	Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa.....	349
67.	Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa	350
68.	Uji Perbedaan Data Hasil Belajar Siswa	351
69.	Uji Keefektifan Data Hasil Belajar Siswa.....	352
70.	Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Banyumas	353
71.	Surat Ijin Penelitian dari Bappedalitbang Kabupaten Banyumas	354
72.	Surat Ijin Penelitian dari Dindik Kabupaten Banyumas	355
73.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	356

BAB 1

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan membahas mengenai hal-hal yang menjadi dasar dari penelitian. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan paradigma penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hak bagi seluruh warga Negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, karena dalam pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas dalam membangun suatu bangsa. Bidang pendidikan telah diatur secara sistematis oleh pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi:

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

Hamalik (2013: 79) menjelaskan pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia. Pendidikan dapat mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam diri manusia menjadi yang lebih baik. Munib (2012: 31) menjelaskan pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan merupakan bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada peserta didik supaya dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya dapat mencapai tingkat dewasa dengan baik.

Tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan peserta didik dalam proses pengajaran. Pemberian motivasi dan lingkungan belajar yang mendukung akan memungkinkan peserta didik tersebut dapat mengembangkan kreativitas, bakat dan kemampuan secara optimal. Berkat dorongan itu maka usaha pendidikan dan pengajaran akan berlangsung lebih cepat, lebih efisien, dan lebih memberikan kemungkinan untuk berhasil. Sementara itu, fungsi serta tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yakni :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan belajar. Ada beberapa pandangan tentang definisi belajar. Gredler dalam Komsiyah (2012: 3) menyatakan belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel dalam Susanto (2016: 4) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Sedangkan menurut Travers dalam Suprijono (2016: 2) belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Dari beberapa pendapat tersebut maka kegiatan belajar yang baik harus ditunjang oleh pembuatan kurikulum yang baik juga. Kurikulum pendidikan dasar wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, IPA, IPS, seni budaya dan keterampilan, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta muatan lokal dan pengembangan diri. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Muatan mata pelajaran SBK sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi

dengan seni. Oleh karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Susanto, 2016: 262). Sejalan dengan hal tersebut, dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum 2006 dijelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa karena dapat memunculkan sikap kreatif pada diri siswa.

Pendidikan SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Pembelajaran seni di sekolah memiliki tujuan yang lebih dari sekedar keterampilan atau penguasaan salah satu jenis seni. Selain itu, dalam pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran seni digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan secara optimal berbagai potensi yang dimiliki siswa yang karena kekhususannya sulit dicapai melalui pembelajaran materi non seni (Soeteja, 2008: 3.1.1).

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, sistematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional. Dalam pembelajaran SBK diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat karena akan

berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sementara itu, Rohidi (2003) dalam Susanto (2016: 265) menyatakan bahwa: “seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik”. Melalui pendidikan SBK, potensi yang dimiliki siswa sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat dikembangkan secara optimal. Selain itu juga dapat menampilkan kreativitas melalui seni, budaya dan keterampilan. Melalui pembelajaran SBK di sekolah dasar, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan daya pikir, cipta rasa serta mampu membangkitkan karsa. Dalam pendidikan seni terdapat tiga ruang lingkup, yaitu: (1) pengetahuan seni (pengetahuan keilmuan); (2) apresiasi seni, dan (3) pengalaman kreatif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan SBK di sekolah dapat melatih serta mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki siswa. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan, menciptakan dan membuat sebuah karya sehingga menghasilkan sesuatu baru yang dapat bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Selain itu, dengan adanya pendidikan SBK di sekolah dasar dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang memiliki multikecerdasan. Hal tersebut sangatlah berguna bagi bekal kehidupan siswa di masa yang akan datang.

Kreativitas yang dimaksud dalam hal ini memiliki pengertian sebagaimana menurut Sumanto (2006: 9) kreativitas berkarya seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke

dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Sejalan dengan Sumanto, Susanto (2016: 99) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran SBK yang ideal di sekolah dasar hendaknya dapat mengembangkan aspek pengetahuan seni (pengetahuan kognitif), apresiasi seni, dan pengalaman kreatif dengan seimbang. Hal tersebut sangatlah diperlukan dalam pembelajaran SBK khususnya seni rupa materi kerajinan makrame. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) makrame adalah bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul dengan menggarap rangkaian benang awal dan akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai. Selain itu, makrame juga bisa disebut sebagai kerajinan tangan simpul-menyimpul dengan menggunakan berbagai macam benang. Dari kebiasaan membuat simpul yang fungsional dan artistik pada akhirnya muncul seni kerajinan yang khusus menggunakan teknik ikat-mengikat tanpa bertujuan menguatkan benda lain. Banyak jenis kerajinan makrame yang sepenuhnya merupakan kegiatan ikat mengikat yang tidak untuk mengikatkan ujung sesuatu tenunan. Di antara jenis-jenis kerajinan simpul atau makrame yang sering kita lihat adalah hasil karya yang berupa ikat pinggang, penghias gerabah atau keramik, tas, hiasan dinding, keranjang untuk menggantung tanaman, gorden, gelang, topi, rompi, dan sebagainya.

Proses pembelajaran dalam materi kerajinan makrame, guru hendaknya memilih metode dan media yang sesuai dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Metode mengajar merupakan bagian dari strategi kegiatan yang fungsinya berperan sebagai alat bantu untuk membantu efisiensi dalam proses mengajar. Sedangkan, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangatlah tergantung pada metode dan media yang digunakan dan bagaimana cara pandang guru.

Pemilihan metode dan media yang sesuai diharapkan mampu menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa agar dapat menghasilkan sesuatu hal yang baru berdasarkan daya pikir atau kemampuannya. Selain itu, dengan pemilihan metode dan media yang tepat dapat menumbuhkan pemahaman lebih pada diri siswa mengenai materi pelajaran yang diajarkan.

Salah satu metode yang dapat membantu menerangkan materi pembelajaran yaitu metode Demonstrasi. Majid (2015: 197) menjelaskan metode demonstrasi merupakan penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya maupun hanya sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan yang disampaikan oleh guru dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, tetapi demonstrasi dapat

menyajikan bahan pelajaran lebih konkret, sehingga siswa akan lebih mudah memahaminya.

Pembelajaran kerajinan makrame merupakan pembelajaran yang mengedepankan praktik. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru dalam mengajarkan materi tersebut, haruslah benar-benar menyampaikan pembelajaran dengan baik dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Selain metode pembelajaran, guru juga harus kreatif dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sanaky (2015: 4) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran”. Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketepatan pemilihan media pembelajaran akan berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran SBK khususnya materi membuat kerajinan makrame adalah media audio visual.

Penggunaan media audio visual sebagai alat peraga atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memberikan pengalaman secara audio dan visual. Penyerapan materi dalam kegiatan belajar dilakukan melalui pendengaran dan

pandangan. Penggunaan media ditujukan dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami.

Namun kenyataan yang ada, menunjukkan bahwa konsep pembelajaran SBK khususnya materi kerajinan makrame belum sepenuhnya diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri 1 Sambirata pada hari Jumat, 13 Januari 2017 dengan melakukan wawancara dengan guru kelas VA dan guru kelas VB, kemudian dilanjutkan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil dari studi pendahuluan tersebut di ketahui informasi-informasi yaitu: (1) Siswa di kelas VA berjumlah 29 siswa dan siswa kelas VB berjumlah 29 siswa; (2) KKM untuk mata pelajaran SBK yaitu 71; (3) Rata-rata nilai hasil UAS semester gasal kelas VA yaitu 72.44, sedangkan rata-rata nilai hasil UAS semester gasal kelas VB yaitu 73.66; (4) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran SBK belum bervariasi, guru bahkan cenderung tidak menggunakan media pembelajaran; (5) Kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran SBK masih rendah, ditunjukkan dengan kurangnya rasa ingin tahu dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, siswa lebih memilih untuk asik bermain sendiri dibandingkan dengan memperhatikan pembelajaran di dalam kelas.

Kemudian dari hasil observasi yang dilakukan diperoleh data yaitu: (1) Guru masih monoton dalam menyampaikan pembelajaran, belum ada variasi antara metode dengan media pembelajaran; (2) Siswa hanya diberikan contoh-contoh gambar dan penjelasan materi singkat dari guru; (3) Kelas kurang kondusif

karena pembelajaran seringkali dilakukan secara mandiri. Berdasarkan studi pendahuluan bisa kita ketahui bahwa belum adanya variasi metode dengan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, guru cenderung menggunakan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat sederhana dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa cepat merasa bosan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih belum optimal.

Secara umum hasil observasi di SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas mengenai pembelajaran SBK, ditemukan masalah yaitu kemampuan pemahaman materi khususnya materi membuat kerajinan makrame yang belum optimal, hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar seni rupa mata pelajaran SBK khususnya dalam proses pembuatan kerajinan tangan. Siswa masih kebingungan dalam mengikuti langkah-langkah membuat kerajinan makrame yang disampaikan oleh guru, dan kurangnya media pembelajaran yang diberikan guru menjadikan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, sehingga kurang memunculkan sikap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran SBK materi kerajinan makrame yang dilaksanakan guru.

Oleh karena itu, pemilihan metode dan media pembelajaran diperlukan oleh guru pada saat merancang proses kegiatan belajar mengajar. Karena ketepatan pemilihan metode dan media pembelajaran akan berdampak terhadap efektifitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan (Susanto, 2016: 267). Selain itu, untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami pelajaran, guru juga perlu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Ketersediaan sarana pembelajaran sangat diperlukan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Penelitian yang pernah dilaksanakan dalam penerapan metode demonstrasi dan penerapan media audio visual, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rini, dkk (2014) dari Universitas Tadulako berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDN Inpres Tunggaling”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar siklus I yaitu diperoleh nilai rata-rata 6,77 dengan ketuntasan klasikal 66,66%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 8,11 dengan ketuntasan klasikal 88,88%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN Inpres Tunggaling.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nafiah (2012) dari Institut Agama Islam Negeri Walisongo dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Kelas IV MIN Guntur Kabupaten Demak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Hal ini dapat dilihat dari uji perbedaan dua rata-rata diketahui besarnya $t_{hitung} = 3,098 > t_{tabel} = 1,69$ dengan rata-rata kelas eksperimen adalah 68,25 dan besarnya rata-rata kelas kontrol adalah 60,75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual

terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A MIN Guntur Demak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kerajinan Makrame Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas”. Dengan tujuan peneliti bisa membandingkan kreativitas dan hasil belajar SBK seni rupa materi kerajinan makrame, antara yang pembelajarannya menerapkan metode demonstrasi berbantu media audio visual dengan pembelajaran yang menerapkan metode demonstrasi berbantu media visual.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

- (1) Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode demonstrasi berbantu media audio visual pada materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK.
- (2) Sulitnya siswa untuk dikondisikan pada pelajaran praktik terutama materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK.
- (3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas belum optimal.
- (4) Guru kurang banyak memiliki referensi metode dan media pembelajaran pada materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK, disebabkan belum ada

informasi yang akurat terhadap hasil studi atau penelitian tentang keefektifan penggunaan metode dan media pembelajaran di SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas.

1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat ditetapkan pembatasan masalah dan paradigma penelitian yaitu sebagai berikut:

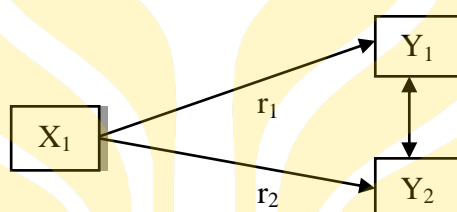
1.3.1 Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan dalam penelitian sebagai pedoman bagi peneliti untuk memfokuskan dan memberi arahan yang jelas mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga penelitian lebih efektif dan efisien. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- (1) Metode yang digunakan yaitu metode demonstrasi.
- (2) Peneliti hanya menguji bagaimana tingkat keefektifan metode demonstrasi dan media pembelajaran audio visual.
- (3) Penelitian difokuskan pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame.
- (4) Variabel penelitian adalah kreativitas dan hasil belajar. Kreativitas yang dimaksud yaitu kreativitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran SBK dan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- (5) Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas VA dan kelas VB SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas.

1.3.2 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian atau kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antara variabel penelitian. Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu satu variabel bebas (X) dan dua variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini berupa kreativitas dan hasil belajar. Paradigma pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual

Y₁ = Kreativitas belajar siswa

Y₂ = Hasil belajar siswa

r₁, r₂ = Hubungan antar variabel

(Sugiyono, 2014: 72)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan empat rumus masalah yaitu sebagai berikut:

- (1) Bagaimana perbedaan kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame antara yang proses pembelajarannya

menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantu media visual?

- (2) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame antara yang proses pembelajarannya menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantu media visual?
- (3) Apakah penggunaan metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran SBK materi kerajinan makrame?
- (4) Apakah penggunaan metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK materi kerajinan makrame?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti membagi tujuan penelitian menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, pembahasan mengenai tujuan umum dan tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode demonstrasi berbantuan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantu media visual

terhadap kreativitas dan hasil belajar Kerajinan Makrame siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

1.5.2 Tujuan khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran SBK kelas V materi Kerajinan Makrame antara yang menggunakan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dengan siswa yang menggunakan metode Demonstrasi berbantu Media Visual.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran SBK kelas V materi Kerajinan Makrame.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBK kelas V materi Kerajinan Makrame antara yang menggunakan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dengan siswa yang menggunakan metode Demonstrasi berbantu Media Visual.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK kelas V materi Kerajinan Makrame.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian eksperimen, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, selengkapnya yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yaitu manfaat yang berbentuk teori, manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu:

- (1) Memberikan informasi mengenai metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dalam pembelajaran SBK kelas V materi kerajinan makrame.
- (2) Menjadi pedoman dan rujukan bagi guru dan peneliti lain dalam penerapan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dalam pembelajaran SBK kelas V materi kerajinan makrame.
- (3) Menjadi bahan kajian empiris atau acuan bagi penelitian lanjut yang lebih luas dan mendalam.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu manfaat dalam bentuk praktik, yang secara langsung dapat dilaksanakan, manfaat praktik dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Penjelasan selengkapnya mengenai manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatnya pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran kerajinan makrame.
- (2) Meningkatnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBK materi kerajinan makrame dengan menggunakan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual.
- (3) Memudahkan siswa untuk memahami materi kerajinan makrame dengan metode dan media pembelajaran yang menarik.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Meningkatnya kompetensi pemahaman dan keterampilan guru melalui penerapan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual.
- (2) Penelitian ini dapat dijadikan motivasi guru melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk perbaikan pembelajaran supaya lebih optimal.
- (3) Menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SBK.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.
- (2) Penelitian ini bisa berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran SBK.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dijelaskan landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian selengkapnya mengenai kajian pustaka yaitu sebagai berikut:

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan dasar yang melandasi suatu penelitian. Landasan teori berisi seperangkat definisi, konsep, dan rancangan yang telah disusun rapi dan sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan mengemukakan beberapa landasan teori yang relevan dengan penelitian ini. Teori-teori yang akan diuraikan dalam landasan teori meliputi: pengertian belajar, pengertian pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, hasil belajar, karakteristik anak SD, kreativitas, seni budaya dan ketarampilan (SBK), pembelajaran seni rupa, kerajinan makrame, metode pembelajaran, metode demonstrasi, media pembelajaran, media audio visual, dan media visual.

2.1.1 Pengertian Belajar

Ada beberapa pandangan tentang definisi belajar. Pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi

kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku (Daryanto, 2013: 2). Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap. Annurahman (2013: 35) menyatakan belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar menurut Hamalik (2013: 27) adalah “modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification on strengthening of behavior through experiencing*).” Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Sementara, Slameto (2010: 2) menjelaskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu setiap perubahan yang terjadi dalam diri seseorang belum tentu merupakan perubahan dalam arti belajar. Demikian pula perubahan yang terjadi dalam aspek-aspek kematangan, pertumbuhan, dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

Gagne (1977) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama

periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Lain halnya dengan Gage dan Berliner (1983) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dan pengalaman. Pendapat tersebut didukung oleh Slavin dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh seseorang dalam kehidupan hingga terjadi perubahan perilaku, yang terjadi karena didahului pengalaman dan perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Siregar dan Nara (2015: 4) menjelaskan aspek-aspek tersebut antara lain: (1) bertambahnya jumlah pengetahuan; (2) adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi; (3) adanya penerapan pengetahuan; (4) menyimpulkan makna; (5) manafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas; dan (6) adanya perubahan sebagai pribadi.

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku antar individu dengan lingkungannya yang disebabkan karena adanya suatu proses interaksi. Proses tersebut berakibat pada berubahnya tingkah laku sebagai hasil pengalaman, sehingga mampu untuk memaknai dan mengaitkannya dengan realitas.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 20 menyatakan

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Miarso dalam Komsiyah (2012: 4) menyatakan pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik agar terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Selanjutnya, Rifa'i dan Anni (2012: 159) menjelaskan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan) dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Namun demikian apapun media yang digunakan dalam pembelajaran itu, esensi pembelajaran adalah ditandai oleh serangkaian kegiatan komunikasi. Sedangkan menurut Susanto (2016: 19) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Suatu tindakan terencana tidak semua bisa diartikan sebagai suatu proses pembelajaran, karena pembelajaran sendiri memiliki ciri-ciri khusus. Siregar dan Nara (2015: 13) mengemukakan ciri-ciri yang ada dalam suatu kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) merupakan usaha sadar dan disengaja; (2) pembelajaran harus membuat siswa belajar; (3) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan; (4) melaksanakannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dalam upaya memberikan bimbingan atau arahan, yang dilakukan oleh pendidik dengan tindakan yang disengaja dan direncanakan sebagai suatu kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tersebut merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks, artinya banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar. Belajar yang terjadi pada masing-masing siswa mempunyai hasil yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Slameto (2010: 54-72) menyebutkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam belajar, faktor-faktor tersebut yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, terdiri dari faktor jasmaniah, psikologi, dan kelelahan. Faktor ekstern atau faktor yang berasal dari luar individu, terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Faktor jasmaniah merupakan faktor intern yang berhubungan dengan kondisi badan atau fisik seorang individu, faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Siswa dapat belajar dengan baik apabila tubuh mereka dalam keadaan sehat. Siswa yang memiliki cacat tubuh, maka kegiatan belajarnya akan terganggu. Faktor psikologis merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisi

psikis seorang individu. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan. Faktor kelelahan adalah kondisi menurunnya kesehatan seorang individu, baik jasmani maupun rohani (psikis). Faktor kelelahan mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Siswa harus menghindari agar tidak kelelahan dalam belajar, sehingga mereka dapat belajar dengan baik dalam suatu proses pembelajaran.

Faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Karena keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dialami siswa dengan kedua orang tuanya. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi proses belajar berasal dari dua faktor utama yaitu faktor intern yang meliputi jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Perbedaan hasil belajar pada masing-masing individu tergantung oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut bisa menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan kerjasama yang baik antar orang tua,

sekolah, dan lingkungan masyarakat, agar siswa dapat mengoptimalkan proses belajarnya.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pendidikan selalu ada *input* (masukan) berupa peserta didik kemudian dilakukannya *process* (proses) atau pembelajaran yang akhirnya menghasilkan *output* (keluaran) berupa memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar yang optimal ditandai dengan adanya penambahan pengetahuan pada siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sudjana (2013: 22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horwad Kisngsley dalam Sudjana (2013: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan.

Winkel (1996) dalam Purwanto (2014: 45) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Purwanto (2014: 46) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku tersebut terjadi karena seseorang telah mencapai penguasaan atas sejumlah materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian tersebut didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya, hasil belajar dapat berupa perubahan pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hasil belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Kemudian Susanto (2016: 5) mendefinisikan “hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Pernyataan ini diperkuat oleh Bloom (1956) dalam Sudjana (2013: 22) yang menjelaskan hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

- (1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- (2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- (3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni: (a) gerakan refleks; (b) keterampilan gerakan dasar; (c) kemampuan perseptual; (d) keharmonisan atau ketepatan; (e) gerakan keterampilan kompleks; dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selain itu, pendidik perlu memperhatikan ketiga ranah tersebut dalam proses pembelajaran, dengan demikian guru akan lebih objektif dalam

menilai atau menentukan hasil belajar setiap siswa. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, yang dijadikan pedoman atau acuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *treatment* yang diberikan terhadap kreativitas siswa dalam hasil belajarnya.

2.1.5 Karakteristik Anak SD

Kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak hanya bagaimana seorang guru menyampaikan materi pelajaran dengan baik, dan menggunakan metode serta media yang variatif. Sebagai seorang pendidik, khususnya dalam perkembangan peserta didik guru harus mampu memahaminya, sehingga guru akan lebih mudah dalam menentukan pendekatan, strategi dan metode apa yang harus dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan memahami perkembangan peserta didik, guru bisa mengantisipasi kemungkinan masalah yang akan muncul dalam proses suatu pembelajaran. Dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Tahap-tahap perkembangan peserta didik, khususnya perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 32-5) mencakup empat tahapan yaitu sebagai berikut: (1) Tahap sensomotorik terjadi pada usia 0 – 2 tahun, pada tahap ini dimana bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh); (2) Tahap praoperasional terjadi pada usia 2 – 7 tahun, pada tahap ini pemikiran lebih bersifat simbolis, egosentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional; (3) Tahap operasional konkret terjadi pada usia 7 – 11 tahun, pada tahap ini dimana anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih

dalam bentuk benda konkrit; dan (4) Tahap operasional formal terjadi pada usia 7 – 15 tahun, pada tahap ini dimana anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis dan logis.

Nasution (1993) dalam Djamarah (2011: 123-4) menyatakan bahwa masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas tahun atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar. Masa usia sekolah disebut juga masa matang belajar maupun masa matang sekolah. Disebut masa matang belajar artinya siswa sudah mampu belajar untuk mencapai sesuatu. Disebut masa matang sekolah artinya anak sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru, yang diberikan oleh sekolah.

Suryobroto (1990) dalam Djamarah (2011: 124) merinci masa sekolah menjadi dua fase, yaitu masa kelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar. Masa kelas rendah sekolah dasar yakni kira-kira usia 6 atau 7 sampai usia 9 atau 10 tahun. Masa kelas tinggi sekolah dasar yakni kira-kira usia 9 atau 10 sampai usia 12 atau 13 tahun. Penelitian ini dilakukan di kelas lima sekolah dasar. Kelas lima termasuk dalam masa kelas tinggi sekolah dasar.

Djamarah (2011: 125) menjelaskan bahwa terdapat beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

- (1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis;
- (2) Adanya realistik, ingin tahu, dan ingin belajar;
- (3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor;
- (4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya;
- dan (5) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk

kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Berdasarkan penjelasan dan pendapat para ahli mengenai karakteristik siswa SD, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar masih senang bermain, bergerak dan masih berpikir secara konkret (nyata). Khususnya siswa SD yang sedang dalam tahap operasional konkret, mereka masih perlu membangun sebuah konsep dan pengertian melalui pengalaman nyata berupa benda-benda konkret yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian hendaknya bagi guru untuk mengetahui karakteristik siswanya agar dalam perencanaan rancangan pembelajaran akan lebih bermakna dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.6 Kreativitas

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Menurut Hurlock (1978) dalam Kurnia (2008: 5-5) menegaskan bahwa kreativitas merupakan gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam bentuk baru. Dengan demikian, yang lama menjadi dasar untuk menghasilkan yang baru. Susanto (2016: 99) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu gagasan yang baru, baik berupa sebuah gagasan maupun sebuah karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Sumanto (2006: 9) mengatakan kreativitas merupakan bagian dari kegiatan berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasari oleh proses penciptaan

sebuah karya seni dengan kegiatan terampil kreatif. Menurut Susanto (2016: 99) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Barron (1982) dalam Asrori (2011: 61) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar (1992) dalam Asrori (2011: 62) mendefinisikan: “kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.” Lebih lanjut Munandar (1992) menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu (Asrori, 2011: 62)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kemampuan berkarya untuk menciptakan suatu karya yang baru, termasuk dalam bidang seni. Kreativitas yang dimiliki seseorang dapat timbul dari dalam diri untuk menemukan dan menciptakan sesuatu karya. Sesuatu yang diciptakan tersebut, diperoleh dari pengetahuan atau pengalaman hidup. Semakin banyak pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan maka semakin kaya dan banyak ide-ide yang dihasilkan dan dapat menghasilkan suatu karya.

Sund (1975) dalam Slameto (2010: 147) menyatakan individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar; (2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (3) Panjang akal; (4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (8) berpikir fleksibel; (9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (10) Kemampuan membuat analisa dan sintesis; (11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti; (12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan (13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup baik.

Piers (Adams, 1976) dalam Asrori (2011: 72) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas yakni: (1) memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi; (2) memiliki keterlibatan yang tinggi; (3) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (4) memiliki ketekunan yang tinggi; (5) cenderung tidak puas terhadap kemapanan; (6) penuh percaya diri; (7) memiliki kemandirian yang tinggi; (8) bebas dalam mengambil keputusan; (9) menerima diri sendiri; (10) senang humor; (11) memiliki intuisi yang tinggi; (12) cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks; (13) toleran terhadap ambiguitas; (14) dan bersifat sensitif.

Kreativitas membutuhkan rangsangan dari lingkungan untuk berkembang secara optimal. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas. Amabile dalam Munandar (2012: 92-3) mengungkapkan sikap orang tua yang secara langsung mempengaruhi kreativitas

anak. Beberapa faktor yang menentukan perkembangan kreativitas anak adalah, sebagai berikut:

- (1) Kebebasan: orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak. Orang tua tidak otoriter, tidak terlalu membatasi kegiatan anak, dan tidak terlalu cemas mengenai anak mereka.
- (2) Respek: orang tua yang menghormati anaknya sebagai individu, percaya akan kemampuan anak mereka, dan menghargai keunikan anak mereka. Sikap orang tua seperti ini akan menumbuhkan kepercayaan diri anak untuk melakukan sesuatu yang orisinal.
- (3) Kedekatan emosi yang sedang: kreativitas akan dapat dihambat dengan suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau rasa terpisah. Tetapi, keterikatan emosi yang berlebihan juga tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, karena kurang memberikan kebebasan pada anak untuk tidak bergantung kepada orang lain dalam menentukan pendapat atau minat. Perasaan diterima dan disayangi tetapi tidak terlalu tergantung kepada orang tua akan menimbulkan keberanian anak untuk menentukan pendapatnya.
- (4) Prestasi bukan angka: orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya, dan menghasilkan karya-karya yang baik. Tetapi, mereka tidak terlalu menekankan mencapai angka atau nilai tinggi, atau mencapai peringkat tertinggi.
- (5) Orang tua aktif dan mandiri: sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting karena orang tua merupakan model bagi anak. Orang tua anak yang

kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial. Mereka juga mempunyai banyak minat di dalam dan di luar rumah.

- (6) Menghargai kreativitas: anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Setiap peserta didik pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkannya dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Sementara itu, Munandar (2012: 45) membagi pengembangan kreativitas menjadi empat aspek, yaitu pribadi, pendorong atau *press*, proses, dan produk. Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidikan hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong "*press*" seseorang anak untuk melibatkan dirinya dalam proses kegiatan kreatif (Munandar, 2012: 46).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada lingkungan dimana peserta didik berada,

termasuk juga bagaimana guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dengan mempertimbangkan metode dan media pembelajaran yang tetap sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga peserta didik dapat tumbuh kembang dengan baik dan dapat memunculkan sikap kreatifnya. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat mengembangkan program-program pembelajaran yang menarik, seperti modul dan media pembelajaran. Selain itu dapat menggunakan berbagai pendekatan, strategi dan metode dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

2.1.7 Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum 2006 dijelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Disebutkan juga pendidikan SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik (Soeteja, 2008: 3.3.14). sementara itu dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) diamanatkan bahwa muatan mata pelajaran SBK tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, namun meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Susanto 2016: 262).

Mata pelajaran SBK memiliki peranan penting dalam diri siswa. Melalui pembelajaran SBK siswa dapat mengembangkan kemampuan dasar dalam diri

siswa seperti kemampuan fisik, perseptual, intelektual, emosional, kreativitas sosial dan estetika. Susanto (2016: 265) mengungkapkan seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Mata pelajaran SBK bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, sebagai berikut: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) meningkatkan 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. Selanjutnya, mata pelajaran SBK juga dapat membantu mengembangkan daya pikir, cipta rasa serta mampu membangkitkan karsa siswa. Selain itu seni juga dapat membantu siswa dalam mengungkapkan ekspresi, jiwa dan kreativitas.

Susanto (2016: 263) menjelaskan secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni rupa berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya; (2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik; (3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari; (4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran; (5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup, yang meliputi keterampilan personal sosial, vokasional dan akademik.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran SBK merupakan suatu pelajaran untuk mengasah atau

meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam mengolah cita rasa melalui seni. Pembelajaran SBK juga memiliki peranan penting dalam diri siswa, melalui SBK siswa dapat mengembangkan kemampuan dasar dalam diri siswa seperti kemampuan fisik, perseptual, intelektual, emosional, kreativitas, sosial dan estetika. Sehingga dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang memiliki multikecerdasan.

2.1.8 Pembelajaran Seni Rupa

Syafii (2006) dalam Soeteja (2008: 3.1.1) menyatakan konsep dasar pendidikan seni pada dasarnya dapat dibagi dalam dua kategori yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Konsep yang pertama seni dalam pendidikan, pada awalnya dikemukakan oleh golongan esensialis yang menganggap bahwa secara hakiki materi seni penting diberikan kepada siswa. Menurut konsep ini, keahlian seni seperti melukis, menyanyi, menari dan sebagainya perlu diajarkan kepada anak dalam rangka pengembangan dan pelestariannya. Sedangkan konsep pendidikan melalui seni, yakni seni dipandang sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukan untuk tujuan seni itu sendiri. Konsep pendidikan melalui seni inilah yang kemudian dianggap paling sesuai untuk diajarkan atau diselenggarakan di sekolah umum, khususnya pada tingkat dasar dan pra sekolah.

Pembelajaran seni rupa merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk membina keterampilan dan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis berolah seni rupa. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang

menyenangkan difungsikan untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif (Sumanto 2006: 21).

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

2.1.9 Kerajinan Makrame

Pengertian kata makrame berasal dari bahasa Turki. (Turki: Ma-kra ma atau Miqramah) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan makrame adalah bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul dengan menggarap rangkaian benang awal dan akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai. Karamil (2007: 4.73) menyatakan makrame adalah membuat hiasan atau benda pakai yang menggunakan bahan tali-temali dengan teknik pilin, anyam atau simpul. Selain itu, makrame juga bisa disebut sebagai kerajinan tangan simpul-menyimpul dengan menggunakan berbagai macam benang.

Seni kerajinan makrame adalah seni kerajinan yang memanfaatkan tali dan benang untuk menciptakan aneka ragam aksesoris dan produk. Seni ini juga merupakan salah satu contoh seni rupa terapan. Banyak jenis kerajinan makrame yang sepenuhnya merupakan kegiatan ikat mengikat yang tidak untuk

mengikatkan ujung sesuatu tenunan. Di antara jenis-jenis kerajinan simpul atau makrame yang sering kita lihat adalah hasil karya yang berupa: ikat pinggang, penghias gerabah atau keramik, tas, hiasan dinding, keranjang untuk menggantung tanaman, gorden, gelang, topi, rompi, taplak meja dan sebagainya.

Awalnya kerajinan ini bermula dari teknik tali temali yang berhubungan dengan ikat dan simpul menyimpul yang kebanyakan dikerjakan oleh para pelaut di waktu senggang. Mereka mencoba membuat berbagai aksesoris dan berbagai barang yang memanfaatkan tali di sekitar mereka. Selain itu mereka juga ada yang serius memanfaatkan makrame bukan hanya pekerjaan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang saja. Untuk dapat menguasai teknik seni kerajinan ini, maka harus memahami beberapa simpul dasar terlebih dahulu. Simpul-simpul dasar dalam pembuatan seni kerajinan makrame antara lain sebagai berikut:

- (1) Simpul Kepala, untuk jenis simpul ini diperlukan tali yang bisa direntangkan sebagai tempat menyimpulkan simpul kepala. Hal ini dapat membuat simpul-simpul ini berulang sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan.
- (2) Simpul Rantai, untuk simpul ini tali-tali itu membentuk sebuah rantai.
- (3) Simpul Mati, bisa disebut juga dengan istilah Cangreud Mulang adalah sebutan simpul mati dalam bahasa sunda, sedangkan Tali Sorong merupakan sebutan dari istilah simpul hidup. Disebut simpul mati karena ikatannya sangat kuat sehingga susah dibuka, sedangkan disebut simpul hidup karena ikatannya sama lumayan kuat, namun sangat mudah untuk dibuka.
- (4) Simpul Tunggal, hasil dari simpul ini akan terlihat seperti tangga. Desain bentuk dapat diputar ke kanan atau ke kiri.

- (5) Simpul Ganda, cara membuat simpul ganda ini cukup mudah, yaitu cukup menyediakan dua utas tali yang warnanya berbeda, supaya jalinan kedua utas tali itu terlihat jelas.
- (6) Simpul Gordien, simpul ini merupakan rangkaian simpul yang nyaris menyerupai garis bergandengan dan terputus-putus. Di buat untuk membuat variasi ikatan. Simpul ini dapat di bentuk dalam berbagai macam variasi, contohnya: diagonal, horizontal dan vertikal. Manfaat simpul diperuntukkan untuk bisa membentuk suatu variasi ikatan dalam membuat tirai, partisi ruang atau gordin.

2.1.10 Metode Pembelajaran

Secara harafiah metode diartikan dengan ‘cara’. Dalam pemakaian yang umum diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis (Susanto, 2016: 153). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan metode mengandung arti “cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.” Sejalan dengan pengertian tersebut, T. Raka Joni (1993) dalam Abimanyu (2008: 2-5) mengartikan metode sebagai “cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu.” Dengan demikian metode dapat diartikan sebagai cara atau jalan menyajikan/melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fransesco (1958) dalam Tarjo (2004: 126) menyatakan bahwa *“method deosnot means step by step of a process, nor how to do it. It is broader, deeper, farther reaching than all that”*. Dengan kata lain bahwa metode bukan sekedar cara atau tahapan-tahapan langkah dari suatu proses, tetapi lebih luas dari itu. Djamarah (2002) dalam Susanto (2016: 153) menyatakan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode dapat dianggap suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan sesuatu. Selain itu, Sudjana (1999) dalam Susanto (2016: 266) menyatkan bahwa: “metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dalam penelitian ini akan diterapkan pada materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas.

2.1.11 Metode Demonstrasi

Tarjo (2004: 136) memaparkan bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses atau situasi yang sedang dipelajari. Saiful Sagala (2005) dalam Majid (2015: 197) menjelaskan metode demonstrasi adalah petunjuk tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku

yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata. Kemudian, pengertian metode demonstrasi menurut Kurniasih dan Sani (2016: 84) adalah upaya atau praktek dengan menggunakan peragaan yang di tujukan pada siswa agar semua siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktekan apa yang telah di peroleh dan didapatkan ketika berhasil mengatasi suatu permasalahan ketika ada perbedaan.

Anitah (2009: 5.25) menyatakan bahwa metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mempelajarinya secara proses. Majid (2015: 197) menjelaskan metode demonstrasi merupakan penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Metode demonstrasi dapat digunakan dalam proses pembuatan suatu benda karya kerajinan atau proses teknik cetak datar, atau cara-cara membutsir.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu kepada siswa dalam suatu proses pembelajaran. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Dengan metode demonstrasi, pembelajaran akan lebih berkesan mendalam, pemahaman lebih baik, karena siswa dapat menggunakan hampir seluruh indera kemampuannya. Dalam kaitannya untuk proses pembelajaran, metode demonstrasi ialah metode mengajar

dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan tertentu pada siswa. Dan untuk memperjelas pengertian tersebut dalam prakteknya dapat dilakukan oleh guru atau siswa itu sendiri.

Kurniasih dan Sani (2016: 85-6) mengemukakan kelebihan dan kelemahan metode demonstrasi. Kelebihan metode pembelajaran demonstrasi, antara lain: (1) Dengan model pembelajaran demonstrasi, guru bisa membuat perhatian siswa menjadi terpusat, dan titik tekan dalam materi yang dianggap penting oleh guru dapat teramati; (2) Perhatian siswa akan lebih terpusat pada apa yang di demonstrasikan, jadi proses pembelajaran akan lebih terarah; (3) Dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar; (4) Dapat menambah pengalaman anak didik; (5) Bisa membantu siswa ingat lebih lama tentang materi yang di sampaikan; (6) Dapat mengurangi kesalah pahaman karena pengajaran lebih jelas dan kongkrit; dan (7) Dapat menjawab semua masalah yang timbul di dalam pikiran setiap siswa karena ikut serta berpengaruh secara langsung.

Sementara itu, Kurniasih dan Sani (2016: 86) mengemukakan kelemahan metode pembelajaran demonstrasi, antara lain: (1) Model ini membutuhkan waktu yang cukup panjang; (2) Media yang harus digunakan harus lengkap, dan apabila terjadi kekurangan media, metode demonstrasi menjadi kurang efisien; (3) Memerlukan biaya yang cukup mahal, terutama untuk membeli bahan-bahan sebagai alat peraga; (3) Memerlukan tenaga yang tidak sedikit; dan (4) Apabila siswa tidak aktif maka metode demonstrasi menjadi tidak efektif.

Metode demonstrasi digunakan guru untuk memperagakan suatu proses, situasi, benda, atau prosedur tertentu sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa terhadap suatu materi pelajaran yang telah diberikan. Pada hakikatnya memang tidak ada metode pembelajaran yang terbaik untuk segala materi, tujuan dan siswa, setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahannya, yang terpenting guru dapat mengatasi kelemahan-kelemahan metode tersebut. Sehingga guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.

2.1.12 Media Pembelajaran

Arsyad (2008: 3) mengatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media dalam bahasa Arab artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Komsiyah (2012: 73) menyatakan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar (Riana, 2007: 5-5). Dengan demikian, media dalam media pembelajaran berfungsi sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar (*learning material*) yang diterima siswa diperoleh melalui media.

Sanaky (2015: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Susilana (2009: 10) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai suatu komponen pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya. Keterhubungan komponen antara satu dengan lainnya bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

Briggs (1979) dalam Riana (2007: 5-5) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the physical means of conveying instructional content, book, films, videotapes, etc.”* Lebih jauh Briggs (1979) menyatakan media adalah *“alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.”* Sedangkan, Brown (1970) dalam Riana (2007: 5-5) mengatakan bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar. Karena media dapat menyampaikan informasi kepada siswa mengenai materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2008: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video

recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media menjadi komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Bretz (1972) dalam Sadiman (2014: 20) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Selain itu, Bretz (1971) dalam Sadiman (2014: 20) mengklasifikasikan media menjadi 8 klasifikasi, yakni media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual bergerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Briggs (1970) dalam Sadiman (2014: 23) mengidentifikasi 13 media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar. Gagne (1965) dalam Sadiman (2014: 23) membagi media pembelajaran menjadi 7 macam sebagai berikut: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Tujuan media pembelajaran menurut Sanaky (2015: 7) sebagai alat bantu pembelajaran untuk: (1) mempermudah proses pembelajaran di kelas; (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; dan (4) membantu konsentrasi pembelajar dalam

proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk dapat belajar lebih banyak, memahami materi pelajaran yang telah diajarkan dengan baik, dan dapat meningkatkan keterampilan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad (2008: 24) dalam proses belajar siswa, sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain apa yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penyampaian dan penyaluran informasi dalam kegiatan belajar dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, dan perhatian siswa untuk belajar. Selain itu seorang guru juga harus memperhatikan media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan

pembelajaran yang dilakukan siswa dengan bantuan media pembelajaran sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, sehingga berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran SBK materi kerajinan makrame adalah media audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran.

2.1.13 Media Audio Visual

Susilana (2009: 20) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Gambar yang dihasilkan dari media audio visual adalah gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sedangkan, Riana (2007: 5-9) mengatakan bahwa media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar seperti film bersuara, video, televisi, sound slide, sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

Media audio visual menurut Sanaky (2015: 119) adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Media audio visual merupakan paduan antara gambar dan suara untuk membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Menurut Arsyad (2008: 30) menyatakan bahwa teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Dalam hal ini ciri pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin

proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Pengajaran melalui audio visual merupakan produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi menggunakan suatu alat tertentu yang dapat diterima oleh pandangan maupun pendengaran. Media audio visual mampu menciptakan kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain itu media audio visual juga dapat membantu menghidupkan suasana kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Arsyad (2008: 31) menjelaskan bahwa ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut: (1) bersifat linear; (2) menyajikan visual yang dinamis; (3) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya; (4) merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak; (5) dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; dan (6) umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat keterlibatan interaktif murid yang rendah.

Susilana (2009: 10) mengemukakan bahwa manfaat media audio visual yaitu membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, menghadirkan objek-objek yang sukar didapat, menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, dan memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Pemanfaatan media audio visual dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih banyak, mengesankan, lebih jelas, dan lebih konkret. Media audio visual mampu membantu

menghadirkan konsep abstrak menjadi konsep konkret. Konsep yang sulit dijelaskan secara langsung dapat ditampilkan dalam bentuk nyata. Konsep yang konkret tersebut mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Melalui media ini, proses belajar mengajar cenderung lebih efektif dan siswa lebih mudah dalam menangkap materi belajar yang diajarkan oleh guru.

Sanaky (2015: 119) mengategorikan yang termasuk dalam media audio visual antara lain: televisi, video-VCD, *sound slide*, dan film. Televisi merupakan suatu perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang terdiri dari gambar dan suara. Dengan demikian peranan televisi baik sebagai gambar hidup maupun sebagai radio yang menampilkan gambar yang dapat dilihat dan menghasilkan suara yang dapat didengar dalam satu waktu yang sama. Video merupakan gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, gambar dan gerak. Video dapat ditayangkan melalui medium video dan *video compact disk* (VCD). *Sound slide* merupakan media pembelajaran yang bersifat audio-visual. Secara fisik, slide suara adalah gambar tunggal dalam bentuk film positif tembus pandang yang dilengkapi dengan bingkai yang di proyeksikan dan dapat dikombinasikan dengan audio kaset. Film dapat digunakan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Film mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat. Melalui film, dapat ditampilkan hal-hal yang abstrak, sehingga tercipta gambar realistik yang dapat mengembangkan daya imajinasi dan pikiran siswa.

Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa video. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan

suara, sehingga gambar terlihat hidup. Video juga mampu menayangkan pesan pembelajaran secara realistik. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu *features* tersebut adalah *slow motion* di mana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung secara cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, melalui media audio visual siswa akan lebih mudah dalam belajar. Siswa akan mendapatkan kesan mendalam yang mempengaruhi sikap siswa.

Sanaky (2015: 123) mengatakan media video sebagai media pembelajaran juga tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan media video, antara lain: (1) Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau motivasi pembelajaran untuk belajar; (3) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama belajar psikomotor; (4) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditanyakan; (5) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar; dan (6) *Portable* dan mudah didistribusikan.

Sementara itu, Sanaky (2015: 123) mengemukakan kelemahan media video, yaitu: (1) Pengadaannya memerlukan biaya mahal; (2) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat; (3) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya

umpan balik; dan (4) Mudah tergoda untuk menayangkan video yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Dalam pembelajaran SBK, media video dapat digunakan untuk menayangkan materi yang berkaitan dengan pembelajaran SBK yang dikemas dengan tujuan pembelajaran, materi, dan metode. Contoh, dapat dikemas suatu program video untuk materi pelajaran kerajinan makrame, dalam video dapat diperlihatkan mengenai tata cara atau proses pembuatan kerajinan makrame. Sehingga peserta didik akan aktif memperhatikan, mendengarkan, mengamati, menafsirkan dan peserta didik dapat mempraktekan apa yang telah disajikan melalui program video tersebut.

2.1.14 Media Visual

Riana (2007: 5-8) menyatakan media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk dalam kelompok visual seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan makeup. Munadi (2013: 81) menjelaskan bahwa media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri dari kata-kata dalam bentuk tulisan. Pesan nonverbal-visual berupa pesan yang dituangkan dalam simbol-simbol nonverbal yang digunakan sebagai pengganti bahasa verbal.

Arsyad (2008: 91) menjelaskan bentuk media visual dapat berupa: (1) gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (2) diagram yang melukiskan hubungan-

hubungan konsep, organisasi dan struktur isi material; (3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (4) grafik seperti table, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Dalam penelitian ini media visual yang akan diterapkan pada kelas kontrol berupa media gambar. Sanaky (2015: 81) menjelaskan gambar atau foto merupakan media yang paling umum digunakan oleh seseorang, karena media ini mudah dimengerti, mudah didapatkan, serta banyak memberikan penjelasan bila dibandingkan dengan penjelasan verbal. Media gambar paling umum digunakan dalam PBM, karena merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media gambar karena sifatnya visual konkrit menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

Riana (2007: 5-20) menjelaskan kelebihan dan kelemahan media gambar, kelebihan media ini ialah: (1) Sifatnya kongkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal; (2) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; dan (3) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya. Sedangkan kelemahan media gambar antara lain: (1) Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata; dan (2) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan pendapat para tokoh, disimpulkan bahwa media visual merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan. Media visual mudah didapat dan dibuat oleh guru. Media visual dimanfaatkan karena dapat

menumbuhkan ketertarikan belajar siswa. Media visual juga dapat menghubungkan isi pelajaran dengan dunia nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami dan memperkuat ingatan terhadap materi tersebut.

2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang pernah dilaksanakan dalam penerapan penelitian mengenai keefektifan metode demonstrasi dan penelitian keefektifan media audio visual. Pertama, yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Rini, dkk (2014) dari Universitas Tadulako berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Inpres Tunggaling”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN Inpres Tunggaling. Peningkatan motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar siklus I yaitu diperoleh nilai rata-rata 6,77 dengan ketuntasan klasikal 66,66%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 8,11 dengan ketuntasan klasikal 88,88%.

Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2012) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Hasil Belajar Siswa yang Diberi Pembelajaran Dengan Metode Demonstrasi Pada Pelajaran Tune Up Motor Bensin Kelas X Jurusan Mekanik Otomotif Di Smk Muhammadiyah Cawas Klaten”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa juga tergolong baik hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa

sebanyak 31 siswa atau 26% siswa dari kategori sangat tinggi telah mencapai KKM sedangkan 52 siswa atau 52,8% dari kategori tinggi telah mencapai KKM jadi total 83 siswa dari 106 siswa telah mencapai KKM.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Purnomo (2016) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode Demonstrasi terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTs Negeri Surakarta 1”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara *Pretest* dan *posttest* kelas kontrol dibuktikan dengan nilai Sig < 0,05 sehingga dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan juga antara *Pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang dibuktikan dengan nilai Sig < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yaitu dapat dilihat nilai Sig < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan hasil penelitian metode konvensional dengan metode demonstrasi. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi lebih efektif terhadap pemahaman siswa.

Keempat, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fathorrasi (2012) dari Universitas Abdurachman Saleh Situbondo dengan judul “Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sifat-Sifat Benda Kelas III Semester Ganjil Di SDN 1 Dawuan Kecamatan Suboh Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan analisis data diperoleh simpulan pembelajaran dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan metode demonstrasi pada pembelajaran IPA pokok bahasan sifat-sifat benda ini efektif karena dapat meningkatkan minat belajar siswa, kemampuan akademik dan aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar. Persentase hasil tes formatif mengalami peningkatan pada siklus I sampai dengan siklus II dari 81% menjadi 90,5%.

Kelima, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nafiah (2012) dari Institut Agama Islam Negeri Walisongo dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) Kelas IV MIN Guntur Kabupaten Demak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Hal ini dapat dilihat dari uji perbedaan dua rata-rata diketahui besarnya $t_{hitung} = 3,098 > t_{tabel} = 1,69$ dengan rata-rata kelas eksperimen adalah 68,25 dan besarnya rata-rata kelas kontrol adalah 60,75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A MIN Guntur Demak.

Keenam, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi (2016) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak pada Kelas V SDN Grobog Kulon 01 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis perbedaan motivasi belajar siswa menggunakan *Independent Samples T Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,142 > 2,018$) dan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, sedangkan hasil uji hipotesis

keefektifan menggunakan uji t pihak kanan melalui *one sample t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,173 > 1,721$) dan nilai signifikansi $0,041 < 0,05$. Hasil uji hipotesis perbedaan hasil belajar siswa menggunakan *Independent Samples T Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,133 > 2,018$) dan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, sedangkan hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan uji t pihak kanan melalui *one sample t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,344 > 1,721$) dan nilai signifikansi $0,029 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media audio visual efektif terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada siswa kelas V.

Ketujuh, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Putra (2014) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Musik Mancanegara Di SMP N 1 Prambanan Sleman”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar antara kelas yang diajar menggunakan media audio visual dengan prestasi belajar kelas yang diajar tanpa menggunakan media audio visual. Dari perolehan *mean posttest* diperoleh rata-rata dari prestasi belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Perolehan rata-rata skor prestasi belajar kelompok eksperimen yaitu 88,75 dan rata-rata skor prestasi belajar kelompok kontrol yaitu 74,58. Selisih rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 14,17. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual lebih

efektif dari pada tanpa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran musik mancanegara.

Kedelapan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ulum (2011) dari Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “Studi Komparasi Efektifitas Media Audio Visual Dan Cerita Bergambar (Cergam) dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Materi Khalifah Usman Bin Affan Kelas Vi (Enam) Semester Genap di MI Kumpulrejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011”. Analisis data menggunakan uji-t. Ha diterima yaitu terdapat keefektifan yang signifikan antara hasil pembelajaran menggunakan media audio visual dengan menggunakan media cerita gambar pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Usman bin Affan. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah media audio visual dan cerita bergambar efektif sebagai media pembelajaran dan hasil belajar menggunakan media audio visual lebih efektif daripada media cerita bergambar dalam meningkatkan prestasi siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Usman bin Affan.

Kesembilan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mathew dan Alidmat (2013) merupakan asisten profesor dan lektur Aljouf University, Saudi Arabia. Penelitian tersebut berjudul “*A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan audio visual sebagai metode pengajaran dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di ruang kelas.

Secara efektif penggunaan alat bantu audio visual mengganti lingkungan belajar yang monoton. Siswa mengembangkan dan meningkatkan pemahaman pribadi dari bidang 56 pembelajaran ketika mereka mengalami pembelajaran yang sukses dan menyenangkan di kelas EFL.

Kesepuluh, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Umar, dkk (2016) dengan judul penelitian *“Effectiveness of Demonstration and Lecture Methods in Learning Concept in Economics among Secondary School Students in Borno State, Nigeria”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan metode ceramah dalam konsep pembelajaran di bidang ekonomi antara siswa sekolah menengah di Borno, dengan membandingkan kedua metode, metode demonstrasi lebih efektif dari pada metode ceramah dalam konsep ekonomi belajar di kalangan siswa sekolah menengah di negara bagian Borno. Metode demonstrasi mempunyai hasil signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah. Direkomendasikan bahwa guru ekonomi harus memaksimalkan penggunaan metode demonstrasi saat mengajar dan belajar tertentu konsep ekonomi.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dapat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Penerapan metode demonstrasi dan media audio visual pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila penggunaannya tepat diterapkan di sekolah, baik di tingkat sekolah dasar maupun tingkat yang lebih tinggi. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen. Persamaan pada

penelitian tersebut adalah penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual, dan perbedaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan metode demonstrasi berbantu media audio visual sebagai variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi, serta kreativitas dan hasil belajar sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi. Pada penelitian ini, metode demonstrasi berbantu media audio visual diterapkan dalam pembelajaran SBK materi kerajinan makrame. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keefektifan metode demonstrasi berbantu media audio visual terhadap kreativitas dan hasil belajar kerajinan makrame pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas.

2.3 Kerangka Berpikir

Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar, namun dalam proses pembelajarannya siswa kurang memunculkan kreativitas dalam belajar pembelajaran tersebut dikarenakan guru kurang variatif dan inovatif dalam menyajikan materi. Kebanyakan guru menggunakan metode dan media yang masih bersifat sederhana dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran SBK, hal ini yang menyebabkan siswa pasif dan bosan, sehingga kurang memiliki rasa ingin tahu yang besar dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Siswa hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah. Hal tersebut menyebabkan kreativitas dan hasil belajar kelas V mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame menjadi kurang maksimal.

Guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran SBK. Selain itu dengan adanya metode dan media pembelajaran yang interaktif-inovatif juga dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi di dalam pelaksanaan pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu suatu metode dan media pembelajaran yang mampu untuk membangkitkan kreativitas dalam proses pembelajaran sehingga timbulnya rasa ingin tahu yang besar dan senang mencoba hal-hal baru terhadap pembelajaran SBK, karena dengan kreativitas belajar siswa akan merasa senang, tertarik dan tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Kreativitas yang timbul dalam diri siswa dalam proses pembelajaran menjadikannya lebih menarik perhatian siswa, dengan demikian materi yang diajarkan guru dengan mudah dapat dipahami siswa. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, dapat membantu siswa dalam proses belajar SBK, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

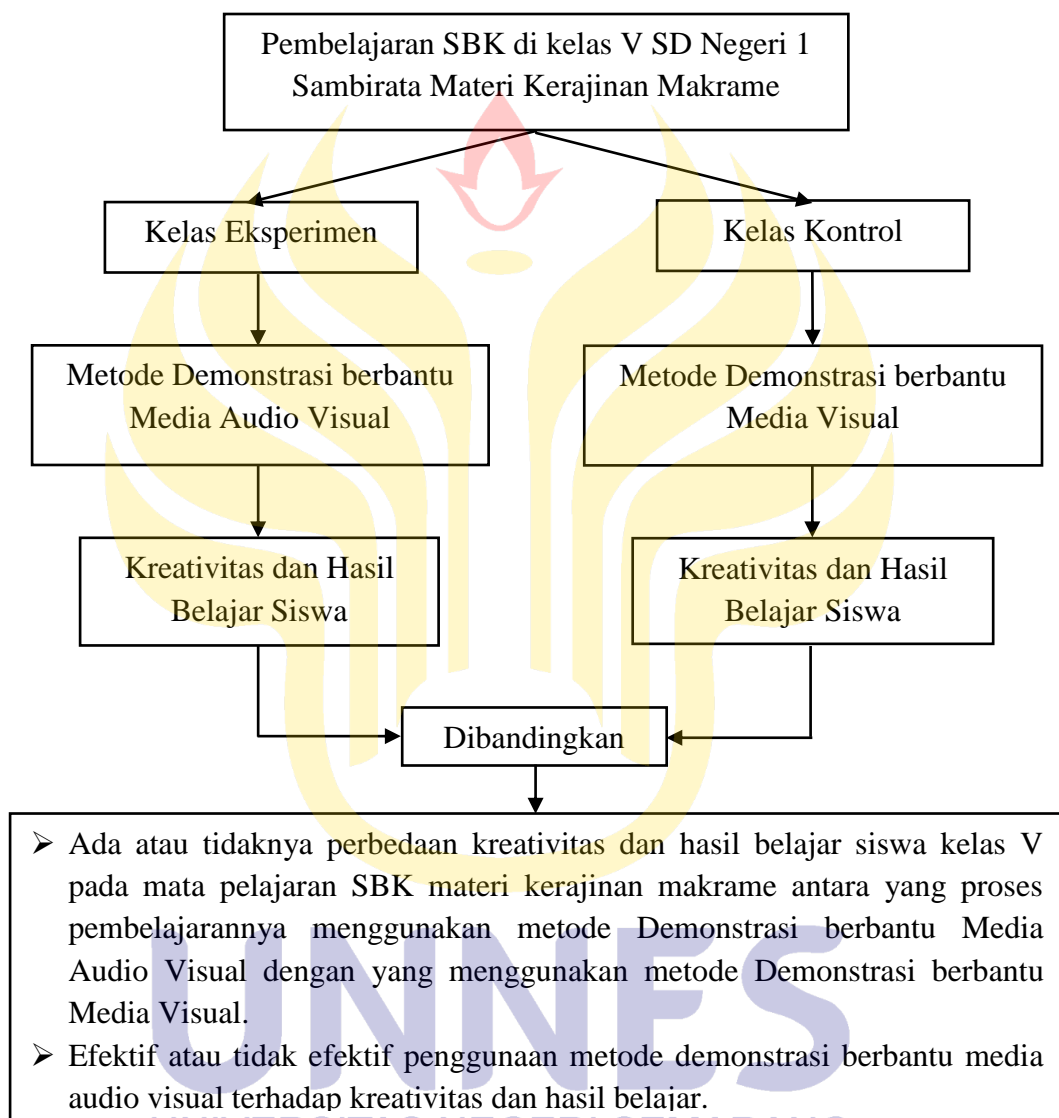
Metode demonstrasi yang nantinya akan diaplikasikan dalam pembelajaran SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas. Metode ini memiliki ciri khusus yaitu, cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan pada siswa tentang suatu proses, guru mempercontohkan atau memperagakan suatu materi kepada siswa dengan menggunakan bantuan media untuk dapat mengkonkritkan proses jalannya pembelajaran dan siswa mudah untuk menirukan atau mengikuti langkah-langkah yang diperagakan oleh guru. Dengan demikian pembelajaran

kegiatan ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat mengembangkan kemampuan pengamatan kepada siswa secara bersama-sama.

Hasil studi pendahuluan dengan guru kelas VA dan guru kelas VB SD Negeri 1 Sambirata, mengenai pembelajaran SBK yang diajarkan di kelas tersebut, ditemukan masalah yaitu: (1) Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode demonstrasi berbantu media audio visual pada materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK; (2) Guru kurang banyak memiliki referensi metode dan media pembelajaran khususnya pada materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK; (3) dan sulitnya siswa untuk dikondisikan pada pelajaran praktik terutama materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK. Hal tersebut menyebabkan siswa dalam menerima jalannya pembelajaran kurang maksimal dalam memahami setiap materi yang diajarkan. Khususnya pada materi kerajinan makrame mata pelajaran SBK siswa masih kesulitan dalam menangkap materi kerajinan makrame apabila tidak dibantu dengan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Hal itu yang membuat peneliti tertarik mengujikan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual pada pembelajaran SBK di SD Negeri 1 Sambirata Kabupaten Banyumas. Peneliti akan membandingkan kreativitas dan hasil belajar kerajinan makrame siswa kelas V mata pelajaran SBK antara dua kelas yang sebelumnya telah ditetapkan, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dan kelas kontrol dengan metode Demonstrasi berbantu Media Visual. Adanya perbedaan kreativitas dan hasil belajar kerajinan makrame siswa yang ditunjukkan dari hasil penelitian,

diharapkan mampu memberikan referensi bagi guru untuk mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran SBK. Berdasarkan uraian kerangka berfikir tersebut, dapat digambarkan alur pemikiran seperti bagan berikut ini:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

pertanyaan (Sugiyono, 2014: 99). Jawaban dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir di atas, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

H_{01} : Tidak ada perbedaan kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame, antara yang proses pembelajarannya menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dengan yang menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Visual.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H_{a1} : Terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame, antara yang proses pembelajarannya menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dengan yang menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Visual.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_{02} : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V, pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame antara yang proses pembelajarannya menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dengan yang menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Visual.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a2} : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V, pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame antara yang proses pembelajarannya menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual dengan yang

menerapkan metode Demonstrasi berbantu Media Visual.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

H_{03} : Penggunaan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual tidak efektif terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

H_{a3} : Penggunaan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual efektif terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

H_{04} : Penggunaan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

H_{a4} : Penggunaan metode Demonstrasi berbantu Media Audio Visual efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi kerajinan makrame.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

BAB 5

PENUTUP

Penutup merupakan bab kelima dalam penelitian. Bagian penutup berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis yang diajukan peneliti, berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Selanjutnya saran merupakan anjuran yang diberikan peneliti kepada pihak-pihak terkait yang didasarkan pada hasil penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Penjelasan selengkapnya mengenai simpulan dan saran yaitu sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian telah dilaksanakan pada pembelajaran SBK materi kerajinan makrame dengan menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian yaitu sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V antara yang menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual dan yang menggunakan metode demonstrasi berbantu media visual. Hal ini dibuktikan dengan data hasil perhitungan menggunakan *independent samples t test* pada

program SPSS versi 20. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantu media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas belajar siswa. Pengaruh metode demonstrasi berbantu media audio visual terhadap kreativitas belajar siswa ditandai dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,096 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

- (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V antara yang menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual dan yang menggunakan metode demonstrasi berbantu media visual. Hal ini dibuktikan dengan data hasil perhitungan menggunakan *independent samples t test* pada program SPSS versi 20. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantu media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh metode demonstrasi berbantu media audio visual terhadap hasil belajar siswa ditandai dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,648 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.
- (3) Hasil uji pihak kanan menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap kreativitas belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V. Keefektifan metode demonstrasi berbantu media audio visual dibuktikan dengan perhitungan secara empiris dan statistik. Perhitungan secara empiris dibuktikan dari rata-rata nilai kreativitas belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Di kelas eksperimen rata-rata nilai kreativitas belajar sebesar 81,38, sedangkan di kelas kontrol sebesar 73,76. Perhitungan secara statistik dibuktikan dengan

hasil perhitungan nilai kreativitas belajar menggunakan *one sample t test* pada program SPSS versi 20. Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik diperoleh data yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,166 > 2,048$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

- (4) Hasil uji pihak kanan menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V. Keefektifan metode demonstrasi berbantu media audio visual dibuktikan dengan perhitungan secara empiris dan statistik. Perhitungan secara empiris dibuktikan dari rata-rata nilai hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Di kelas eksperimen rata-rata nilai hasil belajar sebesar 82,31, sedangkan di kelas kontrol sebesar 74,93. Perhitungan secara statistik dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai hasil belajar siswa menggunakan *one sample t test* pada program SPSS versi 20. Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik diperoleh data yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,681 > 2,048$) dan nilai signifikansi $0,012 < 0,05$.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V antara yang menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual dan yang menggunakan metode demonstrasi berbantu media visual. Metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar SBK materi kerajinan makrame pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan, menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantu media audio visual terbukti efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar SBK materi kerajinan makrame. Peneliti memberikan beberapa saran sehubungan dengan penggunaan metode demonstrasi berbantu media audio visual dalam pembelajaran. Saran yang diberikan didasarkan pada hasil penelitian dan ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait, yakni bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Saran yang peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Siswa

Agar pelaksanaan pembelajaran dengan metode demonstrasi berbantu media audio visual dapat berjalan dengan baik, siswa disarankan dalam mengikuti pembelajaran perlu memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, sehingga hasil kerajinan yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan metode demonstrasi berbantu media audio visual memiliki banyak pengaruh terhadap siswa saat memperagakan cara membuat suatu kerajinan makrame. Siswa harus benar-benar memperhatikan demonstrasi yang ada di depan agar bisa meniru langkah-langkah dari metode tersebut, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu, siswa harus lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, sehingga kreativitas dan hasil belajar dapat meningkat.

5.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terbukti penerapan metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif dalam pembelajaran SBK materi

kerajinan makrame. Oleh karena itu, guru hendaknya mulai menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran, sehingga guru disarankan untuk: (1) Membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan memiliki kreativitas belajar yang tinggi; (2) Memberikan penjelasan secara rinci mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi berbantu media audio visual, hal ini bertujuan agar siswa memahami langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi berbantu media audio visual. Dengan demikian, pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan; dan (3) Menambah pengetahuan mengenai metode demonstrasi dan media audio visual, sehingga pada saat guru melaksanakan metode tersebut, guru bisa melaksanakannya dengan baik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dari pada penggunaan metode demonstrasi berbantu media visual dalam pembelajaran SBK materi kerajinan makrame di SD Negeri 1 Sambirata Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk: (1) Menyediakan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran; (2) memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung media audio visual, baik bagi guru maupun siswa. Fasilitas tersebut antara lain yaitu sumber belajar yang memadai dan buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk memahami penggunaan media audio visual dalam pembelajaran; dan (3) Memberikan sosialisasi kepada guru mengenai

penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual. Melalui sosialisasi diharapkan semua guru mengetahui bahwa metode demonstrasi berbantu media audio visual efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. dengan demikian, guru kelas dapat menerapkan metode demonstrasi berbantu media audio visual di kelas lain untuk mengefektifkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis mengenai metode demonstrasi berbantu media audio visual, disarankan untuk memerhatikan kelemahan dan kelebihan serta langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi berbantu media audio visual. Selain itu, peneliti selanjutnya juga perlu mengkaji lebih dalam tentang metode demonstrasi dan media audio visual, agar penelitian yang dilakukan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Anitah, W. S. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Annurahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asrori, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Bandung: Wacana Prima.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yarama Widya.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathorrasi., & Fauzi, H. M. 2012. "Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sifat-Sifat Benda Kelas III Semester Ganjil Di SDN 1 Dawuan Kecamatan Suboh Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013". *Jurnal*. 4
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hariwijaya, M., & Triton P. B. 2011. *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis Landasan Teori, Hipotesis, Analisis Statistik, Pedoman Teknis, Bahasa Ilmiah, Pendadatan dan Yudisium*. Yogyakarta: Oryza.
- Hidayat, F. "Hasil Belajar Siswa Yang Diberi Pembelajaran Dengan Metode Demonstrasi Pada Pelajaran Tune Up Motor Bensin Kelas X Jurusan Mekanik Otomotif Di Smk Muhammadiyah Cawas Klaten 2011/2012". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karamil, C. 2007. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Komsiyah, I. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Kurnia, I., dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mathew, N. G., & Alidmat, A. O. H. 2013. "A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction". *International Journal of Higher Education*, 2(2): 86.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munib, A., Budiyono., & Suryana, S. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Musfiqon, M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nafiah, H. 2012. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Ketrampilan (SBK) Kelas IV MIN Guntur Kabupaten Demak". *Skripsi*. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Pertiwi, C. A. 2016. "Keefektifan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak pada Kelas V SDN Grobog Kulon 01 Kabupaten Tegal". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat!*. Jakarta: MadiaKom.

- Priyatno, D. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: Andi.
- Purnomo, P. B. A. 2016. “Efektivitas Penggunaan Metode Demonstrasi terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTs Negeri Surakarta 1”. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Putra, A. S. 2014. “Keefektifan Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Musik Mancanegara Di SMP N 1 Prambanan Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Qarareh, A. O. 2012. “The Effect of Using the Learning Cycle Method in Teaching Science on the Educational Achievement of the Sixth Graders”. *Int J Edu Sci*, 4(2): 123.
- Riana, C. *Bahan Ajar Cetak Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa’I, A., & Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rini., Tangkas, I. M., & Said, I. 2014. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Inpres Tunggaling”. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(1): 67.
- Sadiman, A. S., Raharjo., Haryono, A., & Rahardjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Siregar, E., & Hartini, N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Soeteja, Z. S., Sobandi, B., Supriyatna, N., & Barnas, B. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pendidikan Seni 4 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Suprijono, A. 2016. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tarjo, E. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ulum. 2011. "Studi Komparasi Efektifitas Media Audio Visual Dan Cerita Bergambar (Cergam) dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Materi Khalifah Usman Bin Affan Kelas Vi (Enam) Semester Genap di MI Kumpulrejo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011". *Skripsi*. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Umar, M. A., Dauda, B., & Mutah, L. K. 2016. "Effectiveness of Demonstration and Lecture Methods in Learning Concept in Economics among Secondary School Students in Borno State, Nigeria". *Journal of Education and Practice*, 7(12): 51.
- Undang-Undang Dasar 1945. Jakarta: Poliyama Widya Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.