KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS V SD DEBONG KIDUL KOTA TEGAL

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memeroleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Amir Hidayatullah

1401415109

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal" karya,

Nama : Amir Hidayatullah

NIM : 1401415109

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 29 Mei 2019

Mengetahui,
Koordinator PGSD UPP Tegal,

Drs. Tijoto, M.Pd
NIP. 19620619 198703 1 001

Pembimbing,

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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal" karya,

Nama : Amir Hidayatullah
NIM : 1401415109
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 20 Juni 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
NIP 19590821 198403 1 001

Sekretaris

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

Penguji I

Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd
NIP 19820814 200801 2 008

Penguji II

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

Penguji III

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	:	Amir Hidayatullah
NIM	:	1401415109
Program studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
Judul	:	*Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal*

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

Tegal, 29 Mei 2019

Penulis

METERAI TEMPEL

6000

Amir Hidayatullah

NIM 1401415109

SURAT PERNYATAAN
PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amir Hidayatullah

NIM : 1401415109

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal".

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dalam Penyusunan Skripsi yang disusun merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 jurnal internasional, 10 jurnal nasional terakreditasi, dan 20 jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peratuan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi karya ilmiah dosen UNNES.

Atas pernyataan ini, Saya secara pribadi siap menanggung sanksi hukum apabila ditemukan adanya pelanggaran pada ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Skripsi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,
Koordinator PGSD UPP Tegal,

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

Tegal, 29 Mei 2019

Amir Hidayatullah
NIM 1401415109

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (Q.S. Al-Baqarah:286).
2. Man Jadda Wajada "Siapa yang bersunguh-sungguh pasti akan berhasil" (Pepatah Arab).
3. Hasil yang baik tergantung proses yang baik pula (Penulis)
4. Motivasi menjadikan hidup semakin bersemangat (Penulis)
5. Belajar, berdoa dan berusaha (Penulis).

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tuaku Ibu Puji Aningsih dan Bapak Sudiono.
2. Seluruh anggota keluargaku, Ka Yuli, Ka Sari, Ka Ari, Ragil dan Lili.

   Yuli Purwati

   Yuli Maesari

   Ari Nurdiyanto

   Ragil Wahyu Ningsih

   Lili Nur Aryani

ABSTRAK

Hidayatullah, Amir.(2019). *Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Sigit Yulianto, M.Pd. 360 halaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Make A Match*, Media Audio Visual, Motivasi Belajar.

Salah satu faktor yang membuat proses pembelajaran Seni Rupa tidak maksimal yaitu guru kurang inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pembelajaran Seni Rupa. Hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran Seni Rupa, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsi keefektifan model *Make A Match* berbantu media audio visual dibandingkan dengan model konvensional pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara di kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group*. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah wawancara, dokumentasi, observasi, angket dan tes. Teknik analisis data penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan homogenitas, serta analisis akhir berupa pengujian hipotesis yaitu uji perbedaan dan uji keefektifan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal yang berjumlah 67 siswa terdiri dari 33 siswa kelas eksperimen dan 34 siswa kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel.

Berdasarkan hasil uji hipotesis perbedaan menggunakan *independent samples t test*, data motivasi belajar menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (4,583 ≥ 2,294) dengan signifikansi 0,000 < 0,05 dan data hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (3,732≥ 2,294) dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan *one sample t test*, data motivasi belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,882 ≥ 2,037) dengan signifikansi 0,000 < 0,05 dan data hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,269 ≥ 2,037) dengan signifikansi 0,000< 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* berbantu media audio visual efektif terhadap motivasi dan hasil belajar Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara. Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran model *Make A Match* berbantu media audio visual dalam pembelajaran Seni Rupa, karena sudah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal" tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan-hambatan, tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk karya ilmiah skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tegal yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

5. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ika Ratnaningrum, S.Pd., M. Pd., dan Moh. Fathurrahman, S. Pd, M. Sn., dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Cahyani, S.Pd.SD Kepala SD Debong Kidul yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian sampai selesai.
9. Ganny Purnawan, S.E. S.Pd dan Sonitawati, S.Pd Guru kelas V SD Debong Kidul yang telah memberikan informasi dan bantuan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Tegal, 29 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... iii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

SURAT PERNYATAAN REFERENSI DAN SITASI v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

PRAKATA..... viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB

1. PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah 8

1.3 Pembatasan Masalah 9

1.4 Rumusan Masalah 9

1.5 Tujuan Penelitian 10

1.6 Manfaat Penelitian 11

2. KAJIAN PUSTAKA 17
2.1 Landasan Teori 14
2.1.1 Konsep Dasar Belajar..... 14
2.1.2 Model Pembelajaran 25
2.1.3 Media Pembelajaran 31
2.1.4 Konsep Dasar Seni Rupa 36
2.1.5 Konsep Dasar Motivasi Belajar 43
2.1.6 Materi Motif Batik Nusantara 49
2.2 Kajian Empiris 57
2.3 Kerangka Berpikir 72
2.4 Hipotesis Penelitian 74
3. METODE PENELITIAN 76
3.1 Desain Penelitian 76
3.2 Desain Eksperimen..... 77
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian 79
3.4 Populasi dan Sampel 80
3.5 Variabel Penelitian 81
3.6 Definisi Operasional Variabel 83
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 84
3.8 Uji Validitas Instrumen Angket 91
3.9 Uji Validitas Instrumen Tes 93

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran 109

4.2 Analisis Deskriptif Data 121

4.3 Analisis Statistik Data Penelitian 138

4.4 Uji Hipotesis 144

4.5 Pembahasan 153

4.6 Implikasi Penelitian 167

5. PENUTUP

5.1 Simpulan 169

5.2 Saran 171

DAFTAR PUSTAKA 174

LAMPIRAN 178

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Jenis Media Pembelajaran	33
3.1	Jumlah Siswa SD Debong Kidul	80
3.2	Kriteria Penskoran Angket Motivasi Belajar Siswa	91
3.3	Analisis Tingkat Kesukaran Soal	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Motif Batik Jambi 50
Motif Batik Riau..... 51
Motif Batik Pekalongan 51
Motif Batik Tasikmalaya 52
Motif Batik Poci 53
Motif Batik Serayuan 53
Motif Batik Petean 54
Motif Batik Telur Asin 55
Motif Batik Ukel 56
Motif Batik Batang 56
Bagan Kerangka Berpikir 73
Desain *Nonequevalent Control Group* 78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen 179
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol 180
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba 181
4. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur 182
5. Silabus Pembelajaran 183
6. Silabus Pengembangan Pembeajaran Kelas Eksperimen 184
7. Silabus Pengembangan pembelajaran Kelas Kontrol 187
8. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 190
9. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 201
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 211
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4 226
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 242
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 248
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3 253
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4 259
16. Lembar APKG 1 265
17. Pedoman Penilaian APKG 1 266
18. Rekapitulasi APKG 1 Kelas Kontrol 269
19. Rekapitulasi APKG 1 Kelas Eksperimen..... 270
20. Lembar APKG 2..... 271
21. Pedoman Penilaian APKG 2 272
22. Rekapitulasi APKG 2 Kelas Kontrol 276
23. Rekapitulasi APKG 2 Kelas Eksperimen..... 277
24. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Motivasi Belajar 278
25. Angket Uji Coba Motivasi Belajar 280
26. Lembar Validitas Logis Angket Motivasi Ahli 1..... 283
27. Lembar Viliditas Logis Angket Motivasi Ahli 2 287

28. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi 291
29. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas Angket Motivasi 294
30. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Seni Rupa 296
31. Lembar Angket Motivasi Belajar Seni Rupa 297
32. Analisis Indeks Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol 299
33. Analisis Indeks Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen..... 301
34. Daftar Skor Angket Motivasi Belajar..... 303
35. Hasil Analisis Deskriptif Skor Motivasi Belajar..... 304
36. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar 305
37. Kisi-Kisi Soal Uji Coba 306
38. Soal Uji Coba 310
39. Lembar Validitas Logis Soal Ahli 1..... 319
40. Lembar Validitas Logis Soal Ahli 2..... 324
41. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal 329
42. Data Uji Reliabilitas dan Validitas Soal..... 332
43. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal 334
44. Rekapitulasi Daya Beda Soal 335
45. Soal Tes Awal dan Akhir Hasil Belajar Seni Rupa..... 336
46. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Seni Rupa 340
47. Hasil Analisis Data Nilai Tes Awal Hasil Belajar 341
48. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Tes Awal 342
49. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Seni Rupa 343
50. Hasil Analisis Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar 344
51. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Tes Akhir 345
52. Deskriptor Pedoman Observasi Penilaian Aktivitas Siswa 346
53. Surat Ijin Penelitian dari UNNES PGSD Tegal 351
54. Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA 352
55. Surat Ijin Penelitian Sekolah Uji Coba SD Debong Kulon..... 353
56. Surat Ijin Penelitian SD Debong Kidul 354
57. Daftar Jurnal 355
58. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran 357

BAB 1
PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab yang membahas mengenai hal-hal yang menjadi dasar dari penelitian. Pada bagian pendahuluan dijelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang penting bagi setiap manusia. Karena melalui pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu yang berguna dalam kehidupan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan:

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

Munib (2015:36) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk memengaruhi siswa supaya mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Berdasarkan pengertian tersebut, bahwa adanya usaha sadar untuk meningkatkan kualitas hidup melalui pendidikan, baik dirasakan oleh diri pribadi

maupun negara dan bangsa. Penjelasan tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh pemerintah.

Fungsi dan tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai melalui kegiatan pembelajaran. Proses belajar yang dialami oleh siswa akan berpengaruh terhadap perubahan pada diri siswa. Proses tersebut berpengaruh terhadap tercapai tidaknya tujuan pendidikan yang diharapkan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kualitas kehidupan warga negara, pendidikan harus terus ditingkatkan. Adanya upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan mengembangkan kurikulum dan pengadaan literasi. Pelaksanaan pendidikan dilaksanakan melalui 3 jalur sebagaimana yang tertuang pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat (1) yaitu, “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang saling dapat melengkapi dan memperkaya”.

Munib (2015:82) mengatakan “Pendidikan formal adalah pendidikan berprogram, berstruktur, dan berlangsung di sekolahan”. Pendidikan formal terdiri

dari beberapa jenjang yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar adalah Sekolah Dasar (SD). Kegiatan pendidikan di SD terdiri dari kegiatan mengajar atau menyampaikan informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa sebagai penerima informasi. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan kemampuan dan kecakapan dasar kepada siswa melalui proses pembelajaran.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (20) menjelaskan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melibatkan siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta siswa dengan lingkungan belajar. Dalam hal ini guru memiliki kunci penting dalam pembelajaran. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran agar siswa dapat belajar secara sistematik dan mencapai tujuan dari pembelajaran.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab 1 Pasal 1 Ayat (1), menjelaskan "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi siswa, pada pendidikan anak usia dini, jalur formal pendidikan dasar, dan pendidikan menengah". Dapat disimpulkan bahwa guru memiliki tugas yaitu mengelola pembelajaran yang melibatkan siswa dengan lingkungan sekolah.

Guru sebagai tenaga pendidik pada lembaga pendidikan formal, harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi aktif dan tertarik untuk

mengikuti proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Pembelajaran yang efektif perlu diterapkan dalam setiap mata pelajaran di semua jenjang pendidikan salah satunya di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya Seni Rupa, Guru harus menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa senang saat menerima materi pelajaran. Proses pembelajaran diharapkan lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Uno (2016:23) Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya Seni Rupa dapat diartikan sebagai dorongan yang dimiliki siswa untuk memahami materi yang diajarkan serta melakukan perubahan tingkah laku atas dasar diri sendiri maupun rangsangan dari luar yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Motivasi belajar pada Seni Rupa salah satunya dapat ditunjukkan dengan munculnya perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran seperti memerhatikan guru saat menjelaskan materi dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran. Menurut Anitah (2014:18) siswa akan melaksanakan tindakan karena adanya motivasi sebagai penggerak bagi aktivitas belajar siswa. Guru harus mengarahkan motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi suatu dorongan dalam mencapai prestasi berupa hasil belajar yang baik.

Karwati dan Priansa (2014:169) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki fungsi sebagai pemicu bagi pencapaian prestasi. Pernyataan tersebut memiliki pengertian bahwa semakin tinggi motivasi dalam belajar maka semakin tinggi prestasi yang akan diraih siswa dalam belajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang baik. Sukmadinata dalam Karwati dan Priansa (2014:214) menyatakan bahwa hasil belajar adalah realisasi dari pengembangan kemampuan atau potensi yang dimiliki siswa. Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu pencapaian bagi siswa akibat berubahnya ranah psikologis akibat pengalaman dan proses belajar.

Guru harus mampu memunculkan motivasi belajar siswa dengan cara menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga siswa lebih leluasa dalam belajar. Model yang digunakan bukan lagi bersifat monoton seperti model konvensional, melainkan model yang bersifat fleksibel dan dinamis sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua model pembelajaran dapat digunakan untuk semua materi. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya Seni Rupa perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Model yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa harus menarik dan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Model tersebut harus bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga tujuan belajar tercapati.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB di SD Debong Kidul Kota Tegal pada hari Rabu, 5 Desember 2018 diperoleh informasi mengenai pembelajaran Seni Rupa di kelas V yaitu (1) Model pembelajaran yang digunakan guru hanya model pembelajaran konvensional, karena guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah, tanya jawab dan memberikan tugas kepada siswa; (2) Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa, banyak siswa tidak memerhatikan penjelasan guru karena siswa ribut dan bermain ketika proses pembelajaran, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, malas mengerjakan tugas dan tidak tepat waktu ketika mengumpulkan tugas; (3) Tingkat motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar Seni Rupa yang rendah, ditunjukan dengan data nilai Seni Rupa kelas VA berjumlah 33 siswa, yang belum mencapai KKM terdapat 11 siswa dan kelas VB berjumlah 34 siswa yang belum mencapai KKM terdapat 15 siswa.

Adanya permasalahan pembelajaran Seni Rupa di kelas V SD Debong Kidul. Peneliti telah menerapkan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa termotivasi dan berperan aktif dalam pembelajaran. Diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran untuk menguji keefektifan model pembelajaran. Apabila model pembelajaran yang diuji terbukti efektif, maka motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah model *Make A Match.* Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan kartu jawaban dari kartu pertanyaan pada Seni Rupa materi motif batik nusantara.

Shoimin (2014:98) Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan dan jawaban materi dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan model ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Peneliti menemukan dua hasil penelitian yang dijadikan sebagai penelitian relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Veronica Lusiana pada tahun 2015 dengan judul skripsi yaitu "Pengaruh Metode *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Santo Aloysius Turi Sleman pada materi Bahan Kimia dalam Kehidupan" dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, karena skor rata-rata motivasi belajar pada siklus I sebesar 58,13%, sedangkan pada siklus II menjadi 79,93%. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 65%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 77,53%. Hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan model *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nopiandari (2016) dari Universitas Pendidikan Ganesha dalam e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016 dengan penelitian yang berjudul "Penerapan *Make A Match* Berbantu Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio

visual siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2015/2016 SD Negeri 5 Banyuning. Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD Negeri 5 Banyuning sebanyak 40 orang.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan persentase hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 5 Banyuning. Berdasarkan tes hasil belajar, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa pada siklus I sebesar 74,5% (cukup baik) serta ketuntasan belajar sebesar 67,5%. Pada siklus II, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa sebesar 80,25% (kriteria baik) serta ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,75% dan ketuntasan hasil belajar sebesar 20%. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.

Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti telah melakukan penelitian eksperimen yang berjudul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

(1) Pembelajaran Seni Rupa di kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal, model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, karena guru hanya

menggunakan model konvensional yaitu dengan ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

(2) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran.

(3) Guru belum pernah menerapkan model *Make A Match* pada pembelajaran Seni Rupa.

(4) Guru belum pernah menggunakan media audio visual pada materi Motif Batik Nusantara.

(5) Rendahnya motivasi siswa ketika menerima materi pelajaran.

(6) Rendahnya hasil belajar Seni Rupa siswa kelas V.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, diketahui terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal. Penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu sebagai berikut:

(1) Model pembelajaran yang telah diuji keefektifanya yaitu model *Make A Match* di kelas eksperimen dan model konvensional di kelas kontrol. Kedua kelas menggunakan media audio visual berupa video sebagai media untuk menayangkan proses pembuatan batik nusantara.

(2) Materi Seni Rupa yang telah disampaikan ketika penelitian yaitu motif batik nusantara yang terdiri dari empat pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan media audio visual.

(3) Variabel yang telah diteliti yaitu motivasi belajar siswa dan hasil belajar Seni Rupa ranah kognitif pada materi motif batik nusantara.

1.4 Rumusan Masalah

Sugiyono (2016:58) menjelaskan bahwa rumusan masalah merupakan sejumlah pertanyaan yang dijawab melalui pengumpulan data pada penelitian. Rumusan masalah terdiri dari empat pertanyaan.

Kelas ekperimen menggunakan proses pembelajaran model *Make A Match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional, kedua kelas menggunakan media yang sama yaitu media audio visual berupa video pembelajaran materi batik nusantara. Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

(1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional?

(2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional?

(3) Apakah penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual efektif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara?

(4) Apakah penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memilik tujuan yang mencangkup tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian untuk mengetahui keefektifan penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara di kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal. Kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran Seni Rupa materi batik nusantara.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah fokus tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini memiliki empat tujuan khusus. Tujuan khusus penelitian ini yaitu:

(1) Menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara antara pembelajaran yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

(2) Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara antara pembelajaran yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

(3) Mendeskripsikan tingkat keefektifan model *Make A Match* berbantu media audio visual terhadap motivasi belajar siswa.

(4) Mendeskripsikan tingkat keefektifan model *Make A Match* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penilitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan. Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Berikut manfaat teoritis dan praktis pada penelitian ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis yaitu menemukan keefektifan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara pada siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pembelajaran di sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dapat memberi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Penjelasan manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Siswa

(1) Meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya Seni Rupa pada materi Motif Batik Nusantara.

(2) Melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada materi Motif Batik Nusantara.

(3) Penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara.

1.6.2.2 Bagi Guru

Memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual pada proses pembelajaran Seni Rupa, sehingga guru termotivasi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam hal pengembangan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan efisien sehingga sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik, menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan tentang penerapan model pembelajaran *Make A Match.*

BAB 2
KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka menjelaskan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian bagian kajian pustaka sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan dasar dalam melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Sugiyono (2016:83) menyatakan bahwa teori merupakan logika atau penalaran yang berisikan tentang definisi, konsep serta proporsi yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan suatu gejala. Kajian teori, menguraikan tentang konsep dasar belajar, model pembelajaran, media pembelajaran, konsep dasar seni rupa, konsep motivasi belajar, dan materi motif batik nusantara. Berikut ini merupakan penjabaran teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

2.1.1 Konsep Dasar Belajar

Pembahasan tentang konsep dasar belajar meliputi pengertian belajar, ciri-ciri belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, pembelajaran, pengertian hasil belajar, hasil belajar seni rupa, dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk memeroleh informasi yang ditunjukan dengan perubahan perilaku pada diri

seseorang setelah melewati aktivitas belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016:4) yang mendefinisikan bahwa “belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memeroleh pengetahuan baru, sehingga terjadi perubahan perilaku yang baik dalam kehidupan. Hasil dari belajar akan menunjukan suatu perubahan kelakuan bukan hanya suatu penguasaan hasil latian. (Hamalik, 2015:36)

Kompri (2016:219) “belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit.” Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka ketika belajar individu menggunakan kemampuan tiga ranah yaitu:

(1) Kognitif merupakan kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan dan penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

(2) Afektif merupakan kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

(3) Psikomotorik merupakan kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja yang mengakibatkan perubahan perilaku sebagai bentuk hasil dari pengalaman.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Proses belajar yang dilakukan oleh siswa menyebabkan perubahan yang dapat dilihat secara nyata. Siswa yang telah mengalami proses belajar dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai ciri-ciri yang menandainya. Kompri (2016:217), beberapa elemen penting yang mencirikan belajar dilakukan siswa yaitu; (1) belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku; (2) belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman; (3) untuk dapat disebut belajar, perubahan harus relatif mantap dan tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian.

Menurut Uno (2017:16) Terdapat tiga ciri orang yang memelajari suatu pengetahuan, yaitu (1) adanya objek (pengetahuan, sikap, atau keterampilan) yang menjadi tujuan untuk dikuasai; (2) terjadinya proses berupa interaksi antara seseorang dengan lingkungan dan sumber belajar (orang, media, dan sebagainya) melalui pengalaman langsung atau belajar berpartisipasi dengan berbuat sesuatu maupun pengalaman pengganti; (3) terjadinya perubahan perilaku baru sebagai akibat mempelajari suatu pengetahuan tertentu.

Menurut Hamalik (2015:49-50) belajar memiliki ciri-ciri tertentu: (1) belajar berbeda dengan kematangan; (2) belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental; (3) ciri belajar yang hasilnya relatif permanen. Belajar erat kaitannya dengan perubahan perilaku, jika perubahan perilaku terjadi tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dapat dikatakan bahwa perubahan itu karena kematangan bukan karena belajar. Perubahan perilaku disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental, misalnya sakit atau kurang gizi.

Uno (2017:15) menyatakan “ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang dan hasil belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan hasil dari interaksi siswa dengan lingkungannya.” Pernyataan tersebut diartikan bahwa untuk dapat mengetahui individu telah melakukan kegiatan belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku yang bersifat menetap. Perubahan perilaku dibandingkan antara sebelum dan sesudah individu melakukan aktivitas belajar. Apabila terjadi perubahan perilaku yang sesuai dengan kriteria keberhasilan belajar dikatakan bahwa individu tersebut telah belajar.

Berdasarkan beberapa ciri-ciri belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, disimpulkan bahwa yang menandai siswa telah melakukan aktivitas belajar yaitu: (1) belajar berkaitan dengan objek tujuan yang ingin dikuasai; (2) adanya aktivitas yang dilakukan untuk mencapai target yang dijadikan tujuan; (3) adanya perubahan tingkah laku yang sifatnya tetap sebagai bentuk hasil belajar dari suatu kegiatan, interaksi dengan lingkungan atau pengalaman yang telah dilakukan.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Belajar merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, proses belajar mengajar di sekolah dapat menimbulkan perubahan sebagai hasil dari proses yang telah dialami. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran di sekolah tergantung pada pola kegiatan belajar siswa yang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Kompri (2016:227) menjelaskan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu jasmani siswa dan faktor psikologis, yaitu kecerdasan atau inteligensi siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Faktor eksternal meliputi

lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan nonsosial atau instrumental, yaitu kurikulum, program, fasilitas belajar, guru.

Slameto (2013:54-72) menggolongkan faktor yang memengaruhi kegiatan belajar menjadi dua golongan, yakni faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi (1) faktor jasmaniah, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang yang mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi jiwa seseorang yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan; (3) faktor kelelahan, yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi jasmani dan rohani seseorang.

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu meliputi: (1) faktor keluarga, peran keluarga penting dalam memberikan pengaruh pada siswa dalam kegiatan belajar yang berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru denggan siswa, media belajar, keadaan sekolah dan (3) faktor masyarakat, seperti teman bergaul, kegiatan masyarakat dan media massa.

Rifa'i dan Anni (2015:78-9) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan ekternal peserta didik. Kondisi internal mencakup (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang

dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar. Sedangkan beberapa faktor eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik simpulan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar meliputi dua faktor: (1) faktor internal, yaitu faktor dalam diri siswa seperti kondisi fisik dan psikologisnya; (2) faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu perlu diperhatikan kondisi fisik dan psikis siswa agar selalu terjaga kesehatannya serta dibutuhkan kerjasama yang baik antara keluarga, sekolah dan masyarakat dalam proses kegiatan belajar, karena kedua faktor tersebut dapat menunjang keberhasilan proses belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

2.1.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang sangat penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. “Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik” (Susanto, 2016:19.) Pendapat lain dikemukakan oleh Hamalik (2015:57) yang mendefinisikan pembelajaran yaitu suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rifa'i dan Anni (2015:86) menjelaskan bahwa "pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. "Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahamannya tentang pengetahuan tertentu" (Ratuaman, 2015:10)

Dari beberapa pengertian tentang pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang didalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan belajar. Dicirikan dengan adanya suatu materi yang dipelajari dengan melibatkan sumber belajar dan bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap atau yang sering disebut dengan hasil belajar.

2.1.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran di sekolah akan mengarah pada pencapaian tujuan tertentu dan akan menghasilkan suatu perubahan yang biasa disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2016:22). Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Uno (2016:17) bahwa "hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu." Sementara Rifa'i dan Anni (2015:67) menjelaskan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar". Sudjana (2016:22) membagi

tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.

Bloom dalam Sudjana (2016:22-3) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yakni (1) pengetahuan atau ingatan; (2) pemahaman; (3) aplikasi; (4) analisis; (5) sintesis; dan (6) evaluasi. Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yakni (1) penerimaan; (2) jawaban atau reaksi; (3) penilaian; (4) organisasi; dan (5) internalisasi. Sedangkan pada ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi enam aspek, yakni (1) gerakan refleks; (2) keterampilan gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual; (4) keharmonisan atau ketepatan; (5) gerakan keteramplian kompleks; (6) gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah.

Susanto (2016:5) yang menyatakan bahwa “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.” Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tentang hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada diri siswa yang terjadi setelah adanya proses belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan atau keterampilan tertentu yang dimilikinya yang mencakup tiga ranah yakni ranah

kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Penelitian ini akan meneliti ranah kognitif hasil belajar siswa kelas V materi Motif Batik Nusantara.

2.1.1.6 Hasil Belajar Seni Rupa

Pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2016:22). Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2015:60) yang menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif yang menekankan aspek intelektual, ranah afektif yang menekankan pada aspek perasaan, sikap, minat, dan nilai, serta ranah psikomotorik yang menekankan pada aspek kemampuan fisik.

Melalui definisi hasil belajar secara umum, kita dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni rupa merupakan perubahan pada diri siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran Seni Rupa yang ditandai dengan kemampuan baru yang dimiliki oleh siswa berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Ciri khas yang bisa dilihat yaitu siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa dan siswa yang awalnya tidak paham menjadi paham. Sama halnya dengan pembelajaran lain yang menekankan hasil belajar pada tiga ranah, pembelajaran Seni Rupa pun menekankan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.1.7 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sangat penting karena menjadi salah satu indikator yang perlu dicapai oleh siswa dalam setiap pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Susanto (2016:12) menyatakan bahwa berdasarkan teori Gestalt tentang belajar, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, (1) siswa itu sendiri, dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani; dan (2) lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan keluarga dan lingkungan.

Susanto (2016:12-3), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, yaitu (1) faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan; dan (2) faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Susanto (2016:14-8) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat sepuluh macam, yaitu: (1) kecerdasan; (2) kesiapan anak, yaitu tingkat perkembangan organ-organ sudah berfungsi sebagai mana mestinya dalam proses belajar; (3) bakat anak, yaitu kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan; (4) kemauan belajar; (5) minat anak; (6) model penyajian materi, yaitu model dalam menyampaikan materi pelajaran yang menyenangkan,

menarik dan mudah dimengerti; (7) pribadi dan sikap guru; (8) suasana belajar, yaitu suasana pengajaran yang tenang; (9) kompetensi guru, yaitu berkompeten dalam bidangnya dan menguasai bahan yang akan diajarkan serta mamapu memilih metode belajar yang tepat; dan (10) kondisi masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu: (1) faktor intern yaitu faktor dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya meliputi kecerdasan, kesehatan fisik, sikap, kesiapan belajar, bakat, keterampilan, kreativitas, minat dan motivasi belajar; (2) faktor ekstern yaitu faktor luar dari siswa yang turut mempengaruhi hasil belajar meliputi lingkungan, suasana belajar, kompetensi guru, keluarga dan masyarakat. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut.

2.1.2 Model Pembelajaran

Guru berperan untuk mengkombinasikan model-model pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan melaksanakan aktivitas belajar. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan disenangi oleh siswa.

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Huda (2015:37) mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di

setting yang berbeda. Wisudawati dan Sulistyowati (2017:48) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan sarana yang dapat memadukan proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen seperti pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.

Majid (2016:14) model pembelajaran memiliki ciri khusus antara lain: (1) rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola rancangan yang sistematis yang digunakan oleh guru sebagai pedoman perencanaan dan pelaksanaan pengalaman belajar siswa dalam sebuah pembalajaran.

2.1.2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Perkembangan model dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan. Model-model tradisional kini mulai ditinggalkan berganti dengan model-model yang lebih modern. Salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*.

Isjoni (2010:15) menjelaskan, "*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu kelompok". Lebih lanjut Isjoni (2010:16) menjelaskan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak

digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan yang lain.

Slavin (2015:4) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Penerapan pembelajaran dalam kelas kooperatif, semua siswa diharapkan saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Huda (2015:31) menjelaskan, "Pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals*, yang artinya bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama". Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Slavin (2015:4) ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya adalah berdasarkan penelitian dasar yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Isjoni (2010:23) menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan

cooperative learning akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan tiap anggota kelompok yang memberi kesempatan bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, tidak mendominasi pembelajaran, guru terkadang berperan sebagai konselor, konsultan, dan pemberi kritik.

2.1.2.3 Model Pembelajaran Make A Match

Huda (2013:251) menjelaskan, "Pembelajaran dengan model *Make A Match* merupakan salah satu model penting dalam ruang kelas". Model *Make A Match* dapat diterapkan di semua tingkatan kelas, baik di kelas awal maupun kelas tinggi. Model *Make A Match* juga bisa di terapkan pada semua mata pelajaran. Siswa akan lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan model *Make A Match*, karena pada penerapan model ini siswa di tuntut untuk aktif dalam kegiatan diskusi di kelas.

Huda (2013:253) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *Make A Match* antara lain (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; (2) model *Make A Match* dapat menyenangkan siswa ketika pembelajaran, karena terdapat unsur permainan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih

keberanian siswa untuk tampil presentasi; (5) efektif melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu belajar.

Kelemahan model *Make A Match* menurut Shoimin (2014:218) antara lain (1) kurang efektif waktu; (2) kendala pada pasangan belajar yang kurang cocok; (3) presentasi terkadang kurang bisa dikendalikan dengan baik; (4) guru harus bijak dalam memberi hukuman; (5) menjadi membosankan apabila biasa digunakan secara terus menerus.

Solusi dari kelemahan model *Make A Match* bisa diminimalisir dengan strategi sebagai berikut: (1) guru harus bisa mengatur alokasi waktu untuk model *Make A Match* dengan cermat dan tepat, sehingga waktu lebih efektif; (2) guru harus bisa mengkondisikan siswa yang kurang cocok dalam kelompok belajar, sehingga semua siswa bisa saling bekerja sama; (3) guru harus bisa memandu jalannya presentasi dengan baik; (4) hukuman yang mendidik sangat diperlukan untuk siswa yang melanggar aturan,contoh hukuman yang mendidik adalah siswa ditunjuk untuk presentasi mewakili kelompoknya; (5) guru harus mampu menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa tidak mudah bosan.

Model *Make A Match* digunakan untuk melatih keaktifan siswa dalam diskusi kelompok dan kerjasama antar siswa. Kegiatan pembelajaran model *Make A Match*, setiap siswa diberikan satu kartu (bisa kartu pertanyaan dan bisa juga kartu jawaban), kemudian kartu tersebut dipasangkan dengan pertanyaan dn jawaban yang sesuai, setiap kelompok berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk mempresentasikan di depan kelas, pada tahap akhir guru

memberikan penilaian. Pembelajaran seharusnya bisa dirancang dengan baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2.4 Penerapan Model Make A Match Berbantu Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Rupa

Tahapan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual pada pembelajaran Seni Rupa, yaitu:

(1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

(2) Guru menjelaskan peraturan dan ketentuan model *Make A Match* yang akan digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa.

(3) Guru menayangkan video materi batik.

(4) Siswa mengamati video yang berhubungan dengan materi.

(5) Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai video yang ditayangkan sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan.

(6) Guru mengelompokkan siswa menjadi 3 kelompok besar.

(7) Kelompok pertama mendapatkan beberapa kartu pertanyaan, kelompok kedua mendapatkan beberapa kartu jawaban, dan kelompok ketiga menjadi penilai.

(8) Guru meniup peluit sebagai aba-aba bagi siswa untuk mencari pasangan dari kartu pertanyaan dan jawaban.

(9) Guru menunjuk setiap kelompok untuk mempersentasikan jawaban di depan kelas.

(10) Siswa yang lain mendengarkan penjelasan dari kelompok yang maju presentasi.

(11) Guru memberikan umpan balik.

(12) Guru memberikan penilaian kepada semua siswa.

Guru hendaknya merencanakan pembelajaran dengan baik agar mencapai tujuan yang diharapkan. Guru harus bijak dalam menyikapi pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, bahwa rencana pembelajaran tidak selalu dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Guru harus mengoptimalkan penggunaan model dan media yang digunakan, selain memiliki kelebihan, model dan media pembelajaran juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari model dan media tersebut bisa menjadi penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya mempunyai cara untuk mengantisipasi terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan di dalam kelas, misalnya mengantisipasi kelemahan yang muncul dari model maupun media yang digunakan.

Hal yang mungkin dapat menjadi penghambat dari kelemahan menerapkan model *Make A Match* berbantu media audio visual berupa video di kelas adalah sulitnya mengkondisikan siswa agar semuanya dapat aktif dalam pembelajaran, ditambah lagi dengan adanya video, siswa menjadi kurang fokus pada materi yang diberikan, namun lebih fokus pada video yang ditayangkan.

Antisipasi yang dilakukan peneliti adalah dengan memberikan pertanyaan disela-sela tayangan video tersebut berkaitan dengan materi. Pertanyaan yang diberikan juga dapat merangsang siswa agar aktif dalam pembelajaran. Penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual diharapkan dapat lebih efektif jika diterapkan dalam kelas, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa menjadi lebih baik.

2.1.3 Media Pembelajaran

Guru hendaknya menyusun suatu rancangan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran dapat mencapai tujuan jika pesan yang disampaikan oleh guru dapat sampai kepada siswa, sehingga membutuhkan suatu perantara atau media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan suatu perantara atau media pembelajaran diharapkan memengaruhi hasil belajar yang optimal.

Anitah (2008:6.11) menjelaskan, media pembelajaran merupakan "Penghubung dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan maksud agar pesan–pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya". Sanaky (2013:3) menjelaskan, "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran". Hamdani (2010:243) menjelaskan, "Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran".

Sanaky (2013:5) menjelaskan manfaat media pembelajaran yaitu (1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan ajar akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam suatu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa agar siswa lebih mudah menyerap pesan tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran dengan menggunakan suatu perantara atau media pembelajaran diharapkan memengaruhi hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang optimal menjadi tolok ukur keberhasilan suatu pembelajaran.

Tabel 2.1 Jenis Media Pembelajaran

No.	Media Pembelajaran	Contoh
1.	Media Visual	Gambar
2.	Media Audio	Kaset Suara, Radio
3.	Media Audio Visual	Video, Televisi.

Sumber: Hamdani (2010:248)

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan media audio visual yang berbentuk video dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara. Penggunaan video tersebut didasarkan pada isi materi yang berkaitan dengan proses pembuatan batik yang tidak dapat dilakukan secara nyata dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, agar siswa dapat melihat proses pembuatan batik maka peneliti menggunakan media audio visual.

2.1.3.1 Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang terdiri dari komponen audio dan visual yang diharapkan mampu memudahkan proses pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut serupa dengan penjelasan para ahli mengenai media audio visual. Anitah (2014:6.30) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan media yang terdiri dari kombinasi audio dan visual atau biasa disebut dengan media pandang-dengar. Karwati dan Priansa (2015:238) menjelaskan bahwa audio visual merupakan kombinasi media audio (pandang) dan media visual (dengar) sehingga dapat disebut dengan media pandang-dengar.

Arsyad (2014:32) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang diproduksi dengan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan secara audio dan visual. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan kombinasi antara media audio dan media visual sehingga dapat menyampaikan pesan pembelajaran berupa tayangan yang dapat dinikmati menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media audio visual yang berbentuk video.

Arsyad (2014:50) menjelaskan video merupakan gambar-gambar di dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis yang dipadukan dengan suara alamiah atau suara yang sesuai sehingga gambar terlihat hidup pada layar. Daryanto (2016:106) video merupakan kombinasi sinyal audio dan gambar gerak yang dipadukan secara sekuensial. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah hasil perpaduan antara suara dan

rangkaian gambar gerak yang diproyeksikan melalui lensa proyektor untuk menampilkan suatu keadaan atau kondisi tertentu sesuai dengan kenyataan.

Format sajian video dapat bermacam-macam mulai dari kaset, CD, DVD (Daryanto, 2016:106). Format penyajian video dalam kegiatan pembelajaran juga dapat disiasati dengan penggunaan alat LCD *proyektor* sebagai penunjang tampilan visual dan *speaker* aktif sebagai penunjang suara. Penggunaan kedua alat tersebut dapat mengatasi permasalahan penyajian video pada masalah visual yang terlalu kecil seperti pada layar televisi dan suara yang kurang maksimal.

Video dipilih sebagai media penunjang pembelajaran Seni Rupa karena memiliki kelebihan yang disampaikan beberapa ahli sebagai berikut. Daryanto (2016:105) menyatakan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat menambah dimensi baru dalam pembelajaran yang dapat membawa siswa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan tayangan yang terdapat dalam video. Karwati dan Priansa (2015:226) menyatakan bahwa pemasangan gambar, pemutaran film, rekaman, video atau radio merupakan rangsangan yang dapat membangkitkan motivasi untuk belajar.

Arsyad (2014:50) menyatakan terdapat beberapa kelebihan video sebagai media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan guru yaitu: (1) melengkapi pengalaman siswa; (2) menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat diulang-ulang; (3) mendorong dan meningkatkan motivasi belajar; (4) mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok belajar; (5) menyajikan peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung; (6) dapat ditunjukkan pada

kelompok kecil, besar, maupun perorangan; (7) menghemat waktu dan memudahkan pembelajaran.

Media video memiliki kekurangan yaitu jika terjadi pemadaman listrik, video rusak dan macet saat diputar, maka proses pembelajaran tidak berjalan sesuai rencana pembelajaran yang telah dirancang. Solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut, guru dapat menampilkan video melalui layar laptop saja tanpa menggunakan LCD yang menggunakan listrik.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran tidak terkecuali pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara. Kelebihan yang dimilliki video dapat melengkapi penerapan model *Make A Match*. Video sebagai salah satu media audio visual mampu mengatasi perbedaan pengalaman, mengkonkretkan hal abstrak, menanamkan konsep dasar yang benar dan realistis serta memotivasi siswa dalam belajar. Keempat keunggulan tersebut yang menjadi dasar peneliti untuk menggunakan media audio visual dengan jenis video sebagai media bantu model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara di kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal.

Berdasarkan uraian tersebut, video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang memiliki manfaat bagi pembelajaran. Audio visual dianggap mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan memudahkan pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

2.1.4 Konsep Seni Rupa

Pada bagiam konsep dasar Seni Rupa akan dijelaskan mengenai: pengertian Seni Rupa, tujuan Seni Rupa di sekolah dasar, fungsi Seni Rupa di sekolah dasar, unsur-unsur Seni Rupa, dan pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

2.1.4.1 Pengertian Seni Rupa

Pada hakikatnya seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakan jiwa perasaan manusia (Pamadhi, 2014:1.6) Seni Rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi oleh indera mata (Sumanto 2006:7). Pendapat lain dikemukakan oleh Tarjo (2004:16) yang menyatakan bahwa "Seni Rupa merupakan salah satu cabang seni, yang mengungkapkan karyanya melalui media rupa (garis, bidang/bentuk, warna)." Menurut Pamadhi dan Sukardi (2014:1.4) keterampilan Seni Rupa adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk.

Pembelajaran Seni Rupa tentunya siswa akan menghasilkan suatu karya. Karya rupa merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan, dan perasaan terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya (Pamadhi dan Sukardi, 2014:1.3). Seni Rupa di SD pada dasarnya sama seperti pendidikan seni lainnya baik tari maupun musik yang mengarah pada pengajaran keterampilan, pengetahuan maupun nilai-nilai budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016:263) yang menyatakan bahwa "Seni Rupa di SD pada dasarnya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai

dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa Seni Rupa adalah ungkapan ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui bentuk karya yang terdiri dari unsur rupa berupa titik, garis, bidang, ruang, bentuk atau wujud, warna dan tekstur serta dapat diamati oleh indera mata dan peraba. Seni Rupa memberikan suatu keindahan bagi diri sendiri maupun bagi penikmatnya.

2.1.4.2 Unsur-Unsur Seni Rupa

(Sumanto, 2006:7) Seni rupa pada dasarnya diciptakan menggunakan unsur-unsur rupa. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa Seni Rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi oleh indera mata. Pamadhi (2014:2.58) menjelaskan unsur-unsur Seni Rupa yaitu garis, warna, bidang, ruang dan tekstur.

Garis merupakan perpanjangan dari titik-titik yang memiliki panjang namun relative tidak memiliki lebar. Garis dapat berperan sebagai penghubung dua titik menjadi sumbu penyilang atau pembatas bidang. Perpaduan garis satu dengan garis lainnya akan menghasilkan suatu bentuk. Garis bisa berupa torehan, coretan, batas yang dibuat dengan cara menggores dengan benda tajam, mencoret dengan pewarna atau berupa kesan goresan antara warna dan benda satu dengan yang lain.

Warna merupakan unsur rupa yang paling mudah untuk ditangkap oleh indera mata seseorang ketika ada cahaya. Warna memberikan kesan indah bagi seseorang yang melihatnya. Pada dasarnya warna terdiri dari tiga warna pokok

yaitu: merah, kuning dan biru. Ketiga warna tersebut bila dicampur antara satu dan yang lainnya dapat memunculkan warna lain yaitu warna sekunder dan tersier. Warna yang digunakan seseorang dalam karyanya sesungguhnya memiliki karakter dan kesan tersendiri yang dapat mewakili perasaan.

Bidang, dihasilkan dari perpaduan atau perpotongan garis dengan garis. Sedangkan bidang dengan bidang akan menghasilkan bentuk. Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi.

Ruang merupakan kumpulan dari garis sehingga membentuk satuan, atau bentukan sengaja membuat objek yang mempunyai volume. Jenis bentuk ada dua yaitu geometris dan informal.

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda. Tekstur memberi kesan ilusi pada mata seperti tekstur kasar bisa memberi kesan mengecil atau menciut. Sedangkan tekstur halus bisa memberi kesan meluas atau melebar.

2.1.4.3 Tujuan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar

Susanto (2016:270) Tujuan pembelajaran seni adalah mengajarkan seni melalui pengalaman berseni atau melalui kegiatan berproduksi. Tujuan pendidikan Seni Rupa di sekolah adalah menyiapkan anak untuk berpengetahuan, berkecakapan, dan berkemampuan dalam tingkat dasar agar kelak mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan pendidikan Seni Rupa dapat diwujudkan melalui pembelajaran efektif yang disusun oleh guru dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan berkesenian. Siswa

diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan cara berpikir kritis dan berkemampuan menuangkan gagasan dalam bentuk suatu karya.

Susanto (2016:275) Tujuan pendidikan Seni Rupa di SD yang sering dibahas dikalangan pendidikan yaitu: (1) Untuk mengembangkan bakat seni dan sensitivitas; (2) Untuk mengembangan persepsi. Diharapkan siswa mampu mendapatkan persepsinya dari suatu objek kemudian mampu mengungkapkannya dalam suatu bentuk karya Seni Rupa; (3) Melatih mengembangkan apresiasi seni, agar dapat menimbulkan kepekaan siswa dan menimbulkan perasaan senang; (4) Mengembangkan kreativitas, seni dapat mengembangkan kreativitas siswa; (5) Mengembangkan ekspresi anak, yaitu guru berperan dalam merancang pembelajaran yang dapat memberikan keleluasaan siswa untuk berekspresi melalui Seni rupa; dan (6) Mengembangkan pengalaman visual estetis, yaitu tujuan pembelajaran seni adalah membantu siswa dalam penguasaan pengalaman estetis yang memungkinkan memancing pengalaman.

2.1.4.4 Fungsi Seni Rupa di Sekolah Dasar

Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar diharapkan mampu menjadi sarana bagi siswa menyalurkan ekspresi, melatih kepekaan siswa terhadap keindahan dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Tarjo (2004:36) mengklasifikasikan fungsi Seni yang bersumber pada pandangan Feldman yang meliputi: (a) fungsi individual, digunakan untuk kepentingan ungkapan rasa/emosi perorangan; (b) fungsi sosial, digunakan untuk kepentingan

masyarakat; dan (c) fungsi fisik, digunakan berkaitan dengan sentuhan estetis/keindahan.

Menurut Pamadhi (2014:11.24) seni sebagai bagian dari alat pendidikan memiliki fungsi yang berarti bagi perkembangan anak didik, diantaranya pendidikan seni sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media pembinaan kreativitas, serta sebagai media pengembangan hobi dan bakat. Berikut penjelasannya:

(1) Seni sebagai media ekspresi

Manusia itu selalu mengugkapkan angan-angan dan pikirannya, perasan dalam berbagai hal sebagai pernyataan, komunikasi, maupun ungkapan segala macam kebutuhannya. Oleh karenanya, manusia membutuhkan media atau alat menyalurkan ungkapan tersebut. Anak kadang sulit menyampaikan isi perasaan karena kemampuan berbahasa yang masih terbatas, maka melaui berbagai medium anak mencoba mengungkapkan. Pada kesempatan ini pendidikan adalah usaha untuk memfasilitasi anak untuk mengungkapkannya. Seni memberikan kesempatan ide dan pikiran diungkapkan melalui bentuk gambar.

(2) Seni sebagai Media Komunikasi

Anak diberikan media untuk mengungkapkan secara nyata sehingga terwujud karya seni. Maka sisi lain yang juga harus menjadi titik perhatian adalah cara mengungkapkannya. Cara pengungkapan ini bertumpu pada komunikasi. Komunikasi adalah usaha anak untuk mampu mengutarakan pendapat dengan jelas, teratur, dan mudah dipahami orang lain. Jika anak telah menemukan media ekspresi yang cocok, kini saatnya ide dan perasaan itu diungkapkan secara teratur,

atau dikomunikasikan dengan teratur. Dengan demikian, pendidikan seni sebenarnya adalah pelatihan berkomunikasi lewat karya seni. Karena, pendidikan seni melatih ungkapan komunikasi dikemas dalam tampilan menarik, indah, dan menyenangkan orang lain.

(3) Seni sebagai Media Pembinaan Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kiat seseorang untuk mempertahankan hidup melalui usaha yang ulet, tekun, dan inovatif sehingga tidak kekurangan akal dalam menghadapi kesulitan dan tantangan hidup. Pada dasarnya pendidikan seni adalah pendidikan kreatif, yaitu pendidikan untuk memberikan kesempatan anak untuk berkembang sesuai dengan naluri dalam memecahkan permasalahan yang dihadap sehari-hari secara mandiri. Pendidikan kreatif dalam pendidikan seni dilatihkan melalui tiga medium: gerak yang dilatihkan melalui pembelajaran Seni Tari, suara yang dilatihkan melalui pembelajaran Seni Suara, dan kreativitas mencipta bentuk sebagai *inbond activity* melalui pembelajaran Seni Rupa.

(4) Seni sebagai Media Pengembangan Hobi dan Bakat

Salah satu tugas pendidikan seni adalah mengenali potensi yang ada. Potensi anak secara kodrati mempunyai sifat berbeda, sebab setiap anak mempunyai corak, karakter, dan penampilan yang berbeda-beda.

Terdapat tiga tipe anak yang mempunyai kemampuan memahami seni: anak yang mempunyai bakat adalah anak yang cepat menerima tanggapan seni serta mengungkapkannya dalam bentuk produksi seni, pengetahuan seni, serta apresiasi seni. Sedangkan anak yang berbakat sedikit adalah anak yang mempunyai pemahaman seni dan dapat mengutarakan walaupun kuantitasnya rendah

dibandingkan tipe sebelunya. Anak yang mempunyai apresiasi tinggi, namun pemahaman tentang wujud, irama, serta komposisi (pengetahuan seni) belum sepenuhnya tampak dalam bentuk produksi karya.

2.1.4.5 Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar

Seni di SD pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Di SD pendidikan tentang Seni Rupa masuk kedalam mata pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) pada KTSP. Mata pelajaran SBK mencakup tiga sub materi seni, yaitu Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Rupa. Pembelajaran Seni Rupa merupakan salah satu sub materi dalam mata pelajaran SBK yang memiliki peran penting bagi siswa karena bermanfaat bagi pertumbuhan mental, melatih mengungkapkan rasa dalam diri siswa, mengembangkan kepekaan rasa keindahan, kreativitas dan menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri.

Pendidikan Seni Rupa di SD tidak hanya memberikan bekal keterampilan pada siswa melainkan juga memberikan pengetahuan tentang Seni Rupa dan pengalaman siswa dalam berkesenian. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumanto (2006:20) yang menyatakan bahwa “Pendidikan Seni Rupa untuk anak SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif Seni Rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan.”

Sesuai silabus SBK di kelas V, terdapat dua kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi Seni Rupa yaitu: (1) KD 9.1 Mengidentifikasi Batik Nusantara; dan (2) KD 9.2 Mendeskripsikan proses pembuatan batik. Guru dituntut menjelaskan teori yang berkaitan dengan kedua kompetensi dasar

tersebut, yang kemudian akan menjadi acuan untuk melakukan penilian yang berkaitan dengan aspek kogitif. Penilaian dilakukan untuk mengetahui seberapa mendalam siswa memahami pengetahuan yang berkaitan dengan materi Motif Batik Nusantara.

Hasil penilaian tersebut yang akan dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Motif Batik Nusantara siswa kelas V di SD Debong Kidul Kota Tegal.

2.1.5 Konsep Motivasi Belajar

Hal-hal yang akan dibahas pada bagian motivasi belajar adalah: pengertian motivasi belajar, faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar, dan indikator atau ciri-ciri motivasi belajar. Uraiannya sebagai berikut:

2.1.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dasar bagi seseorang untuk bergerak demi mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi didasari oleh adanya motif. Motif menurut Sumantri (2015:373) berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move.* Oleh karena itu, motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan *driving force*. Sedangkan menurut Uno (2017:27) motif merupakan suatu tenaga potensial untuk terjadinya perilaku atau tindakan, sedangkan motivasi merupakan proses pengarahan dan penguatan motif itu untuk diaktualisasikan dalam perbuatan nyata.

Motivasi ialah suatu rangkaian usaha berbentuk kekuatan yang berfungsi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sumantri, 2015:374). Selanjutnya Uno (2017:9) mengemukakan bahwa "motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/ aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya". Hamalik (2015:106) mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Kompri (2016:230-1) Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu: (1) adanya kebutuhan, ini terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dia miliki dengan apa yang dia harapkan; (2) adanya dorongan, dorongan menjadi kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan atau tujuan yang hendak dicapai; dan (3) adanya tujuan, ini adalah inti dari suatu kegiatan belajar yaitu adanya hal yang ingin dicapai oleh individu.

Motivasi sangat diperlukan siswa dalam proses belajar. Menurut Hamalik 2011 dalam Kompri (2016:231) motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Uno (2017:27) mengemukakan ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, anatara lain dalam: (1) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar; (2) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai; (3) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar; dan (4) menentukan ketekunan belajar. Motivasi dan belajar

merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar.

Sumantri (2015:381) dibedakan menjadi dua antara lain: (1) motivasi ekstrinsik, yang kegiatan belajarnya dimulai dan dilanjutkan berdasarkan atas kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajar itu sendiri, misalnya karena ingin mendapatkan hadiah atau menghindari hukuman; (2) motivasi intrinsik, yang kegiatan belajarnya dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu keinginan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar, misalnya ingin mengetahui seluk beluk suatu masalah, ingin menjadi orang yang terdidik, dan ingin menjadi orang yang ahli disuatu bidang tertentu.

Sumantri (2015:379) Motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri seseorang baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, memberi arah dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta berperan dalam hal penumbuhan beberapa sikap positif seperti kegairahan, rasa senang belajar sehingga menambah pengetahuan dan keterampilan.

Uno (2015:27) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Berdasarkan penjelasan mengenai definisi motivasi belajar, maka dapat diartikan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik, yang muncul sebagai dorongan untuk

mengarahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Siswa yang motivasi belajarnya tinggi akan giat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan sebaliknya siswa yang motivasi belajarnya rendah maka dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat. Dalam pembelajaran guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2.1.5.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri individu yang sering disebut dengan motivasi murni dan bisa juga muncul sebagai akibat adanya rangsangan dari luar diri individu yang mempengaruhi kegiatan belajar. Uno (2017:23) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Faktor ektrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:101-7), terdapat enam faktor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi yang memiliki dampak terhadap motivasi belajar peserta didik, yaitu: (1) sikap; (2) kebutuhan; (3) rangsangan; (4) afeksi; (5) kompetensi; dan (6) penguatan. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

(1) Sikap

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa, atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap memiliki

pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik karena sikap itu membantu peserta didik dalam merasakan dunianya.

(2) Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan mana yang dialami peserta didik sekarang ini akan bergantung pada sejarah belajar individu, situasi sekarang, dan kebutuhan terakhir yang dipenuhi. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan di dalam memenuhi kebutuhanya.

(3) Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Setiap peserta didik memiliki keinginan untuk mempelajarai sesuatu dan memiliki sikap positif terhadap materi pembelajaran. Apabila mereka tidak menemukan proses belajar yang merangsang, maka perhatiannya akan menurun.

(4) Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional-kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Peserta didik merasakan sesuatau saat belajar, dan emosi peserta didik tersebut dapat memotivasi perilakunya kepada tujuan. Afeksi dapat menjadi motivator intrinsik. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong peserta didik untuk belajar keras.

(5) Kompetensi

Manusia pada dasarnya memiliki keinginan utuk memperoleh kompetensi dari lingkunganya. Peserta didik secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Karena kesadaran kompetensi memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku, peserta didik yang sedang belajar dan dapat merasakan kemajuan belajarnya merupakan peserta didik yang termotivasi dengan baik untuk melanjutkan usaha belajarnya.

(6) Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penggunaan penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar bisa berasal dari dalam dan dari luar individu. Motivasi belajar yang berasal dari dalam individu dipengaruhi faktor-faktor seperti sikap, kebutuhan, afeksi, kompetensi, dorongan dan keinginan. Motivasi belajar yang berasal dari luar individu dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti adanya rangsangan yang diberikan oleh pendidik berupa kegiatan belajar yang menarik, adanya penguatan yang diberikan oleh pendidik dalam pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, agar siswa memiliki motivasi belajar sehingga mampu mencapai suatu keberhasilan dalam kegiatan belajarnya.

2.1.5.3 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2015:23), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan penjelasan mengenai indikator yang telah dibahas, dapat diketahui bahwa seorang siswa yang memiliki ciri-ciri tersebut dalam pembelajaran di sekolah, artinya siswa tersebut memiliki motivasi yang kuat. Ciri-ciri motivasi seperti tekun, ulet, tidak mudah putus asa, memiliki minat yang besar, tidak cepat puas dengan apa yang dicapai, senang mencari solusi untuk memecahkan masalah menjadi sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.6 Materi Motif Batik Nusantara

Hamidin (2010:7) kata "batik" berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa yaitu "amba", yang bermakna "menulis" dan "titik" yang bermakna "titik". Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi pada 2 Oktober 2009.

Batik merupakan kerajinan seni rupa yang telah menjadi bagian budaya Indonesia. Seni batik dapat diartikan sebagai seni gambar diatas kain. Motif pada batik dibentuk oleh cairan lilin dengan menggunakan canting pada batik tulis dan alat cap pada batik cap. Setelah diberi malam, kain batik dicelupkan kedalam

warna. Diawali dengan warna muda dan cerah. Pencelupan dilanjutkan dengan warna yang lebih tua atau gelap. Setelah beberapa kali proses pewarnaan, kain yang telah dibatik dicelupkan kedalam bahan kimia untuk melarutkan lilin.

Batik merupakan hasil karya yang telah menjadi bagian budaya Indonesia. Seni batik dapat diartikan sebagai seni gambar diatas kain. Batik tulis menggunakan alat berupa canting untuk membuat motif batik pada kain sedangkan batik cap menggunakan alat stempel untuk membuat motif pada kain.

Waktu pengerjaan batik tulis lebih lama dari pembuatan batik cap. Batik merupakan budaya asli yang berasal dari Indonesia, kita sebagai warga negara harus bangga dan melestraikan kebudayaan batik.

Terdapat banyak motif batik yang terdapat di Indonesia, berikut ini macam-macam motif batik nusantara:

(1) Batik Jambi

Kain dasar batik jambi diberi pewarna alami dari tanaman dan buah-buahan. Motif batik jambi umumnya diambil dari alam, seperti: tumbuhan, hewan, dan aktivitas warga sehari-hari. Motif batik jambi yang terkenal yaitu motif merak ngeram.

Gambar 2.1 Motif Batik Jambi

(2) Batik Riau

Batik Riau, ada batik selerang dan batik tabir. Batik selerang dikabarkan telah hilang. Batik tabir warnanya terang dan cerah, seperti, merah, kuning, dan hijau. Motif batik Riau adalah bunga-bunga yang ada di Riau, seperti bunga binatang, cempaka, dan kenduduk.

Gambar 2.2 Motif Batik Riau

(3) Batik Pekalongan

Motif batik pekalongan kuno berbentuk tentara Belanda atau tank tentara. Namun, kini motif batik pekalongan lebih cenderung ke motif bunga. Masyarakat menyebutkan motif buketan.

Gambar 2.3 Motif Batik Pekalongan

(4) Batik Tasikmalaya

Tasikmalaya terletak di Jawa Barat. Batik Tasikmalaya memiliki warna cerah. Motifnya memiliki kekhususan tersendiri, yaitu tumbuhan dan hewan. Tumbuhan seperti bunga dan daun. Batik tasik hampir sama dengan batik Garut hanya warnanya lebih cerah.

Gambar 2.4 Motif Batik Tasikmalaya

Murtono (2011:64), Kain batik merupakan hasil karya seni rupa. Motif hias kain batik dibuat sangat beragam. Motif hias batik ada yang merupakan motif asli dari nenek moyang. Ada pula motif batik yang merupakan percampuran dari motif asli dan motif kebudayaan negara lain. Masing-masing motif itu memiliki keunikan tersendiri. Keunikanya terletak pada bentuk dan makna dari motif tersebut.

(5) Batik Tegal

Batik Tegal atau disebut batik Tegalan didominasi warna coklat dan biru. Ciri khas lain batik Tegalan sebagaimana ciri khas batik pesisiran adalah berwarna-warni. Motif ini tak dimiliki daerah lain sehingga tampak eksklusif. Motifnya banyak mangadaptasi dari aneka flora dan fauna disekitar kehidupan masyarakat di kota Tegal.

Batik Poci dalam teknik pembuatannya menggunakan teknik tulis, kain katun dan warna yang digunakan warna remasol yaitu warna jingga, hijau dan hitam. Batik poci terinspirasi dari kebiasaan masyarakat Tegal minum teh kental yang disajikan di poci. Batik poci memiliki dua bagian yaitu kepala kain dan badan kain. Kepala kain terdiri dari hiasan pinggir, papan, dan tumpal yang merupakan bagian terpenting dari sehelai kain sarung.

Gambar 2.5 Motif Batik Poci

(6) Batik Banyumas

Motif batik Banyumas yaitu motif serayuan yang memiliki bentuk sungai Serayu yang berkelok-kelok, Sebagai motif pendukung dibubuhkan unsur bunga dan dedaunan yang tertebar pada alur bidang yang membentuk sungai sehingga terkesan seperti bunga-bunga yang terhanyut.

Gambar 2.6 Motif Batik Serayuan

(7) Batik Purbalingga

Batik Purbalingga hampir mirip dengan batik Banyumas, karena Purbalingga memang pernah satu karisidenan dengan Banyumas. Batik di Indonesia digolongkan dalam tiga kategori, yaitu batik keraton, batik pesisiran dan batik pedalaman. Batik Purbalingga termasuk ke dalam batik pedalaman, yang cenderung memiliki motif lebih besar dan ekspresif dengan motif tumbuh-tumbuhan, binatang air, dan binatang kecil seperti tawon dan semut. Batik tulis Purbalingga adalah satu diantara beragam batik yang ada di Indonesia.

Proses pewarnaan pada Batik Purbalingga menggunakan pewarna alami yaitu dengan cara pencelupan ke dalam larutan kayu mahoni dan jantung pisang, warna yang khas pada Batik Purbalingga yaitu identik dengan warna hitam dan coklat. Untuk mewarnai, mereka harus pergi ke sentra industri batik di Sokaraja, Banyumas. Perajin batik di Kabupaten Purbalingga secara umum belum bisa mewarnai sendiri. Sehingga kondisi ini mengakibatkan biaya produksi makin meninggi.

Gambar 2.7 Motif Batik Petean

(8) Batik Brebes

Batik Salem atau yang dikenal dengan motif Batik Brebesan adalah salah satu kekayaan asal Kabupaten Brebes, yang telah menjadi komoditas ekonomi warga Desa Bentar dan Bentarsari Kecamatan Salem. Motif dari batik salem yang menggambarkan produk unggulan Kota Brebes dalam satu helai kain bergambar kangkung, bebek dan juga bawang merah, gambar bebek menunjukan penghasil telur asin, karena merupakan salah satu produk unggulan daerah Brebes. Motif tersebut sengaja diciptakan oleh seorang perajin batik salem dari Desa Bentar Salem. dengan maksud memberi sumbangsih kepada daerah Brebes.

Gambar 2.8 Motif Batik Telur Asin

(9) Batik Pemalang

Batik Pemalang sudah ada sejak dahulu kala, dengan adanya motif klasikan yang pakem maupun ragam hias. Batik Pemalang telah banyak diproduksi dalam berbagai corak dan bahan, dan telah digunakan sebagai pakaian resmi, seragam sekolah maupun harian. Ciri khas batik pemalang terletak pada motifnya digali dari kekayaan budaya jawa, yang erat hubungannya dengan kebudayaan daerah. Batik Pemalang mempunyai filosofi cukup dalam juga mempunyai nilai-nilai seni

tinggi dan khas. Berbagai daerah memiliki ciri khas dalam model dan motif masing-masing begitu juga dengan batik dari Kabupaten Pemalang.

Gambar 2.9 Motif Batik Ukel

(10) Batik Batang

Batik Batang keratonan dengan ragam gaya khas keratonan dikenal juga sebagai batik Jawa, batik Batang pedalaman. Corak warna pada batik Batang keratonan banyak menggunakan corak warna sogan ireng-irengan atau coklat kehitam-hitaman.

Motif-motif pada batik Batang keratonan terdiri dari motif berbentuk geometris dan campuran motif geometris dengan motif bebas. Batik Batang yang mendapat pengaruh motif kraton Mataraman banyak menggunakan motif-motif udan liris, sido mukti, romo ukel, kawung, parang atau seno, dan lain sebagainya.

Gambar 2.10 Motif Batik Batang Keraton

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang pernah dilaksanakan dalam penerapan penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran *Make A Match*, media audio visual, motivasi, dan hasil belajar antara lain:

(1) Muktinurasih (2014) dalam Jurnal Penelitian Pendidikan berjudul "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Apresiasi terhadap Keunikan Seni Musik Daerah Setempat dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Randudongkal*"*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbaikan pada kegiatan belajar siswa dan hasil dari penggunaan media pembelajaran Audio Visual dalam materi apresiasi musik rakyat. Selama siklus I hanya ada 16 dari 34 siswa yang lulus (47,07%), pada siklus pertama terdapat 20 dari 34 siswa yang lulus (74,24%), dan pada siklus kedua ada 28 dari 34 siswa yang lulus (82,35%) . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pada akhir siklus kedua ini, indikator keberhasilan keseluruhan telah mencapai frekuensi yang dibutuhkan.

(2) Tarigan (2014) dari Universitas Negeri Medan dalam Jurnal Kreano Volume 5 Nomor 1 Bulan Juni Tahun berjudul "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya dengan menggunakan model *Make A Match* di kelas V SD Negeri

050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pada siklus I Pertemuan I skor aktivitas guru adalah 82,14 dengan kriteria baik dan aktivitas belajar adalah aktif. Tindakan dilanjutkan sampai dengan siklus ke II. Pada pertemuan II siklus II skor aktivitas guru adalah 96,42 dengan kriteria sangat baik dan aktivitas belajar klasikal adalah sangat aktif. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan penelitian berhasil karena nilai indikator aktivitas belajar siswa dan jumlah siswa yang dinyatakan aktif secara klasikal telah mencapai 80%. Dengan demikian maka penggunaan model *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang pada mata pelajaran Matematika materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal.

(3) Purwono (2014) dari Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 2 Halaman 127-144, Edisi Bulan April Tahun 2014 berjudul “Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP N 1 Pacitan.” Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui perencanaan guru dalam menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Pacitan, (2) mengetahui keterampilan guru dalam menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan di SMP Negeri 1 Pacitan, (3) mengetahui hambatan menggunakan media audio visual di SMP Negeri 1

Pacitan, dan (4) untuk menggambarkan hasil pembelajaran siswa dalam menggunakan media audiovisual tentang mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Pacitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual sangat efektif digunakan dan mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media audio visual pada siswa berdampak pada daya serap materi yang mengalami peningkatan. Implementasi proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Pacitan menggunakan media audio visual sangat interaktif dan antusias, siswa menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar.

(4) Ulfa (2015) dari Universitas Negeri Semarang dalam Journal of Elementary Education Volume 4 Nomor 1 Bulan Januari Tahun 2017 berjudul "Keefektifan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS.*"* Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan: apakah ada perbedaan hasil belajar materi Mengenal Sejarah Uang peserta didik kelas III antara yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen, dengan *nonequivalent control group design.* Populasinya yaitu 64 peserta didik kelas III di SD Negeri Debong Tengah 01 dan 03 Kota Tegal. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Sampel untuk kelas eksperimen sebanyak 32 dan kontrol sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen dan kontrol yaitu 38,04 dan 40,31. Rata-rata nilai tes akhir kelas ekperimen dan kontrol sebesar 80,13 dan 72,59. Pengaruh metode *Make A*

Match terhadap hasil belajar peserta didik yaitu 9,81. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung = 3,126 (t tabel = 2,006). Nilai signifikansi sebesar 0,003. Hal ini berarti thitung > ttabel (3,126 > 2,006) dan nilai signifikansi < 0,05 (0,003 < 0,05). Berdasarkan kriteria uji analisis akhir/pengujian hipotesis, sehingga Ho ditolak dan simpulannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III SD yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Make A Match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

Hasil penelitian dari nilai hasil belajar peserta didik, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen sebesar 80,13, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,59. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Mengenal Sejarah Uang pada peserta didik kelas III antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Make A Match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.

(5) Masfufah (2015) dari Universitas Negeri Semarang dalam Joyful Learning Journal berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Problem Based Learning dengan Media Audio visual”.

Hasil penelitian, disimpulkan bahwa pembelajaran IPA melalui model Problem Based Learning dengan media audio visual meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, kualitas

iklim pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.

(6) Rubianto (2015) dari Untan Pontianak dalam *Jurnal Untan* FKIP berjudul "Keefektifan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS.*"* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *make a match* dengan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah pada materi koloid, 2) pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid, 3) motivasi siswa terhadap model *Make A Match* pada materi koloid. Bentuk penelitian adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *nonequivalent control group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Alat pengumpul data yang berupa tes hasil belajar dan angket motivasi siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Make A Match* dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode ceramah pada materi koloid. Nilai *Effect size* yang diperoleh adalah 0,53 dengan kategori sedang. Rata-rata motivasi siswa terhadap model *make a match* sebesar 79,92% tergolong sangat kuat.

(7) Hartati (2015) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Joyful Learning Journal* berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Quantum Teaching* dengan Media Audio Visual".

Hasil penelitian, disimpulkan melalui model *quantum teaching* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas

VD SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

(8) Ansori (2015) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Joyful Learning Journal* berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Talking Stick* dengan Media Audio Visual". Hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil simpulan: keterampilan guru meningkat dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa meningkat dengan kategori sangat baik, dan hasil belajar siswa secara klasikal meningkat dengan kategori sangat tinggi.

(9) Nopiandari (2016) dari Universitas Pendidikan Ganesha dalam *e-Journal PGSD* Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016 berjudul "Penerapan *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2015/2016 SD Negeri 5 Banyuning. Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD Negeri 5 Banyuning sebanyak 40 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode tes. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian

menunjukkan terjadi peningkatan persentase hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 5 Banyuning. Berdasarkan tes hasil belajar, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa pada siklus I sebesar 74,5% (cukup baik) serta ketuntasan belajar sebesar 67,5%. Pada siklus II, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa sebesar 80,25% (kriteria baik) serta ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,75% dan ketuntasan hasil belajar sebesar 20%. Jadi, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.

(10) Bulan (2016) dari Universitas Negeri Surabaya dalam *Jurnal PGSD* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2016 berjudul "Penggunaan Media Video Sunan Bonang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." Hasil observasi pada kegiatan magang diketahui rata-rata nilai ulangan harian siswa masih belum mencapai Kriteria ketuntasan minimum (KKM). Penyebabnya adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru, materi masih bersifat konvensional dan tidak ada umpan balik dari siswa. Solusi yang diberikan yaitu menggunakan media video Sunan Bonang. Aktivitas guru mencapai 76,38% pada siklus I dan 98,61% pada siklus II. Aktivitas siswa mencapai 76,25% pada siklus 1 dan 95% pada siklus II. Hasil belajar siswa mencapai 76,92% pada siklus I dan 96,15% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video Sunan

Bonang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 7 Sub Tema 2 pembelajaran empat.

Hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa: (1) Aktivitas guru dalam pembelajaran tematik tema 7 "Sejarah Peradaban Indonesia" Sub Tema 2" Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia" pembelajaran 4 dengan menggunakan media video Sunan Bonang di kelas V SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya dinyatakan meningkat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari 76,25% pada siklus I menjadi 98,61% pada siklus II. (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik tema 7 "Sejarah Peradaban Indonesia" Sub Tema 2 "Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia" pembelajaran 4 dengan menggunakan media video Sunan Bonang di kelas V SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya dinyatakan meningkat.Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yaitu dari 76,25% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II. (3) Aktivitas guru dalam pembelajaran tematik tema 7 "Sejarah Peradaban Indonesia" Sub Tema 2 " Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia" pembelajaran 4 dengan menggunakan media video Sunan Bonang di kelas V SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya dinyatakan meningkat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yaitu dari 76,92% pada siklus I menjadi 96,15% pada siklus II.

(11) Surahmadi (2016) dari Universitas Muhammadiyah Metro dalam *Jurnal Pendidikan Fisika* berjudul "Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA".

Hasil penelitian analisis dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik bermain kartu pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Temanggung.

(12) Ardiani (2017) dari Universitas Negeri Surabaya dalam *Jurnal PGSD* Volume 5 Nomor 3 Tahun 2017 berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Mengidentifikasi Jenis Pekerjaan pada Materi IPS dalam Tema 8 Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya." Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *make a match* untuk mengidentifikasi jenis pekerjaan pada materi IPS dalam tema 8 kelas IV SDN Kebraon II Surabaya. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Terdapat pengaruh yang signifikan pada pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *make a match*. Hal ini dibuktikan dari perhitungan uji t dengan menggunakan analisis SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah nilai sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* efektif dan berpengaruh untuk mengidentifikasi jenis pekerjaan pada materi IPS dalam tema 8 Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya.

Hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas model pembelajaran *make a match* untuk mengidentifikasi jenis pekerjaan pada materi IPS tema 8 kelas IV SDN Kebraon II Surabaya, maka dapat disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttes* di kelas eksperimen mempunyai pengaruh. Hal ini

dibuktikan dari perhitungan uji t dengan menggunakan analisis SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah nilai sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *Make A Match*. Selain itu dari keempat indikator dalam menentukan efektivitas pembelajaran menurut Slavin (2009:52) bahwa efektivitas pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator yaitu mutu pengajaran, tingkat pengajaran yang tepat, intensif, dan waktu. Dari empat indikator tersebut telah dikemukakan, dilaksanakan dan dicapai dalam penelitian, sehingga model pembelajaran *Make A Match* efektif untuk mengidentifikasi jenis pekerjaan pada materi IPS tema 8 kelas IV SD.

(13) Fitriani (2017) penelitian tesis dari Pascasarjana Universitas Negeri Malang dalam *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume 2 Nomor 12 Bulan Desember berjudul "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas IV. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang tahun pelajaran 2016/2017 yang

berjumlah 31 siswa, terdiri atas 16 laki-laki dan 15 perempuan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, tes, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu persentase keterampilan sosial siswa pada siklus I mencapai 79,51% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,5%. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 81,61% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa terjadi karena penerapan pendekatan *Make A Match* berbantuan kartu bergambar.

(14) Rahayu (2017) dari Universitas Negeri Surabaya dalam Jurnal PGSD Volume 5 Nomor 3 Tahun 2017 berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Tema Ekosistem pada Siswa Kelas V SDN Curahmalang II Sumobito Jombang." Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menjadikan kurangnya pemahaman materi dan menjadikan pesan pembelajaran yang disampaikan masih bersifat *verbalistis.* Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah media yang inovatif untuk menunjang hasil belajar siswa yaitu media video. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test.* Teknik analisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reilitas, uji homogenitas, uji normalitas, uji t-test dan N-gain. Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental semu (*Quasi Experimental Design*). Pada uji t-test didapatkan nilai T_{hitung} sebesar

3,137>2,015 pada taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa media video terhadap hasil belajar siswa pada tema ekosistem di kelas V. Penelitian dengan menggunakan media video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dari hasil *post-test* pada kelas eksperimen memiliki peningkatan nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol yang nilainya memiliki peningkatan yang tidak signifikan. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu 81,52. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilainya 73,48.

Hasil penelitian dapat disimpulkan, penggunaan media video pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan. Berdasarkan pada uji t-test untuk mengetahui kebenaran hipotesis diketahui t_{hitung}= 3,137 dan t_{tabel}= 2,015, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} > t_{tabel} sehingga H_O ditolak dan H_a diterima. Pembelajaran dengan menggunakan media video mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar tema ekosistem pada siswa kelas V SDN Curahmalang II Sumobito-Jombang.

(15) Goncalves (2017) dari Instituto Superior Cristal Dili Timor Leste dalam *International Research-Based Education Journal* Volume 1 Nomor 1 Bulan Januari Tahun 2017 berjudul "*Utilizing Audiovisual Media And Learning MotivationOn Student Achievement Of Social Department Grade Viii Student Fatumeta, Dili.*" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh perbedaan penggunaan media audio visual dan tanpa media audio visual terhadap prestasi belajar (2) perbedaan pengaruh motivasi tinggi dan

rendah terhadap prestasi belajar, dan (3) motivasi belajar dan efek interaksi dengan dan tanpa menggunakan media audio visual pada prestasi belajar. Penelitian ini dirancang oleh penelitian eksperimental menggunakan media audio visual yang disesuaikan dengan motivasi belajar dan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Untuk menggambarkan efek pada kelompok eksperimen yang diobati dibandingkan dengan kelompok kontrol (kontrol) yang tidak diobati. Populasi penelitian ini adalah 200 siswa. Penelitian ini tidak meneliti seluruh populasi namun menggunakan sampel, kedua kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes untuk mengukur hasil studi sosial dan kuesioner untuk mengetahui gaya belajar siswa. Uji dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Data dianalisis dengan jalur ANOVA 2. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Data dianalisis untuk mengetahui motivasi belajar setiap siswa, dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut (1) ada perbedaan efek penggunaan media audiovisual dan tanpa media audio visual prestasi belajar sosial kelas VIII EBC Fatumeta, Dili, Timor Leste. (2) ada perbedaan pada siswa dengan motivasi tinggi dengan rendahnya motivasi belajar siswa skor prestasi kelas VIII IPS EBC Fatumeta, Dili, Timor Leste. (3) tidak ada interaksi antara media pembelajaran (penggunaan audio visual dan tanpa penggunaan audio visual) dan motivasi (tinggi dan rendah) pada kinerja studi sosial kelas delapan EBC Fatumeta, Dili - Timor Leste. Karena itu

berdasarkan penelitian dan diskusi, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut: (1) pemerintah mereka harus menyediakan ruang bagi pengembangan media yang tidak masuk akal bagi para guru, khususnya IPS. Mengenai studi sosialnya sangat penting dalam membentuk karakter siswa saat mereka berkontribusi dalam masyarakat. (2) guru IPS, mengacu pada penelitian, sebaiknya guru menggunakan media power point sejak terbukti bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun tetap saja dibutuhkan metode pengajaran baru dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, seperti kolaboratif atau kooperatif.

(16) Mahendra (2018) dari Universitas Negeri Surabaya dalam *Jurnal PGSD* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2018 berjudul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Wiyung 1/453 Surabaya." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN Wiyung 1/453 Surabaya. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain eksperimen yang digunakan adalah *none quivalent control group design* dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada nilai *post-test* pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penayangan video pembelajaran dengan kelas kontrol yang hanya berupa metode konvensional. Pada uji t (*T-Test*) diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* yang menjadi salah satu acuan penghitungan diperoleh nilai sebesar 0,010. Jika nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi)

maka terdapat pengaruh antara hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Wiyung 1/453 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan dari rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada *post-test* kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan. Karena sesuai teori, fungsi video yakni dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif serta psikomotor siswa.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi maupun kemampuan siswa dalam belajar. Penelitian tersebut dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen. Pada penelitian ini pembelajaran diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Make A Match* berbantu media audio visual pada mata pelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara. Peneliti telah melaksanakan penelitian dengan judul keefektifan model *Make A Match* berbantu media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar Seni Rupa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal.

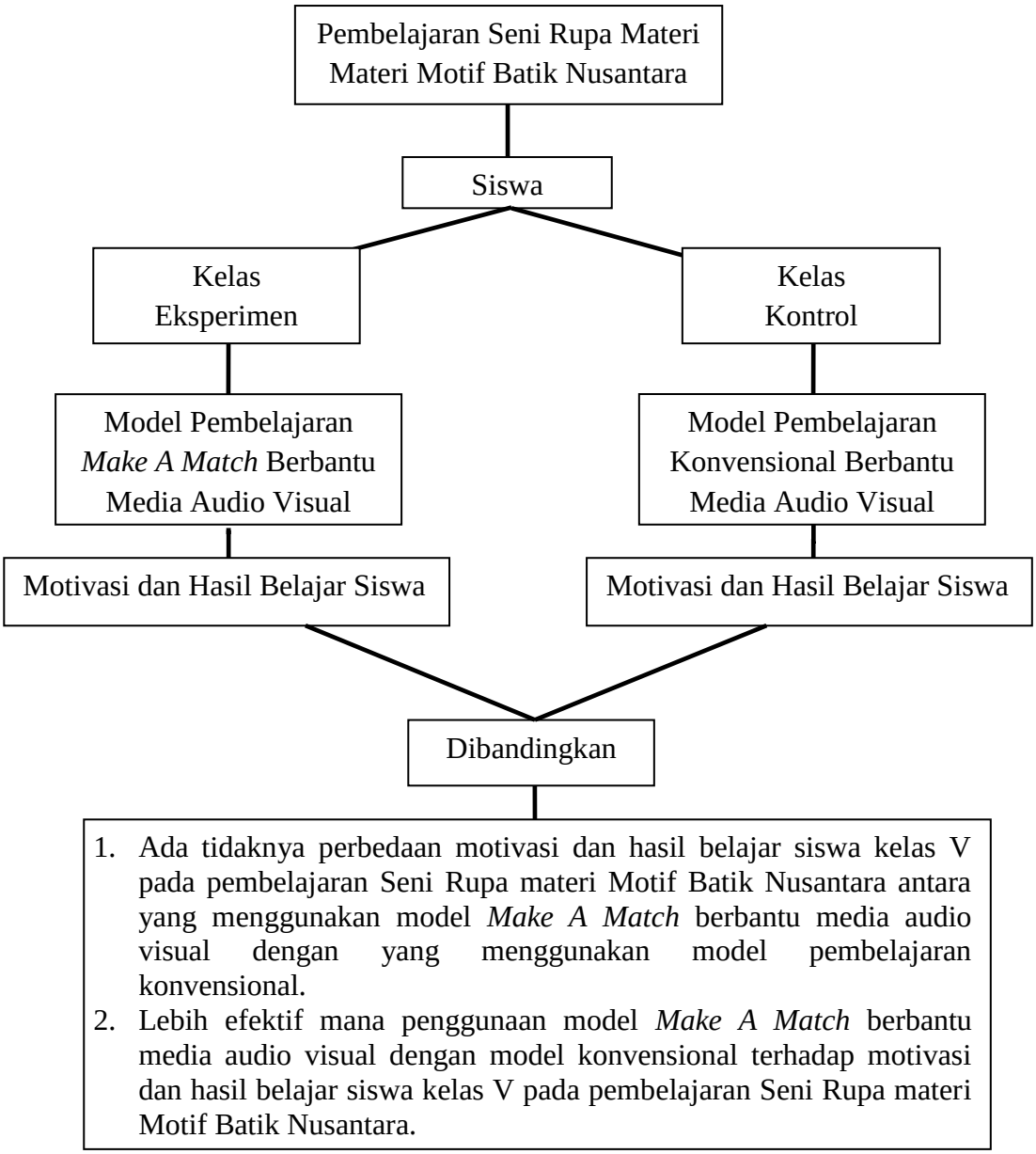
2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya Seni Rupa sangat diperlukan. Karena untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menerima materi pembelajaran dari guru. Berikut ini merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar Seni Rupa di SD yaitu faktor dari dalam (diri siswa) dan faktor dari luar (guru). Faktor pada diri siswa berkaitan dengan psikologis, kesehatan, minat, dan motivasi dalam pembelajaran Seni Rupa. Faktor dari luar yaitu guru meliputi cara mengajar guru pada proses pembelajaran Seni Rupa sehingga siswa dapat menguasai materi.

Terdapat permasalahan pada pembelajaran Seni Rupa di SD Debong Kidul Kota Tegal yaitu guru hanya menggunakan model pembelajaran secara konvensional, sehingga siswa pasif ketika belajar. Motivasi belajar siswa masih rendah terlihat dari kurang antusiasnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Terdapat solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi yaitu dengan meningkatkan kualitas guru, artinya guru harus berupaya untuk merancang pembelajaran yang efektif melalui pemilihan penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif adalah *Make A Match* berbantu media audio visual. Model pembelajaran ini menuntut guru untuk lebih berinovasi dan kreatif agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikiran dalam penelitian seperti bagan berikut:



Gambar 2.11 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:99). Pada penelitian ini diharapkan hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_{01}: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar Seni Rupa siswa kelas V materi Motif Batik Nusantara, antara yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1}: Terdapat perbedaan motivasi belajar Seni Rupa siswa kelas V materi Motif Batik Nusantara, antara yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H_{02}: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Seni Rupa siswa kelas V pada materi Motif Batik Nusantara, antara yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a2}: Terdapat perbedaan hasil belajar Seni Rupa siswa kelas V pada materi Motif Batik Nusantara, antara yang menggunakan model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H_{03}: Penggunaan model *Make A Match* berbantu media audio visual tidak efektif terhadap motivasi belajar Seni Rupa siswa kelas V pada materi Motif Batik Nusantara. ($\mu_1 \leq \mu_2$).

H_{a3}: Penggunaan model *Make A Match* berbantu media audio visual efektif terhadap motivasi belajar Seni Rupa siswa kelas V pada materi Motif Batik Nusantara. ($\mu_1 > \mu_2$).

H_{04}: Penggunaan model *Make A Match* berbantu media audio visual tidak efektif terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas V pada materi Motif Batik Nusantara. ($\mu_1 \leq \mu_2$).

H_{a4}: Penggunaan model *Make A Match* berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas V pada materi Motif Batik Nusantara. ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB 5

PENUTUP

Bab 5 berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan diperoleh dari hasil analisis pada bab 4. Saran merupakan usualan atau pendapat dari peneliti yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi objek penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan. Penjelasan mengenai simpulan dan saran dalam penelitian ini sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal dapat disimpulkan sebagai berikut.

(1) Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara antara yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05) dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (4,583 ≥ 2,294).

(2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara antara yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample Test* melalui program SPSS yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05) dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (3,732 ≥ 2,294).

(3) Model pembelajaran *Make A Match* lebih efektif terhadap motivasi belajar siswa daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara pada siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05) dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (3,882 ≥ 2,037) sehingga dapat dikatakan model pembelajaran *Make A Match* efektif terhadap motivasi belajar siswa.

(4) Model pembelajaran *Make A Match* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa materi Motif Batik Nusantara pada siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05) dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (5,269 ≥ 2,037) sehingga dapat dikatakan model pembelajaran *Make A Match* efektif terhadap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, model *Make A Match* berbantu media audio visual terbukti efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa, sehingga dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan model *Make A Match* berbantu media audio visual lebih efektif dibanding dengan pembelajaran konvensional, disarankan kepada guru untuk menerapkan model *Make A Match* berbantu media audio visual saat proses pembelajaran di kelasnya. Sebelum menerapkan model *Make A Match* berbantu media audio visual hendaknya guru memahami langkah-langkah model *Make A Match* berbantu media audio visual. Langkah–langkah model *Make A Match* berbantu media audio visual yang diterapkan dalam pembelajaran, antara lain (1) guru memutar video tentang materi dan melakukan tanya jawab dengan siswa (2) guru mengelompokkan menjadi 3 kelompok (3) guru mengatur posisi duduk menjadi bentuk leter U (3) guru membunyikan peluit untuk memulai mencari pasangan jawaban sesuai pertanyannya (4) guru memberi waktu untuk berdiskusi dengan kelompoknya (5) guru memberikan umpan balik dan penilaian untuk semua siswa (6) guru bersama siswa menyimpulan pembelajaran.

Guru juga perlu merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga pembelajaran akan optimal. Cara mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih optimal dalam penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual pada mata pelajaran Seni Rupa, hendaknya guru: (1) Memahami langkah-langkah

pembelajaran model *Make A Match* berbantu media audio visual; (2) Merencanakan pembelajaran dengan baik; (3) Menjelaskan tata cara pelaksanaan pembelajaran model *Make A Match* berbantu media audio visual dengan rinci dan jelas, sehingga siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik; (4) Membimbing siswa dalam pembelajaran maupun diskusi kelompok agar siswa berpartisipasi aktif dengan berani bertanya dan mengungkapkan pendapat; serta (5) Mengondisikan siswa supaya tidak menimbulkan kegaduhan dalam berdiskusi, sehingga suasana kelas tetap kondusif.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual lebih efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa daripada pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa di SD Debong Kidul Kota Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk: (1) Menyediakan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung model *Make A Match* berbantu media audio visual. Fasilitas dan kelengkapan tersebut antara lain yaitu sumber belajar yang memadai, buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk memahami model *Make A Match* dan media audio visual; serta (2) Memberi sosialisasi kepada guru kelas, khususnya kelas tinggi mengenai keefektifan model *Make A Match* berbantu media audio visual. Hal ini dilakukan agar semua guru kelas mengetahui bahwa model *Make A Match* berbantu media audio visual efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

5.2.3 Bagi Peneliti

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala dalam menerapkan model *Make A Match* berbantu media audio visual pada proses pembelajaran. Salah satunya yaitu, pada awal penerapan model *Make A Match* berbantu media audio visual siswa sangat antusias ingin berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan kartu yang diberikan. Sehingga peneliti sulit mengondisikan siswa dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti hendaknya lebih siap dan mempunyai kemampuan mengelola kelas yang baik.

Penggunaan media audio visual berupa video pernah mengalami gangguan, laptop tidak terhubung ke proyektor. Hal tersebut dikarenakan fasilitas proyektor di SD Debong Kidul Tegal jarang dipakai. Oleh karena itu, peneliti perlu lebih mempersiapkan media dan mencoba terlebih dahulu media yang akan ditampilkan.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama disarankan untuk memerhatikan kelemahan-kelemahan model *Make A Match* berbantu media audio visual berupa video. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu mengkaji lebih dalam mengenai model *Make A Match* berbantu media audio visual agar penelitian yang dilakukan semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggoro, T, dkk. (2011). *Metode Penelitian.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Anitah, W.S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Ardiani, V.S. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Mengidentifikasi Jenis Pekerjaan pada Materi IPS dalam Tema 8 Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya. Jurnal PGSD Universitas Negeri Malang Volume 5 Nomor 3 Tahun 2017. (diakses pada 17 Januari 2019).

Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bulan, L. I. (2016). Penggunaan Media Video Sunan Bonang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2016. (diakses pada 5 Januari 2019).

Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.

Diana, A N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tenggulunan Sidoarjo. *Jurnal PGSD* Volume 5 Nomor 3 Tahun 2017. (diakses pada 5 Januari 2019).

Fitriani. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS. Penelitian tesis dari Pascasarjana Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, Pengembangan* Volume 2 Nomor 12 Bulan Desember. (diakses pada 15 Januari 2019).

Goncalves, A. D. (2017). *Utilizing Audiovisual Media And Learning Motivation On Student Achievement Of Social Department Grade Viii Student Fatumeta Dili.* Instituto Superior Cristal Dili Timor Leste. *International Research-Based Education Journal* Volume 1 Nomor 1 Bulan Januari Tahun 2017. (diakses pada 5 Januari 2019).

Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamidin, A.S. (2010). *Batik Warisan Budaya Asli Indonesia*. Yogyakarta: Narasi.

Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. (2010). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Karwati, E. & Priansa, D.J. 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Kompri, (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.* Bandung: PT Remaja Rosdakrya.

Kusumaningrum, D.S.(2017). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Pelem 2 Ngawi. *Jurnal PGSD* Volume 5 Nomor 2 Tahun 2017. (diakses pada 5 Januari 2019).

Listyorini, M.D. *Buku Pegangan Guru Seni Budaya dan Keterampilan Untuk SD/MI Semester 2.* Surakarta: Putra Nugraha.

Mahendra, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Wiyung 1/453 Surabaya. *Jurnal PGSD* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2018. (diakses pada 5 Januari 2019).

Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muktinurasih. (2014). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Apresiasi terhadap Keunikan Seni Musik Daerah Setempat dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Randudongkal. Jurnal Penelitian Pendidikan. (diakses pada 17 Januari 2019).

Munib, Achmad, dkk. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Murtono, S. (2011). *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD.* Bogor: Yudhistira.

Ni'mah, F. (2014). Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Knowledge* Sharing Disertai Media Video untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Profesi Keguruan* Volume 3 Nomor 1 Tahun 2017 Halaman 43-59. (diakses pada 11 Januari 2019).

Nopiandari, N.K. (2016). Penerapan *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016. (diakses pada 15 Januari 2019).

Nurmala. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Volume 4 Nomor Tahun 2014. (diakses pada 17 Januari 2019).

Pamungkas, E.A. (2010). *Mengenal Batik dan Cara Mudah Membuat Batik.*Yogyakarta: Gita Nagari

Pamadhi, H. (2014). *Pendidikan Seni di SD.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Priyatno, D. (2010). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ratuaman, T. (2015). *Inovasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rifa'i, A. dan Anni. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Rodriguez, S. (2014). *Teacher self-efficacy and its relationship with students' affective and motivational variables in higher education.* University of A Coruna Spanyol dalam *European Journal of Education and Psychology* Volume 7 Nomor 2 Tahun 2014 Halaman 107-120. (diakses pada 5 Januari 2019)

Sanaky, H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Santoso, M. (2015). Korelasi Penggunaan Media, Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Pelajar IPS. *Jurnal Cendekia* Volume 9 Nomor 2 Bulan Oktober Tahun 2015. (diakses pada 5 Januari 2019).

Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Senjaya, A.A. (2012). *Batik Warisan Budaya Indonesia untuk Dunia*. Bandung: Rawansa

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sukartiningsih, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Eksposisi Siswa Kelas V SDN di Kecamatan Karangpilang Surabaya. *Jurnal PGSD* Volume 5 Nomor 3 Tahun 2017. (diakses pada 22 Januari 2019).

Sumantri, M. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Tarjo, E. (2004). *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Thoifah. (2015). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani Media

Ulfa, M. (2015). Keefektifan Metode *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS. Journal of Elementary Education Volume 4 Nomor 1 Bulan Januari Tahun 2017. (diakses pada 5 Januari 2019).

Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Online. Avaibleathttp://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UUNo142005(Guru%20&%20 Dosen).pdf. (diakses pada 5 Januari 2019).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.Available at http://sindikker.go.id/dok/UU/UU20-2003-sisdiknas.pdf (diakses pada 5 Januari 2019).

Uno, B.H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannnya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, E.P. (2014). *Hasil Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.