



**HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN  
SUMBER BELAJAR TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBUAT KARYA KOLASE  
SISWA KELAS IV SDN GUGUS SUNAN AMPEL  
KABUPATEN DEMAK**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Anib Rosul Wiam  
1401415143**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak”, karya

Nama : Anib Rosul Wiam

NIM : 1401415143

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 8 Mei 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Dra. Yuyarti, M.Pd.

NIP 195512121982032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak", karya

Nama : Anib Rosul Wiam

NIM : 1401415143

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat tanggal 24 Mei 2019

Semarang, Mei 2019



Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Penguji I,

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

Panitia Ujian

Sekretaris,

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

Penguji II,

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

Penguji III,

Dra. Yuyarti, M.Pd.  
NIP. 195512121982032001

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Anib Rosul Wiam

NIM : 1401415143

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap  
Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus  
Sunan Ampel Kabupaten Demak*

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.

Semarang, 8 Mei 2019

Peneliti



Anib Rosul Wiam  
NIM 1401415143

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri.” (QS. Al-Ankabut: 6)

“Betapa anehnya bumi, semuanya adalah pelajaran. Kukira tidak ada sejengkal tanah di muka bumi kecuali di situ ada ibrah (pelajaran) bagi orang yang berakal apabila mau mempelajarinya.” (Habib Umar bin Hafidz)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak Abas Mulyo dan Ibu Adami Siam yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungannya kepada peneliti.
2. Almamaterku Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

**Wiam, Anib Rosul.** 2019. *Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Yuyarti, M.Pd. 165 halaman.

Media pembelajaran dan sumber belajar merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membuat karya kolase siswa. Kemampuan membuat karya kolase yang optimal didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan pemanfaatan sumber belajar yang baik. Tujuan penelitian ini adalah (1) menguji hubungan media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak. (2) menguji hubungan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak. (3) menguji hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi berjumlah 128 siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh sebanyak 128 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. Uji instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data dengan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, analisis korelasi sederhana, analisis korelasi ganda, uji signifikansi, dan uji determinasi.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase dengan koefisien korelasi  $r_{hitung} = 0,660$  dan termasuk kategori kuat serta berkontribusi 43,5%; (2) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase dengan koefisien korelasi  $r_{hitung} = 0,704$  dan termasuk kategori kuat serta berkontribusi 49,6%; (3) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan membuat karya kolase, dengan koefisien korelasi  $r_{hitung} = 0,806$  termasuk kategori sangat kuat dan  $F_{hitung} = 116,241$  serta berkontribusi sebesar 65%.

Simpulan penelitian adalah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa Kelas IV SDN Sunan Ampel Kabupaten Demak. Saran bagi guru dan sekolah hendaknya dapat menggunakan dan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar siswa dengan optimal.

**Kata Kunci:** kemampuan membuat karya kolase; media pembelajaran; sumber belajar

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mendapat kemudahan dalam menyusun skripsi dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak” dengan lancar.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik atas kerjasama, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Yuyarti, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd., Penguji 1;
6. Dr. Deni Setiawan, S.Sn, M.Hum., Penguji 2;
7. Sukusno,S.Pd.SD., Muh Sugiharto,S.Pd., M.Pd., Wiwik Purwanti, S.Pd.SD., Markhiatun, S.Pd.SD., dan Wasito, S.Pd., Kepala SDN Gugus Sunan Ampel Kecamatan Demak Kabupaten Demak dan Sutikno, S.Pd., M.Pd., Kepala Sekolah SDN Bintoro 1 Demak;
8. Zuniyatun, S.Pd.SD., Endah Sukorini, S.Pd.SD., Herdina Mahantari, S.Pd., Aji Diantoro,A.Ma.Pd., Umi Hanik,S.Pd., Guru Kelas IV SDN Gugus

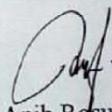
Sunan Ampel Kecamatan Demak Kabupaten Demak dan Sumar  
Sutrisno,S.Pd.SD., Guru Kelas IV SDN Bintoro 1 Demak;

9. Siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kecamatan Demak Kabupaten  
Demak dan siswa kelas IV SDN Bintoro 1 Demak;

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan  
kebahagiaan serta keselamatan kepada seluruh pihak yang telah membantu  
peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat  
bermanfaat bagi peneliti lain dan pembaca.

Semarang, 8 Mei 2019

Peneliti



Anib Rosul Wiam

NIM 1401415143

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	12
1.6.2 Manfaat Praktis .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
2.1 Kajian Teoretis.....	14
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran .....	14
2.1.2 Indikator Media Pembelajaran.....	26
2.1.3 Konsep Sumber Belajar .....	31
2.1.4 Indikator Sumber Belajar.....	36
2.1.5 Konsep Hasil Belajar .....	40
2.1.6 Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar .....	44
2.1.7 Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	46

2.1.8	Indikator Pembelajaran Kolase .....	49
2.2	Kajian Empiris .....	52
2.3	Kerangka Berpikir.....	64
2.4	Hipotesis Penelitian .....	67
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>69</b>
3.1	Desain Penelitian .....	69
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
3.2.1	Tempat Penelitian .....	71
3.2.2	Waktu Penelitian.....	71
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	73
3.3.1	Populasi.....	73
3.3.2	Sampel.....	73
3.4	Variabel Penelitian.....	75
3.4.1	Variabel Bebas (Variabel Independen).....	75
3.4.2	Variabel Terikat (Variabel Dependen).....	75
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	76
3.5.1	Variabel Media Pembelajaran (X1) .....	76
3.5.2	Variabel Sumber Belajar (X2) .....	76
3.5.3	Variabel Kemampuan Membuat Karya Kolase (Y).....	77
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	77
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	77
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	78
3.6.2.1	Instrumen Kuesioner/Angket .....	78
3.6.2.2	Instrumen Wawancara .....	82
3.6.2.3	Dokumentasi .....	82
3.6.2.4	Instrumen Tes.....	83
3.6.2.5	Instrumen Kemampuan Membuat Karya Kolase.....	83
3.7	Uji Coba Instrumen.....	83
3.7.1	Uji Validitas .....	84
3.7.2	Uji Reliabilitas .....	87
3.8	Teknik Analisis Data.....	89

3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	89
3.8.1.1	Analisis Deskriptif Variabel Independen .....	91
3.8.1.2	Analisis Deskriptif Variabel Dependen .....	93
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis .....	94
3.8.2.1	Uji Normalitas.....	94
3.8.2.2	Uji Linieritas .....	95
3.8.2.3	Uji Multikolinieritas.....	97
3.8.3	Analisis Hipotesis Penelitian .....	99
3.8.3.1	Analisis Korelasi Sederhana .....	99
3.8.3.2	Analisis Korelasi Ganda .....	101
3.8.3.3	Uji F (Uji Signifikansi) .....	102
3.8.3.4	Koefisien Determinasi .....	103
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>104</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	104
4.1.1	Gambaran Umum.....	104
4.1.2	Analisis Statistik Deskriptif .....	105
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis .....	133
4.1.4	Analisis Data Akhir.....	137
4.2	Pembahasan.....	145
4.2.1	Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel .....	146
4.2.2	Sumber Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel .....	148
4.2.3	Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV .....	151
4.2.4	Hubungan Media Pembelajaran dengan Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	152
4.2.5	Hubungan Sumber Belajar dengan Kemampuan Membuat Kolase .....	154
4.2.6	Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	156
4.3	Implikasi Hasil Penelitian .....	158
4.3.1	Implikasi Teoretis .....	158
4.3.2	Implikasi Praktis .....	159
4.3.3	Implikasi Pedagogis .....	160

<b>PENUTUP</b> .....	161
5.1 Simpulan .....	161
5.2 Saran .....	162
5.2.1 Sekolah.....	162
5.2.2 Guru .....	162
5.2.3 Peneliti Lain .....	162
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	163
<b>LAMPIRAN</b> .....	169

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian .....	72
Tabel 3. 2 Populasi siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel .....	73
Tabel 3. 3 Prosedur Penskoran Instrumen Angket.....	79
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Variabel Media Pembelajaran .....	80
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Variabel Sumber Belajar .....	81
Tabel 3. 6 Butir Valid dan Tidak Valid Instrumen Media Pembelajaran .....	85
Tabel 3. 7 Butir Valid dan Tidak Valid Instrumen Sumber Belajar .....	86
Tabel 3. 8 Interpretasi Nilai $r$ .....	88
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Angket .....	88
Tabel 3. 10 Kategori Angket Media Pembelajaran .....	92
Tabel 3. 11 Kategori Angket Sumber Belajar .....	93
Tabel 3. 12 Kategori Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	93
Tabel 4. 1 Subjek Penelitian Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel .....	104
Tabel 4. 2 Analisis Statistik Data Media Pembelajaran.....	106
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran .....	107
Tabel 4. 4 Kategori Media Pembelajaran.....	108
Tabel 4. 5 Kategori Media Pembelajaran Setiap Indikator .....	110
Tabel 4. 6 Kategori Skor Indikator Pembelajaran Lebih Jelas dan Menarik .....	110
Tabel 4. 7 Kategori Skor Indikator Mengatasi Keterbatasan.....	111
Tabel 4. 8 Kategori Skor Indikator Pembelajaran Lebih Interaktif .....	112
Tabel 4. 9 Kategori Skor Indikator Penyampaian Pembelajaran Lebih Baku ....	113
Tabel 4. 10 Kategori Skor Indikator Penggunaan Media Visual .....	113
Tabel 4. 11 Kategori Skor Indikator Penggunaan Media Audio Visual .....	114
Tabel 4. 12 Analisis Statistik Data Sumber Belajar.....	115
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Sumber Belajar .....	117
Tabel 4. 14 Kategori Sumber Belajar.....	118
Tabel 4. 15 Kategori Sumber Belajar Setiap Indikator .....	119
Tabel 4. 16 Kategori Skor Indikator Pesan Berisi Informasi .....	120
Tabel 4. 17 Kategori Skor Indikator Manusia .....	121

Tabel 4. 18 Kategori Skor Indikator Bahan Media .....	122
Tabel 4. 19 Kategori Skor Indikator Peralatan.....	122
Tabel 4. 20 Kategori Skor Indikator Teknik .....	123
Tabel 4. 21 Kategori Skor Indikator Latar atau Lingkungan .....	124
Tabel 4. 22 Analisis Statistik Data Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	125
Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	127
Tabel 4. 24 Kategori Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	128
Tabel 4. 25 Kategori Kemampuan Membuat Karya Kolase Setiap Indikator ....	129
Tabel 4. 26 Kategori Indikator Teknik Menempel.....	129
Tabel 4. 27 Kategori Indikator Pemilihan Bahan .....	131
Tabel 4. 28 Kategori Indikator Kecerahan .....	132
Tabel 4. 29 Hasil Uji Normalitas Data.....	134
Tabel 4. 30 Hasil Uji Linieritas $X_1$ terhadap Y .....	135
Tabel 4. 31 Hasil Uji Linieritas $X_2$ terhadap Y .....	136
Tabel 4. 32 Hasil Uji Multikolinieritas .....	137
Tabel 4. 33 Hasil Korelasi Sederhana antara $X_1$ terhadap Y .....	138
Tabel 4. 34 Hasil Korelasi Sederhana antara $X_2$ terhadap Y .....	140
Tabel 4. 35 Hasil Korelasi Ganda $X_1$ dan $X_2$ terhadap Y .....	141
Tabel 4. 36 Hasil Uji F (Signifikansi) .....	143
Tabel 4. 37 Hasil Uji Determinasi $X_1$ terhadap Y .....	144
Tabel 4. 38 Hasil Uji Determinasi $X_2$ terhadap Y .....	144
Tabel 4. 39 Hasil Uji Determinasi $X_1$ dan $X_2$ terhadap Y .....	145

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4. 1 Distribusi Frekuensi Variabel Media Pembelajaran .....	108
Diagram 4. 2 Presentase Kategori Media Pembelajaran .....	109
Diagram 4. 3 Distribusi Frekuensi Variabel Sumber Belajar .....	117
Diagram 4. 4 Presentase Kategori Sumber Belajar .....	118
Diagram 4. 5 Distribusi Frekuensi Kemampuan Membuat Karya Kolase.....	127
Diagram 4. 6 Presentase Kategori Kemampuan Membuat Karya Kolase .....	128
Diagram 4. 7 Presentase Indikator Teknik Menempel.....	130
Diagram 4. 8 Presentase Indikator Pemilihan Bahan.....	131
Diagram 4. 9 Presentase Indikator Keserasian.....	132

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	66
Bagan 3. 1 Desain Penelitian .....	70
Bagan 4. 1 Desain Hasil Penelitian .....	157

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Responden Uji Coba Penelitian.....	170
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	171
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Angket Media Pembelajaran .....	172
Lampiran 4 Instrumen Angket Uji Coba Variabel Media Pembelajaran.....	173
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	178
Lampiran 6 Instrumen Angket Uji Coba Variabel Sumber Belajar.....	179
Lampiran 7 Lembar Surat Keterangan Validator.....	183
Lampiran 8 Hasil Instrumen Angket Uji Coba Media Pembelajaran .....	187
Lampiran 9 Hasil Instrumen Angket Uji Coba Sumber Belajar .....	190
Lampiran 10 Tabel Analisis Hasil Uji Coba Angket Media Pembelajaran .....	193
Lampiran 11 Tabel Analisis Hasil Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	194
Lampiran 12 Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Angket Media Pembelajaran	195
Lampiran 13 Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	196
Lampiran 14 Rekapitulasi Reliabilitas Uji Coba Angket Media Pembelajaran..	197
Lampiran 15 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Sumber Belajar ...	199
Lampiran 16 Data Responden Penelitian.....	201
Lampiran 17 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Media Pembelajaran.....	205
Lampiran 18 Instrumen Penelitian Angket Media Pembelajaran .....	206
Lampiran 19 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Sumber Belajar.....	210
Lampiran 20 Instrumen Penelitian Angket Sumber Belajar .....	211
Lampiran 21 Angket Penggunaan Media Pembelajaran Guru.....	215
Lampiran 22 Angket Penggunaan Sumber Belajar Guru.....	217
Lampiran 23 Hasil Penelitian Instrumen Angket Media Pembelajaran.....	219
Lampiran 24 Hasil Penelitian Instrumen Angket Sumber Belajar.....	222
Lampiran 25 Tabel Analisis Hasil Penelitian Angket Media Pembelajaran.....	225
Lampiran 26 Tabel Analisis Hasil Penelitian Angket Sumber Belajar.....	229
Lampiran 27 Tabel Analisis Data Kemampuan Membuat Karya Kolase.....	233
Lampiran 28 Rekapitulasi Nilai Kolase Siswa.....	237
Lampiran 29 Lembar Kerja Siswa .....	241

Lampiran 30 Hasil Analisis Uji Prasyarat.....	246
Lampiran 31 Hasil Analisis Uji Hipotesis .....	248
Lampiran 32 Pedoman Wawancara Prapenelitian dengan Guru.....	251
Lampiran 33 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	268
Lampiran 34 Surat Keterangan Bukti Penelitian SD .....	269
Lampiran 35 Dokumentasi Karya Kolase .....	275
Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian.....	276

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam memenuhi kebutuhan manusia untuk menjalankan kehidupan dan meningkatkan kualitas kesejahteraan hidup setiap warga negaranya. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 menerangkan bahwa:

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

Berdasarkan pengertian tersebut, perlu adanya pembelajaran yang baik dan terencana agar tercapainya tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 20 Bab II Pasal 3 tentang Tujuan Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, penyelenggaraan pendidikan diperlukan program yang mengatur jalannya kegiatan proses belajar mengajar yaitu kurikulum.

Menurut permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 Pasal 4 menyebutkan batas waktu penggunaan Kurikulum 2006 adalah paling lama sampai dengan tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang belum melaksanakan kurikulum 2013 mendapatkan pelatihan dan pendampingan bagi kepala satuan pendidikan, pendidik, tenaga kependidikan, dan pengawas satuan pendidikan bertujuan meningkatkan penyiapan pelaksanaan Kurikulum 2013.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan perencanaan pembelajaran itu meliputi penyusunan rencana pelaksana pembelajaran, penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Berdasarkan ketentuan tersebut, proses pembelajaran pada satuan pendidikan salah satunya memerlukan media dan sumber belajar. Sedangkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 ayat 6 dan 7 tentang Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa salah satu kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya Seni Budaya dan Prakarya.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya termasuk salah satu mata pelajaran wajib diberikan di SD/MI. Seni Budaya dan Prakarya diklasifikasikan menjadi empat aspek yaitu seni musik, seni tari, seni rupa dan prakarya. Salah satu seni rupa dan prakarya memuat materi mengenai kolase. Muharrar (2013:8) mengemukakan kolase adalah sebuah karya seni rupa dengan menempelkan bahan

apa saja dalam bentuk yang sesuai sehingga membentuk suatu karya yang menyatu. Sunaryo (2009:11) menjelaskan kolase merupakan suatu teknik dalam melukis dibuat dengan menempelkan atau merekatkan sisa-sisa bahan barang bekas atau limbah yang masih bisa digunakan. Kolase juga diartikan sebagai suatu teknik seni merekatkan berbagai materi-materi selain cat misalnya kayu, logam, tanah liat, kertas, dan lainnya kemudian diserasikan dengan penggunaan cat dan cara lainnya (Susanto, 2012:63). Jadi, kolase adalah karya seni dengan teknik merekatkan atau menempel bahan seperti kertas, tanah liat, logam, kayu, dan sisa-sisa bahan limbah dalam satu komposisi yang sesuai sehingga menjadi satu kesatuan karya.

Salah satu penunjang dalam penyampaian materi kolase ialah adanya media pembelajaran. Asyhar (2012:8) menjelaskan media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyalurkan atau menyampaikan sebuah pesan dari sumber dengan terencana sehingga menjadikan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat melaksanakan proses belajar yang efektif dan efisien. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2017:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi peralatan berbentuk fisik yang digunakan dalam menyalurkan isi materi pengajaran contohnya foto, buku, kaset, *tape recorder*, foto, gambar, dan lain-lain. Selain itu Daryanto (2016:5) menjelaskan media sebagai sarana atau tempat perantara dalam proses kegiatan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan berupa fisik maupun non fisik sebagai perantara guru untuk siswa agar mempermudah penyampaian belajar agar lebih efektif dan efisien.

Selain media pembelajaran, sumber belajar ialah salah satu yang mempengaruhi proses pembelajaran. Musfiqon (2012:228) sumber belajar adalah hal-hal terkait segala jenis sumber yang berada diluar diri siswa dan keberadaannya menimbulkan kemudahan terjadinya proses kegiatan dalam belajar. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan sumber belajar ialah semua atau berbagai sumber yang berupa orang, data, dan wujud tertentu yang digunakan siswa dalam proses belajar secara terpisah maupun bersama-sama sehingga memudahkan siswa dalam melaksanakan tujuan belajar. Siregar dan Nara (2014:127) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Sumber belajar tersebut meliputi manusia, pesan, bahan atau material, peralatan, teknik, dan lingkungan yang digunakan secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Jadi, Sumber belajar adalah segala macam sumber berupa data, orang, wujud, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan yang digunakan siswa untuk mempermudah proses terjadinya belajar.

Proses pembelajaran yang baik dan terarah dapat dilihat dari keberhasilan belajar siswa yang diperoleh dari hasil belajar yang maksimal. Purwanto (2014: 47) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian dari tujuan pendidikan oleh siswa yang melaksanakan proses kegiatan belajar. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan dari tingkah perilaku yang didapatkan siswa setelah melalui kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2015:67). Sependapat dengan Susanto (2016:5) hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang didapat oleh

siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk mendapatkan bentuk-bentuk perubahan perilaku yang menetap. Jadi, hasil belajar ialah suatu pencapaian berupa perubahan perilaku dan bertambahnya kemampuan- kemampuan siswa setelah melaksanakan kegiatan dalam proses belajar.

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak ditemukan permasalahan siswa pada masing-masing SD sebagai berikut. Menurut Zuniyatun guru kelas IV SDN Katonsari 01, siswanya mengalami kesulitan dalam pembelajaran SBdP dan matematika, media pembelajaran siswa belum ada ketika pembelajaran, jadi hanya menggunakan buku tematik seadanya. Sumber belajar siswa seperti perpustakaan kurang lengkap, siswa juga kurang menguasai cara menempel yang rapi pada materi kolase. Menurut Endah Sukorini guru kelas IV SDN Katonsari 02, penggunaan media pembelajaran siswa belum ada seperti media visual gambar, sumber belajar siswa seperti buku penunjang SBdP masih kurang, keterampilan kolase pada beberapa siswa belum bisa memadukan bahan yang akan ditempelkannya. Menurut Sunarto guru kelas IV SDN Bintoro 4, media pembelajaran seperti video atau audio visual dalam membuat kolase belum ada, sumber belajar berupa peralatan LCD dan buku masih kurang. Menurut Herdina Mahantari guru kelas IV SDN Kalikondang 1, media siswa untuk pembelajaran belum ada, kurangnya pemahaman materi kolase karena buku-buku pembelajaran SBdP masih kurang dan sumber belajar belum lengkap.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak, ditemukan beberapa masalah yaitu nilai ketuntasan siswa dari hasil belajar membuat karya kolase tahun pelajaran 2018/2019 pada muatan pembelajaran SBdP materi kolase masih rendah. Data ketuntasan siswa dari hasil belajar membuat karya kolase SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak dapat dilihat dari tabel 1.1

**Tabel 1. 1** Ketuntasan Nilai Membuat Karya Kolase SDN Gugus Sunan Ampel

No	Nama Sekolah	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah Siswa	Presentase (%)	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	SDN Bintoro 4	75	13	46,43 %	15	53,57 %
2	SDN Katonsari 1	70	6	42,86 %	8	57,14 %
3	SDN Katonsari 2	65	17	50,00 %	17	50,00 %
4	SDN Kalikondang 1	70	11	55,00 %	9	45,00 %
5	SDN Kalikondang 4	70	17	53,12 %	15	46,87 %

Sumber: Data Penelitian 2018

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat banyak siswa yang belum tuntas dalam hasil belajar kemampuan membuat karya kolase. Data nilai kemampuan membuat karya kolase SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak dari 128 siswa, terdapat 64 siswa (50,00%) yang belum mencapai KKM dan 64 siswa (50,00%) yang sudah mencapai KKM.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar membuat karya kolase disebabkan oleh beberapa faktor meliputi; (1) guru belum optimal

menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi SBdP, karena tidak tersedianya biaya dan waktu untuk membuat sehingga siswa kurang menguasai cara membuat karya kolase yang rapi dan kepaduan warnanya masih kurang serta kurang tersedianya media berupa buku ataupun gambar visual yang secara khusus berisi materi mengenai karya seni terutama seni kolase; (2) terbatasnya sumber belajar misalnya peralatan berupa LCD proyektor di beberapa SD di Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak, jika ada akan bergilir dengan kelas lain sehingga pembelajaran biasanya tidak menggunakan LCD; (3) siswa kesulitan memahami istilah dalam pelajaran SBdP terutama materi kolase; (4) kemampuan membuat karya kolase siswa menunjukkan siswa kurang menguasai cara membuatnya dikarenakan siswa jarang membaca referensi buku bacaan dan sumber belajar siswa yang terbatas menjadikan siswa hanya mengandalkan buku tematik saja. .

Kegiatan belajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran menjadikan proses belajar muatan pelajaran SBdP materi kolase akan terasa lebih menarik perhatian siswa, materi yang akan disampaikan guru juga lebih mudah dipahami dan lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran, akan menunjang cara mengajar yang guru gunakan agar bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan materi dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran SBdP materi kolase pada siswa belum ada, jadi penyampaian materi mengandalkan buku tematik yang hanya ada

sedikit penjelasan sedangkan pembelajaran SBdP yang merupakan muatan pelajaran pada kurikulum 2013 menjadikan penyampaiannya ditekankan dengan muatan pelajaran lain sehingga alokasi waktu dalam pembelajaran SBdP materi kolase yang juga siswa harus membuat menjadi tidak maksimal.

Kemampuan membuat karya kolase pada siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak memiliki materi yang kurang dikuasai siswa dalam memadukan bahan alam untuk membuat karya kolase. Siswa mengalami kesulitan pada teknik membuatnya, mulai dari teknik menempel, memilih bahan, dan pemaduan bahan serta warna. Sehingga siswa perlu sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan dalam membuat karya kolase yang baik.

Penelitian Siska Oktavera tahun 2015 judul “Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan hasil  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ . Hasil penelitian  $H_0$  ditolak berdasarkan nilai  $F_{hitung} = 11,42 > F_{tabel} = 4,11$ . Hasilnya ada pengaruh interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA pokok bahasan hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dan teknologi. Hasil penelitian dari Siska Oktavera dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran yang signifikan. Sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajarannya.

Penelitian Destaria Sudirman tahun 2017 dengan judul “Hubungan Kelengkapan Sumber Belajar dan Kemandirian Siswa Dengan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2 Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan”. Hasil penelitian adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kelengkapan sumber belajar

dan kemandirian siswa secara bersamaan terhadap hasil belajar IPA dengan nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$ , hal ini berarti adanya kontribusi signifikan yang menunjukkan hubungan pada tingkat koefisien korelasi cukup kuat antara kelengkapan sumber belajar dan kemandirian dengan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian dari Destaria Sudirman dengan penelitian ini yaitu adanya korelasi sumber belajar yang signifikan. Sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.

Abdu Raheem Bilqees Olayinka pada tahun 2016 dengan judul "*Effects of Instructional Materials on Secondary Schools Students's Academic Achievement in Social Studies in Ekiti State, Nigeria*" hasilnya siswa belajar menggunakan bahan ajar mendapatkan nilai prestasi baik dibanding siswa tidak menggunakan bahan ajar. Florence Chacha dkk pada tahun 2017 dengan judul "*Use of Instructional Media in Elementary Schools in Kenya: Understanding Teacher Attitude and Perceived Pedagogical Value of Picture Books*" dengan hasil bahwa penggunaan buku gambar sebagai bahan ajar untuk mengajarkan keterampilan berbicara lisan untuk siswa sekolah dasar menunjukkan hasil yang lebih baik. Dari beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan yang positif dari media pembelajaran dan sumber belajar terhadap hasil belajar. Persamaan penelitian Abdu Raheem Bilqees Olayinka dan Florence Chacha dengan penelitian ini yaitu adanya hubungan yang positif dari media pembelajaran dan sumber belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase muatan SBdP. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan peneliti di SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan:

1. Penggunaan media pembelajaran belum optimal karena kurang tersedianya media berupa buku ataupun gambar visual yang secara khusus berisi materi mengenai karya seni terutama seni kolase sehingga siswa sulit memahami cara membuat karya kolase yang rapi dan kepaduan warnanya masih kurang.
2. Sumber belajar siswa masih kurang dalam SBdP karena peralatan berupa LCD proyektor dan buku penunjang pembelajaran SBdP khususnya membuat karya kolase belum lengkap.
3. Siswa kesulitan mempelajari dan mengingat istilah dalam membuat karya kolase terutama unsur dan teknik yang digunakan.
4. Hasil belajar siswa pada Ulangan Harian membuat karya kolase Semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 dari 128 siswa, terdapat 64 siswa (50,00%) yang belum mencapai KKM dan 64 siswa (50.00%) yang sudah mencapai KKM.
5. Keterampilan siswa terhadap membuat karya kolase masih rendah karena siswa masih belum paham teknik penempelannya.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah peneliti membatasi masalah pada tingkat Media Pembelajaran dan Sumber belajar. Peneliti menetapkan tiga variabel untuk diteliti yaitu Media Pembelajaran, Sumber belajar, dan Kemampuan Membuat Karya Kolase. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menentukan rumusan masalah:

1. Apakah ada hubungan media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak?
2. Apakah ada hubungan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak?
3. Apakah ada hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah:

1. Menguji hubungan media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak.

2. Menguji hubungan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak.
3. Menguji hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa konsep tentang hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase secara lebih mendalam serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh secara langsung bagi sekolah, guru, peneliti, dan siswa. Berikut rincian manfaat praktis.

#### **1.6.2.1 Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dan mengoptimalkan kelengkapan sumber belajar sekolah sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran membuat karya kolase.

### **1.6.2.2 Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk guru mengenai penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan sumber belajar secara optimal sesuai dengan materi kolase yang akan diajarkan.

### **1.6.2.3 Peneliti**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan menambah wawasan mengenai hubungan media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV.

### **1.6.2.4 Siswa**

Penelitian ini diharapkan agar siswa mendapatkan kualitas layanan pendidikan yang optimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar khususnya kemampuan membuat karya kolase.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2017:3) mengemukakan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Daryanto (2016:5) menjelaskan media pembelajaran sebagai sarana atau tempat perantara dalam proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang dapat menyalurkan atau menyampaikan sebuah pesan dari sumber dengan terencana sehingga menjadikan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat melaksanakan proses belajar yang efektif dan efisien. Musfiqon (2012:28) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja sebagai perantara antara guru dengan siswa memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, media pembelajaran adalah segala bentuk alat berupa fisik maupun non fisik sebagai perantara guru untuk siswa agar mempermudah penyampaian belajar agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran tentunya memiliki berbagai manfaat yang akan diperoleh guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan kelancaran proses belajar siswa. Hal tersebut ditegaskan oleh Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2017:25) mengemukakan manfaat media pembelajaran:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; artinya guru mempunyai cara tersendiri untuk menyalurkan isi materi, dengan penggunaan media pembelajaran jenis informasi yang guru sampaikan pada siswa dapat berkurang dan informasi hanya sebagai latihan pemahaman siswa dalam belajar.
2. Pembelajaran akan lebih menarik; dengan penggunaan media membuat siswa tertarik dan memperhatikan guru dalam menjelaskan materi.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan dilaksanakannya teori belajar dan prinsip psikologis yang diperoleh dalam hal keikutsertaan siswa, umpan balik, dan pengetahuan dalam pembelajaran berlangsung.
4. Alokasi waktu pembelajaran dapat dipersingkat, penggunaan media pembelajaran membutuhkan waktu yang singkat untuk menyalurkan pesan dan isi materi dalam jumlah yang cukup banyak dan dapat dipahami oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar meningkat apabila penggunaan kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan unsur-unsur pengetahuan yang dirancang dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran diberikan kapan dan dimana akan dibutuhkan terutama jika media pembelajaran dibuat untuk penggunaan secara perorangan.

7. Perilaku positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar akan meningkat dengan adanya penggunaan media.
8. Peran serta guru dapat berubah ke arah yang lebih positif artinya tanggung jawab guru untuk menjelaskan hal-hal yang berulang mengenai materi pelajaran dapat dikurangi atau dihilangkan sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Arsyad (2017:29) menyebutkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Memperjelas pemaparan pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar untuk meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak supaya terjadi interaksi antara siswa dan lingkungannya.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
  - 1) Benda terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - 2) Benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - 3) Peristiwa langka dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - 4) Proses yang amat rumit seperti peredaran darah ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - 5) Uji coba yang membahayakan dapat ditayangkan melalui media seperti komputer, film, dan video.

- 6) Kejadian alam seperti terjadinya letusan gunung berapi, seperti proses kepompong menjadi kupu- kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau tayangan menggunakan komputer.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman dengan materi pada buku tentang kejadian-kejadian di lingkungan siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya seperti kunjungan siswa untuk karyawisata atau kunjungan ke museum.

Sedangkan Sudjana dan Rivai (2011:2) menyatakan manfaat media pembelajaran meliputi; (a) siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran; (b) bahan pembelajaran lebih jelas maknanya; (c) cara mengajar guru lebih bervariasi; (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan materi dari guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, membuat, dan mendemonstrasikan.

Aqib (2013:51) menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Penyampaian materi dapat di seragamkan oleh guru.
2. Proses belajar menjadi lebih menarik dan jelas.
3. Terciptanya kegiatan pembelajaran lebih interaktif.
4. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu, tenaga yang diperlukan saat penyampaian materi berlangsung.
5. Kualitas hasil belajar yang didapat menjadi lebih baik dan meningkat dari hasil belajar sebelumnya.
6. Kapan saja dan dimana saja belajar dapat dilakukan siswa.

7. Proses dan materi belajar yang dilalui dapat menciptakan perilaku positif siswa.
8. Peran guru menjadi lebih produktif dan positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan untuk siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, maka manfaat media adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan semangat belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, pancaindera, dan sebagai bentuk perantara yang mengandung informasi bagi penerimanya. Berbagai manfaat penggunaan media, guru perlu mengetahui ciri-ciri media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Guru memilih media pembelajaran perlu memperhatikan ciri-ciri menurut Ahmad Rohani (dalam Musfiqon, 2012:29) ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut.

1. Karakteristik media hampir mirip dengan alat peraga langsung dan tidak langsung saat digunakan pada kegiatan belajar.
2. Media sebagai alat komunikasi intruksional dalam kegiatan belajar yang dilakukan guru dengan siswa.
3. Sebagai alat yang efektif dalam proses intruksional.
4. Media memiliki muatan yang normatif dalam dunia pendidikan.
5. Media berkaitan dengan cara mengajar guru maupun komponen-komponen sistem intruksional pada kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017:15) ciri-ciri media pembelajaran adalah:

1) Fiksatif (*Fixative Property*)

Suatu objek atau kejadian yang telah direkam, dilestarikan, disimpan, dan disusun kembali menggunakan media misalnya film, fotografi, audio tape, video tape, dan disket komputer serta dapat digunakan setiap saat untuk membantu guru menyampaikan materi dengan rekaman yang telah dibuat.

2) Manipulatif (*Manipulative Property*)

Suatu objek atau kejadian yang penyampaian materinya membutuhkan waktu yang lama dapat ditampilkan kepada siswa dalam waktu yang singkat dengan cara mengedit hasil rekaman sehingga menghemat waktu yang diperlukan pada saat penayangan, misalnya proses larva menjadi kepompong sampai kupu-kupu dapat dipercepat dengan menggunakan rekaman fotografi.

3) Distributif (*Distributive Property*)

Suatu objek atau kejadian yang direkam, direproduksi, dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat secara berulang-ulang misalnya rekaman audio, video, dan disket komputer terkait materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, ciri-ciri media pembelajaran yaitu alat peraga langsung atau tidak langsung yang bersifat fiksatif, manipulatif, dan distributif yang dapat digunakan di dalam kelas maupun diluar kelas agar komunikasi yang digunakan antara guru dan siswa dapat terjalin efektif. Dalam menggunakan media pembelajaran, guru perlu mengetahui jenis media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan guru dalam proses belajar seperti media sederhana, konvensional, maupun modern. Menurut Aqib (2013:52) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga.

1. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual) contohnya foto/gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, dan papan buletin.
2. Media audio contohnya radio dan alat perekam pita magnetik yang dapat dikaitkan dengan indera pendengaran.
3. Multimedia berbantuan proyektor LCD contohnya file program komputer multimedia.

Anitah (2012:8) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga jenis.

- a. Media visual atau media pandang, siswa dapat mengerti media pembelajaran tersebut melalui penglihatannya.
- b. Media audio, guru dapat menyampaikan bahan pelajaran berupa informasi dengan berbagai cara seperti rekaman suara manusia atau suara-suara lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Media audio visual, siswa dapat melihat atau mengamati materi pelajaran sekaligus mendengar materi pelajaran yang ditayangkan.

Sedangkan menurut Anderson (dalam Hamdani, 2011:187-188) daftar kelompok media instruksional sebagai berikut.

**Tabel 2. 1** Kelompok Media Instruksional

Kelompok Media	Jenis-jenis Kelompok Media
1. Audio	a. Pita audio (rol atau kaset) b. Piringan audio c. Radio (rekaman siaran)
2. Cetak	a. Buku teks terprogram b. Buku pegangan atau manual c. Buku tugas
3. Audio-cetak	a. Buku latihan dilengkapi kaset b. Gambar atau poster (dilengkapi audio)
4. Proyek visual diam	a. Film bingkai ( <i>slide</i> ) b. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5. Proyek visual diam dengan audio	a. Film bingkai suara b. Film rangkai suara
6. Visual gerak	a. Film bisu dengan judul ( <i>caption</i> )
7. Visual gerak dengan audio	a. Film suara b. Video/dvd/vcd
8. Benda	a. Benda nyata b. Model tiruan ( <i>mock up</i> )
9. Komputer	a. CAI ( <i>Computer Assisted Instructional</i> ) b. CMI ( <i>Computer Managed Instructional</i> )

(Hamdani, 2011:187-188)

Gagne (dalam Daryanto, 2016:17) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tujuh meliputi; (a) benda yang memuat materi yang berkaitan dengan pembelajaran untuk didemonstrasikan; (b) sebagai komunikasi lisan pada siswa; (c) media cetak (d) gambar diam; (e) gambar bergerak; (f) film yang dapat menyuguhkan suara; dan (g) mesin belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, disimpulkan media pembelajaran memiliki berbagai jenis pemahaman dan pengelompokan yang disesuaikan dengan penggunaannya untuk mempermudah guru memilih media yang tepat

sesuai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah adanya media visual dan media audio-visual. Penggunaan media pembelajaran oleh guru diperlukan pedoman dalam pemilihan yang disebut prinsip pemilihan media pembelajaran.

Adanya prinsip pemilihan media akan memudahkan guru memilih media pembelajaran yang tepat digunakan saat kegiatan belajar. Musfiqon (2012:116) menyebutkan prinsip pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Efektifitas dan efisiensi, artinya adanya media pembelajaran mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.
2. Relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai tujuan, isi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Semakin relevan media pembelajaran yang digunakan maka semakin mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
3. Produktivitas, artinya media pembelajaran yang digunakan guru dapat mencapai target tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Aqib (2013:53) menjelaskan prinsip penggunaan media pembelajaran meliputi: (a) setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan ketika ditampilkan; (b) media digunakan seperlunya, tidak berlebihan; (c) penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar; (d) pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran; (e) hindari penggunaan media yang hanya mengisi waktu; dan (f) perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media.

Sudjana (dalam Djamarah dan Zain, 2014:127) mengemukakan prinsip pemilihan media pembelajaran diantaranya.

- a. Menentukan jenis media dengan tepat, yaitu guru perlu memilih terlebih dahulu media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- b. Memperhitungkan atau menetapkan subjek dengan tepat, yaitu guru perlu perhitungan apakah penggunaan media sudah sesuai dengan tingkat kematangan dan kemampuan siswa.
- c. Menyajikan media pembelajaran dengan tepat, yaitu teknik dan metode penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- d. Memperlihatkan atau menempatkan media pembelajaran pada tempat, waktu dan situasi yang tepat, yaitu dimana, kapan dan ketika situasi apa pada waktu mengajar media pembelajaran digunakan. Sehingga tidak terus menerus media pembelajaran digunakan untuk menjelaskan sesuatu dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, disimpulkan prinsip pemilihan media pembelajaran diantaranya efektifitas dan efisiensi dalam penggunaannya, relevansi atau sesuai dengan tujuan pembelajaran, produktivitas atau menghasilkan dari yang direncanakan, media pembelajaran digunakan seperlunya tidak berlebihan, menghindari penggunaan media pembelajaran yang hanya mengisi waktu, memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan bahan, penggunaan media pembelajaran dapat mengaktifkan proses belajar siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran terdapat kriteria- kriteria yang perlu diketahui oleh guru.

Guru dalam memilih media pembelajaran perlu cermat dan pertimbangan yang matang didasarkan pada kriteria-kriteria yang baik sesuai dalam proses pemilihan media pembelajaran. Arsyad (2017:74) mengemukakan kriteria pemilihan media pembelajaran diantaranya.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, artinya media pembelajaran yang dipilih didasarkan pada tujuan instruksional yang secara umum mengacu salah satu, gabungan, atau ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, artinya media pembelajaran yang digunakan harus selaras dan sesuai kebutuhan tugas pembelajaran serta kemampuan mental siswa.
3. Praktis, luwes, dan bertahan, artinya media pembelajaran tidak perlu mahal, dapat dibuat sendiri oleh guru dan mudah diperoleh. Media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya.
4. Guru terampil menggunakannya, artinya apa pun media pembelajaran yang digunakan guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar.
5. Pengelompokan sasaran, artinya media pembelajaran yang guru gunakan belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada individual atau kelompok kecil. Ada media pembelajaran yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis, artinya pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus sesuai persyaratan dan teknis tertentu. Informasi dan visual yang

ditonjolkan dapat terlihat jelas tanpa terganggu elemen lain seperti latar belakang.

Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:257) menentukan pertimbangan kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat menggunakan kata ACTION (*Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*) sebagai berikut.

- a. *Acces*, artinya kemudahan akses meliputi ketersediaan, kemudahan, kemanfaatan, dan kebijakan dalam perizinan terkait media pembelajaran tersebut digunakan.
- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya yang dikeluarkan untuk media pembelajaran tersebut sebanding dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interactivity*, artinya dapat menghadirkan komunikasi dua arah.
- e. *Organization*, artinya dukungan lembaga atau organisasi dan cara pengorganisasiannya.
- f. *Novelty*, artinya kebaruan media pembelajaran yang dipilih lebih baik dan menarik.

Sudjana dan Rivai (2011:4) dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria antara lain.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, yaitu media pembelajaran yang dipilih sesuai atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang ditetapkan.

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yaitu bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, yaitu media yang diperlukan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru, tidak memerlukan biaya yang mahal, dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, yaitu apa pun jenis media guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, disimpulkan kriteria pemilihan media pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan dari berbagai kriteria tersebut dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar, mendukung isi pelajaran, mudah diperoleh dan dibuat oleh guru, tidak memerlukan biaya yang mahal, serta praktis penggunaannya. Kriteria pemilihan media pembelajaran berkaitan dengan indikator yang ada pada media pembelajaran.

### **2.1.2 Indikator Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat

melaksanakan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2012:8).  
Sudjana dan Rivai (2010:2) menyatakan manfaat media antara lain.

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga proses belajar akan berlangsung dengan penuh makna.
2. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya karena siswa lebih mudah memahami dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.
3. Cara mengajar guru menjadi lebih bervariasi.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan materi dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, membuat, dan mendemonstrasikan.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014:25) mengemukakan manfaat media pembelajaran diantaranya.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku kepada siswa.
- 2) Pembelajaran yang dilakukan bisa lebih menarik untuk siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diimplementasikannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan pengetahuan.
- 4) Durasi waktu pembelajaran yang digunakan dapat dipersingkat, penggunaan media pembelajaran membutuhkan durasi yang singkat untuk menyalurkan pesan dan isi materi dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat dipahami oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen

pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- 6) Pembelajaran diberikan kapan dan dimana diinginkan atau dibutuhkan terutama jika media pembelajaran dibuat untuk penggunaan secara perorangan.
- 7) Perilaku positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan.
- 8) Peran serta guru berubah ke arah yang lebih positif dimana beban guru untuk menjelaskan hal-hal yang berulang mengenai materi pelajaran dapat dikurangi sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting.

Menurut Arsyad (2017:29) menyebutkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
  - a. Objek terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - b. Objek terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - c. Kejadian langka di masa lalu ditampilkan melalui rekaman video, film, foto.
  - d. Proses yang amat rumit seperti peredaran darah ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.

- e. Percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video.
- g. Memberikan kesamaan pengalaman tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung misalnya melalui karyawisata atau kunjungan ke museum.

Aqib (2013:51) manfaat umum media pembelajaran sebagai berikut; (a) menyeragamkan penyampaian materi; (b) pembelajaran lebih jelas dan menarik; (c) proses pembelajaran lebih interaktif; (d) menghemat waktu dan tenaga; (e) meningkatkan kualitas hasil belajar; (f) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja; (g) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; dan (h) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media pembelajaran terkait dengan manfaatnya, berdasarkan kajian teoretis menurut Sudjana dan Rivai (2010:2), Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2017:25), Arsyad (2017:29), Aqib (2013:51), indikator dan deskriptor disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. 2** Indikator dan Deskriptor Media Pembelajaran

Variabel	Indikator	Deskriptor terkait materi membuat karya kolase
Media Pembelajaran	1. Pembelajaran lebih jelas dan menarik	a. Materi membuat karya kolase lebih mudah dipraktikkan b. Materi membuat karya kolase lebih menarik untuk dipelajari c. Penggunaan media membuat materi kolase terasa lebih nyata
	2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera	a. Media yang digunakan guru dapat dilihat dari jangkauan siswa b. Pembelajaran berlangsung lebih singkat
	3. Pembelajaran lebih interaktif	a. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran b. Siswa berkesempatan melibatkan keingintahuannya pada objek yang akan dipelajari
	4. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku	a. Penggunaan media ragam hasil tafsiran tentang materi membuat kolase dapat dikurangi b. Penggunaan media membuat siswa merasakan pengalaman dalam belajar
	5. Penggunaan Media Visual	a. Guru menggunakan media visual setiap materi membuat kolase b. Guru menggunakan media visual sesuai materi membuat kolase
	6. Penggunaan Media Audio Visual	a. Guru menggunakan media audio visual setiap materi membuat kolase b. Guru menggunakan media audio visual sesuai materi membuat kolase

Sumber: Sudjana dan Rivai (2010:2), Arsyad (2017:29), dan Aqib (2013:51)

Penggunaan media pembelajaran didukung dengan adanya sumber belajar yang baik guna menunjang kegiatan pembelajaran yang guru lakukan.

### 2.1.3 Konsep Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki berbagai makna yang diartikan oleh praktisi. Musfiqon (2012:228) sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada diluar diri siswa yang fungsinya memudahkan terjadinya proses kegiatan belajar. Siregar dan Nara (2014:127) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi belajar.

Asyhar (2012:8) sumber belajar adalah semua jenis sumber yang ada disekitar yang memungkinkan kemudahan terjadinya prose belajar. Sedangkan Sitepu (2014:14) sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, sumber belajar adalah segala sesuatu dalam lingkungan belajar berupa orang atau bahan yang digunakan siswa dalam belajar untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap sehingga memudahkan terjadinya proses belajar. Berkaitan dengan pengertian sumber belajar, guru perlu mengetahui klasifikasi atau jenis sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar.

Sumber belajar diklasifikasikan menjadi beberapa hal sesuai pendapat Siregar dan Nara (2014:128) Macam-macam sumber belajar diantaranya:

1. Pesan; informasi yang akan disalurkan dalam bentuk ide, fakta, makna, dan data.
2. Manusia; orang-orang yang bertindak sebagai penyalur, pengolah, dan penyimpan pesan.

3. Bahan media; meliputi perangkat lunak berisi pesan.
4. Peralatan; perangkat keras yang digunakan untuk menyalurkan pesan terdapat dalam bahan atau materi ajar.
5. Teknik; langkah-langkah dalam menggunakan peralatan, bahan, lingkungan, dan orang untuk menyalurkan pesan.
6. Latar; tempat atau lingkungan pesan itu diterima oleh siswa.

Menurut AECT atau *Association of Education and Communication Technology* (dalam Asyhar, 2012:9) membedakan enam jenis sumber belajar digunakan dalam proses pembelajaran.

- a. Pesan (*message*), informasi yang akan disampaikan dalam bentuk verbal/lisan dan dokumen seperti peraturan perundang-undangan, kurikulum, silabus, RPP, dan lain-lain.
- b. Orang (*people*), orang yang bertindak sebagai kelompok yang didesain khusus sebagai sumber belajar seperti guru dan kelompok orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada dilingkungan pendidikan seperti pedangang.
- c. Bahan dan program, meliputi perangkat lunak yang berisi pesan.
- d. Alat (*device*), perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan atau materi ajar.
- e. Metode (*method*), langkah-langkah yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- f. Latar (*setting*), kondisi lingkungan yang berada didalam sekolah maupun lingkungan yang berada diluar sekolah.

Sudjana (dalam Yudistira, 2009:20-21) menjelaskan klasifikasi lain sumber belajar sebagai berikut

- 1) Sumber belajar tercetak: buku, handout, Al-qur'an, lembar kerja siswa, majalah, koran, poster, brosur, kamus, gambar, atau foto.
- 2) Sumber belajar berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruang belajar, studio, lapangan olahraga.
- 3) Sumber belajar berupa kegiatan: kerja kelompok, wawancara, simulasi, observasi.
- 4) Sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat: terminal, taman, museum, pasar, pabrik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, klasifikasi atau macam-macam sumber belajar yang dimaksud peneliti, sering digunakan guru dan siswa yaitu sumber belajar yang berasal dari bahan media, peralatan serta orang-orang yang bertindak sebagai penyalur pesan. Sumber belajar yang baik ialah apabila guru memahami ciri-ciri yang ada pada sumber belajar yang akan digunakan.

Sumber belajar menurut ahli pendidikan memiliki ciri-ciri yang beragam. Salah satunya menurut Siregar dan Nara (2014:129) menyebutkan ciri-ciri sumber belajar sebagai berikut.

1. Mempunyai kekuatan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, artinya walaupun ada sesuatu kekuatan tetapi tidak memberikan sesuatu yang

diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka sesuatu kekuatan tersebut tidak dapat disebut sumber belajar.

2. Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan, artinya apabila dengan sumber belajar membuat seseorang berbuat negatif, maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar.
3. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri, tetapi juga dapat digunakan secara kombinasi.
4. Sumber belajar dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang, dan sumber belajar yang tinggal pakai. Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai adalah sesuatu yang mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Berdasarkan ciri-ciri sumber belajar tersebut, dapat digunakan guru sebagai acuan dalam menggunakan sumber belajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan sumber belajar pada saat pembelajaran memiliki manfaat yang beragam dalam proses belajar mengajar.

Sumber belajar memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Siregar dan Nara (2014:128) manfaat sumber belajar adalah untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Secara rinci manfaat dari sumber belajar yaitu:

1. Melalui kegiatan pergi ke darmawisata seperti pelabuhan, pabrik akan memberi pengalaman belajar secara langsung pada siswa.
2. Penggunaan denah, model, film, dan foto akan menyajikan sesuatu yang tidak mungkin dikunjungi, diadakan, atau dilihat secara langsung oleh siswa.
3. Cakrawala sains yang ada dikelas dapat bertambah dan diperluas dengan menggunakan foto film, teks pada buku, narasumber dan lainnya.
4. Memperbarui informasi yang ada lebih akurat dengan adanya buku bacaan, majalah, dan buku teks.
5. Masalah pendidikan dalam lingkup makro maupun mikro dapat dipecahkan dengan adanya belajar jarak jauh dan penggunaan modul universitas terbuka (makro), simulasi, dan film (mikro).
6. Bila dirancang dan diatur secara tepat akan memberikan motivasi positif pada siswa.
7. Melalui membaca buku bacaan, buku teks, dan melihat film akan memberi stimulus agar siswa berfikir positif, kritis dalam belajar, dan menjadi lebih berkembang saat proses belajarnya.

Untuk mempertimbangkan manfaat sumber belajar, maka diperlukan kriteria pemilihan sumber belajar yang tepat sesuai tujuan pembelajaran.

Kriteria pemilihan sumber belajar diperlukan untuk memilih sumber belajar yang baik dalam pembelajaran. Menurut Siregar dan Nara (2014:130) hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat memilih sumber belajar diantaranya.

1. Tujuan yang akan dicapai, adanya sumber belajar akan menimbulkan motivasi, untuk keperluan pengajaran, untuk keperluan penelitian, dan untuk memecahkan masalah.
2. Ekonomis, dapat digunakan dalam kurun waktu yang relatif lama, dapat dipakai oleh banyak orang, dan dapat dipertanggungjawabkan pesan terkait keilmiahannya.
3. Praktis dan sederhana, tidak susah untuk dicari, tidak membutuhkan alat-alat khusus yang mahal, tidak membutuhkan tenaga terampil yang khusus, dan tidak mahal harganya.
4. Mudah didapat, sumber belajar yang baik adalah yang ada di lingkungan sekitar dan mudah didapat.
5. Fleksibel atau luwes, sumber belajar dapat digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi.

Berdasarkan kriteria pemilihan sumber belajar tersebut, guru dan siswa dapat memilih sumber belajar yang relevan untuk menunjang proses pembelajaran. Adanya kriteria pemilihan sumber belajar menunjang terbentuknya indikator yang diterapkan dalam menggunakan sumber belajar.

#### **2.1.4 Indikator Sumber Belajar**

Sumber belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat memudahkan siswa dalam belajarnya. Rohani (2010:185) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah guru dan bahan-bahan pengajaran atau bahan pelajaran baik buku-buku bacaan dan semacamnya.

Siregar dan Nara (2014:128) menyebutkan macam-macam sumber belajar diantaranya:

1. Pesan; informasi yang akan disalurkan dalam bentuk ide, fakta, makna, dan data.
2. Manusia; orang-orang yang bertindak sebagai penyalur, pengolah, dan penyimpan pesan.
3. Bahan media; perangkat lunak yang dapat berisi pesan.
4. Peralatan; perangkat keras digunakan untuk menyalurkan pesan yang terdapat dalam bahan.
5. Teknik; langkah-langkah atau prosedur tertentu dalam menggunakan peralatan, bahan, lingkungan, dan orang untuk menyalurkan pesan.
6. Latar; tempat atau lingkungan pesan itu diterima oleh pemelajar.

*Association of Education and Communication Technology* (dalam Asyhar, 2012:9) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya.

- a. Pesan (*message*), informasi yang akan disampaikan dalam bentuk verbal/lisan dan dokumen seperti peraturan perundang-undangan, kurikulum, silabus, RPP, dan lain-lain.
- b. Orang (*people*), orang yang bertindak sebagai kelompok yang didesain khusus sebagai sumber belajar seperti guru dan kelompok orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada dilingkungan pendidikan seperti pedangang.
- c. Bahan dan program, perangkat lunak yang biasanya berisi pesan.

- d. Alat (*device*), perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan.
- e. Metode (*method*), langkah-langkah yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Latar (*setting*), kondisi lingkungan yang berada didalam sekolah maupun lingkungan yang berada diluar sekolah.

Dalam penelitian ini sumber belajar berkaitan dengan klasifikasinya, berdasarkan kajian teoretis menurut Siregar dan Nara (2014:128) dan *Association of Education and Communication Technology* (dalam Asyhar, 2012:9), indikator dan deskriptor sumber belajar disajikan pada tabel 2.3 berikut.

**Tabel 2. 3** Indikator dan Deskriptor Sumber Belajar

Variabel	Indikator	Deskriptor terkait materi membuat karya kolase
Sumber Belajar	1. Pesan: informasi dalam bentuk ide, fakta, makna, dan data	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat mengungkapkan pendapat saat berdiskusi</li> <li>b. Menambah pengetahuan membuat karya kolase dengan membaca buku</li> </ul>
	2. Manusia: orang-orang yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyalur pesan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru sebagai sumber belajar bagi siswa dalam memahami materi membuat karya kolase</li> <li>b. Teman sebaya sebagai sumber belajar dalam kelompok</li> <li>c. Narasumber seperti orangtua, kakak, dan tokoh masyarakat.</li> </ul>
	3. Bahan Media: perangkat lunak berisi pesan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perangkat lunak yang digunakan dalam menyampaikan materi kolase</li> <li>b. Internet sebagai sumber belajar</li> </ul>
	4. Peralatan: perangkat keras untuk menyampaikan pesan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peralatan atau perlengkapan belajar yang dapat mendukung pembelajaran</li> <li>b. Alat tulis yang digunakan dalam pembelajaran</li> </ul>
	5. Teknik: langkah-langkah dalam menggunakan bahan, peralatan, lingkungan, dan orang	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pengajaran seperti cara yang digunakan dalam pembelajaran membuat karya kolase</li> <li>b. Melakukan langkah-langkah membuat karya kolase</li> </ul>
	6. Latar: lingkungan dimana pesan itu diterima oleh pemelajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Situasi sekitar yang dapat mendukung pembelajaran sehingga materi pembelajaran (pesan) tersampaikan baik kepada siswa</li> <li>b. Lingkungan diluar kelas</li> </ul>

**Sumber:** Siregar dan Nara (2015:128) dan AECT (dalam Asyhar, 2012:9)

### **2.1.5 Konsep Hasil Belajar**

Hasil belajar digunakan guru untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:67) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapat siswa setelah melakukan proses belajar, dari perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tergantung dengan apa yang dipelajari oleh siswa. Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati & Mudjiono, 2015:3). Purwanto (2016:44) menjelaskan hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk melihat seberapa jauh siswa dapat menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar siswa dapat diklasifikasi ke dalam tiga ranah (domain), yaitu (1) domain kognitif (pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika matematika), (2) domain afektif (sikap dan nilai yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional), dan (3) domain psikomotor (keterampilan yang mencakup kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, dan kecerdasan musikal) (Poerwanti, 2008:1-23).

Berdasarkan pendapat para ahli, disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah melakukan proses pembelajaran atau hasil dari interaksi tindak belajar mengajar. Hasil belajar yang maksud dalam penelitian ini pada ranah psikomotor yaitu kemampuan membuat karya kolase. Peneliti menggunakan ranah psikomotor atau keterampilan karena penilaian hasil belajar kolase pada populasi penelitian ini menggunakan nilai praktek pada kegiatan pembelajarannya. Hasil belajar diperlukan sebagai serangkaian pengukuran dari

tindak belajar yang telah ditempuh siswa dalam proses belajar yang tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar setiap siswanya.

Faktor yang mempengaruhi belajar banyak macamnya, tetapi dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berada didalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berada diluar individu. Anitah (2010:2-7) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor intern, terdiri dari kecakapan, bakat, minat, usaha, perhatian, motivasi, kelemahan, kebiasaan serta kesehatan siswa
2. Faktor ekstern, terdiri dari lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar), lingkungan keluarga, lingkungan sosial budaya, program guru, sekolah, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Guru adalah faktor yang paling berpengaruh dalam proses maupun hasil belajar siswa.

Susanto (2016:12) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu (1) siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, minat, motivasi dan kesiapan siswa. (2) lingkungan; yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Selaras dengan pendapat

tersebut, Slameto (2013:54-72) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya.

#### 1. Faktor-Faktor Intern

##### a. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah terdiri dari faktor cacat tubuh dan kesehatan. Kesehatan sendiri adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan mempengaruhi proses belajar yang akan dilakukannya.

##### b. Faktor Psikologis

###### 1) Intelegensi

Inteligensi adalah kemampuan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kemampuan menyesuaikan dan menghadapi situasi yang baru dengan cepat dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat., mengetahui konsep-konsep yang abstrak secara efektif.

###### 2) Perhatian

Perhatian terhadap bahan yang akan dipelajari siswa diperlukan untuk menjamin hasil belajar siswa yang baik.

###### 3) Minat

Daya tarik siswa dalam belajar dipengaruhi adanya bahan pelajaran dan minat siswa, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh.

#### 4) Bakat

Hasil belajar siswa menjadi lebih baik jika siswa giat dan senang dalam belajar, bahan pelajaran yang dipelajari siswa juga sesuai dengan bakat yang dimilikinya.

#### 5) Motif

Pada kegiatan belajar perlu diperhatikan apa yang mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

#### 6) Kematangan dan Kesiapan

Siswa yang sudah matang atau siap dalam melaksanakan pembelajaran akan lebih berhasil. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

#### c. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dibagi menjadi dua jenis yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

### 2. Faktor-Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu (1) faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima

pengaruh dari keluarganya sendiri yang berupa cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudaya. (2) faktor sekolah, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, diantaranya metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. (3) faktor masyarakat, pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa yang bersosialisasi dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut sangat berpengaruh dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang terkait ialah pada muatan pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

#### **2.1.6 Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar**

Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu muatan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Menurut Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, Seni budaya adalah aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Rohidi (dalam Susanto, 2016:265) mengemukakan seni budaya sebagai media pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan potensi yang dimilikinya untuk bergerak secara bebas dan dikembangkan secara optimal. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:324) kata prakarya mempunyai arti pekerjaan tangan. Jadi, Seni Budaya dan Prakarya adalah aktivitas belajar karya seni

berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan berkreasi dan berapresiasi menghasilkan suatu produk pekerjaan tangan yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis bagi siswa dan orang lain.

Tujuan muatan pembelajaran SBdP dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 ialah mengembangkan kemampuan siswa memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Selain itu berperan juga dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik tingkat lokal, nasional, regional, maupun global.

Susanto (2016:263) menjelaskan pendidikan SBdP berperan dalam membentuk pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, spasi, moral emosional, musikal, logik, kinestetik, linguistik, matematis, dan naturalis.

Berdasarkan permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 ruang lingkup materi SBdP mencakup yaitu gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu, dan elemen musik, musik ritmis, gerak anggota tubuh, meniru gerak, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, lagu daerah dan lain-lain. Semua materi itu dikelompokkan menjadi empat aspek meliputi: seni tari, seni musik, seni rupa, dan prakarya.

Setiawan (2017:4) ruang lingkup SBdP antara lain: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan berkarya yang berorientasi pada kebudayaan lokal. Ki Hajar Dewantara (dalam Susanto, 2016:261)

mengemukakan pendidikan SBdP merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak melalui bidang seni rupa yang memfokuskan pada pembinaan praktik pengalaman atau aspek psikomotorik meliputi pengenalan alat, bahan, teknik berkarya seperti makhluk luar angkasa dan binatang imajinatif.

Jadi, tujuan dan ruang lingkup SBdP adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya, berapresiasi, berkreasi menghasilkan karya bermanfaat meliputi seni tari, seni musik, seni rupa, dan prakarya. Materi SBdP di Sekolah Dasar sangat beragam, salah satunya adalah karya kolase yang digunakan untuk mengasah seni yang ada pada diri siswa.

#### **2.1.7 Kemampuan Membuat Karya Kolase**

Salah satu muatan pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar ialah materi kolase. Muharrar (2013:8) mengemukakan kolase adalah sebuah karya seni rupa dengan menempelkan bahan apa saja dalam bentuk yang sesuai sehingga membentuk suatu karya yang menyatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar (Depdiknas, 2001:580).

Menurut Sunaryo (2009:11) menjelaskan kolase merupakan suatu teknik dalam melukis dibuat dengan menempelkan atau merekatkan sisa-sisa bahan barang bekas atau limbah yang masih bisa digunakan. Sedangkan Susanto (2012:63) menjelaskan kolase adalah sebuah teknik seni dengan cara menempel materi-materi selain cat seperti kertas, logam, tanah liat, kayu dan lain-lain. Kemudian dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, kolase adalah karya seni dengan teknik menempel atau merekatkan bahan seperti kertas, logam, tanah liat, kayu, dan bahan-bahan limbah pada suatu tempat dengan komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Dalam praktik membuat kolase terdapat jenis-jenis kolase yang perlu dipahami guru dalam pengajarannya.

Kolase dalam perkembangannya secara kreatif dimanfaatkan sebagai unsur estetis dalam sebuah karya lukis baik dipadukan dengan cat ataupun murni kolase (Muharrar, 2013:9).

Muharrar (2013:14) Kolase dibedakan menjadi beberapa jenis diantaranya.

1. Menurut fungsi, dibagi menjadi dua yaitu (a) seni murni (*fine art*) untuk menampilkan nilai keindahan atau estetikanya tanpa mempertimbangkan fungsi praktis; dan (b) seni terapan (*applied art*) yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis.
2. Menurut matra dibagi menjadi dua yaitu (a) kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) seperti karya kolase pada permukaan datar untuk membuat hiasan dinding; (b) kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra) seperti kolase untuk menghias kendi.
3. Menurut corak, dibagi menjadi dua yaitu (a) representatif artinya menyeluruh atau menggambarkan wujud nyata dan bentuknya masih bisa dikenali; dan (b) nonrepresentatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsur visual yang indah.
4. menurut material (bahan), dikelompokkan menjadi dua, yaitu (a) bahan-bahan alam seperti ranting, daun, bunga kering, biji-bijian, kulit, batua-

batuan, kerang dan lainnya; (b) bahan bekas sintetis seperti serat sintetis, plastik, kertas bekas, bungkus permen coklat, logam, kain perca, tutup botol, dan lainnya.

Muharrar (2013:27-29) keindahan struktur dan keutuhan makna kolase ditentukan oleh ketepatan dalam mengolah beragam unsur rupa sesuai prinsip rancangan yang meliputi:

- a. Irama, artinya unsur rupa yang dapat diatur pengulangannya meliputi pengulangan alternatif, sejenis (repetitif), dan pengulangan progresif.
- b. Keseimbangan, artinya komposisi yang harmonis diperoleh dari kesamaan bobot berbagai unsur rupa yang dikombinasikan. jenis keseimbangan itu meliputi keseimbangan diagonal, keseimbangan sentral/ terpusat, keseimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris.
- c. Kesatuan, artinya komposisi utuh dan harmonis dari berbagai susunan unsur-unsur rupa yang saling bertautan sehingga tidak ada bagian yang berdiri sendiri. Unsur rupa yang digunakan untuk menciptakan kesatuan tidak harus seragam, tetapi bervariasi dalam bentuk, warna, tekstur, dan bahan.
- d. Pusat perhatian, artinya unsur yang berbeda atau menonjol dengan unsur yang berada di sekitarnya. Unsur yang paling kontras atau dominan diantara unsur lainnya didapat dengan memberikan perbedaan dari segi bentuk, warna, tekstur, dan ukuran agar terciptanya pusat perhatian pada kolase yang dibuat.

Karya kolase dibuat untuk menghasilkan karya yang secara kreatif dapat menampilkan unsur estetis yang unik dan dapat terwujud sebuah karya utuh dengan memperhatikan beberapa indikator dalam pembelajaran kolase.

### 2.1.8 Indikator Pembelajaran Kolase

Karya kolase dapat dibuat dengan baik apabila memperhatikan unsur-unsur rupa yang terdapat pada kolase. Menurut Susanto (dalam Muharrar, 2013:24) menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya kolase sebagai berikut.

#### 1. Titik dan Bintik

Titik diartikan sebagai unsur rupa terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang dan lebar. Sedangkan bintik diartikan sebagai titik yang sedikit lebih besar. Butiran pasir laut ialah salah satu contoh unsur titik pada kolase. Sedangkan biji-bijian atau kerikil kecil merupakan wujud dari salah satu contoh bintik.

#### 2. Garis

Garis diartikan sebagai perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun relatif tidak memiliki lebar. Garis terbentuk dari batas warna yang berdempetan. Jenis-jenis garis meliputi garis lurus, garis putus-putus, garis lengkung, dan garis spiral. Potongan kawat, batang korek, benang, dan lidi adalah contoh unsur garis pada kolase.

#### 3. Bidang

Bidang diartikan sebagai wilayah dari unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis dan memiliki dimensi panjang dan lebar. Jenis-jenis bidang meliputi bidang vertikal, horizontal, dan diagonal. Dapat pula dibedakan menjadi bidang geometris dan non geometris. Lingkaran, elips, setengah lingkaran segitiga, segi empat adalah contoh bidang geometris. Sedangkan bidang non geometris bentuknya tak beraturan, terkesan tidak formal, santai, dan dinamis.

Penerapannya dalam unsur bidang pada kolase berupa bidang datar (dua dimensi) dan bidang bervolume (tiga dimensi).

#### 4. Warna

Warna diartikan sebagai suatu keindahan dalam unsur rupa yang dapat dipandang oleh indra penglihatan manusia. Jenis-jenis warna meliputi warna primer, sekunder, dan tersier. Unsur warna pada karya kolase dilihat dari unsur kertas warna, cat, kain warna-warni, pita/renda, dan lainnya.

#### 5. Bentuk

Bentuk diartikan berupa wujud, bangun, rupa. Dalam pengertian dua dimensi bentuk ialah berupa gambar yang tidak bervolume. Sedangkan dalam pengertian tiga dimensi bentuk memiliki ruang dan volume. Jenis-jenis bentuk meliputi geometris dan non geometris.

#### 6. Gelap-terang

Gelap-terang diartikan sebagai urutan *value* yang terjadi antara hitam dan putih atau antara warna gelap dengan warna terang. Dalam membuat karya kolase, unsur visual gelap-terang penting untuk memberikan kesan ruang, kesan kontras, kesan volume, dan kesan jauh-dekat.

#### 7. Tekstur

Tekstur diartikan sebagai karakter atau sifat dari permukaan suatu benda misalnya kasar, halus, lembut, bergelombang, keras, dan lunak. Secara visual tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata (terlihat kasar, diraba kasar) dan tekstur semu (dilihat kasar, diraba halus). Kapas, karung goni, kain sutra, ampelas, karet busa, sabut kelapa adalah contoh unsur tekstur nyata pada kolase. Sedangkan

tekstur koin dikertas, cetakan irisan belimbing, dan tekstur anyaman bambu dikertas ialah contoh dari tekstur semu.

Berdasarkan pendapat Susanto dalam (Muharrar,2013:24) peneliti menyimpulkan terdapat indikator pembelajaran kolase yaitu titik dan bintik, garis, bidang, warna, bentuk dan gelap terang. Dengan demikian dibuat rubrik penilaian:

1. Kreativitas Karya Teknik Menempel

Macam-macam jenis kolase yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi dibuat dengan teknik yang bervariasi misalnya teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat. sehingga membuat karya kolase dapat memanfaatkan lebih dari satu teknik.

2. Komposisi Pemilihan Bahan

Pemanfaatan bahan baku kolase yang dipilih dari berbagai jenis menghasilkan karakter bentuk kolase yang unik dan menarik. Bahan baku membuat karya kolase contohnya daun-daunan, ranting pohon, serutan kayu, biji-bijian.

3. Keserasian atau Kerapian Hasil Karya

Keserasian dibagi dua jenis yaitu keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Keserasian fungsi ditunjukkan dengan kesesuaian antara objek yang berbeda karena berada dalam hubungan simbol atau hubungan fungsi. Keserasian bentuk ditunjukkan dengan kesesuaian raut, ukuran, warna, tekstur, dan aspek-aspek bentuk lainnya. Keserasian antara fungsi dan bentuk menjadikan kerapian hasil karya kolase.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan tentang media pembelajaran, sumber belajar, dan kemampuan membuat karya kolase serta mendukung peneliti untuk melakukan penelitian ini antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan Musakkir pada tahun 2015 dalam Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 6, No 1, Mei 2015 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan hasil lebih baik dari pada penggunaan media berbasis presentasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. Persamaan penelitian Musakkir dengan penelitian ini yaitu adanya pengaruh media pembelajaran dalam penggunaannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran yang diteliti serta metode yang digunakan.
- 2) Penelitian oleh Samsiatul Makrifa pada tahun 2014 dengan judul “Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh dari pemanfaatan daun kering sebagai media berkarya kolase pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Sekaran 01 menunjukkan rata-rata nilai yang baik. Persamaan penelitian Samsiatul Makrifa dengan penelitian ini yaitu pembuatan karya kolase dengan memanfaatkan bahan alam seperti daun kering. Sedangkan perbedaannya

terletak pada kegiatan pembelajaran, tingkatan kelas yang diteliti dan metode yang digunakan.

- 3) Penelitian oleh Muhammad Ikhwanul Muslimin pada tahun 2017 dalam Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, Volume 6, No 1 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. Persamaan penelitian Muhammad Ikhwanul Muslimin dengan penelitian ini yaitu adanya pengaruh media dan meneliti tentang penggunaan media pembelajaran . Sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 4) Penelitian oleh Andi Ikhsan, Sulaiman, dan Ruslan pada tahun 2017 dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 2, No 1 dengan judul “Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar di SD Negeri 2 Teunom Aceh Jaya”. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan lingkungan sekolah dapat dijadikan acuan untuk memotivasi para pengajar agar memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar untuk membantu meningkatkan belajar siswa. Persamaan penelitian Andi Ikhsan, Sulaiman, dan Ruslan dengan penelitian ini yaitu pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan.

- 5) Penelitian oleh Silmi Siti Rabiatal Adawiyah dan Muhammad Fahri pada tahun 2017 dalam Jurnal Pendidikan Dasar Volume 1 No 2 dengan judul "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Al Madani Tajur Halang Kabupaten Bogor". Hasil penelitian menunjukkan  $r_{xy}$  lebih besar dari pada  $r_t$  pada taraf 5%, dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas IV di MI Al Madani Tajur Halang Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2017/2018. Persamaan penelitian Silmi Siti Rabiatal Adawiyah dan Muhammad Fahri dengan penelitian ini yaitu adanya korelasi pada penggunaan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran.
- 6) Penelitian oleh Ferdinandus Bate Dopo dan Christina Ismaniati pada tahun 2016 dalam Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 3 No 1 dengan judul "Persepsi Guru tentang *Digital Natives*, Sumber Belajar Digital, dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital". Pada penelitian ini menggunakan analisis regresi dengan teknik statistik uji t dan uji F dengan taraf signifikansi 0,05 dengan hasil penelitian ada pengaruh yang positif dan signifikan, persepsi guru tentang *digital natives* dengan persepsi guru tentang sumber belajar digital secara bersama-sama terhadap motivasi guru memanfaatkan sumber belajar digital. Persamaan penelitian Ferdinandus Bate dan Christina I. dengan penelitian ini yaitu adanya pengaruh positif tentang

pemanfaatan sumber belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan.

- 7) Penelitian oleh Khairani, Parida Angriani, dan Eva Alviawati pada tahun 2014 dalam Jurnal Pendidikan Geografi Volume 1 No 1 ISSN:2356-5225 dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 9 Banjarmasin”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa.  $F_{reg}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$  baik pada taraf signifikan 5% maupun 1% yaitu  $4,028 < 63,91 > 7,16$ . Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang sumber belajar terhadap hasil belajar, namun pada penelitian ini pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa.
- 8) Penelitian oleh Wahyu, Harpani Matnuh, dan Diah Triani pada tahun 2014 dalam Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Volume 4 No 7 dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2014/2015. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang korelasi media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.

- 9) Penelitian oleh Joni pada tahun 2015 dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS Volume 9 No 2 ISSN: 1198-1209 dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa SMAN 3 Lumajang yang ditunjukkan dengan probabilitas  $F_{hitung}$  sebesar 0,039 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  ( $p = 0,039 < \alpha = 0,05$ ). Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan memberikan hasil yang signifikan, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 10) Penelitian oleh Ira Dwi Ananda, Mustakin, Risyak pada tahun 2015 dengan judul “Hubungan Cara Belajar dan Kelengkapan Sumber Belajar dengan Prestasi Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara cara belajar dan kelengkapan sumber belajar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015 berdasarkan kajian statistik maka koefisien korelasi  $r$  sebesar 0,591 termasuk kategori cukup/ sedang. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.

- 11) Penelitian oleh Ricka Intan Setyani pada tahun 2016 dengan judul “Hubungan antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa XI IPS SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS dari analisis regresi linier berganda diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan signifikansi  $< 0,05$  yaitu 0,000. Jadi dapat dinyatakan bahwa korelasi sangat signifikan dengan hasil 0,413. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang korelasi media pembelajaran dan terdapat hasil yang signifikan, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 12) Penelitian oleh Eka Purnama Sari, Sri Dadi, dan Syahril Yusuf pada tahun 2018 dalam Jurnal Riset Pendidikan Dasar ISSN 2615-6814 dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu di SD Negeri 5 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pemanfaatan museum sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t hasil diperoleh nilai  $t_{hitung}$  3,840 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,000 pada taraf signifikan 5%, sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran.

- 13) Penelitian oleh Muh Fitrah pada tahun 2015 dengan judul Kemampuan Guru Matematika dalam Mengelola Kelas melalui Sumber Belajar untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa menunjukkan hasil bahwa penggunaan sumber belajar dari teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar dan pembelajaran dapat menarik dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 14) Penelitian oleh Nindya Handayani dkk tahun 2016 pada judul Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis *Science Edutainment* terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran kartu pintar tumbuhan berbasis *science edutainment* berpengaruh kuat terhadap minat belajar siswa dengan  $r_b = 0,63$ , koefisien determinasi sebesar 39,269% dan 60,71% dipengaruhi faktor lain. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 15) Penelitian oleh Ni made Dwijayani pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan media Pembelajaran ICARE menunjukkan hasil bahwa Media Pembelajaran ICARE dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Matematika yang inovatif. sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu

meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.

- 16) Penelitian oleh Indah Ayu Ainina pada tahun 2014 dengan judul Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan media audio visual dalam bentuk video sebagai media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran menjadi baik. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan.
- 17) Penelitian oleh Sri Wuryani Budi Astuti pada tahun 2016 dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Pokemon Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Belajar Materi Organisasi Kehidupan Siswa Kelas VII menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kartu pokemon dalam meningkatkan keterampilan proses belajar Biologi kelas VII SMP Negeri 27 Semarang antara lain terciptanya belajar yang menyenangkan, terarahnya sikap siswa ke hal yang lebih positif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 18) Penelitian oleh Tri Wahyuni dkk pada tahun 2015 dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual pada Pembelajaran Energi dalam Sistem

Kehidupan pada Siswa SMP, pemanfaatan media pembelajaran secara baik dan maksimal akan memberikan hasil yang maksimal juga terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.

- 19) Penelitian oleh Umrotul Hasanah dkk pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis menunjukkan bahwa peranan media dalam pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 20) Penelitian oleh Wicaksono Adi dkk pada tahun 2015 dengan judul Pengaruh Sumber Belajar, Cara Belajar dan Disiplin terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Kota Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014 menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh sumber belajar, cara belajar, dan disiplin terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi sebesar 61,4%. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 21) Penelitian oleh Farid Ahmadi dkk pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Edukasi *Multimedia Indonesian Culture* sebagai

Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia adalah alternatif dalam proses memaksimalkan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran di SD. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan metode yang digunakan.

- 22) Penelitian oleh Dea Aransa dkk pada tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 23) Penelitian oleh Elok Fariha Sari dkk pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media *Geometry Fun Activity* Berciri Konservasi, menunjukkan hasil bahwa terdapat respon positif mahasiswa sebanyak 95,2% terhadap kelayakan penggunaan media *Geometry Fun Activity* Berciri Konservasi. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 24) Penelitian oleh Lispridona Diner pada tahun 2014 dengan judul Pemanfaatan Sumber Belajar untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Budaya Jepang

menunjukkan hasil bahwa belajar budaya jepang melalui pemanfaatan sumber belajar dapat memotivasi pembelajar bahasa jepang dalam belajar budaya Jepang. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang sumber belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan metode yang digunakan.

- 25) Penelitian oleh Arda dkk pada tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 26) Penelitian oleh Heni Vidia Sari dkk pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *WEB* untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *WEB* yang dikembangkan efisien digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan metode yang

digunakan. Media pada penelitian tersebut berbasis *WEB* yang digunakan pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar.

- 27) Penelitian oleh Effiong, Oji Ekpo, dan Igiri Charles E pada tahun 2015 dalam *Journal International Letter of Social and Humanistic Sciences* Volume 62, pp 27-33, ISSN: 2300-2697 dengan judul “*Impact of Instructional Materials in Teaching and Learning of Biology in Senior Secondary Schools in Yakurr LG A*”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan bahan ajar, alat bantu mengajar, dan alat peraga memberikan pengaruh pada prestasi akademik siswa mata pelajaran biologi. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan tingkatan kelas yang diteliti.
- 28) Penelitian oleh Ogaga G.A, Igiri Wallace, dan Egbodo Benson A pada tahun 2016 dalam *International Journal of Current Research* Volume 8, Issue 7, pp 33859-33863 dengan judul “*Effects of Instructional Materials on The Teaching and Learning of Social Studies in Secondary Schools in Oju Local Government Area of Benue State*”. Hasil penelitian menunjukkan siswa yang diajarkan dengan bahan pengajaran lebih baik dari yang tidak diajarkan. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengajaran dan belajar ilmu sosial. Guru, kepala sekolah, dan pemerintah untuk memprioritaskan penyediaan bahan ajar karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu

meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan metode yang digunakan.

- 29) Venkatesan dan Khanaa pada tahun 2016 dengan judul “*Implementation of Golem Based Mostly Mobile Learning Application As A Versatile Learning Media*” dengan hasil bahwa teknologi komputer berkembang cukup pesat dan menyebabkan perubahan dalam kehidupan manusia. Terkhusus media *electronic learning* dianggap sebagai *mobile learning* karena proses kerja dari media itu bergerak seperti *smartphone*. Penerapan media *mobile learning* dibuat sesuai kebutuhan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang serbaguna. Berdasarkan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pembelajaran dan metode yang digunakan. Media pembelajaran pada penelitian tersebut lebih dikhususkan dengan *mobile learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

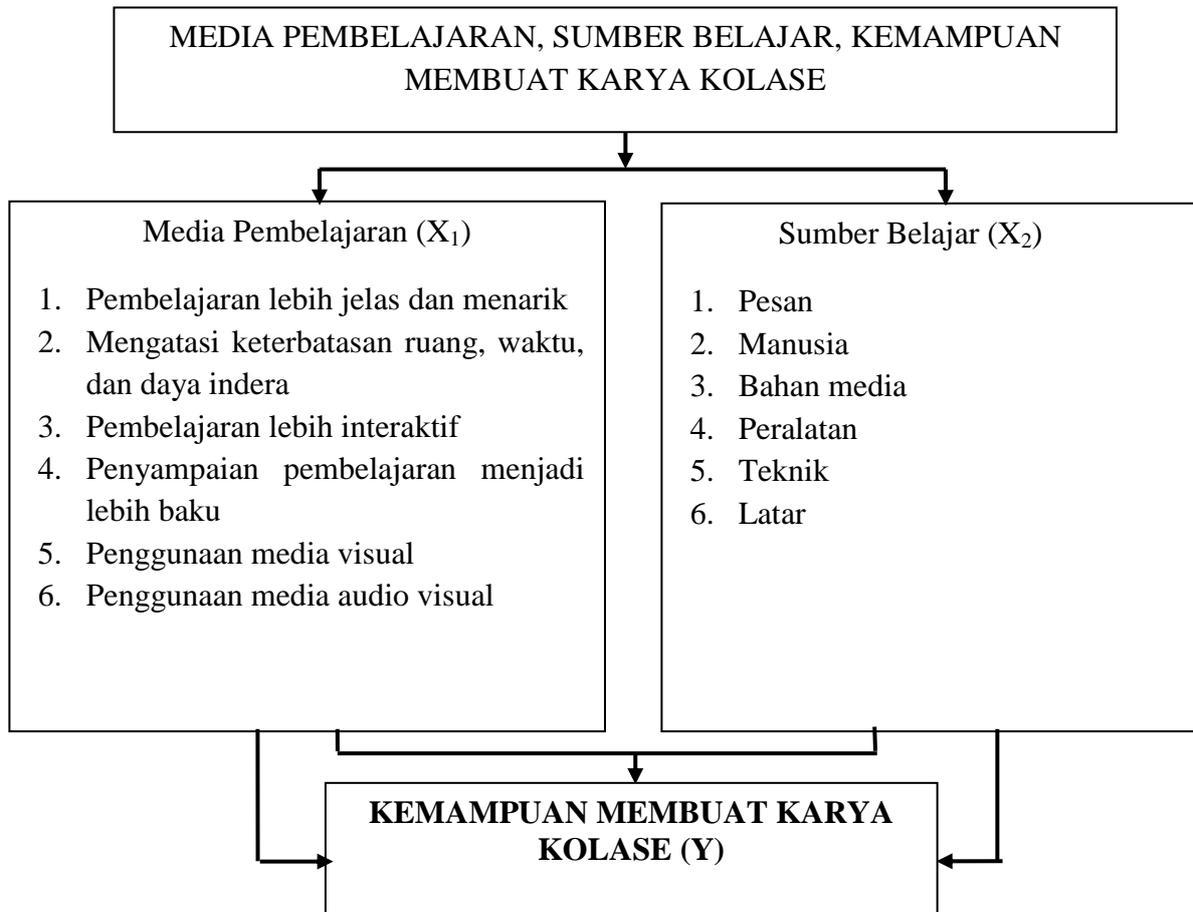
Sugiyono (2016:92) kerangka berfikir adalah sintesa hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Keberhasilan belajar siswa dilihat dari hasil belajar yang telah dilakukan siswa dengan baik. Tetapi setiap siswa memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya media pembelajaran dan sumber belajar.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat berupa fisik maupun non fisik sebagai perantara guru untuk siswa agar mempermudah penyampaian belajar

agar lebih efektif dan efisien. Guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dianggap tepat dan sesuai dengan pembelajaran agar membantu mempermudah dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa kepada isi materi sehingga memperlancar guru untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa secara optimal.

Sedangkan sumber belajar adalah segala sesuatu dalam lingkungan belajar berupa orang atau bahan yang digunakan siswa dalam belajar, sehingga keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar. Sumber belajar dapat berupa pesan, manusia, bahan media *software*, peralatan *hardware*, teknik, dan latar. Dengan adanya sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret atau langsung, menambah dan memperluas wawasan, memberikan informasi yang akurat dan terbaru, memberikan motivasi positif, dan merangsang untuk berfikir kritis.

Berdasarkan uraian diatas, adanya media pembelajaran dan sumber belajar siswa, maka akan berpengaruh terhadap kemampuan membuat karya kolase. Jika guru menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar siswa yang lengkap akan menyebabkan tingginya kemampuan membuat karya kolase siswa. Sedangkan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali dan sumber belajar siswa tidak lengkap diduga akan menyebabkan rendahnya kemampuan membuat karya kolase. Keterkaitan antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa dapat digambarkan dalam kerangka berpikir yang digambarkan dengan skema berikut.



**Bagan 2. 1** Kerangka Berpikir

Keterangan

X<sub>1</sub> : Media Pembelajaran

X<sub>2</sub> : Sumber Belajar

Y : Kemampuan Membuat Karya Kolase

→ : Hubungan

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:96) menjelaskan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu (1) hipotesis kerja atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. (2) hipotesis nol ( $H_0$ ) atau sering disebut hipotesis statistik. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya hubungan variabel X terhadap variabel Y (Arikunto, 2013:112).

Berdasarkan kajian teoretis, kajian empiris, dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.  $H_{01}$ : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SD, Gugus Sunan Ampel, Kabupaten Demak.
2.  $H_{a1}$  : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SD, Gugus Sunan Ampel, Kabupaten Demak.
3.  $H_{02}$  : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SD, Gugus Sunan Ampel, Kabupaten Demak.

4.  $H_{a2}$  : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SD, Gugus Sunan Ampel, Kabupaten Demak.
5.  $H_{03}$  : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SD, Gugus Sunan Ampel, Kabupaten Demak.
6.  $H_{a3}$  : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SD, Gugus Sunan Ampel, Kabupaten Demak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak. Hasil ini ditunjukkan dengan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $0,660 > 0,174$  pada taraf signifikansi 5% hubungan variabel media pembelajaran terhadap kemampuan membuat karya kolase termasuk kategori kuat dan bernilai positif serta berkontribusi sebesar 43,5% terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa .
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa kelas IV SDN Gugus Sunan Ampel Kabupaten Demak. Hal ini ditunjukkan dengan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , yaitu  $0,704 > 0,174$  pada taraf signifikansi 5%, hubungan variabel sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase termasuk kategori kuat dan bernilai positif serta berkontribusi sebesar 49,6% terhadap kemampuan membuat karya kolase siswa.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dan sumber belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan membuat karya kolase. Hal ini ditunjukkan dengan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , yaitu  $0,806 > 0,174$  pada taraf signifikansi 5%, hubungan variabel media pembelajaran dan

sumber belajar terhadap kemampuan membuat karya kolase termasuk kategori sangat kuat dan bernilai positif serta berkontribusi sebesar 65% terhadap kemampuan membuat karya kolase dan sisanya 35% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Sekolah**

Sekolah hendaknya dapat menyediakan media pembelajaran dan sumber belajar agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar salah satunya kemampuan membuat karya kolase dapat diperoleh secara optimal.

### **5.2.2 Guru**

Guru hendaknya memperhatikan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran terkesan lebih menarik, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dalam materi membuat karya kolase. Selain itu, guru dapat memanfaatkan sumber belajar selama proses pembelajaran sehingga pesan dari pembelajaran dapat diterima siswa secara maksimal.

### **5.2.3 Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau gambaran dalam mengembangkan penelitian yang baru mengenai media pembelajaran, sumber belajar, dan kemampuan membuat karya kolase siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Silmi Siti Rabiatul. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Al Madani Tajur Halang Kabupaten Bogor. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 1(2).
- Ainina, I.A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal Of Histoy Education*, 3(1):44
- Ananda, Ira Dwi., Mustakin, Risyak. 2015. Hubungan Cara Belajar dan Kelengkapan Sumber Belajar dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anitah W, Sri, dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arda,. Saehana, Sahrul,. Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*. Vol. 3 (1).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, Sri W.B. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Pokemon Card* Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Belajar Materi Organisasi Kehidupan Siswa Kelas VII. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(1):28
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Chacha, F., Mwanda, S., Midigo, R. (2017). Use of Instructional Media in Elementary Schools in Kenya: Understanding Teacher Attitude and Perceived Pedagogical Value of Picture Books. *International Journal of Elementary Education*, 6(6):53.
- Daryanto, D. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Diner, L. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Budaya Jepang. *Lingua*, 10(1):82
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dopo, Ferdinandus Bate. (2016). Persepsi Guru tentang *Digital Natives*, Sumber Belajar Digital, dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 3(1).
- Dwijayani, N.M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2):131
- Effiong, Ekpo., Oji, & E., Igiri Charles. (2015). “Impact of Instructional Materials in Teaching and Learning of Biology in Senior Secondary Schools in Yakurr LG A”. *Journal International Letter of Social and Humanistic Sciences*, Volume 62(27).
- Fitrah,M. (2015). Kemampuan Guru Matematika dalam Mengelola Kelas melalui Sumber Belajar untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- G.A., Ogaga, Wallace., Igiri, & A., Egbodo Benson. (2016). “Effects of Instructional Materials on The Teaching and Learning of Social Studies in Secondary Schools in Oju Local Government Area of Benue State”. *International Journal of Current Research*, Volume 8(7).
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hasanah, Umrotul., Nulhakim, Lukman,. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. Vol. 1 (1).
- Igiri., E. Charles., Effiong., Ekpo, O. (2015). Impact of Instructional Materials in Teaching and Learning of Biology in Senior Secondary Schools in Yakurr LG A. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 62(27).
- Ikhsan, Andi., Sulaiman, & Ruslan. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar di SD Negeri 2 Teunom Aceh Jaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 2(1).
- Indrawan, Rully., Yaniawati, Poppy. 2014. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Joni. (2015). Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, Volume 9(2).

- Khairani, Angriani, Parida., & Alviawati, Eva. (2014). Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 9 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Geografi*, Volume 1(1).
- Lampiran Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013*
- Makrifa, Samsiatul. (2014). Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Berkarya Kolase pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang. *Journal of Visual Arts*. 3 (1).
- Muharrar, Syakir. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga.
- Musakkir. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 6(1).
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pusaka Publisher.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pusaka Publisher.
- Muslimin, Ikhwanul. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Volume 6(1).
- Nugroho, W.A., Nurkhin, A. (2015). Pengaruh Sumber Belajar, Cara Belajar, dan Disiplin terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 4 (1):71.
- Oktavera, Siska. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Volum 6.
- Olayinka, Abdu-Raheem Bilqees. 2016. "Effects of Instructional Materials on Secondary School Student's Academic Achievement in Social Studies in Ekiti State, Nigeria".
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 ayat 6 dan 7 tentang Kurikulum 2013*

- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Priyatno, Dwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanti, Eko., Ahmadi, Farid., Widihastri., Florentina. Dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PGSD Tahun 2018*. Semarang: Jurusan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'I, A., dan Anni, C., T 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP Universitas Negeri Semarang.
- Rikarno, Riki. (2015). Film Dokumenter sebagai Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ekspresi Seni*. Vol. 17 (1).
- Sari, Eka Purnama., Dadi, Sri., & Yusuf, Syahril. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Volume 1(2).
- Sari, Heni Vidia., Suswanto, Hary. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 (7).
- Setyani, Ricka Intan. (2016). Hubungan antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa XI IPS SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, Volume 6(2).
- Setiawan, Deni., Purwanti, Eko., Sumilah., & Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: AG Publisher.
- Siregar, Eveline., Nara, Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman, Destaria. 2017. Hubungan Kelengkapan Sumber Belajar dan Kemandirian Siswa Dengan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2

- Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan MIPA*. Volume 1.
- Sudjana, Nana., Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiatawan, N., Marhaeni, A., Lasmawan W., (2014). Perubahan Pola Sikap Meniru dan Apresiasi Karya Seni melalui Pengembangan Daya Cipta Berbasis Pengolahan Barang Bekas dengan Teknik Kolase. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- .2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Umar,N.H.M., Parmin., Wusqo, I.U. (2016). Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis *Science Edutainment* terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan. *Unnes Science Educational Journal*, 5(2):1296
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*
- Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Tujuan Pendidikan Nasional.*
- Venkatesan., Khanaa. (2016). Implementation of Golem Based Mostly Mobile Learning Application As A Versatile Learning Media. *International Journal of Pharmacy*, 3(8).
- Vikagustanti, D.A., Sudarmin, Pamelasari S.D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2):469
- Wahyu, Matnuh., Harpani, & Triani, Diah. (2014). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Volume 4(7).
- Wahyuni, T., Widiyatmoko A., Akhlis, I. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(3):999.

Widoyoko, P. Eko. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliasuti, Nurwita., Pujayanto., Ekawati, Elvin Yuslima. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis *E-Learning* dengan *Moodle* untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Tema Pengelolaan Sampah. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 (1).