



**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR MOZAIK
KELAS IV SDN GUGUS KI HAJAR DEWANTARA
KABUPATEN SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Nova Adintya
140416134**

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

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Direct Instruction* terhadap Hasil Belajar SBdP Materi Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang", karya

nama : Nova Adintya

NIM : 1401416132

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Semarang, 14 Agustus 2020



Dosen Pembimbing,



Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang" karya,

Nama : Nova Adintya

NIM : 1401416134

Pogram Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 23 September 2020.

Semarang, 2020



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

Panitia Ujian

Sekretaris,

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

Penguji II,

Putri Yanuarita S, S.Pd., M.Sn.
NIP 198501152008122005

Penguji III,

Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nova Adintya
NIM : 1401416134
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang
Judul : Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil
Belajar Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara
Kabupaten Semarang

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

Semarang, 31 Agustus 2020
Peneliti,



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'KEASLIAN' at the top, 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' in the middle, and 'NIM 1401416134' at the bottom. There are also some decorative elements and a small logo on the stamp.

Nova Adintya
NIM 1401416134

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi sesama. (HR. Ahmad)
2. Tunjukkan sikap terbaik!
3. Jadikan kesulitan sebagai sarana untuk berjuang!

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *alhamdulillah*, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Ibu Dwe Soesanti dan mendiang Bapak Muh. Imam Nazaruddin atas doa dan seluruh jasa yang senantiasa tercurah.
2. Kakek dan nenek, mendiang Bapak Ngadiman dan Ibu Solekah yang menjadi inspirator dan motivator bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dewi Hadis, S.Psi. sekeluarga, yang telah mempercayai peneliti untuk meraih cita-cita serta memberikan dukungan moral dan finansial kepada peneliti.
4. Teman-teman organisasi KSR SubUnit PGSD FIP UNNES

ABSTRAK

Adintya, Nova. 2020. *Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.* Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Yuyarti, M.Pd. 290 halaman.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang di peroleh bahwa hasil belajar mozaik kurang maksimal salah satunya disebabkan oleh model yang digunakan kurang sesuai yaitu model konvensional, selain itu pembelajaran juga masih terfokus pada praktik saja, sedangkan teori dasar kurang diajarkan. Sehingga diperlukan perlakuan, walaupun penelitian ini dilakukan di tengah masa pandemi COVID-19, yaitu dengan memberikan video pembelajaran berbasis video menerapkan model Direct Instruction yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami teori tentang mozaik, bukan sekadar membuatnya saja.

Jenis penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian experimental design berbentuk *nonequivalent control group design* atau pretest-posttest control group design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang dengan sampel yaitu kelas IV A SDN Karangjati 04 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B SDN Karangjati 04 sebagai kelas control, sampel tersebut diambil dengan teknik *cluster random sampling* dikarenakan jumlah populasinya yang luas atau berbentuk gugus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, t-test, dan n-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video efektif digunakan pada materi mozaik, hasil t-test menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} karena $4,39 > 2,00$. Seperti yang telah disebutkan dalam paragraf sebelumnya, karena P value 2 tailed $< 0,05$, dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata setelah diberikan perlakuan. Hasil uji n-gain kelas kontrol sebesar 0,12 dengan kriteria peningkatan nilai rata-rata rendah dan kelas kelas eksperimen sebesar 0,65 dengan kriteria peningkatan nilai rata-rata sedang.

Simpulan penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video efektif digunakan pada materi mozaik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan model ini sebaiknya memperhatikan beberapa hal yaitu perencanaan pembelajaran yang matang, pertimbangan porsi demonstrasi oleh guru dan latihan siswa, serta pertimbangan penggunaan media konkret yang mendukung penjelasan guru.

Kata Kunci: hasil belajar, keefektifan, media pembelajaran, mozaik, video

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang*”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Yuyarti, M.Pd. Dosen Pembimbing;
5. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. Penguji 1;
6. Putri Yanuarita S, S.Pd., M.Sn. Penguji 2;
7. Kepala SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang;
8. Guru Kelas IV SDN Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang;
9. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa peneliti sebut satu-persatu.

Semoga bimbingan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah Subhanah wa Ta’ala.

Semarang, September 2020

Peneliti

Nova Adintya

NIM 1401416134

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Model Direct Instruction	Error! Bookmark not defined.

2.1.3	Hakikat Belajar	9
2.1.4	Hakikat Pembelajaran.....	19
2.1.5	Teori Belajar	22
2.1.6	Hakikat Hasil Belajar	26
2.1.7	Hakikat Seni Budaya dan Prakarya	28
2.1.8	Hakikat Mozaik	30
2.2	Kajian Empiris.....	36
2.3	Kerangka Berpikir	38
2.4	Hipotesis	39
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
3.1	Desain Penelitian	41
3.1.1	Pendekatan Penelitian.....	41
3.1.2	Jenis Penelitian	41
3.2	Desain Eksperimen	42
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	43
3.5	Variabel Penelitian	45
3.6	Definisi Operasional Variabel	46
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data	47
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data	49
3.7.3	Uji Validitas	49
3.7.4	Uji Reliabilitas.....	51
3.7.5	Uji Taraf Kesukaran	52

3.7.6 Uji Daya Pembeda.....	53
3.8 Teknik Analisis Data	54
3.8.1 Analisis Data Awal/Uji Persyaratan.....	54
3.8.2 Analisis Data Akhir	56
3.9 Perlakuan (<i>Treatment</i>).....	58
BAB IV	60
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil Penelitian.....	60
4.1.1 Hasil Belajar Siswa.....	60
4.1.2 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	61
4.1.3 Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	62
4.1.4 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	63
4.1.5 Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	63
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	64
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	66
4.2 Pembahasan	67
4.2.2 Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68
4.3.2 Implikasi Praktis.....	71
4.3.3 Implikasi Pedagogis	72
BAB V	73
PENUTUP	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Siswa Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara	44
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	46
Tabel 3.3 Kriteria Validitas	50
Tabel 3.4 Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	51
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas	51
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	52
Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba.....	53
Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	54
Tabel 3.10 Kriteria Indeks Gain	58
Tabel 3.11 Pelaksanaan Penelitian	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Ketuntasan Belajar Mozaik.....	3
Gambar 2.1 Teknik Sobek Bebas	34
Gambar 2.2 Teknik Sobek Tindih	35
Gambar 2.3 Teknik Gunting.....	35
Gambar 2.4 Teknik Cetak Potong	36
Gambar 4.1 Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Mozaik.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Keefektifan Media	87
Lampiran 2 Silabus & RPP Kelas Eksperimen	89
Lampiran 3 Silabus & RPP Kelas Kontrol.....	167
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba.....	219
Lampiran 5 Soal Uji Coba.....	227
Lampiran 6 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba	231
Lampiran 7 Daftar Nilai Uji Coba.....	232
Lampiran 8 Skor Tertinggi Uji Coba	233
Lampiran 9 Skor Terendah Uji Coba	234
Lampiran 10 Analisis Soal Uji Coba.....	235
Lampiran 11 Rekapitulasi Analisis Soal Uji Coba.....	241
Lampiran 12 Soal Pretest-Posttest.....	242
Lampiran 13 Pedoman Penskoran Soal Pretest-Posttest	245
Lampiran 14 Daftar Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen	246
Lampiran 15 Skor Tertinggi-Terendah Kelas Eksperimen	247
Lampiran 16 Daftar Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol	251
Lampiran 17 Skor Tertinggi-Terendah Kelas Kontrol.....	252
Lampiran 18 Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	256
Lampiran 19 Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen.....	257
Lampiran 20 Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	258
Lampiran 21 Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	259
Lampiran 22 Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen-Kontrol	260
Lampiran 23 Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen-Kontrol.....	262

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor penentu kemajuan sebuah bangsa adalah baiknya kualitas pendidikan. Bangsa yang unggul sudah pasti kualitas pendidikannya unggul pula, hal ini karena pendidikan merupakan dasar dalam membentuk manusia seutuhnya. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak sehingga mencetak warga negara yang terdidik dan cerdas dalam menghadapi seluruh kondisi sosial.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah menjelaskan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Secara sederhana, kurikulum merupakan kerangka dasar sebuah sistem pendidikan, pola pendidikan di sebuah negara bergantung pada kurikulum yang diterapkan. Sebab itu, kurikulum yang digunakan harus dapat beradaptasi dengan perkembangan era, karena jika tidak maka pendidikan di sebuah negara menjadi tertinggal dan kualitas sumber daya manusianya tidak dapat bersaing secara global.

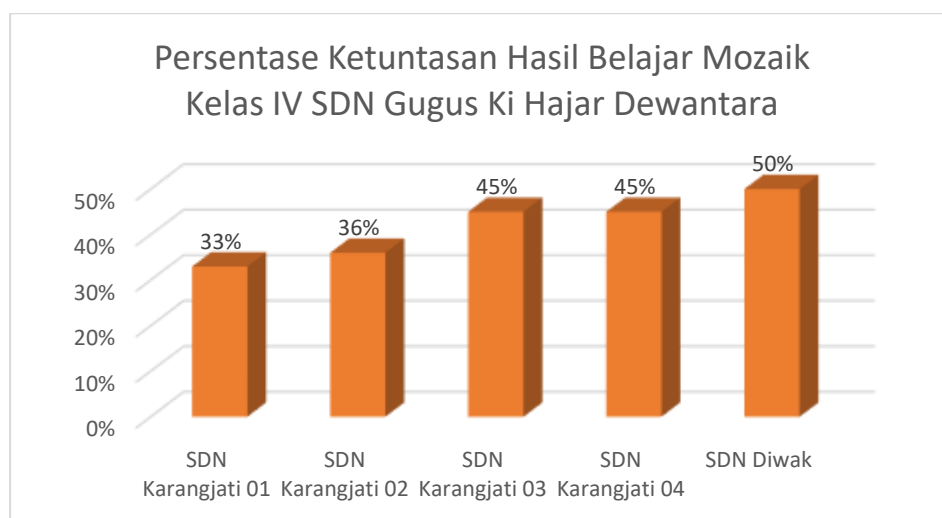
Perubahan kurikulum yang terakhir adalah Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat baik secara lokal maupun global. Pembaharuan kurikulum ini disesuaikan dengan perkembangan zaman yang menuntut individu memiliki bermacam kompetensi seperti yang disebutkan dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018, yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Luasnya kompetensi dan ranah yang diharapkan membuat Kurikulum 2013 harus diselenggarakan melalui kegiatan pembelajaran yang terencana dan dievaluasi secara komprehensif atau menyeluruh pada tiap muatan pembelajaran. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang merupakan muatan pembelajaran wajib dari kelompok B diajarkan kepada peserta didik dengan tujuan agar memiliki kemampuan: (1) memahami konsep pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) menunjukkan apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) menunjukkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, (4) memiliki peran serta dalam seni budaya dan keterampilan di tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006:186). Kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran SBdP meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik seperti yang telah diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, sebab itu guru harus bisa terampil dalam pembelajaran SBdP baik dalam penyampaian materi maupun dalam praktik berkarya karena akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil konferensi *Map Road for Arts Education* yang diselenggarakan oleh UNESCO tahun 2006 (*The World Conference on Arts Education*, 2006:12) menyatakan bahwa telah banyak desain dan implementasi program pendidikan seni di sekolah-sekolah, tetapi pada saat yang bersamaan banyak pula yang gagal dalam penyampaian teori dan pembuktian karya sehingga esensi dari pendidikan seni budaya kurang tersampaikan secara maksimal kepada siswa dan menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa juga ditemukan dalam materi mozaik saat wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi pada kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang yakni SDN Karangjati 01, SD N Karangjati 02, SDN Karangjati 03, SDN Karangjati 04, dan SDN Diwak, diketahui bahwa hasil belajar mozaik siswa kelas IV SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan data hasil belajar siswa pada PTS (Penilaian Tengah Semester) Gasal tahun ajaran 2019/2020 dari 182 siswa, sebanyak 105 siswa (57,69%) nilainya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan pada tiap-tiap sekolah, sisanya 77

siswa (42,30%) nilainya diatas KKM. Data hasil PTS menunjukkan bahwa SDN Karangjati 01 sebanyak 18 dari 27 siswa belum tuntas KKM, SDN Karangjati 02 sebanyak 21 dari 33 siswa belum tuntas KKM, SDN Karangjati 03 sebanyak 21 dari 38 siswa belum tuntas KKM, SD Karangjati 04 sebanyak 34 dari 62 siswa belum tuntas KKM, dan SDN Diwak sebanyak 11 dari 22 siswa belum tuntas KKM. Persentase ketuntasan hasil belajar mozaik di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang dapat dilihat lebih jelas pada diagram di bawah ini.



Gambar 1.1 Persentase Ketuntasan Belajar Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang

Hasil belajar yang kurang optimal tersebut dipicu oleh beberapa hal. Seluruh guru kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara mengungkapkan bahwa pembelajaran masih menekankan pada praktik sementara teori dikesampingkan, imbasnya dapat dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) lebih dari separuh jumlah siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga siswa kurang dapat menyerap dan mempraktikkan materi yang diajarkan guru. Mayoritas guru di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara hanya memberikan contoh karya seni yang ada di buku siswa dan meminta siswa untuk membuat karya serupa, walaupun ada yang menggunakan sumber belajar dari internet dan media LCD, namun model pembelajaran yang digunakan belum

bervariasi yaitu model konvensional. Meskipun beberapa guru kelas IV telah menerapkan pembelajaran kooperatif, namun model ini belum teraksana secara efektif karena siswa kurang bisa memanfaatkan waktu yang ada dan saling mengganggu teman yang sedang mengerjakan, sehingga hasil belajarnya sama saja dengan menggunakan model konvensional, hanya siswa yang berbakat dalam seni yang mendapat nilai tinggi, sementara siswa lain tidak mengalami peningkatan nilai. Lebih jauh lagi, dari hasil wawancara didapatkan bahwa materi yang paling disenangi siswa adalah karya tempel, terutama mozaik (Tema 7), namun ironisnya kebanyakan siswa mendapat nilai rendah pada materi tersebut karena sebenarnya mereka belum memahami esensi dan membedakan jenis-jenis karya seni tempel.

Tantangan semakin besar dengan kondisi pandemi *Corona Virus Disease* 19 (COVID 19), yang menyebabkan pembelajaran tatap muka tidak dapat dilakukan sementara penyampaian materi secara optimal harus tetap berjalan. Salah satunya cara yang dapat ditempuh adalah dengan pembelajaran secara daring atau *online*, yaitu melalui berbagai platform dan media sosial seperti *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Classroom*, dan sebagainya. Materi yang disampaikan guru dapat dikirimkan dalam bentuk dokumen, *power point*, audio, maupun video.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran yang tepat pada materi mozaik, karena tentu pemilihan media pembelajaran di tengah pandemi ini memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga membuat mereka belajar dengan penuh suka cita dan kesadaran. Media video (audio visual) merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2012:45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

Penelitian oleh Husna Lailatul Latifa, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto tahun 2020 dengan judul “Keefektifan Media Video Animasi Mitigasi Bencana Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian

menyatakan bahwa Hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan nilai *pretest* yang hasil rata-rata nilai 58.5 dengan ketuntasan klasikal 25%. Sedangkan hasil nilai *posttest* rata-rata nilai 77 dengan ketuntasan klasikal 85%. Hal ini diperkuat pada analisis tahap akhir dengan uji t diperoleh $t_{hitung}=11,97291883$. Dari daftar distribusi t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel}=2,023$. Karena kriteria H_a diterima apabila $t_{hitung}>t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis statistik H_a diterima, artinya penggunaan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengkaji masalah melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1** Media yang digunakan untuk mengajarkan materi mozaik pada masa pandemi Covid 19 belum variatif
- 1.2.2** Model pembelajaran yang digunakan guru kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang dalam mengajarkan mozaik kurang inovatif.
- 1.2.3** Pembelajaran materi mozaik masih terfokus pada praktik saja, sementara teori belum diajarkan secara menyeluruh sehingga hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan masih rendah.
- 1.2.4** Hasil belajar materi mozaik masih rendah dibuktikan dengan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Gasal tahun ajaran 2019/2020 dari 182 siswa, sebanyak 105 siswa (57,69%) nilainya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan pada tiap-tiap sekolah, sisanya 77 siswa (42,30%) nilainya diatas KKM.

- 1.2.5 Mayoritas siswa masih kesulitan dalam membedakan karya seni tempel seperti kolase, mozaik, dan montase.
- 1.2.6 Media pembelajaran yang digunakan guru belum variatif, walaupun sudah ada yang menggunakan media LCD namun belum dimanfaatkan secara optimal karena hanya digunakan untuk menampilkan contoh karya mozaik saja.
- 1.2.7 Siswa dinilai masih kurang kreatif dan telaten dalam membuat karya mozaik, seperti menggambar pola, mengombinasikan bahan, menempelkan bahan pada bidang, dan lainnya.
- 1.2.8 Hanya siswa yang memiliki bakat dan minat dalam bidang seni yang bisa mencapai nilai optimal, sementara siswa yang pasif belum mampu mencapainya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajarkan materi mozaik saat pandemic Covid-19 masih belum variatif serta hasil belajar materi mozaik masih rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Apakah media pembelajaran berbasis video dapat memberikan perbedaan hasil belajar mozaik siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang?
- 1.4.2 Apakah media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar mozaik siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- 1.5.1** Untuk menguji perbedaan hasil belajar mozaik siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang ketika menggunakan media pembelajaran berbasis video.
- 1.5.2** Untuk menguji peningkatan hasil belajar mozaik siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang ketika menggunakan media pembelajaran berbasis video.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam dunia pendidikan meliputi hal-hal berikut.

1.6.1 Manfaat teoretis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru mengenai model pembelajaran Direct Instruction, hasil belajar SBdP materi mozaik, serta dapat dijadikan referensi pendukung bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Membangkitkan minat dan semangat siswa terhadap pembelajaran walaupun di tengah pandemi Covid 19 serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

1.6.2.2 Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan inspirasi bagi guru untuk berkreasi dengan media pembelajaran yang digunakan saat pandemic Covid 19 khususnya pada materi mozaik agar tujuan yang diharapkan lebih mudah tercapai serta untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran materi mozaik.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Memberikan sudut pandang baru bagi sekolah dalam mendukung guru membuat maupun menggunakan media yang variatif khususnya pada materi

mozaik, sehingga proses dan hasil belajar siswa dapat optimal walaupun di tengah kondisi pandemi.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengkreasikan media pembelajaran untuk materi mozaik yang adaptif dalam setiap kondisi sebagai bekal terjun ke dunia pendidikan, menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, juga berguna sebagai referensi jika peneliti ingin melakukan penelitian di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting. The Association for Educational Communication and Technology (dalam Arsyad, 2014:4) menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara Suparman (dalam Arsyad, 2014:4) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya Mc Luhan (dalam Arsyad, 2014:4) memaknai media sebagai saluran informasi.

Pendapat di atas sejalan dengan Ashyar (2012:8) yang menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana. Penyampaian tersebut menyebabkan terjadinya lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Alat peraga adalah media yang memiliki bentuk dari konsep materi ajar yang dipergunakan untuk memperagakan materi tersebut (Ashyar, 2012: 12). Media pembelajaran dan alat peraga berfungsi memudahkan peserta didik dalam memahami materi belajar. Ruang lingkup alat peraga lebih sempit dibandingkan dengan media pembelajaran dan sumber belajar (Ashyar, 2012:13).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga proses belajar menjadi efektif.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar

jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2014:19).

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar (2012: 29-35) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- b. Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- c. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
- d. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- e. Fungsi distributif, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- f. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- g. Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antarsiswa.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat membantu mempermudah guru maupun siswa pada saat pembelajaran.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mendatangkan pengaruh positif terhadap peserta didik. Midun (dalam Arsyad, 2014:41) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas.
- b. Dapat memberikan pengalaman yang beragam saat pembelajaran.

- c. Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
- d. Dapat menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
- e. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- f. Dapat menambah kemenarikan tampilan materi.
- g. Dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.
- h. Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- i. Dapat memecahkan masalah pendidikan baik mikro maupun makro.

Jadi media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar yang dapat mendatangkan pengaruh positif terhadap peserta didik.

2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Media yang dipilih harus tepat sasaran sehingga terjadi pembelajaran yang efektif. Ashyar (2012:81) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik sebagai berikut.

- a. Jelas dan rapi, meliputi penyajian, layout, gambar, dan tulisan.
- b. Bersih dan menarik.
- c. Cocok dengan sasaran, disesuaikan dengan kebutuhan, untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok besar.
- d. Relevan dengan topik yang diajarkan.
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- f. Praktis, luwes, dan tahan.
- g. Berkualitas baik.
- h. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Jadi dalam pemilihan media perlu memperhatikan kriteria media yang baik agar media tersebut tepat sasaran sehingga terjadi pembelajaran yang efektif.

2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beragam jenis media sudah dikembangkan, tetapi pada dasarnya semua media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis sebagai berikut (Ashyar, 2012:44-45).

- a. Media visual, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan indra penglihatan peserta didik. Contoh, media cetak (buku, modul, jurnal, peta, gambar, poster), model dan prototype (globe), media realitas alam sekitar, dan sebagainya.
- b. Media audio, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan indra pendengaran peserta didik. Contoh, tape recorder, radio, dan CD player.
- c. Media audio visual, yaitu jenis media yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. Contoh, film, video, program televisi, dan lain-lain.
- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media secara terintegrasi. Contoh, televise, *powerpoint* yang berisi gambar dan suara, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini jenis media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual berupa video pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Media Video

2.1.2.1 Pengertian Media Video

Media video (audio visual) merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2012:45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Media audio visual yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran.

2.1.2.2 Karakteristik Media Video

Pembelajaran menggunakan media video adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2014:31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Bersifat linear.
- b. Menyajikan visual yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Merupakan gambaran fisik dari gagasan nyata atau abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2.1.2.3 Kelebihan Media Video

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media video. Arsyad (2014:49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan media video (audio visual) dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses kompleks pada individu yang berlangsung seumur hidup ditandai dengan perubahan perilaku dalam dirinya pada aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik (Hariyanto, 2019:1).

Ahli pendidikan terkemuka, Piaget (dalam Hariyanto, 2019:2) mendefinisikan belajar sebagai proses aktif dan tindakan kreatif yang dibentuk dengan memikirkan sebuah objek atau peristiwa tertentu. Pikiran inilah yang memiliki peran substansial untuk membentuk pengetahuan, kemudian pengetahuan tersebut menyebabkan seorang bertindak atau bereaksi dalam menghadapi suatu hal.

Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013:1) menjelaskan, belajar adalah proses yang ditandai dengan perubahan tingkah laku organisme karena pengalaman yang dialaminya. Makna belajar adalah proses memperoleh motivasi untuk mendapat ilmu, keterampilan, kebiasaan, dan perubahan behavioral. Belajar juga tidak dapat dipisahkan dengan instruksi dari guru yang membuat seseorang melakukan sesuatu. Lebih lanjut, Gagne mengklasifikasikan lima kategori hal yang dipelajari individu yaitu sikap, kemampuan intelektual, keterampilan motorik, informasi verbal, dan strategi kognitif.

Hamalik (2016:27) mengartikan belajar sebagai modifikasi perilaku yang menguatkan pengalaman. Belajar merupakan proses bukan tujuan ataupun hasil, jadi bukan hanya dilalui dengan proses menghafal atau mengetahui saja, namun setiap individu harus mengalami.

Sementara menurut W.S. Winkel (dalam Susanto, 2013:4), belajar adalah interaksi antara individu dengan lingkungan yang mengelilinginya dibuktikan dengan perubahan pemahaman dan kebiasaan yang sifatnya konstan atau meninggalkan bekas. Jadi seseorang dikatakan sudah belajar jika telah menggunakan pengetahuan yang didupakannya dalam kehidupan sehari-hari. Sependapat dengan W.S. Winkel, Rifa'i dan Anni (2016:68) menyatakan belajar

memiliki tiga komponen, yaitu perubahan perilaku, pengalaman yang dialami individu, serta perubahan yang relatif permanen.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah interaksi individu dengan sekelilingnya guna memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan yang dapat mengubah perilaku dan berlangsung sepanjang hayat.

2.1.3.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar perlu dipahami agar pelaksanaan atau proses belajar berlangsung optimal, karena prinsip merupakan landasan dalam melakukan suatu hal. Kegiatan belajar yang menyimpang dari prinsip hanya akan menghasilkan pengetahuan sesaat, bukan pengetahuan jangka panjang yang dapat memberi manfaat secara kontinu. Prinsip belajar tidak bisa terpisahkan dari maknanya, seperti yang dikemukakan oleh Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:86), prinsip-prinsip tersebut, yaitu keterdekatan, pengulangan/repetisi, dan penguatan. Sejalan dengan definisi belajar yang dikemukakan olehnya bahwa belajar didapat dari pengalaman yang dialami seseorang, maka prinsip belajar yang pertama adalah keterdekatan yang berarti seseorang mengalami sendiri hal yang dipelajarinya, dilanjutkan dengan prinsip kedua yaitu repetisi yang berarti kegiatan belajar harus diulang-ulang untuk mendapatkan prinsip ketiga yang tidak lain adalah penguatan.

Menurut Gestalt (dalam Djamarah, 2002:20) prinsip-prinsip belajar terdiri atas:

- 1) Komprehensif yang berarti dapat menelisik keterkaitan antar pembelajaran.
- 2) Belajar adalah proses perkembangan yang disebabkan oleh pengalaman dan lingkungan.
- 3) Organisme memiliki tiga ranah yang dapat berkembang yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.
- 4) Terjadi transfer pengetahuan.
- 5) Reorganisasi pengalaman yang dialami individu.
- 6) Berusaha mencari insight (makna) dari sebuah peristiwa.
- 7) Sesuai minat dan bakat siswa agar dapat belajar dengan penuh suka cita.

8) asas kontinuitas, dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.

Di sisi lain, Slameto (2010:27) berpendapat bahwa prinsip belajar harus disesuaikan dengan kondisi masing-masing individu, misalnya seorang guru harus menyesuaikan prinsip belajar dengan keadaan siswa di kelas, karena tentunya kebutuhan belajarnya juga berbeda. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Memenuhi prasyarat yang terdiri atas: (a) partisipasi siswa secara aktif (siswa tidak hanya menjadi objek dalam kegiatan belajar); (b) membangun motivasi (kegiatan belajar harus mampu menumbuhkan minat siswa untuk mendapat ilmu baru agar tujuannya tercapai); (c) mengembangkan keinginan bereksplorasi (siswa tidak takut menghadapi situasi yang menantang).
- 2) Sesuai hakikat belajar yaitu: (a) belajar memiliki tahapan dan berlangsung kontinu; (b) belajar adalah kegiatan penyesuaian/adaptasi, pengaturan/organisasi, penjelajahan/eksplorasi, dan penemuan; (c) belajar memiliki sifat kontinuitas.
- 3) Sesuai topik/materi yang hendak dipelajari, meliputi: (a) belajar bersifat komprehensif; (b) belajar diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan/kemampuan.
- 4) Memiliki syarat keberhasilan belajar, yaitu: (a) memerlukan fasilitas yang mendukung; (b) perlunya repetisi agar menjadi ingatan jangka panjang (*long term memory*).

Berdasarkan uraian yang dikemukakan para ahli, dapat dirangkum bahwa prinsip-prinsip belajar harus sejalan dengan definisinya serta dapat disesuaikan dengan keadaan individu/organisme yang hendak menjalani proses belajar.

2.1.3.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Seperti halnya kegiatan lain, belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menentukan kualitas waktu, proses, dan hasil akhirnya. Seperti yang dinyatakan oleh Sudjana (dalam Susanto, 2013:15) sebagai berikut:

- 1) Intelegensi, merupakan kemampuan dasar bawaan dari lahir memengaruhi cepat lambatnya penerimaan/peresapan materi ajar.
- 2) Kesiapan , merupakan tingkat kematangan individu dalam menerima materi yang disesuaikan dengan kemampuan, usia, minat, maupun kebutuhannya.
- 3) Bakat, merupakan potensi individu untuk meraih keberhasilan di masa depan.
- 4) Kemauan, berkaitan erat dengan rasa tanggung jawab maka guru harus dapat memberikan *insight* mengapa penting bagi anak untuk mempelajari hal tertentu.
- 5) Minat, merupakan kecenderungan individu terhadap sesuatu, jika minat belajar tinggi maka indiidu akan menjadi lebih rajin belajar.
- 6) Penyajian pelajaran, haruslah menyenangkan dan membangkitkan semangat individu untuk belajar.
- 7) Kepribadian guru, guru seyogyanya dapat menjadi *role model* dalam setiap perilakunya agar siswa memiliki antusiasme untuk meniru contoh baik dari guru dalam kegiatan belajar.
- 8) Suasana pengajaran, lebih baik tenang dalam arti tidak timbul keriuhan saat pembelajaran berlangsung, namun juga mendukung dialog kritis dan logis antara guru dan siswa maupun antar siswa.
- 9) Kompetensi guru, guru harus menguasai materi ajar serta paham betul cara penyampaian materi yang terbaik sesuai dengan kondisi siswa, fasilitas, muatan pembelajaran, dan sebagainya.
- 10) Masyarakat, kegiatan pembelajaran tak jarang dipengaruhi oleh masyarakat sekitar, seperti kebiasaan dan adat yang ada di daerah tersebut.

Secara lebih terstruktur, Slameto (2010:54) membagi faktor-faktor yang memengaruhi belajar ke dalam dua jenis, yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor jasmani, seperti kesehatan dan difabilitas tertentu yang dapat memengaruhi proses belajar.
 - b) Faktor psikologis, meliputi: (1) intelegensi/kecerdasan; (2) atensi individu terhadap suatu objek; (3) minat; (4) bakat; (5) motif yang melatarbelakangi atau

tujuan yang diharapkan; (6) derajat kematangan, dan; (7) kesediaan memberi respons terhadap stimulus.

- c) Faktor kelelahan jasmani (merasa lemah, lesu, lunglai, dan lelah) maupun kelelahan rohani (merasa bosan dan hilang semangat).
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor keluarga, seperti pola asuh, keharmonisan keluarga, kondisi finansial, atensi orang tua, serta latar belakang budaya keluarga.
 - b) Faktor sekolah, seperti kurikulum, metode pengajaran, relasi guru dengan siswa maupun relasi antarsiswa, tata tertib sekolah, media atau alat peraga yang digunakan, lamanya jam pelajaran, dan tugas yang diberikan.
 - c) Faktor masyarakat, seperti posisi individu dalam masyarakat, kegiatan dalam masyarakat, serta lingkungan pergaulan.

Lebih singkat, Wasliman (dalam Susanto 2013:12) merumuskan faktor-faktor yang memengaruhi belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, meliputi: kecerdasan, minat, motivasi, ketekunan, gaya belajar, dan juga kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor dari luar diri seseorang, meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar.

Sejalan dengan itu, Rifa'i dan Anni (2016:83) mengemukakan faktor yang memengaruhi berlangsungnya proses belajar adalah faktor internal seperti keadaan fisik, psikis, dan sosial, sementara faktor eksternalnya seperti tingkat kesulitan materi, lingkungan belajar, dan budaya belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi belajar bersumber dari dalam (internal) seperti tingkat kecerdasan, kematangan, dan kesehatan, serta faktor luar (eksternal) seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran dapat dikatakan sebagai istilah baru dalam dunia pendidikan Indonesia, karena baru dipopulerkan semenjak terbitnya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar. Tidak jauh dari pengertian tersebut, Susanto (2013:19) mengartikan pembelajaran merupakan bentuk sederhana penggabungan istilah belajar dan mengajar, atau dengan kata lain pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar.

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa pembelajaran memiliki pengertian esensial sebagai proses komunikasi antara guru (pendidik) dengan siswa (peserta didik), atau antarsiswa saja, yang dilakukan secara verbal (lisan) dan nonverbal (menggunakan media elektronik). Sementara Briggs (dalam Rifai'i dan Anni, 2016:90) menyatakan pembelajaran adalah peristiwa atau keadaan yang dirancang untuk memudahkan siswa belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan pembelajaran adalah interaksi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah lingkungan belajar yang dilengkapi media dan sumber belajar untuk memudahkan pencapaian tujuan belajar.

2.1.4.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Ngalimun (2015:40-60) komponen-komponen pembelajaran yaitu:

- 1) Tujuan Pembelajaran, merupakan hal yang ingi dicapai selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud di sini terdiri atas empat, yaitu (a) Tujuan Pendidikan Nasional seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003; (b) Tujuan Institusional, disesuaikan dengan masing-masing lembaga pendidikan dan tetap merujuk pada tujuan pendidikan nasional; (c)

Tujuan Kuis, adalah tujuan tiap muatan pembelajaran; (d) Tujuan Instruksional, adalah tujuan yang bercermin pada hasil belajar siswa.

- 2) Materi Ajar, adalah konten pembelajaran yang terinci dalam standar kompetensi muatan pembelajaran.
- 3) Metode Pembelajaran, cara teknis guru melaksanakan pembelajaran di kelas.
- 4) Media Pembelajaran, perantara yang memudahkan siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik.
- 5) Evaluasi, penilaian terhadap siswa untuk mengukur tingkat ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran.

Tidak jauh dari itu, komponen pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2016:92) adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan, hal yang ingin dituju berupa kecakapan di aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang dirumuskan secara spesifik.
- 2) Subjek Belajar, yang tidak lain adalah siswa karena diharapkan siswa lah yang melakukan proses belajar, dan guru sebagai fasilitator.
- 3) Materi Pembelajaran, merupakan isi/hal yang akan diajarkan, tertuang dalam silabus, RPP, dan sumber belajar.
- 4) Strategi Pembelajaran, adalah pola umum untuk mewujudkan keefektifan pembelajaran.
- 5) Media Pembelajaran, alat bantu yang dipakai guru menyampaikan materi ajar.
- 6) Sarana Penunjang, seperti fasilitas belajar, sumber belajar, peralatan belajar, bahan ajar, dan sebagainya untuk mempermudah proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur yang harus ada dalam sebuah pembelajaran dan kehadirannya tidak dapat dipisahkan satu sama lain demi terwujudnya tujuan pembelajaran.

2.1.4.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Seorang guru perlu menerapkan prinsip-prinsip tertentu agar pembelajaran menyenangkan dan membuat siswa bersemangat mengikutinya, seperti yang telah dijabarkan Susanto (2013:86-88), prinsip-prinsip pembelajaran yaitu:

- 1) Motivasi, guru mendorong siswa agar memiliki keinginan belajar agar potensinya dapat berkembang optimal.
- 2) Latar Belakang, guru perlu memahami kemampuan apa saja yang telah ada pada diri siswa jadi repetisi materi yang membosankan siswa dapat dihindari.
- 3) Pemusatan Perhatian, guru membuat siswa fokus dengan cara *problem solving* yang lebih sistematis.
- 4) Keterpaduan, guru harus mahir membuat keterkaitan materi satu dengan yang lain agar pembelajaran menjadi komprehensif dan terpadu.
- 5) Pemecahan Masalah, guru perlu meningkatkan kepekaan siswa untuk menyelesaikan dan mencari solusi sebuah permasalahan.
- 6) Menemukan, kemampuan guru mengembangkan potensi siswa.
- 7) Belajar Sambil Bekerja, melalui *learning by doing* pengetahuan yang didapat siswa akan lebih membekas dan menimbulkan dampak belajar yang lebih panjang.
- 8) Belajar Sambil Bermain, untuk meningkatkan keaktifan dan imajinasi siswa, maka pembelajaran harus menyenangkan.
- 9) Perbedaan Individu, setiap siswa spesial dan memiliki ciri khas tersendiri serta masing-masing memerlukan perhatian yang berbeda dari guru.
- 10) Hubungan Sosial, interaksi antar siswa harus kondusif dan kooperatif, untuk menanamkan sikap toleran dalam belajar.

Sementara itu, Sukamto (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:94) menjabarkan prinsip-prinsip belajar dengan lebih teoretis, sebagai berikut:

- 1) Prinsip Teori Behavioristik, mengambil fokus pada peran aktif siswa, pengorganisasian konten/materi secara lebih sistematis dan logis, dan *feedback* dari siswa saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Prinsip Teori Kognitif Bruner dan Ausbel, untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna maka perlu (a) menekankan pemahaman dan makna, (b) meluaskan transfer pengetahuan, (c) menjabarkan pola keterkaitan, (d) menunjukkan prinsip dan konsep materi, (e) menekankan struktur disiplin ilmu,

- (f) objek pembelajara apa adanya, (g) menjelaskan pentingnya bahasa sebagai sarana komunikasi efektif, (h) memanfaatkan pembelajaran yang bermakna
- 3) Prinsip Teori Humanis, pembelajaran yang melihat individu secara lebih spesifik dan memanusiakan manusia.
 - 4) Prinsip Pencapaian Ranah Tujuan, yaitu ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
 - 5) Prinsip Teori Konstruktivisme, siswa dengan bimbingan guru mengkonstruksi/membangun pengetahuannya sendiri, dibutuhkan peran aktif siswa dari proses perencanaan hingga evaluasi pembelajaran.
 - 6) Prinsip Asas Mengajar, guru berperan sebagai pengatur pembelajaran ditunjukkan dengan sikap dan tingkah lakunya.

Berdasarkan rincian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran haru diterapkan secara optimal namun tetap adaptif agar perubahan tingkah laku (tujuan belajar) dapat dicapai.

2.1.5 Teori Belajar

Teori belajar menjadi landasan bagaimana proses belajar berlangsung dan menyatakan bahwa belajar bukanlah hal yang berlangsung seketika namun memiliki rangkaian proses dan memerlukan pemikiran kompleks yang menimbulkan sebuah makna. Terdapat beberapa teori belajar yang dikemukakan para ahli, yaitu:

2.1.5.1 Teori Belajar Perilaku (Behaviorisme)

Disebut teori belajar perilaku karena para teoretisi ini lebih memilih mengamati perilaku individu yang dapat teramati daripada yang tidak, seperti kemampuan kognisi. B.F. Skinner (dalam Nur, 2011:19-20) menyatakan teori ini merupakan hasil perilaku tertentu yang muncul akibat *reinforcement* (penguatan). Perilaku positif tersebut didapatkan dengan memberi stimulus berupa *reward*, peredaman tingkah negatif, maupun mengeliminasi distraksi/pengganggu. Lebih singkat, Nur (2011:20) menyatakan manusia belajar untuk bertindak sesuai dengan cara tertentu sebagai respons terhadap konsekuensi positif dan negatif.

Sementara, Rifa'i dan Anni (2016:129) mengelompokkan perubahan perilaku menjadi dua, yakni (a) yang nampak (*overt behaviour*) misalnya

menggambar, menulis, menendang, maupun (b) yang tak nampak (innert behaviour) misalnya menalar, berpikir, dan berimajinasi. Sejalan dengan B.F. Skinner, hal penting yang harus digaris bawahi pada teori ini adalah perubahan perilaku apapun pada diri siswa berasal dari pengaruh eksternal yang merangsang mereka bertindak.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar perilaku mengacu pada respons tingkah laku individu yang muncul akibat stimulus. Secara praktikal, teori ini ditandai dengan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar.

2.1.5.2 Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini memfokuskan perhatian pada perkembangan ranah pengetahuan yan berhubungan dengan perubahan struktur dan fungsi karakteristik manusia. Tokoh yang tidak dapat dipisahkan dari teori ini adalah Jean Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:161) yang mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran, yaitu: (a) belajar aktif, membuat siswa menjadi subyek belajar yang dapat belajar secara mandiri; (b) belajar lewat interaksi sosial, menghindari sifat egosentris dalam diri siswa; (c) belajar lewat pengalaman, menghindari doktrin dan verbalisme pada proses belajar.

Piaget (dalam Hariyanto, 2019:4-6) juga mendeskripsikan bahwa proses kognitif ini terjadi melalui adaptasi yang seimbang, yang terdiri atas asimilasi (penyerapan pengetahuan baru yang disatukan dengan pengetahuan lama), akomodasi (penyesuaian pengetahuan baru ke dalam pengetahuan lama), serta ekuilibrium (keseimbangan pemikiran yang didapat dari penyesuaian asimilasi dan akomodasi yang kontinu).

Sementara itu, terdapat pula sebuah teori populer dari Piaget yaitu teori perkembangan kognitif yang terdiri atas empat tahap sebagai berikut:

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Dapat dilihat dari aktivitas sensor dan motorik sederhana berdasarkan tindakan yang dilakukan selangkah demi selangkah, misalnya kemampuan membedakan dirinya dengan benda di sekitarnya, mencari stimulus berupa cahaya atau suara, memperhatikan obyek dalam jangka yang relatif lama.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Terlihat dari perkembangan intuisi yang dicirikan dengan penggunaan simbol atau bahasa, misalnya mengelompokkan obyek secara sederhana, bertindak dari ide, mulai mengungkapkan keinginan menggunakan bahasa walaupun masih sederhana.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11/12 tahun)

Dicirikan dengan kemampuan anak menerapkan aturan yang jelas dan logis, meskipun masih terbatas pada benda nyata yang dapat dilihatnya (konkret). *Trial and error* tidak diperlukan lagi karena anak telah mampu membuat peluang/kemungkinan yang akan terjadi, meski begitu anak masih memiliki masalah jika diharuskan berpikir secara abstrak. Contoh tahap operasional konkret adalah anak memerlukan benda konkret (contoh nyata) untuk berpikir logis, mampu mengklasifikasikan obyek dengan tepat, serta memanfaatkan hasil yang telah dicapai sebelumnya.

4) Tahap Operasional Formal (11/12-18 tahun)

Pada tahap ini, anak telah mampu berpikir secara logis terhadap hal-hal abstrak dengan menerapkan pola berpikir kemungkinan. Cara berpikir anak mulai efektif dan sistematis, serta dapat menggeneralisasikan suatu hal.

Bruner (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:162), juga mengemukakan pemikirannya terhadap teori kognitif dimana terdapat empat pokok dalam belajar yakni pengalaman, kesiapan belajar, intuisi, dan motivasi belajar. Tahapan kognitif menurut Bruner (dalam Hariyanto, 2019:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Enaktif, pengetahuan didapat melalui benda atau situasi nyata (konkret) yang dapat dirasakan melalui indra manusia.
- 2) Tahap Ikonik, pengetahuan diwujudkan dalam bentuk visualisasi (visual imagery), gambar, grafik, maupun diagram.
- 3) Tahap Simbolik, pengetahuan diwujudkan dalam simbol-simbol abstrak, arbitier, verbal, maupun lambang matematis.

Berdasarkan pendapat para ahli, teori belajar kognitivisme adalah teori yang berfokus pada proses penyerapan pengetahuan yang melibatkan proses berpikir kompleks dari siswa.

2.1.5.3 Teori Konstruktivisme

Vygotsky (dalam Hariyanto, 2019:7-9) mengemukakan bahwa dalam teori konstruktivisme, pemahaman dan peningkatan mental individu dibangun oleh interaksi lingkungan. Konsep ini sering disebut sosiogenesis yang terdiri atas tiga konsep, yaitu:

1) Hukum Genetik Perkembangan

Kemampuan tumbuh kembang individu dipengaruhi oleh tataran sosial dan tataran psikologis dalam dirinya, karena sebelum menginternalisasi pengetahuan baru, individu akan bersosialisasi dengan sekitarnya. Proses internalisasi ini bersifat transformatif, artinya menjadi penentu perkembangan selanjutnya, bukan sekadar transfer ilmu.

2) Zona Perkembangan Proximal (Zone of Proximal Development)

Zona ini merupakan jarak antara tingkat perkembangan aktual dan potensial akibat fungsi/kemampuan yang belum matang. Perkembangan aktual mengacu pada kemampuan individu menyelesaikan tugas secara mandiri, sementara perkembangan potensial kemampuan individu menyelesaikan tugas dengan bantuan orang lain. Oleh karena ini seorang individu yang masih berada pada zona ini memerlukan bantuan dari orang yang lebih dewasa maupun yang memiliki cakupan pengetahuan lebih besar darinya.

3) Mediasi

Kunci dari pemahaman proses sosial dan psikologis adalah terdapatnya lambang/symbol sebagai perantara. Lewat media ini, siswa akan lebih mudah menginternalisasi pengetahuan baru yang didapatnya.

Pada implementasinya, teori Vygotsky diwujudkan dengan perhatian, pemodelan, dan pembimbingan yang diberikan guru kepada siswa dari awal siswa mengenal informasi baru hingga tahap penyelesaian tugas. Bimbingan yang diberikan guru akan berkurang secara bertahap seiring dengan peningkatan kemampuan siswa, atau yang biasa disebut dengan teknik *scaffolding*.

Secara lebih sederhana, Rifa'i dan Anni (2016:193) mendeskripsikan teori konstruktivisme sebagai penyusunan atau pembangunan pengetahuan manusia dari pengalaman yang dialaminya. Esensi dari konstruktivisme adalah

kemampuan individu menemukan dan mentransfer pengetahuan yang rumit untuk memahami hal yang dipelajarinya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme mendukung partisipasi siswa dalam mencari, menemukan, dan membangun pengetahuannya sendiri lewat interaksi sosial.

Hariyanto (2019:3) menjelaskan teori ini sebagai aktivitas belajar yang berhubungan dengan penataan informasi, reorganisasi persepsi, dan proses internal, dengan prinsip:

- 1) Untuk mengembangkan kemampuan kognitif, siswa harus melalui tahapan tertentu;
- 2) Anak prasekolah dan sekolah dasar memerlukan benda konkret untuk memproses pengetahuan secara lebih optimal;
- 3) Partisipasi aktif dari siswa sangat diharapkan agar asimilasi dan akomodasi pengetahuan terbentuk dengan baik;
- 4) Untuk meningkatkan minat dan retensi belajar, guru harus mampu mengaitkan antara informasi baru dan lama yang telah diketahui siswa;
- 5) Pemahaman siswa akan terbentuk secara maksimal jika materi terorganisir secara logis dan sistematis;
- 6) Memahami materi akan lebih bermakna daripada hanya menghafalnya;
- 7) Perbedaan latar belakang tiap siswa harus diperhatikan.

2.1.6 Hakikat Hasil Belajar

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2016:71) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh usai pembelajaran, hasil belajar sangat bergantung pada apa yang dipelajari saat proses belajar.

Sedangkan Susanto (2013:5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa dalam ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan setelah melalui kegiatan belajar. Hariyanto (2019:11) mengemukakan hasil belajar

merupakan kompetensi tertentu yang dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Beberapa pengertian di atas dapat diambil simpulannya bahwa hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dimiliki individu dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik setelah melakukan kegiatan belajar.

2.1.6.2 Macam-macam Hasil Belajar

Beberapa aspek dalam hasil belajar adalah aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sebagaimana dikemukakan oleh Susanto (2013:6-11), penjelasan aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1) Sikap

Sikap diartikan sebagai kecenderungan tindakan seseorang untuk melakukan sesuatu lewat cara, metode, atau teknik tertentu. Sikap tidak hanya terbatas pada kondisi mental, namun juga tindakan nyata yang diproduksi individu dalam menghadapi situasi mentalnya, oleh karena itu, sikap dan aksi fisik harus sejalan.

2) Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah kemampuan siswa menerima dan menginterpretasikan materi yang diperoleh dari guru. Untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami pembelajaran, guru dapat melakukan evaluasi yang umumnya berupa tes baik lisan maupun tertulis. Evaluasi berupa tes ini biasanya diselenggarakan di sekolah saat ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir.

3) Keterampilan Proses

Keterampilan proses dirumuskan sebagai seluruh keterampilan ilmiah terarah yang digunakan untuk mencipta sebuah teori, mengembangkan pengetahuan lama, serta melakukan falsifikasi (penyangkalan terhadap teori lama). Terdapat enam aspek dalam keterampilan proses yaitu: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, menginterpretasikan, dan melakukan percobaan.

Sementara itu, Hariyanto (2019:12-20) juga menerangkan klasifikasinya mengenai macam-macam hasil belajar sebagai berikut:

1) Hasil belajar kognitif

Kognitif erat kaitannya dengan kemampuan untuk berpikir atau intelektualitas individu yang mencakup kemampuan berpikir sederhana hingga pemecahan masalah yang rumit dan kompleks. Bloom (dalam Hariyanto, 2019:13) merinci domain kognitif menjadi enam bagian atau yang dikenal dengan sebutan Taksonomi Bloom, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2) Hasil belajar afektif

Wujud dari aspek afektif adalah sikap, nilai, kesadaran yang menyangkut harga diri, keinginan, motivasi dan sebagainya. Ranah ini sangat memengaruhi hasil belajar siswa karena terkait dengan kecerdasan emosional. Krathwohl (dalam Hariyanto, 2019:17) mengelompokkan ranah afektif menjadi lima yaitu: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, serta internalisasi.

3) Hasil belajar psikomotorik

Domain ini berhubungan dengan keterampilan tangan dan gerakan fisik yang dihasilkan dari pengamatan maupun peniruan. Ranah psikomotorik juga memiliki klasifikasi sebagaimana dikemukakan oleh Simpson, yaitu: persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerak terbiasa, gerak kompleks, dan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri atas tiga macam, yaitu afektif (sikap), kognitif (pemahaman konsep), dan psikomotorik (keterampilan proses).

2.1.7 Hakikat Seni Budaya dan Prakarya

2.1.7.1 Pengertian Seni Budaya dan Prakarya

Semenjak diterapkan Kurikulum 2013, pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) berubah menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Permendikbud Nomor 57 tahun 2014 menyatakan Seni Budaya dan Prakarya

(SBdP) adalah pembelajaran yang menampilkan karya estetis, artistik, dan kreatif bersumber dari nilai, norma, serta budaya bangsa. Seni merupakan salah satu muatan yang diajarkan di SD, dengan tajuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, yang berarti pembelajaran seni di SD berbasis pada budaya serta mencakup prakarya (Susanto, 2013:262).

Berdasarkan penjelasan di atas, seni budaya dan prakarya dapat diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang menyangkut kreativitas siswa sehingga dapat menciptakan produk yang bersesuaian dengan karakter budaya bangsa.

2.1.7.2 Tujuan Seni Budaya dan Prakarya

Tujuan SBdP telah disebut dalam Lampiran III Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 yakni untuk mengembangkan pemahaman seni siswa dalam konteks ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta mengembangkan peradaban dan kebudayaan tingkat lokal hingga global. Sementara itu, Susanto (2013:265-266) juga merinci tujuan SBdP, yaitu:

- 1) Membuat siswa paham akan konsep dan pentingnya mempelajari Seni budaya dan prakarya.
- 2) Mengajarkan apresiasi karya seni budaya dan prakarya.
- 3) Mengekspos kreatifitas siswa.
- 4) Berpartisipasi aktif dalam seni budaya dan prakarya mulai tingkat lokal hingga global.

2.1.7.3 Ruang Lingkup Seni Budaya dan Prakarya

Ruang lingkup dapat dikatakan sebagai cakupan materi yang akan diajarkan kepada siswa, hal ini merujuk pada Lampiran III Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 yang menyatakan ruang lingkup SBdP adalah: gambar ekspresif, mozaik, relief, lagu dan alat musik, musik ritmis, gerak tubuh, peniruan gerak, kerajinan bahan alam, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, dan lagu daerah. Seluruh materi tersebut terangkum menjadi empat aspek yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya.

Secara lebih mendetail, Susanto (2013:263-264) menspesifikasikan cakupan pembelajaran seni budaya dan prakarya menjadi lima bagian, yaitu:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, nilai untuk mencipta lukisan, ukiran, cetakan, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, seperti penguasaan vocal dan kemahiran dalam alat musik.
- 3) Seni tari, seperti gerakan anggota badan baik dirangsang irama maupun tidak.
- 4) Seni drama, yaitu bermain peran yang dipadukan dengan musik maupun tarian.
- 5) Keterampilan, mencakup kecakapan hidup/*life skill*, seperti keterampilan personal, sosial, dan vokasional.

Beberapa uraian di atas membuahkan kesimpulan bahwa ruang lingkup seni budaya dan prakarya terdiri atas seni rupa, musik, tari, serta prakarya yang bersatu padu membentuk siswa yang memiliki jiwa seni sesuai dengan nilai luhur bangsa. Penelitian ini berfokus pada seni rupa materi mozaik yang akan dilakukan di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

2.1.8 Hakikat Mozaik

2.1.8.1 Pengertian Mozaik

Mozaik berasal dari bahasa Yunani *mouseios* yang berarti milik para *Muse* atau dewi-dewi yang melambangkan seni (Muharrar, 2013:66). Menurut Solichah (2017:1) mozaik merupakan karya seni dua dimensi yang tersusun atas kepingan atau potongan bahan sehingga membentuk pola. Sedangkan menurut Sunaryo (2015:6) seni mozaik terbuat dari kepingan-kepingan kecil (*tesserae*) umumnya berbentuk persegi yang disusun membentuk gambar tertentu sebagai dekorasi.

Dapat disimpulkan, mozaik merupakan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang tersusun atas kepingan atau potongan bahan sejenis sehingga membentuk pola atau gambar tertentu dan digunakan sebagai dekorasi.

2.1.8.3 Jenis-jenis Mozaik

Menurut Muharrar (2013:68) jenis-jenis mozaik dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- 1) Menurut fungsi

Seni mozaik selain digunakan sebagai media dekoratif juga digunakan sebagai media ekspresif dalam seni rupa murni. Mozaik yang digunakan sebagai media dekoratif biasanya lebih menonjolkan komposisi artistik untuk penghias, sementara mozaik sebagai media ekspresif sifatnya lebih bebas menjelajah ide-ide kreatif senimannya sehingga menjadi karya yang autentik dan unik

2) Menurut dimensi

Menurut matryanya, mozaik dibagi menjadi mozaik dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra). Mozaik dwimatra hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, sementara mozaik trimatra memiliki mozaik panjang, lebar, dan tinggi atau memiliki volume.

3) Menurut corak

Corak mozaik dibagi menjadi dua, yakni corak representatif dan nonrepresentatif. Corak representatif menggambarkan objek apa adanya sesuai realitas, sementara corak nonrepresentatif menggambarkan objek secara abstrak.

Dapat disimpulkan jenis mozaik dibedakan menjadi tiga, menurut fungsinya ada mozaik sebagai media dekoratif dan media ekspresif, menurut dimensinya ada mozaik dua dimensi dan tiga dimensi.

2.1.8.4 Alat dan Bahan Membuat Mozaik

1) Alat

Alat yang digunakan untuk membuat karya seni mozaik bergantung pada bahan-bahan yang digunakan, namun alat-alat tersebut relatif mudah untuk didapatkan (Sunaryo, 2015 : 2). Muharrar (2013 : 74) menyatakan alat-alat yang dibutuhkan dalam pembuatan mozaik yaitu :

- a) Alat potong : pisau, gunting, gergaji, tang, dan lain sebagainya.
- b) Alat perekat : lem kertas, lem vinyl, lem PVC, lem plastik, dan sebagainya.

Sedangkan Solichah (2017 : 2) menyebutkan alat yang dibutuhkan untuk membuat mozaik sederhana dua dimensi adalah sebagai berikut

- a) Alat pemotong terdiri seperti gunting, cutter, dan pisau.
- b) Alat perekat seperti lem kertas dan lem kayu,
- c) Kertas gambar sebagai alas,
- d) Pensil untuk menggambar pola, dan

e) Spidol hitam untuk memperjelas gambar pola.

Sunaryo (2015 : 26) membedakan alat-alat yang dibutuhkan sesuai dengan bahan yang digunakan untuk membuat mozaik. Pengelompokkannya adalah sebagai berikut.

- a. Mozaik kertas, alat-alat yang dibutuhkan adalah gunting, cutter, penggaris, pensil, lem PVAc atau lem Rakol.
- b. Mozaik limbah plastik, alat-alat yang dibutuhkan adalah gunting besar, lem Aica-Aibon.
- c. Mozaik kaca, alat-alat yang dibutuhkan adalah lem PVAc, semen, pemotong kaca, kuas atau alat penyemprot, catut.

Dapat disimpulkan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan mozaik haruslah disesuaikan dengan bahan yang digunakan, namun secara umum alat yang dibutuhkan adalah alat pemotong, alat perekat, dan alat untuk membuat pola.

1) Bahan

Seperti alatnya, bahan yang dibutuhkan untuk membuat mozaik juga relative mudah didapatkan. Muharrar (2013 : 72) menyatakan bahan-bahan yang dibutuhkan yaitu kertas warna, biji-bijian, kulit, mika, karet, batu-batuan, kaca, logam, keramik, porselen. Pembuatan mozaik juga dapat menggunakan bahan yang lebih kecil seperti kancing, paku pines, uang logam, kulit kerang, baut, dan mur. Bahan-bahan tersebut kemudian dapat ditempelkan pada berbagai jenis alas asalkan permukaannya rata seperti kayu, plastik, kaca, kertas, kain, logam, batu, dan sebagainya.

Sementara Sunaryo (2015:26-52) menyatakan bahan yang dapat digunakan untuk membuat mozaik adalah sebagai berikut.

- a) Kertas aneka warna seperti kertas asturo, manila, BC, buffalo, dan kertas lipat.
Ketentuan penggunaan bahan kertas pada karya mozaik adalah tidak boleh terlalu tipis, karena kertas yang terlalu tipis akan sulit untuk direkatkan atau dipungut.
- b) Limbah plastik seperti plastik ember bekas, botol sampo, atau kemasan makanan dan minuman

c) Kaca aneka warna dengan ketebalan 2 mm - 3mm

Solichah (2017:2) menyatakan bahan-bahan pembuat mozaik adalah sebagai berikut.

- a) Serbuk kayu atau sisa gergaji
- b) Potongan kaca, potongan keramik
- c) Biji-bijian yang bervariasi warna, bentuk, dan ukurannya, seperti biji jagung, biji kacang-kacangan
- d) Daun-daunan aneka warna yang terlebih dahulu dikeringkan
- e) Kulit-kulitan seperti kulit telur dan kulit batang tumbuhan
- f) Pasir dengan aneka macam warna

Dapat disimpulkan bahan untuk membuat mozaik terdiri atas bahan alam dan bahan buatan. Bahan alam seperti serbuk kayu, biji-bijian, daun-daunan, kulit-kulitan, dan kertas, sementara bahan buatan seperti kaca, keramik, dan plastik.

2.1.8.5 Teknik pembuatan mozaik

Sunaryo (2015:23) menyatakan ada beberapa teknik dalam menyusun *tesserae* yaitu (1) *opus certum*, *tesserae*-nya disusun mirip batu bata, (2) *opus circumactum*, *tesserae*-nya disusun menyerupai lengkungan kipas, (3) *opus regulatum*, *tesserae*-nya disusun sangat teratur dan pola penataannya membentuk garis vertikal atau horizontal, (4) *opus tessellatum*, *tesserae*-nya disusun mengikuti garis lurus sejajar, (5) *opus vermiculatum*, *tesserae*-nya disusun mengelilingi tepi bentuk subyek, (6) *opus palladianum*, *tesserae*-nya disusun tak beraturan dan memberi kesan dinamis. Pada praktiknya, sebuah karya seni mozaik dapat dibuat dengan menggabungkan beberapa opus atau hanya menggunakan satu jenis *opus* saja.

Sementara untuk membuat kreasi mozaik sederhana dengan media kertas, Muharrar (2013:75) menjabarkan ada tiga teknik yang bisa digunakan yaitu (1) teknik sobek bebas artinya kertas disobek kecil-kecil langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat pemotong apapun, (2) teknik sobek tindih artinya kertas dipotong kecil dengan cara menindih tepi kertas menggunakan alat tindih berupa garpu, tusuk gigi, paku, atau ujung pulpen, (3) teknik gunting artinya kertas dipotong menggunakan alat pemotong berupa gunting, *cutter*, atau pimes, (4) teknik

cetak potong artinya potongan kertas dihasilkan dari alat cetak berupa *perforator* dan sebagainya.



Gambar 2.1 Teknik Sobek Bebas



Gambar 2.2 Teknik Sobek Tindih



Gambar 2.3 Teknik Gunting



Gambar 2.4 Teknik Cetak Potong

2.2 Kajian Empiris

Beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Sapto Haryoko tahun 2017 berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual lebih baik dibanding dengan pembelajaran melalui pendekatan konvensional. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan gairah belajar dan pada akhirnya hasil belajar pun meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Mei Prihandani tahun 2019 dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis literasi sains efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Jatilawang. Berdasarkan uji hipotesis *two-sample t-test*, diperoleh $p\text{-Value} = 0,126$. Karena $p\text{-Value} > \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima, artinya penggunaan media video animasi berbasis literasi sains efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Jatilawang. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan $N\text{-gain}$ untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan, diperoleh gain kelas eksperimen = 0,512 dan gain kelas kontrol =

0,364, sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Dodi Misbah, dkk tahun 2017 berjudul “Penggunaan Media Audio visual dalam Pembelajaran yang Berbasis Power Point Model Pop Up untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran materi kosakata identitas diri mengenalkan orang lain dengan model *powerpoint* berbasis Pop Up dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data hasil penelitian setelah di analisis, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 4.071$, dan dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1.991$ maka didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Gusmania dan Tri Wulandari tahun 2018 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”. Dari data penelitian diperoleh $(13,62 > 1,98)$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dessy Mega Harumawati dkk tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Media Video Tutorial *Recorder* Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik”. Hasil daripada penelitian ini terdapat efektivitas yang signifikan pada kelas eksperimen karena penerapan media video tutorial *recorder* dalam proses pembelajarannya daripada kelas kontrol tanpa media sejenis yang dibuktikan dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($11,323 > 2,080$).

Penelitian yang dilakukan oleh Azmi Al Bahij tahun 2019 dengan judul “Implementation of Audio-Visual Learning Media in Elementary School”. Hasil penelitian menyatakan bahwa siswa lebih minat belajar dan pemahaman siswa

terhadap materi yang disampaikan guru juga lebih besar jika menggunakan media video. Hal ini dibuktikan dengan tingkat ketuntasan klasikal 78%.

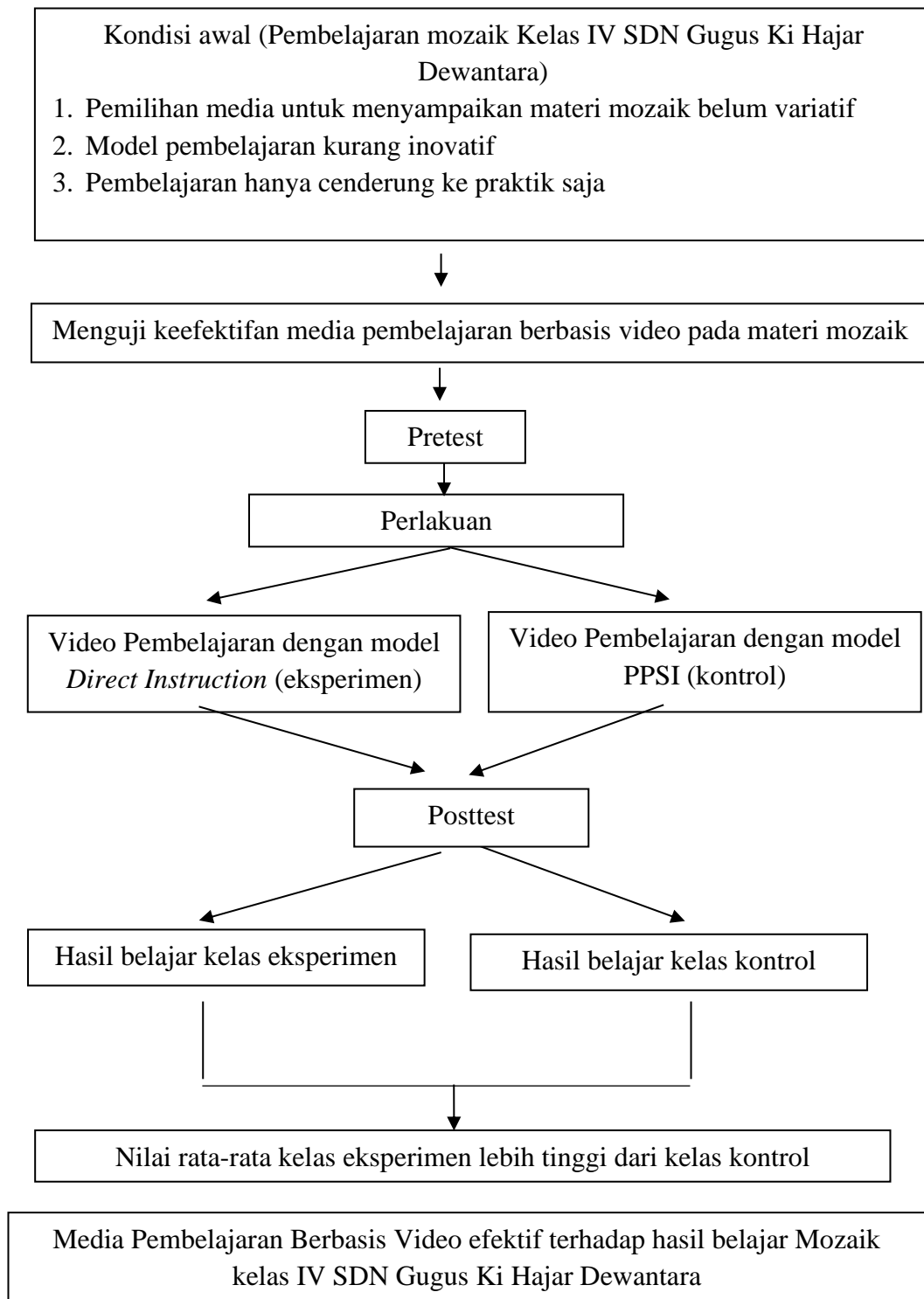
Penelitian yang dilakukan oleh Untung Halajur tahun 2020 dengan judul “Effectiveness of Audio-Visual Media in Health Education about Fruits and Vegetables Consumption in Early Adolescents at Palangka Raya Elementary School”. Hasil penelitian membuktikan keefektifan model audiovisual dengan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan karakter yang baik dengan p-value 0,008 dan 0,002.

Penelitian yang dilakukan oleh Sabdenova Bagila tahun dengan judul “Teaching Primary School Pupils Through Audio-Visual Means”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi, menulis, dan penyampaian ide siswa meningkat.

Penelitian oleh Husna Lailatul Latifa, Mei Fita Asri Untari, Asep Ardiyanto tahun 2020 dengan judul “Keefektifan Media Video Animasi Mitigasi Bencana Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian menyatakan bahwa Hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan nilai *pretest* yang hasil rata-rata nilai 58.5 dengan ketuntasan klasikal 25%. Sedangkan hasil nilai *posttest* rata-rata nilai 77 dengan ketuntasan klasikal 85%. Hal ini diperkuat pada analisis tahap akhir dengan uji t diperoleh $t_{hitung}=11,97291883$. Dari daftar distribusi t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel}=2,023$. Karena kriteria H_a diterima apabila $t_{hitung}>t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis statistik H_a diterima, artinya penggunaan media video animasi mitigasi bencana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah konsep mengenai keterkaitan teori dengan beragam faktor yang teridentifikasi sebagai masalah yang *urgent* atau penting (Sugiyono, 2015:91). Kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



2.4 Hipotesis

Hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96).

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Media pembelajaran berbasis video tidak efektif terhadap hasil belajar mozaik SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

H_a : Media pembelajaran berbasis video efektif terhadap hasil belajar mozaik SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian beraliran positivisme untuk menguji objek yang umumnya dikumpulkan dengan teknik acak kemudian diolah menggunakan statistik untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2015:14).

Borg dan Gall (1989) (dalam Sugiyono 2015:13) mengatakan bahwa pendekatan ini diasosiasikan dengan istilah metode tradisional, positivistik, saintifik, dan penemuan karena berusaha menemukan pengetahuan baru yang berkaidah ilmiah serta datanya berbentuk angka yang diolah menggunakan statistik.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian ilmiah dengan bentuk data berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik.

3.1.2 Jenis Penelitian

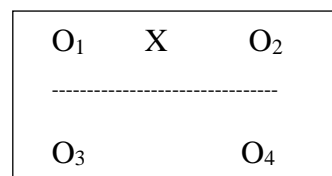
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian jenis ini mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel independen dan dependen dengan cara memanipulasi variabel independennya (Jakni,2016:2). Sejalan dengan pendapat Jakni, Sugiyono (2015:107) menyatakan penelitian eksperimen pada dasarnya adalah jenis penelitian yang melihat pengaruh perlakuan tertentu pada variabel yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Arikunto (2013:9) berpendapat eksperimen merupakan upaya mencari sebab akibat dua faktor yang sengaja dibuat peniti dengan melakukan eliminasi faktor pengganggu lainnya.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari sebab-akibat dua atau lebih variabel dengan mengendalikan kondisi saat dilakukan perlakuan (*treatment*).

3.2 Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) karena kelompok kontrol yang digunakan tidak dapat berfungsi penuh atau sulit untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015:114-116).

Penelitian ini menggunakan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain penelitian *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2015:116)

Keterangan:

O₁ = Keadaan kelas eksperimen sebelum perlakuan (SDN Karangjati 04 Kelas IV A)

O₃ = Keadaan kelas kontrol sebelum perlakuan (SDN Karangjati 04 Kelas IV B)

X = Perlakuan menggunakan media video dan model *Direct Instruction*

O₂ = Keadaan kelas eksperimen setelah perlakuan (SDN Karangjati 04 Kelas IV A)

O₄ = Keadaan kelas kontrol setelah perlakuan (SDN Karangjati 04 Kelas IV B)

Sebelum menerima perlakuan, kedua kelas (eksperimen dan kontrol) diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka, lalu sebaran datanya diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Setelah itu, kelas eksperimen diberi treatment dengan media video dan model pembelajaran *Direct Instruction* sementara kelas kontrol menggunakan video dengan model PPSI. Terakhir, masing-masing kelas diminta mengerjakan posstest untuk mengetahui hasil perbedaan perlakuan pada kedua kelas.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Prapenelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2019 melalui wawancara dan dokumentasi, kemudian mengajukan identifikasi masalah.
- 2) Persiapan penelitian pada rentang bulan Februari-April 2020 dengan menyusun proposal penelitian, perangkat pembelajaran, instrumen, serta melakukan uji coba soal di luar kelas eksperimen dan kontrol.
- 3) Pelaksanaan penelitian pada bulan Mei 2020 dengan memberikan pretest, perlakuan, posttest, serta menganalisis data yang didapat dari kelas kontrol dan eksperimen.
- 4) Penyelesaian pada bulan Juni hingga Juli 2020 dengan menarik simpulan.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah semua anggota kelompok yang sifatnya ingin diteliti (Sudjana, 2005:6). Menurut Jakni (2016:76) populasi memiliki arti sekumpulan makhluk hidup maupun benda mati yang dijadikan subjek untuk mencari jawaban dan menarik simpulan akhir dalam penelitian. Sugiyono (2015:117) menjelaskan definisi populasi yaitu wilayah generalisasi dari subjek/objek penelitian yang memiliki ciri khas untuk diteliti dan diambil simpulannya oleh peneliti. Lebih singkat, Arikunto (2013:173) menyatakan populasi adalah seluruh subjek penelitian.

Dari beberapa pendapat di atas, didapat kesimpulan bahwa populasi adalah kelompok dengan karakteristik tertentu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang yang terdiri atas lima sekolah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Siswa Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang

No.	Nama Sekolah Dasar	Jumlah Siswa
1.	SDN Karangjati 01	27
2.	SDN Karangjati 02	33
3.	SDN Karangjati 03	38
4.	SDN Karangjati 04	62
5.	SDN Diwak	22
Jumlah		182

3.4.2 Sampel

Arikunto (2013:174) menyatakan bahwa sampel adalah perwakilan dari populasi yang akan diteliti. Sementara Sugiyono (2015:118) menjelaskan sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri khas. Ada juga pendapat yang mendefinisikan sampel sebagai contoh yang diambil sebagai wakil populasi (Jakni, 2016:77). Jadi, sampel adalah sejumlah bagian yang mewakili populasi. Sampel pada penelitian ini terdiri atas satu sekolah dasar di Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang, yaitu SDN Karangjati 04 kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Pemilihan sampel ini tentu didasarkan pada beberapa pertimbangan dari berbagai sisi. Pertama, uji normalitas dan homogenitas hasil belajar seluruh SDN Gugus Ki Hajar Dewntara memiliki sebaran data yang normal dan homogen, itulah sebabnya semua sekolah di gugus tersebut mempunyai kesempatan yan sama untuk dijadikan sampel. Kedua, pertimbangan lain yang digunakan peneliti dalam pemilihan sampel adalah keterwakilan populasi, sebuah pemilihan sampel dikatakan baik jika sampel tersebut representatif, artinya hasil penelitian dari sampel dapat diterapkan pada populasi (Sugiyono, 2015:118). Ketiga, karena jumlah populasi terlalu banyak yaitu 182 siswa, maka dilakukanlah pemilihan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu teknik *sampling* satu daerah

yang digunakan jika sumber datanya sangat luas (Sugiyono, 2015:121), teknik ini biasa diterapkan pada penelitian yang menggunakan gugus dan cara pengambilannya bukan secara acak individu, melainkan acak kelompok. (Jakni, 2016:84). Dengan pertimbangan di atas, maka peneliti memilih SDN Karangjati 04 sebagai sampel dalam penelitian ini karena sekolah ini memiliki kelas paralel, jadi kemiripan antar kelas yang akan dijadikan objek penelitian lebih banyak, seperti letak, fasilitas, jumlah siswa, dan sumber belajar yang digunakan.

Selanjutnya, pertimbangan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen didasarkan pada pendapat Jakni (2016:85-86) yaitu kelas yang memiliki nilai rata-rata lebih rendah dijadikan kelas eksperimen sedangkan yang nilai rata-ratanya lebih tinggi akan menjadi kelas kontrol. Data prapenelitian menunjukkan kelas IV A nilai rata-ratanya lebih rendah dari IV B, maka dapat ditentukan kelas IV A dengan jumlah siswa 32 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B dengan jumlah siswa 30 sebagai kelas kontrol.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu dalam bentuk apapun yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan diambil simpulannya (Sugiyono, 2015:60). Arikunto (2013:161) menyatakan bahwa variabel adalah objek yang menjadi fokus penelitian. Sementara Jakni (2016:48) mendefinisikan variabel sebagai gejala, atribut, atau sifat dari objek yang menjadi atensi peneliti untuk dipelajari dan ditarik simpulan. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa variabel adalah atribut dan gejala yang bervariasi dan akan diuji dalam penelitian.

3.5.1 Variabel Bebas/Independen (X)

Variabel bebas/independen adalah variabel yang memengaruhi perubahan pada variabel dependen (Sugiyono, 2015:61). Hampir sama, Purwanto (dalam Jakni, 2016:49) menjelaskan variabel independen sebagai nilai yang memberi efek pada variabel dependen, contohnya adalah fasilitas belajar (bebas) memengaruhi prestasi belajar (terikat). Variabel bebas/independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis video dengan model *Direct Instruction* atau bisa juga disebut dengan model Pengajaran Langsung.

3.5.2 Variabel Terikat/Dependen (Y)

Variabel yang menjadi konsekuensi dari variabel bebas disebut variabel terikat/dependen (Sugiyono, 2015:61). Purwanto (dalam Jakni, 2016:49) juga menyatakan hal serupa mengenai pengertian variabel terikat yaitu nilai yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat/dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar mozaik.

3.5.3 Variabel Kontrol

Sugiyono (2015:65) mengartikan variabel kontrol sebagai hal yang dibuat konstan atau dikendalikan dengan tujuan agar hubungan antara variabel bebas dan terikat tidak terpengaruh faktor eksternal. Jakni (2016:51) menambahkan variabel ini sering digunakan dalam penelitian eksperimen yang sifatnya membandingkan, seperti dalam penelitian ini, peneliti juga ingin menguji apakah media pembelajaran berbasis video dengan model Direct Instruction lebih efektif dari media video dipadukan dengan model PPSI. Maka dari itu, untuk mengendalikan hubungan antara variabel bebas dan terikat, variabel kontrol dalam penelitian ini adalah materi mozaik dan jam pembelajaran yang sama.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Setelah variabel-variabel dikelompokkan, maka langkah yang harus diambil selanjutnya adalah mendefinisikan/mengurai variabel tersebut secara operasional dengan maksud agar memudahkan pemilihan instrumen pengumpul data yang hendak digunakan. Definisi operasional dilandaskan pada sifat masing-masing variabel yang teramati (Jakni, 2016:56). Jadi, definisi variabel merupakan langkah peneliti membatasi istilah dan sifat yang melekat pada variabel untuk menghasilkan persamaan persepsi. Definisi operasional variabel penelitian ini diperjelas dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
Media Pembelajaran Berbasis Video	Asyhar (2012:45) mendefinisikan media video (audio visual) adalah media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu kegiatan.	Media video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran materi mozaik yang dibuat oleh peneliti.	Ordinal
Hasil belajar mozaik	Rifa'I dan Anni (2016:71) perubahan perilaku siswa setelah belajar. Susanto (2016:5) mendefinisikan hasil belajar sebagai semua bentuk perubahan siswa pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.	Peneliti membatasi hasil mozaik pada ranah kognitif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest di kelas IV A (eksperimen) dan IV B (kontrol)	Interval

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada dasarnya tujuan penelitian adalah memperoleh data, maka sebuah teknik pengumpul data menjadi komponen penting yang harus dipertimbangkan secara matang, karena jika teknik yang digunakan tidak sesuai maka data yang didapatkan juga tidak dapat memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut Jakni (2016:89) menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan langkah sistematis untuk mengumpulkan data yang dapat menentukan keberhasilan sebuah penelitian.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi.

3.7.1.1 Wawancara

Esterberg (dalam Sugiyono, 2015:317) menjelaskan wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak untuk bertukar informasi agar dapat memaknai suatu hal. Jakni (2016:92) mengklasifikasikan wawancara dalam teknik komunikasi langsung, karena pewawancara (*interviewer*) mengadakan tatap muka langsung dengan responden (*interviewee*).

Peneliti melakukan wawancara dalam penelitian ini dengan menunjungi responden di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang saat proses prapenelitian melalui mendengarkan, mencatat, mengamati, dan merekam jawaban responden.

3.7.1.2 Tes

Tes diartikan sebagai kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang karakteristik objek yang diteliti serta untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa baik sebelum maupun setelah proses belajar (Jakni, 2016:98). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Arikunto (2013:193) mendefinisikan tes sebagai rentetan pertanyaan atau latihan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan bakat objek penelitian.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif (pengetahuan) siswa kelas IV A (kelas eksperimen) dan kelas IV B (kontrol) SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang dalam pembelajaran materi mozaik. Sedangkan teknik tes yang dipakai adalah *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. *Pretest* dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) guna mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif awal siswa, sementara *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan pengetahuan siswa.

3.7.1.3 Dokumentasi

Penelitian merupakan studi ilmiah berdasarkan kenyataan yang sebenarnya, untuk itu diperlukan dokumentasi sebagai pembuktian fakta yang terjadi. Sugiyono (2015:329) mengartikan dokumen sebagai catatan kejadian lampau dalam bentuk

gambar, tulisan, dan karya seseorang. Sementara dokumentasi merupakan teknik pencarian tentang hal atau variabel penelitian berbentuk catatan, buku, transkrip, notulen, dan sebagainya (Arikunto, 2013:274).

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan data nilai siswa, foto sekolah, foto hasil pretest dan posttest siswa, tangkapan layar grup obrolan dengan guru dan siswa pada aplikasi Whatsapp.

3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen/alat pengumpulan data harus sesuai dengan tekniknya agar data yang terkumpul dapat memenuhi kebutuhan penelitian (Jakni, 2016:93). Sebagai tambahan, Sugiyono (2015:305) menyatakan instrumen memiliki hubungan erat dengan validitas dan reliabilitas suatu penelitian. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi seperangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal uji coba, soal uji coba, soal pretest dan posttest, serta lembar wawancara.

3.7.2.1 Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka harus diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Soal uji coba dibuat berdasarkan kisi-kisi yang disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dan diberikan ke kelas uji coba (selain kelas kontrol dan eksperimen). Hasil uji coba soal kemudian dianalisis tiap butir untuk mengetahui kualitasnya.

3.7.3 Uji Validitas

Data yang valid berarti dapat dipertanggungjawabkan karena sama dengan kondisi di lapangan. Untuk mendapatkan data valid, diperlukan pula instrumen yang valid yaitu dapat mengukur apa yang harus diukur (Sugiyono, 2015:172-173). Jakni (2016:152) juga menyatakan hal serupa yakni validitas mengacu pada ketepatan pemaknaan data yang dihasilkan melalui instrumen penelitian, singkatnya validitas merupakan derajat ketepatan sebuah instrumen.

Validitas perlu diuji untuk mengetahui apakah data benar-benar valid, dalam penelitian ini menggunakan uji aliditas butir soal/item yang berguna untuk mengetahui skor tiap butir. Skor tiap butir menjadi sebab tinggi rendahnya skor total, artinya butir soal dikatakan memiliki validitas tinggi jika skornya sejajar

dnegan skor total. Untuk menghitungnya, digunakan rumus korelasi poin biserial (Arikunto, 2012:93). Rumus tersebut dijelaskan sebagai berikut:

$$R_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

R_{pbi} = Angka indeks korelasi poin biserial

Mp = Mean skor siswa yang menjawab soal benar

Mt = Mean skor total

SDt = Simpangan baku

P = proporsi siswa yang menjawab benar (banyaknya siswa yang menjawab beanr dibagi jumlah siswa keseluruhan)

Q = proporsi siswa yang menjawab salah (1-P)

(Arikunto, 2012:93)

Selanjutnya nilai R_{pbi} diinterpretasikan dalam tabel “r” product moment dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Jika $R_{pbi} \geq r$ tabel maka instrumen dinyatakan valid, begitu pula sebaliknya. Adapun interpretasi nilai validitas ditentukan berdasarkan kriteria validitas instrumen menurut Nurgana (dalam Jakni, 2016:165) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Validitas

Hasil rxy	Kriteria
0,801-1,00	Sangat tinggi
0,601-0,800	Tinggi
0,401-0,600	Cukup
0,201-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat rendah

Berdasarkan perhitungan 30 butir soal dengan bantuan *Microsoft Excel 2016*, diperoleh 15 soal valid dan 15 tidak valid, hasil uji validitas soal uji coba di

SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Analisis Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Keterangan
Valid	2, 5, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 19, 20, 22, 24, 27, 28, 30	15	Dipakai
Tidak Valid	1, 3, 4, 6, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 21, 23, 25, 26, 29	15	Dibuang

3.7.4 Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel jika data yang didapat tetap sama walaupun melalui pengujian berulang kali (Sugiyono, 2015:175). Menurut Jakni (2016: 153), reliabilitas berarti tingkat keajegan sebuah instrumen, instrumen yang reliabilitasnya baik berarti mampu mengukur data secara berulang dengan skor yang tetap, karena itulah reliabilitas disebut derajat ketetapan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah rumus *Kruder and Richardson* (KR) sebagai berikut:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right)$$

Keterangan

r = reliabilitas instrumen

n = jumlah butir soal

p_i = proporsi siswa yang menjawab benar pada butir ke-i

q_i = proporsi siswa yang menjawab benar pada butir ke-i

St^2 = varians skor total

(Arikunto, 2012:115)

Penginterpretasian hasil uji reliabilitas didasarkan pada kriteria reliabilitas menurut Arikunto (2012:89) sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas

Hasil rxy	Kriteria
0,801-1,00	Sangat tinggi
0,601-0,800	Tinggi
0,401-0,600	Cukup
0,201-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat rendah

Untuk menentukan sebuah soal reliabel atau tidak, hasil perhitungan harus dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Jika r_{hitung} nilainya lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$), maka soal dikatakan reliabel, jika sebaliknya ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka soal tidak reliabel.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2016*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba

$\sum p_i q_i$	Varians	Reliabilitas	Simpulan
6,23	32,08	0,83	Reliabel

3.7.5 Uji Taraf Kesukaran

Soal tes harus memenuhi taraf kesukaran tertentu agar dapat dikatakan sebagai soal yang baik, yaitu tidak boleh terlalu mudah namun jua tidak boleh terlalu sukar/sulit. Soal yang terlalu mudah atau terlalu sulit tidak bisa mengukur kemampuan siswa yang sebenarnya. Maka dari itu, tingkat kesukaran soal juga perlu dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

- P = indeks taraf kesukaran butir soal
 B = jumlah siswa yang menjawab benar
 J_s = Jumlah siswa yang menjawab

(Arikunto, 2012:207)

Sedangkan, kriteria penentuannya adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,30 = kriteria soal sukar

0,31 – 0,70 = kriteria soal sedang

0,71 – 1,00 = kriteria soal mudah

Perhitungan taraf kesukaran pada penelitian ini dibantu oleh *Microsoft Excel 2016* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	8, 11, 10, 11, 12, 14, 15, 30	15
Sedang	2, 3, 4, 5, 6, 13, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29	15
Sukar	1, 7, 9, 16, 17, 21, 28	

3.7.6 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan soal untuk membedakan siswa yang kemampuannya tinggi dengan yang kemampuannya rendah (Arikunto, 2012:226). Karena fungsinya untuk membedakan, maka ada beberapa langkah yang harus dilakukan sebelum perhitungan, mengacu pada Jakni (2016:167), sebagai berikut:

- 1) Siswa didaftar dalam tabel menurut peringkatnya (nilainya)
- 2) Siswa dikelompokkan menjadi dua, kelompok atas dan kelompok bawah, kelompok atas terdiri atas separuh (50%) siswa dengan nilai terendah, sementara separuh yang lain dengan nilai yang lebih tinggi menjadi kelompok bawah.
- 3) Setelah dibuat tabel dan dikelompokkan, maka langkah selanjutnya adalah menghitung daya beda dengan rumus berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

- BA = Banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar
 JA = Banyak siswa kelompok atas
 BB = Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar
 JB = Banyak siswa kelompok bawah

(Jakni, 2016:167)

4) Penginterpretasian hasil perhitungan didasarkan pada pendapat Ruseffendi (dalam Jakni, 2016:167), dengan kriteria:

$\geq 0,40$ = sangat baik

$0,30 - 0,39$ = cukup baik

$0,20 - 0,29$ = minimum

$\leq 0,19$ = jelek

Berdasarkan hasil pengujian daya pembeda soal uji coba, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Sangat baik	2, 5, 7, 8, 16, 19, 22, 23, 24, 27	10
Cukup baik	1, 9, 11, 13, 17, 20, 21, 25, 28, 30	10
Minimum	3, 4, 6, 10, 12, 14, 15, 18, 26, 29	10
Jelek	-	0

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Awal/Uji Persyaratan

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, soal pretest dan posttest terlebih dianalisis data awal atau yang biasa disebut dengan uji persyaratan, menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji ini diperlukan untuk mengetahui apakah sebaran data normal dan memiliki varians yang sama (homogen).

Data yang digunakan pada analisis data awal ialah hasil pretest dan posttest siswa kelas IV A dan IV B SDN Karangjati 04, pretest diberikan sebelum perlakuan sementara posttest diberikan setelah perlakuan. Nilai pretest dan

posttest siswa inilah yang nantinya diolah menggunakan uji normalitas dan homogenitas.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan saat peneliti ingin mengetahui apakah sebaran/distribusi data yang diperoleh normal ataukah tidak, selain itu hasil uji normalitas juga merupakan penentu bagi untuk menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Ketentuannya adalah jika data berdistribusi normal, maka statistik yang dipakai adalah statistik parametrik, begitupun sebaliknya. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus Uji Liliefors dengan bantuan Microsoft Excel 2016, sebagai berikut:

$$L_0 = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan:

L_0 = nilai hitung Liliefors

$F(z_i)$ = peluang

$S(z_i)$ = proporsi

(Priyatno, 2017:91)

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05, yang berarti penelitian ini mentolelir kesalahan hingga sebesar 5%, sementara hipotesis ujinya adalah:

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal jika L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} ($L_{hitung} < L_{tabel}$), sebab itu perlu juga untuk melihat daftar L_{tabel} yang disesuaikan dengan taraf signifikansi penelitian ini. Perhitungan uji normalitas menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2016*.

3.8.1.2 Uji Homogenitas

Pengujian pada homogenitas data berfungsi untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat homogen (varians sama), dengan demikian dapat dinyatakan jika sampel memang benar-benar representatif. Jika data tidak homogen, artinya

sampel yang diambil tidak representatif dan berimbas pada hasil penelitian tidak bisa diterapkan untuk keseluruhan populasi (Jakni, 2016:256). Uji kesamaan varians dalam penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sugiyono, 2015:275)

Taraf signifikansi yang digunakan tetap 0,05 (5%), dengan pasangan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Varians 1 = Varians 2

H₁ : Varians 1 ≠ Varians 2

Kriteria penolakan atau penerimaannya adalah terima H₀ jika F_{hitung} (hasil penghitungan rumus di atas) lebih kecil dari F_{tabel} (F_{hitung} < F_{tabel}), dan tolak H₀ jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} (F_{hitung} > F_{tabel}). Jika H₀ diterima, maka sebaran data dapat dinyatakan homogen/memiliki varians yang sama (Jakni, 2016:257).

3.8.2 Analisis Data Akhir

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data akhir bertujuan untuk mengetahui sebaran data pada nilai posttest siswa. Langkah-langkah dan alat bantu yang digunakan untuk menghitung normalitas data akhir sama dengan pada analisis data awal/uji persyaratan.

3.8.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas juga perlu dilakukan pada data nilai posttest untuk memastikan sebaran datanya masih homogen atau variansnya masih sama. Langkah dan aplikasi yang digunakan untuk membantu perhitungan ini sama dengan yang ada pada analisis uji persyaratan

3.8.2.3 T-Test

Uji t-test atau uji hipotesis perbedaan dua rata-rata digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah treatment. T-test pada penelitian menggunakan bantuan Microsoft Excel 2016 dan rumus, adapun rumus yang digunakan harus sesuai dengan penghitungan

homogenitas data, jika data homogen maka menggunakan rumus *Polled Variance*, namun jika ternyata varians data tidak sama maka rumus yang digunakan adalah rumus *Separated Variance*. Rumus Pooled Variance adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan

\bar{x}_1 = mean nilai posttest eksperimen

\bar{x}_2 = mean nilai posttest kontrol

S_1 = standar deviasi eksperimen

S_2 = standar deviasi kontrol

n_1 = jumlah siswa eksperimen

n_2 = jumlah siswa kontrol

Namun, jika varians tidak homogen rumus yang digunakan adalah *Separated Variance*, sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$t_{tabel} = \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$, dengan $t_1 = t_{[1-\alpha (n-1)]}$, $t_2 = t_{[1-\alpha (n-1)]}$

$w_1 = \frac{s_1^2}{n_1}$ dan $w_2 = \frac{s_2^2}{n_2}$

Keterangan :

\bar{x}_1 = mean nilai posttest eksperimen

\bar{x}_2 = mean nilai posttest kontrol

S_1 = standar deviasi eksperimen

S_2 = standar deviasi kontrol

n_1 = jumlah siswa eksperimen

n_2 = jumlah siswa kontrol

Kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, jika demikian maka dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan setelah *treatment*.

3.8.2.4 Uji N – Gain

Setelah uji T, data juga harus diuji peningkatan rata-ratanya pada pretest dan posttest menggunakan Uji N-gain. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan setelah *treatment*. Uji N-gain pada penelitian ini berbantuan *Microsoft Office 2016* Peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. Gain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gain ternormalisasi (*N – gain*) menurut Meltzer adalah sebagai berikut :

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{post test} - \text{pre test}}{\text{skor ideal} - \text{pre test}}$$

Kriteria indeks gain menurut Hake adalah sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Indeks Gain

Indeks Gain	Kriteria
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g \geq 0,70$	Tinggi

3.9 Perlakuan (*Treatment*)

Penelitian ini terdiri atas empat kali perlakuan berturut-turut guna mengetahui keefektifan model *Direct Instruction* pada kelas eksperimen dan model PPSI pada kelas kontrol. Sesuai dengan variabel kontrolnya, maka materi dan jal pembelajaran yang diberikan adalah sama, hanya model pembelajarannya saja yang berbeda, materi yang akan disajikan diperinci dalam tabel berikut:

Tabel 3.11 Pelaksanaan Penelitian

Perlakuan	Materi
-----------	--------

Perlakuan ke-1	Tema 7, Subtema 3, Pembelajaran ke-1 Kompetensi Dasar: 3.3 Mengetahuikarya seni rupa teknik tempel Indikator: 3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik
Perlakuan ke-2	Tema 7, Subtema 3, Pembelajaran ke- 2 Kompetensi Dasar: 3.4 Mengetahuikarya seni rupa teknik tempel Indikator: 3.4.2 Mengidentifikasi jenis mozaik
Perlakuan ke-3	Tema 7, Subtema 3, Pembelajaran ke-3 Kompetensi Dasar: 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel Indikator: 3.4.3 Mengidentifikasi alat untuk membuat mozaik sederhana 3.4.4 Mengidentifikasi bahan untuk membuat mozaik sederhana
Perlakuan ke-4	Tema 7, Subtema 3, Pembelajaran ke-4 Kompetensi Dasar: 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel Indikator: 3.4.5 Menjelaskan teknik pembuatan mozaik sederhana dari kertas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian Keefektifan Model Direct Instruction terhadap Hasil Belajar SBDP Materi Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang yang akan dikaji yaitu: (1) hasil belajar siswa; (2) uji normalitas data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen; (3) uji homogenitas data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen; (4) uji normalitas data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen; (5) uji homogenitas data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen; (6) uji hipotesis kelas kontrol dan kelas eksperimen; (7) uji n-gain kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4.1.1 Hasil Belajar Siswa

Ranah yang dikaji pada hasil belajar adalah pengetahuan (kognitif) yang diperoleh melalui pretest dan posttest. Sebelum diberikan treatment kemampuan awal siswa diukur terlebih dahulu dari hasil pretest, kemudian peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hipotesis dari hasil posttest. Treatment yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video dengan model *Direct Instruction*, sementara kelas kontrol menggunakan media video dengan model PPSI. Berikut hasil pretest-posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Siswa	30	32	30	32
Rata-rata	50,967	47,652	55,733	77,625
Nilai Tertinggi	87	80	93	100
Nilai Terendah	20	13	30	40
Siswa tuntas	5	3	8	22
Ketuntasa Belajar	16,7%	9,4%	26,7%	68,8%

4.1.2 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi pretest terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa sebelum nantinya diberi treatment. Setelah itu, hasil pretest materi mozaik di uji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Liliefors dengan bantuan Microsoft Excel 2016 dan memiliki taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hipotesis pada uji normalitas ini adalah $H_0 =$ data berdistribusi normal; $H_a =$ data berdistribusi tidak normal. Kriteria penerimaan dan penolakan H_0 ditetapkan dengan membandingkan nilai L_0 dan nilai kritis L , sehingga H_0 diterima jika $L_0 < L$ dan sebaliknya (Sudjana, 2005: 467). Berikut hasil uji normalitas data pretest siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

Tabel 4.2 Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel Normalitas Pretest		
Ket	Kontrol	Eksperimen
Lo	0,123	0,141
Ltabel	0,161	0,157

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji Liliefors dengan bantuan Microsoft Excel 2016

diketahui bahwa nilai L_0 kelas kontrol 0,123 dan nilai kritis L nya 0,161, sementara nilai L_0 kelas eksperimen 0,141 dan nilai kritis L nya 0,157. Seperti yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya, karena nilai L_0 kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari nilai kritis L , maka H_0 diterima atau dengan kata lain, data hasil pretest kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

4.1.3 Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data pretest perlu diuji homogenitasnya untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama (homogen). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji ANNOVA dengan bantuan Microsoft Excel 2016 dan bertaraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Kedua kelas dapat dikatakan memiliki data yang homogen apabila f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} ($f_{hitung} < f_{tabel}$), jika demikian maka H_0 diterima dan H_a ditolak, begitupun sebaliknya. Hasil uji homogenitas data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	X2	X1
Mean	50,967	47,625
Variance	346,240	241,919
Observations	30	32
df	29	31
F	1,431	
P(F<=f) one-tail	0,164	
F Critical one-tail	1,835	

Tabel di atas menunjukkan hasil uji homogenitas pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 1,431, sementara nilai kritis F sebesar 1,835. Hal tersebut berarti f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki data yang homogen.

4.1.4 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah diberikan treatment sebanyak empat kali, kedua kelas kembali diuji normalitasnya menggunakan posstest. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui data akhir hasil belajar kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang pada materi mozaik berdistribusi normal atau tidak. Seperti uji normalitas pada data pretest, data posttest juga menggunakan uji Liliefors dengan bantuan Microsoft Excel 2016 dan memiliki taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria yang digunakan adalah jika L_0 lebih kecil dari L , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa data posttest berdistribusi normal. Namun, jika yang terjadi sebaliknya, maka data berdistribusi tidak normal. Berikut tabel hasil uji normalitas posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel Normalitas <i>Posttest</i>		
Ket	Kontrol	Eksperimen
Lo	0,158	0,144
Ltabel	0,161	0,157

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai L_0 kelas kontrol lebih kecil dari nilai kritis L nya, karena $0,158 < 0,161$, begitupun dengan nilai L_0 kelas eksperimen yang lebih kecil dari nilai kritis L nya yaitu $0,144 < 0,157$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak atau kedua kelas datanya berdistribusi normal.

4.1.5 Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji homogenitas data posttest berfungsi untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau tidak setelah diberi treatment, jika memang kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama, maka datanya bersifat homogen. Uji homogenitas data posttest menggunakan uji ANNOVA dengan bantuan Microsoft Excel 2016 dan memiliki taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Sedangkan kriteria penerimaan dan penolakan H_0 adalah apabila hitung

lebih kecil dari f_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga data bersifat homogen, namun jika ternyata f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} maka data bersifat heterogen. Perhitungan uji homogenitas data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5 Uji Hipotesis Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	X1	X2
Mean	77,625	55,100
Variance	389,21	345,197
Observations	32	30
df	31	29
F	1,128	
P(F<=f) one-tail	0,374	
F Critical one-tail	1,848	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki f_{hitung} yang lebih kecil dari f_{tabel} , karena hasil perhitungan menunjukkan f_{hitung} 1,128 dan f_{tabel} 1,848, dapat diambil kesimpulan bahwa data posttest kedua kelas memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada pretest dan posttest, peneliti melakukan uji hipotesis untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata kedua kelas setelah diberi treatment. Uji hipotesis ini penting dilakukan agar peneliti dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang. Media pembelajaran berbasis video dapat dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, atau apabila kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test karena kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang

sama atau bersifat homogen, dengan bantuan Microsoft Excel 2016 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai P 2 tailed lebih kecil dari 0,05 ($P \text{ value } 2 \text{ tailed} < 0,05$), maka terdapat perbedaan rata-rata kedua kelas, namun jika nilai P lebih besar dari 0,05 ($P \text{ value } 2 \text{ tailed} > 0,05$), maka tidak terdapat perbedaan rata-rata kedua kelas. Kriteria kedua yang dapat digunakan adalah jika nilai thitung lebih besar dari ttabel ($\text{thitung} > \text{ttabel}$) maka terdapat perbedaan rata-rata kedua kelas, atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

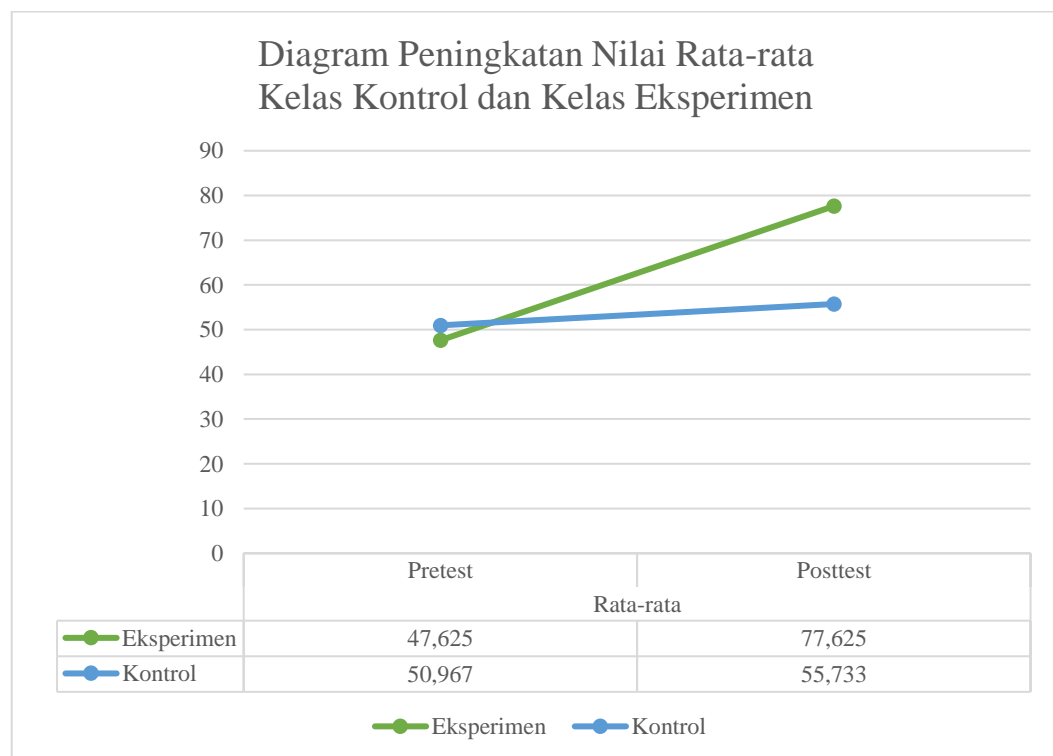
Tabel 4.6 Uji Hipotesis Independent Sampe T-test

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
Mean	77,625	55,733
Variance	389,21	380,478
Observations	32	30
Pooled Variance	384,989	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	60	
t Stat	4,39	
P(T<=t) one-tail	0,00	
t Critical one-tail	1,671	
P(T<=t) two-tail	0,00	
t Critical two-tail	2,00	

Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai P lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) dan thitung lebih besar dari ttabel karena $4,39 > 2,00$. Seperti yang telah disebutkan dalam paragraf sebelumnya, karena $P \text{ value } 2 \text{ tailed} < 0,05$, dan $\text{thitung} > \text{ttabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata setelah diberikan treatment.

4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah diketahui bahwa kedua kelas memiliki perbedaan rata-rata, maka langkah selanjutnya adalah menghitung peningkatan rata-rata kedua kelas berdasarkan data pretest dan posttest menggunakan uji n-gain dengan bantuan Microsoft Excel 2016. Peningkatan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Belajar SBdP Materi Mozaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang

Berdasarkan diagram tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 50,967 dan kelas eksperimen sebesar 47,625, itu berarti kemampuan awal kedua kelas hampir sama. Kemudian, setelah diberikan treatment selama empat kali, ternyata peningkatan nilai-rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya, data peningkatan rata-rata kedua kelas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata		N-Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Eksperimen	47,625	77,625	0,65	Sedang
Kontrol	50,967	55,733	0,12	Rendah

Tabel diatas menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol 55,73 dan kelas eksperimen 77,62, sementara nilai n-gain kelas kontrol sebesar 0,12 dengan kriteria peningkatan nilai rata-rata rendah dan kelas kelas eksperimen sebesar 0,65 dengan kriteria peningkatan nilai rata-rata sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan treatment dengan menggunakan media video dengan model *Direct Instruction* memiliki peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diberikan treatment menggunakan media video dengan model PPSI.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Pretest Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Pretest diberikan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang pada materi mozaik. Hasil data pretest ini nantinya digunakan untuk mengontrol peserta didik, begitu juga dengan kesamaan background (latar belakang) siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen antara lain: lokasi sekolah dan kelas yang berdekatan, tingkatan kelas yang sama, muatan pembelajaran dan materi yang sama, pengetahuan awal yang sama saat prapenelitian, serta jumlah treatment yang sama yaitu empat kali pertemuan. Perolehan hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen dirangkum dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Pretest	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Siswa	30	32
Rata-rata	50,967	47,652
Nilai Tertinggi	87	80
Nilai Terendah	20	13
Siswa tuntas	5	3
Ketuntasa Belajar	16,7%	9,4%

Hasil pretest kedua kelas menunjukkan pengetahuan awal siswa terhadap materi mozaik relatif sama, karena setelah diuji normalitasnya menggunakan uji Liliefors dan homogenitasnya menggunakan uji ANNOVA hasilnya adalah baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki data yang berdistribusi normal dan homogen, serta didukung oleh nilai rata-rata pretest kedua kelas yang hampir sama dan memiliki perbedaan yang tidak signifikan, yaitu kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 50,967 dan kelas eksperimen nilai rata-ratanya sebesar 47,652.

Usai dilakukan pretest pada kedua kelas, maka selanjutnya siswa kelas eksperimen diberikan treatment sebanyak empat kali pada materi mozaik menggunakan model media video dengan *Direct Instruction*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media video dengan model PPSI.

4.2.2 Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan treatment sebanyak empat kali pertemuan maka siswa di kedua kelas tersebut diberikan posttest. Uji normalitas dan homogenitas juga dilakukan pada hasil posttest menggunakan bantuan Microsoft Excel 2016. Berikut adalah tabel hasil posttest kedua kelas.

Tabel 4.9 Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Posttest	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Siswa	30	32
Rata-rata	55,733	77,625
Nilai Tertinggi	93	100
Nilai Terendah	30	40
Siswa tuntas	8	22
Ketuntasan Belajar	26,7%	68,8%

Diketahui bahwa hasil uji normalitas data posttest menggunakan uji Liliefors, nilai L_0 kelas kontrol adalah , yang berarti data berdistribusi normal karena nilai L_0 lebih kecil dari nilai L kritis ($0,158 < 0,161$), begitu juga dengan kelas eksperimen yang memiliki data berdistribusi normal karena $0,144 < 157$, maka pada kedua kelas tersebut H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan pada uji homogenitas menggunakan uji ANNOVA, kelas kontrol mendapat nilai F_{hitung} yang lebih kecil dari F_{tabel} , yaitu $1,128 < 1,848$. Hal ini bermakna kedua kelas memiliki varians yang sama atau datanya bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa perhitungan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa hasil belajar mozaik di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Uji yang dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas adalah uji t-test menggunakan independent sample t-test dengan bantuan Microsoft Excel 2016, uji t-test pada penelitian ini menunjukkan bahwa media video dengan model *Direct Instruction* lebih efektif dibandingkan mediavideo dengan model PPSI, dibuktikan dengan nilai P *two-tailed* sebesar 0,00 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ ($0,00 < 0,05$), sementara nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($4,39 < 2,00$), itu berarti H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan kata lain terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar mozaik di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Perbedaan hasil belajar pada kedua kelas sejatinya merupakan dampak dari treatment yang diberikan pada kedua kelas dan menunjukkan perpaduan media dan model pembelajaran mana yang lebih efektif digunakan pada materi mozaik. Nilai rata-rata kelas kontrol pada posttest sebesar 55,733 sementara kelas eksperimen sebesar 77,625. Perhitungan n-gain kedua kelas dengan bantuan Microsoft Excel 2016 menunjukkan bahwa nilai n-gain (peningkatan rata-rata) kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 0,65 dan memperoleh kriteria peningkatan rata-rata sedang, kelas kontrol hanya memperoleh skor 0,12 pada uji n-gain dan termasuk dalam kriteria peningkatan rata-rata rendah. Berdasarkan hasil perhitungan uji t-test dan n-gain, diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar menggunakan media video dengan model *Direct Instruction* lebih tinggi dari kelas kontrol yang diajar menggunakan media video dengan model PPSI.

4.3 Implikasi Penelitian

Pada implikasi penelitian, peneliti akan mengkaji apakah hasil penelitian memiliki keterlibatan dan sejalan dengan manfaat penelitian yang diharapkan. Implikasi penelitian ini terdiri atas implikasi teoretis, praktis, dan pedagogis.

4.3.1 Implikasi teoretis

Implikasi teoretis adalah keterlibatan antara hasil dan manfaat teoretis penelitian serta teori yang dikaji dalam Bab II. Keefektifan model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara sejalan dengan teori belajar behaviorisme (teori belajar perilaku) oleh B.F. Skinner dan teori belajar sosial oleh Albert Bandura yang keduanya menyatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara sadar terhadap sesuatu.

Teori behaviorisme merupakan pengamatan yang didukung penguatan berbentuk penghargaan dan pembatasan perilaku tertentu, jika diterapkan dalam pembelajaran berbentuk rumusan tujuan yang perinci mengenai perilaku siswa yang diharapkan, misalnya latihan, umpan-balik, dan perhatian khusus. Sementara, teori

belajar sosial berpendapat belajar melalui pengamatan terdiri atas tiga langkah: (1) memperhatikan aspek penting dari perilaku yang diamati, (2) menyerap dan mengingat perilaku yang diamati, dan (3) mengulang kembali perilaku yang diamati. Jika diterapkan dalam pembelajaran maka guru harus terampil membangkitkan atensi siswa, memastikan kegiatan pengamatan tetap sederhana, mengaitkan keterampilan baru dengan pengetahuan awal siswa, serta menggunakan latihan agar siswa dapat mengingat pembelajaran dalam jangka panjang (Mohamad 2011:17-22).

Hasil penelitian penggunaan model Direct Instruction yang berbasis pengamatan siswa terhadap instruksi guru mengenai keterampilan prosedural baru dalam penelitian ini terbukti efektif digunakan dalam materi mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang, serta dapat dijadikan referensi pendukung bagi penelitian selanjutnya dengan topik kajian yang serupa.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis adalah keterlibatan hasil dengan manfaat praktis penelitian dan pembelajaran selanjutnya. Keberhasilan penggunaan media video terhadap hasil belajar mozaik memiliki keterlibatan dengan manfaat praktis penelitian yang disebutkan pada awal bab, yaitu dapat dijadikan sumber bagi guru untuk melakukan pembelajaran di kelas dengan lebih efektif dan inovatif sehingga hasil belajar siswa pada materi mozaik dapat meningkat, sekolah dapat lebih mendukung kegiatan pembelajaran materi mozaik sehingga kualitas lulusan SDN Gugus Ki Hajar Dewantara menjadi lebih unggul, serta siswa juga lebih mengetahui secara mendalam mengenai materi mozaik.

Selain itu, penelitian ini juga memberi banyak manfaat praktis bagi peneliti yang bisa digunakan sebagai landasan penelitian selanjutnya serta menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti terhadap model pembelajaran yang tepat digunakan di kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memiliki keterlibatan dengan manfaat praktis penelitian dan kegiatan pembelajaran selanjutnya pada materi mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis membahas keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum keefektifan model Direct Instruction terhadap hasil belajar mozaik kelas IV SDN Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan treatment dengan media video dengan model direct Instruction lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan media video dengan model PPSI. Perolehan skor n-gain juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Oleh sebab itu, sosialisasi penggunaan media video terlebih di tengah pandemic Covid 19 ini sangat diperlukan untuk guru dan kepala SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan di gugus tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar SBdP materi mozaik lebih efektif dari media pembelajaran berbasis video dengan model PPSI. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai p two-tailed sebesar 0,00 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ ($0,00 < 0,05$) dan nilai t hitung sebesar 4,39 lebih besar dari t tabel 2,00 ($4,39 > 2,00$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga media pembelajaran berbasis video dengan model *Direct Instruction* lebih efektif dibandingkan model PPSI terhadap hasil belajar mozaik kelas IV SDN Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.

5.2 Saran

Peneliti menyarankan dalam penggunaan media video hendaknya guru: 1) mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, 2) menyeimbangkan porsi penjelasan dan demonstrasi keterampilan dengan latihan sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, 3) mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat dan sehingga proses pemahaman materi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bahij, Azmi Al., dkk. (2019). Implementation of Audio-Visual Learning Media in Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 436, 1205-1207.
- Gusmania, Yesi., dkk. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Pythagoras*, 7(1), 61 – 67.
- Halajur, Untung. (2020). Effectiveness of Audio-Visual Media in Health Education about Fruits and Vegetables Consumption in Early Adolescents at Palangka Raya Elementary School. *Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology*, 14(3), 2280-2284.
- Harumawati, Dessy Mega, dkk. (2018). Efektivitas Media Video Tutorial *Recorder* Terhadap Keterampilan Bermain *Recorder* Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik. *Jurnal PGSD*, 6(10), 1759-1768.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Joyce, Bruce, dkk. 2019. *Model-model Pengajaran (Edisi Delapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latifa, Husna L., dkk. (2020). Keefektifan Media Video Animasi Mitigasi Bencana Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Kaliurang 01 Kabupaten Magelang. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(3), 89-98.
- Lestari, Agustin Adi., dkk. (2017). Keefektifan Model *Vak* Berbantu Media Video Terhadap Keterampilan Menyimak Kelas V SDN Candigaron 01. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, ISBN : 978 602 0960 80 7.
- Muharrar, Syakir. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Penerbit Erlangga.
- Nur, Mohamad. 2011. *Model Pengajaran Langsung*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Permendikbud 57 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Permendikbud 67 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis O*
- Solichah, Silvana. 2017. *Keterampilan Mozaik*. Yogyakarta: Indopublika.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, Aryo. 2015. *Mozaik Menata Kepingan Menjadi Karya Menarik*. Surabaya: Iranti Mitra Utama.
- Suryawan, Ali, dkk. (2017). Implementasi Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Potensi Kecerdasan Multiple Intelegences. *The 6th University Research Colloquium 2017*, 6, 357-362.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranada Media Group.
- The World Conference on Arts Education. 2006. *Road Maps for Arts Education*. Lisbon: UNESCO
- Undang Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wulandari, Mei P. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pancar*, 3(2), 264-274.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN KEEFEKTIFAN MODEL DIRECT INSTRUCTION TERHADAP HASIL BELAJAR SBdP MATERI MOZAIK KELAS IV SDN GUGUS KI HAJAR DEWANTARA KABUPATEN SEMARANG

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Instrumen Pengumpul Data
Apakah media pembelajaran berbasis video efektif diterapkan dalam pembelajaran mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajr Dewantara Kabupaten Semarang?	Menguji keefektifan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran mozaik kelas IV SDN Gugus Ki Hajr Dewantara Kabupaten Semarang	Hasil belajar mozaik siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik 3.4.2 Menjelaskan komponen-komponen mozaik 3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik	Siswa Guru Foto Video	Tes tertulis

			<p>3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik</p> <p>3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik</p> <p>3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik</p> <p>3.4.7 Membedakan teknik pembuatan mozaik</p>		
--	--	--	--	--	--

Lampiran 2

SILABUS KELAS EKSPERIMEN

Identitas Sekolah : SD N Karangjati 04
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 1 / SBdP

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Mandiri	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik	Mozaik	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru 2. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya (<i>menanya</i>)	Tes	Tes Tertulis	Uraian	2 x 35 menit	Sunaryo, Aryo. 2015. <i>Mozaik Menata Kepingan Menjadi Karya Menarik.</i>

			<p>3. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru</p> <p>4. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen</p> <p>5. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa</p> <p>6. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri</p> <p>7. Siswa mengumpulkan penugasan</p> <p>8. Guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>					<p>Surabaya: Iranti Karya Utama.</p> <p>Solichah, Silvana. 2017. <i>Keterampilan Mozaik</i>. Yogyakarta : Indopublika</p> <p>Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i>. Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.</p> <p>Gambar contoh mozaik</p>
		Menjelaskan komponen mozaik	9. Siswa mengamati guru yang menampilkan komponen mozaik	Tes	Tes Tertulis	Uraian		

				<p>10. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya</p> <p>11. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru</p> <p>12. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen</p> <p>13. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa</p> <p>14. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri</p> <p>15. Siswa mengumpulkan penugasan</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN PERTAMA
Kelas IV (Empat)
Tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:
Nova Adintya
1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04

Kelas/Semester : IV A / 2

Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 3. Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Pembelajaran : 1

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik 3.4.2 Menjelaskan komponen mozaik

B. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menjelaskan pengertian mozaik dengan benar.
2. Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menjelaskan komponen mozaik dengan benar.

C. Kegiatan Pembelajaran

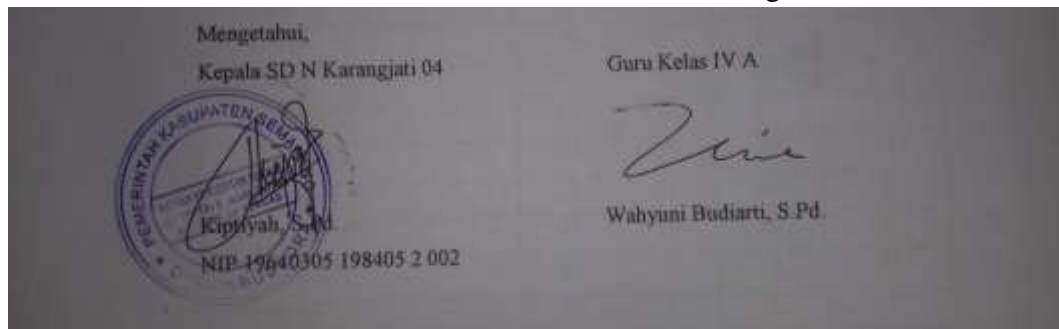
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker 3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi) 	22 Mei 2020
Inti	<p>Presentasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai karya seni mozaik menggunakan gambar dan contoh nyata (<i>mengamati dan menalar</i>) 	22 Mei 2020

	<p>2. Siswa mengamati guru yang menampilkan komponen mozaik (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>3. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya (<i>menanya</i>)</p> <p>Latihan Terstruktur</p> <p>4. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mengerjakannya (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>Latihan Terbimbing</p> <p>5. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen (<i>mengumpulkan informasi dan menalar</i>)</p> <p>6. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa yang masih kebingungan serta memberi penguatan kepada siswa yang sudah berhasil mengerjakan sesuai prosedur (<i>mengumpulkan data dan menalar</i>)</p> <p>Latihan Mandiri</p> <p>7. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri serta mencoba mengonstruksi pengertian mozaik menggunakan bahasanya sendiri (<i>mengumpulkan data dan menalar</i>)</p> <p>8. Siswa mengumpulkan penugasan dan satu orang siswa disampel untuk mempresentasikan hasil penugasannya (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>9. Siswa lain dan guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyimpulkan materi</p> <p>2. Guru memberikan latihan soal</p> <p>3. Siswa yang kurang paham dapat bertanya di grup Whatsapp</p>	15 menit

D. Penilaian

1. Teknik penilaian : Tes
2. Jenis penilaian : Tes tertulis
3. Bentuk penilaian : Uraian
4. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan
Remidial : merangkum materi yang belum dipahami
Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Kab. Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

Pengertian Mozaik

Mozaik berasal dari bahasa Yunani *mouseios* yang berarti milik para *Muse* atau dewi-dewi yang melambangkan seni (Muharrar, 2013:66). Menurut Solichah (2017:1) mozaik merupakan karya seni dua dimensi yang tersusun atas kepingan atau potongan bahan sehingga membentuk pola. Sedangkan menurut Sunaryo (2015:6) seni mozaik terbuat dari kepingan-kepingan kecil (*tesserae*) umumnya berbentuk persegi yang disusun membentuk gambar tertentu sebagai dekorasi.

Jadi, mozaik adalah karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang tersusun atas kepingan atau potongan bahan sejenis sehingga membentuk pola atau gambar tertentu dan digunakan sebagai dekorasi.

Komponen Mozaik

Mozaik memiliki komponen/unsur-unsur, yaitu:

1. **Tesserae**, adalah potongan/kepingan bahan yang disusun untuk membuat mozaik secara utuh.
2. **Interstice**, adalah jarak antar tesserae.



interstice

tesserae

MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IVA / 1 (Satu)
Tema : 7. Indahny Keragaman Negeriku
Subtema : 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke- : 1
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik 3.4.2 Menjelaskan komponen mozaik	<i>Contoh konkret mozaik</i> <i>Contoh konkret komponen mozaik</i>

AYO SELESAIKAN TEKA-TEKI INI! 😊

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

Tema : 7. Indahny Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 1 (Satu)
 Indikator : 3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik
 3.4.2 Menjelaskan komponen mozaik

PETUNJUK MENERJAKAN:

1. Tuliskan identitas diri di pojok kanan atas!
2. Selesaikan teka-teki ini dengan memperhatikan penjelasan guru!
3. Kumpulkan dan presentasikan hasil pekerjaanmu jika sudah selesai!

PENGETIAN DAN KOMPONEN MOZAIK

The image shows three vertical panels with a 3D effect, each containing text related to mosaics. The panels are colored orange, grey, and yellow from left to right.

Orange Panel:
 Mozaik berasal dari kata...
 Artinya...

Grey Panel:
 Menurutku, mozaik adalah...

Yellow Panel:
 Komponen mozaik adalah:
 1. Tesserae, artinya...
 2. Interstice, artinya...

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**Pedoman penskoran:**

Kolom 1 = jika benar skor 3

Kolom 2 = jika benar skor 3

Kolom 3 = jika benar skor 4

Nilai:

Total skor x 10

SILABUS

Identitas Sekolah : SD N Karangjati 04
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 2 / SBdP

Kompetensi Inti

5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Gotong Royong	3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik	Mozaik	2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai jenis-jenis mozaik menggunakan	Tes	Tes Tertulis	Uraian	2 x 35 menit	Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i> . Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.

				<ol style="list-style-type: none">1. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya2. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru3. Guru mengamati siswa dan memberi arahan4. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri5. Siswa mengumpulkan penugasan dan satu orang siswa disampel untuk mempresentasikan hasil penugasannya (<i>mengomunikasikan</i>)					Gambar jenis-jenis mozaik
--	--	--	--	---	--	--	--	--	---------------------------



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KEDUA

Kelas IV (Empat)

Tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:

Nova Adintya

1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04
 Kelas/Semester : IV A / 2
 Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 2

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik

C. Tujuan Pembelajaran

3. Dengan mengamati gambar karya seni mozaik, siswa dapat memdedakan jenis-jenis mozaik dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker	22 Mei 2020

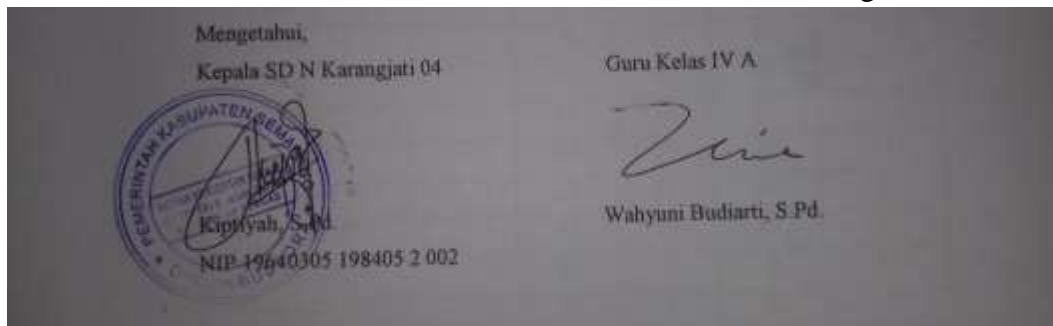
	3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi)	
Inti	<p>Presentasi</p> <p>4. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai jenis-jenis karya seni mozaik menggunakan gambar di LCD dan karya asli (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>5. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya (<i>menanya</i>)</p> <p>Latihan Terstruktur</p> <p>6. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mengerjakannya (<i>mengamati dan menalar</i>)</p> <p>Latihan Terbimbing</p> <p>7. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen (<i>mengumpulkan data dan menalar</i>)</p> <p>8. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa yang masih kebingungan serta memberi penguatan kepada siswa yang sudah berhasil mengerjakan sesuai prosedur (<i>mengumpulkan data</i>)</p> <p>Latihan Mandiri</p> <p>9. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri untuk membedakan jenis-jenis karya seni mozaik (<i>mengumpulkan data dan menalar</i>)</p> <p>10. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri serta mencoba mengonstruksi pengertian mozaik menggunakan bahasanya sendiri (<i>mengumpulkan data dan menalar</i>)</p> <p>11. Guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>	22 Mei 2020
Penutup	<p>4. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>5. Guru memberi latihan soal</p> <p>6. Siswa yang kurang paham dapatbertanyadigroup Whatsapp</p>	22 Mei 2020

E. Penilaian

2. Teknik penilaian : Tes
3. Jenis penilaian : Tes tertulis
5. Bentuk penilaian : Uraian
6. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan
Remedial : merangkum materi yang belum dipahami

Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Kab. Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

Jenis Mozaik

Menurut Muharrar (2013:68) jenis-jenis mozaik dibedakan menjadi tiga, yaitu :

4) Menurut fungsi

Seni mozaik selain digunakan sebagai media dekoratif juga digunakan sebagai media ekspresif dalam seni rupa murni. Mozaik yang digunakan sebagai media **dekoratif biasanya lebih menonjolkan komposisi artistik untuk penghias**, sementara mozaik sebagai media **ekspresif sifatnya lebih bebas sehingga menjadi karya yang autentik dan unik**.



Mozaik dekoratif



Mozaik Ekspresif

5) Menurut dimensi

Menurut matryanya, mozaik dibagi menjadi mozaik dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra). Mozaik **dwimatra hanya memiliki dimensi panjang dan lebar**, sementara mozaik **trimatra memiliki mozaik pangjang, lebar, dan tinggi** atau memiliki volume.



Mozaik Dwimatra



Mozaik Trimatra

6) Menurut corak

Corak mozaik dibagi menjadi dua, yakni corak representatif dan nonrepresentatif. Corak **representatif** menggambarkan objek apa adanya sesuai **realitas**, sementara corak **nonrepresentatif** menggambarkan objek secara **abstrak**.



Mozaik Representatif



Mozaik Nonrepresentatif

MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IV / 1 (Satu)
Tema : 7. **Indahnya Keragaman Negeriku**
Subtema : 3. **Persatuan dan Kesatuan Negeriku**
Pembelajaran ke- : 2
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.4 Membedakan jenis-jenis mozaik	Gambar jenis-jenis mozaik

MEDIA



Mozaik dekoratif



Mozaik ekspresif



Mozaik 2D



Mozaik 3D



Mozaik representative



Mozaik non-representatif

AYO SELESAIKAN TEKA-TEKI INI! 😊

Tema : 7. Indahny Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 2 (dua)
 Indikator : 3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

PETUNJUK MENERJAKAN:

1. Tuliskan identitas diri di pojok kanan atas!
2. Selesaikan teka-teki ini dengan memperhatikan penjelasan guru!
3. Kumpulkan dan presentasikan hasil pekerjaanmu jika sudah selesai!



Mozaik dekoratif
 Pengertiannya...



Mozaik ekspresif
 Pengertiannya...



Mozaik dua dimensi
 Pengertiannya...



Mozaik tiga dimensi
 Pengertiannya



Mozaik representatif
 Pengertiannya...



Mozaik nonrepresentatif
 Pengertiannya...

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN



Mozaik dekoratif

Pengertiannya mozaik yang digunakan untuk memperindah sesuatu



Mozaik ekspresif

Pengertiannya mozaik untuk menyalurkan emosi, pemikiran, dan perasaan



Mozaik dua dimensi

Pengertiannya mozaik yang memiliki dimensi panjang dan lebar



Mozaik tiga dimensi

Pengertiannya mozaik yang memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi



Mozaik representatif

Pengertiannya mozaik yang bentuk polanya sama seperti benda nyata



Mozaik nonrepresentatif

Pengertiannya mozaik yang bentuknya abstrak

Pedoman penskoran

Masing-masing kolom skornya 2

$2 \times 5 \text{ kolom} = 10$

Pedoman penilaian

Total skor $\times 10$

SILABUS

Identitas Sekolah : SD N Karangjati
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 3 / SBdP

Kompetensi Inti

9. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
10. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
11. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
12. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Gotong Royong	3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik	Mozaik	3. Siswa memperhatikan penjelasan guru 1. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya	Tes	Tes Tertulis	Uraian	2 x 35 menit	Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i> . Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.

				<p>2. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru</p> <p>3. Guru mengamati siswa dan memberi arahan</p> <p>4. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri</p> <p>5. Guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>					<p><i>Alat dan bahan konkret</i></p> <p><i>Gambar alat dan bahan</i></p>
		3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik		<p>6. Siswa menebak fungsi alat-alat tersebut</p> <p>7. Guru mengapresiasi siswa yang menjawab dan memberi penjelasan lebih lanjut mengenai fungsi-</p>	Tes	Tes tertulis	Uraian		<p>Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i>. Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.</p>

				alat-alat tersebut (<i>menalar</i>)					<i>Alat dan bahan konkret</i>
		3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik		8. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai bahan-bahan untuk membuat mozaik (<i>mengamati dan menalar</i>) 9. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya (<i>menanya</i>) 10. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mengerjakannya	Tes	Tes tertulis	Uraian		<i>Gambar alat dan bahan</i>

				<p><i>(mengamati dan menalar)</i></p> <p>11. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen</p> <p><i>(mengumpulkan data dan menalar)</i></p> <p>12. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa yang masih kebingungan serta memberi penguatan kepada siswa yang sudah berhasil mengerjakan sesuai prosedur</p> <p><i>(mengumpulkan data)</i></p>					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

				<p>13. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri <i>(mengumpulkan data)</i></p> <p>14. Siswa mengumpulkan penugasan dan satu orang siswa disampel untuk mempresentasikan hasil penugasannya <i>(mengomunikasikan)</i></p> <p>15. Siswa lain dan guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>					
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KETIGA
Kelas IV (Empat)
Tema 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku
Subtema 3. Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:
Nova Adintya
1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04
 Kelas/Semester : IV A / 2
 Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 3

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik 3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik 3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik

C. Tujuan Pembelajaran

- A. Dengan mengamati alat-alat untuk membuat mozaik, siswa dapat menyebutkan alat untuk membuat mozaik dengan benar.
- B. Dengan mengamati alat-alat untuk membuat mozaik, siswa dapat menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik dengan benar.
- C. Dengan mengamati bahan untuk membuat mozaik, siswa dapat menyebutkan bahan untuk membuat mozaik dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

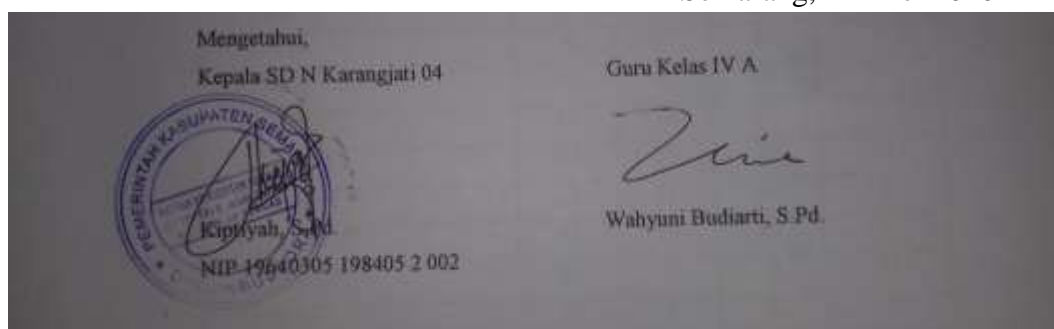
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker 3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi)	23 Mei 2020
Inti	<p>Presentasi</p> 12. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai alat-alat yang digunakan untuk membuat mozaik (<i>mengamati dan menalar</i>) 13. Siswa menebak fungsi alat-alat tersebut (<i>menalar</i>) 14. Guru mengapresiasi siswa yang menjawab dan memberi penjelasan lebih lanjut mengenai fungsi-alat-alat tersebut (<i>menalar</i>) 15. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai bahan-bahan untuk membuat mozaik (<i>mengamati dan menalar</i>) 16. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya (<i>menanya</i>) <p>Latihan Terstruktur</p> 17. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mengerjakannya (<i>mengamati dan menalar</i>) <p>Latihan Terbimbing</p> 18. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen (<i>mengumpulkan data dan menalar</i>) 19. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa yang masih kebingungan serta memberi penguatan kepada siswa yang sudah berhasil mengerjakan sesuai prosedur (<i>mengumpulkan data</i>) <p>Latihan Mandiri</p>	23 Mei 2020

	<p>20. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri (<i>mengumpulkan data</i>)</p> <p>21. Siswa mengumpulkan penugasan dan satu orang siswa disampel untuk mempresentasikan hasil penugasannya (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>22. Siswa lain dan guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>	
Penutup	<p>7. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>8. Guru membagikan latihan soal</p> <p>9. Siswa yang kurang paham dapat bertanya di group Whatsapp</p>	<p>23</p> <p>Mei2020</p>

E. Penilaian

3. Teknik penilaian : Tes
4. Jenis penilaian : Tes tertulis
7. Bentuk penilaian : Uraian
8. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan
 - Remidial : merangkum materi yang belum dipahami
 - Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

Alat untuk membuat mozaik sederhana

Solichah (2017: 2) menyebutkan alat yang dibutuhkan untuk membuat mozaik sederhana dua dimensi adalah sebagai berikut

- a. Alat pemotong terdiri seperti gunting, cutter, dan pisau.



- d. Pensil untuk menggambar pola, dan



- b. Alat perekat seperti lem kertas dan lem kayu,



- e. Spidol hitam untuk memperjelas gambar pola.



- c. Kertas gambar sebagai alas,



Bahan untuk membuat mozaik sederhana

Berbagai bahan yang dapat digunakan untuk membuat mozaik sederhana adalah sebagai berikut:

1. Sisa gergaji/serbuk kayu

Sisa gergaji dimanfaatkan untuk membuat mozaik karena bentuknya yang kecil dan mudah diwarnai.



2. Biji-bijian

Keuntungan menggunakan biji-bijian adalah bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya beraneka ragam. Biji yang digunakan adalah biji yang kering, agar tidak bisa menyusut. Jenis biji-bijian yang sering digunakan dalam karya mozaik adalah biji kedelai, jagung, kacang hijau, kacang merah, dan sebagainya.



3. Daun-daunan

Daun yang dipakai adalah daun yang sudah kering atau sengaja dikeringkan, sebaiknya pilih warna daun yang beraneka agar mozaik lebih indah. Contoh daun yang bisa digunakan adalah daun pisang kering.



4. Kulit-kulitan

Kulit yang digunakan adalah kulit buah, kulit batang kayu, maupun kulit telur. Kulit terlebih dahulu dikeringkan lalu di potong sesuai ukuran yang dibutuhkan.



5. Kertas

Kertas yang digunakan adalah kertas beraneka warna yang dipotong-potong sesuai ukuran yang dibutuhkan. Kertas juga tidak boleh terlalu tipis agar tidak mudah sobek dan mudah untuk diambil.



6. Pasir

Pasir memiliki beragam warna dan tekstur. Sebelum digunakan, pastikan pasir benar-benar kering.



MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IV / 1 (Satu)
Tema : 7. Indahnya Keragaman Negeriku
Subtema : 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke- : 3
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik 3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik 3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik	<i>Alat dan bahan konkret untuk membuat mozaik</i> <i>Gambar alat dan bahan untuk membuat mozaik</i>

AYO SELESAIKAN TEKA-TEKI INI! 😊

Tema	: 7. Indahya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 3. Indahya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran	: 3 (tiga)
Indikator	: 3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik 3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik 3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

PETUNJUK MENERJAKAN:

- F. Tuliskan identitas diri di pojok kanan atas!
- G. Selesaikan teka-teki ini dengan memperhatikan penjelasan guru!
- H. Kumpulkan dan presentasikan hasil pekerjaanmu jika sudah selesai!

ALAT UNTUK MEMBUAT MOZAIK SEDERHANA



1. Alat pemotong

Fungsinya :

Contohnya :



2. Alat perekat

Fungsinya :

Contohnya :



3. Alas

Fungsinya :

Contohnya :



4. Pensil

Fungsinya :



5. Spidol

Fungsinya :

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN



1. Alat pemotong

Fungsinya : memotong bahan

Contohnya : gunting



2. Alat perekat

Fungsinya : menempelkan kepingan bahan ke alas

Contohnya : lem kertas



3. Alas

Fungsinya : sebagai dasar menaruh kepingan

Contohnya : kertas buffalo, karton, triplek, dll



4. Pensil

Fungsinya : menggambar pola



5. Spidol

Fungsinya : menebalkan pola

Pedoman penskoran

Masing-masing kolom skornya 2

$2 \times 5 = 10$

Pedoman penilaian

Total skor x 10

SILABUS KELAS EKSPERIMEN

Identitas Sekolah : SD N Karangjati
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 4 / SBdP

Kompetensi Inti

13. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
14. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
15. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
16. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	Gotong Royong	3.4.7 Membedakan teknik pembuatan mozaik	Mozaik	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru 2. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya	Tes	Tes tertulis	Uraian	2 x 35 menit	Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i> . Jakarta : Esensi

				<p>3. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru dan mendengarkan penjelasan guru</p> <p>4. Guru mengamati siswa dan memberi arahan</p> <p>5. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri</p> <p>6. Guru memberi tanggapan dan apresiasi</p>					<p>Penerbit Erlangga.</p> <p>Contoh konkret teknik pembuatan mozaik</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KEEMPAT

Kelas IV (Empat)

Tema 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku

Subtema 3. Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:

Nova Adintya

1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04

Kelas/Semester : IV A / 2

Tema : 7. IndahNya Keragaman di Negeriku

Subtema : 3. IndahNya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Pembelajaran : 4

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.7 Membedakan teknik pembuatan mozaik

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat membedakan teknik pembuatan mozaik dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

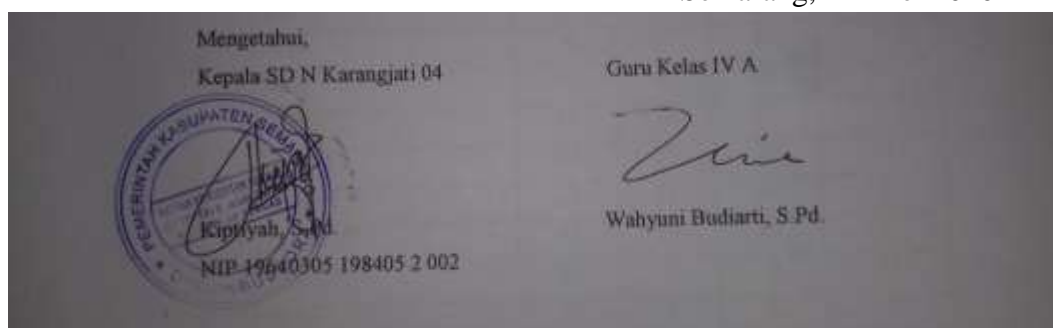
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker 3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi) 	23 Mei 2020
Inti	<p>Presentasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai teknik pembuatan karya seni mozaik menggunakan contoh nyata (<i>mengamati dan menalar</i>) 2. Siswa yang kurang paham diminta untuk bertanya (<i>menanya</i>) <p>Latihan Terstruktur</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mengamati penugasan yang diberikan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mengerjakannya (<i>mengamati dan menalar</i>) <p>Latihan Terbimbing</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa mulai mengerjakan penugasan secara semi-independen (<i>menalar dan mengumpulkan data</i>) 5. Guru mengamati siswa dan memberi arahan kepada siswa yang masih kebingungan serta memberi penguatan kepada siswa yang sudah berhasil mengerjakan sesuai prosedur (<i>mengumpulkan data</i>) <p>Latihan Mandiri</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa menyelesaikan penugasan secara mandiri (<i>mengumpulkan data</i>) 7. Siswa mengumpulkan penugasan dan satu orang siswa disampel untuk mempresentasikan hasil penugasannya (<i>mengomunikasikan</i>) 8. Siswa lain dan guru memberi tanggapan dan apresiasi 	23 Mei 2020

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 2. Guru memberikan latihan soal 3. Siswa yang kurang paham dapat menanyakan digroup Whatsapp	15 menit

E. Penilaian

1. Teknik penilaian : Tes
2. Jenis penilaian : Tes tertulis
3. Bentuk penilaian : Uraian
4. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan
 Remedial : merangkum materi yang belum dipahami
 Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

TEKNIK SOBEK BEBAS

Teknik sobek bebas artinya kertas disobek kecil-kecil langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat pemotong apapun.



Langkah-langkah :

1. Siapkan kertas warna-warni
2. Siapkan kertas alas
3. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
4. Buatlah sobekan kertas warna-warni menggunakan tangan dengan ukuran relatif sama
5. Rekatkan sobekan kertas satu persatu pada kertas alas menggunakan lem
6. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

TEKNIK SOBEK TINDIH

Teknik sobek tindih artinya kertas dipotong kecil dengan cara menindih tepi kertas menggunakan alat tindih berupa garpu, tusuk gigi, paku, atau ujung pulpen.



Langkah-langkah :

1. Siapkan kertas warna-warni
2. Siapkan kertas alas
3. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
4. Oleskan lem pada kertas alas sedikit saja kemudian buat sobekan kertas warna dnegan cara menindihnya dengan pulpen kemudian tarik hingga kertas sobek. Sesekali tekan sobekan menggunakan jari agar tertempel mereta
5. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

TEKNIK GUNTING

Teknik gunting artinya kertas dipotong menggunakan alat pemotong berupa gunting, *cutter*, atau pimes.



Langkah-langkah :

1. Siapkan kertas warna-warni
2. Siapkan kertas alas
3. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
4. Buat potongan kertas kecil-kecil menggunakan gunting/*cutter* dengan ukuran dan bentuk relatif sama. Namun kita juga boleh memadukan beraneka ukuran dan bentuk.
5. Rekatkan sobekan kertas satu persatu pada kertas alas menggunakan lem
6. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

TEKNIK CETAK POTONG

Teknik cetak potong artinya potongan kertas dihasilkan dari alat cetak berupa *perforator* dan sebagainya.



Langkah-langkah :

1. Siapkan kertas warna-warni
2. Siapkan kertas alas
3. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
4. Buat potongan kertas warna-warni menggunakan perforator. Saat menggunakan perforator, susunlah beberapa lapis kertas sekaligus sehingga sekali cetak bisa menghasilkan banyak potongan kertas.
5. Rekatkan sobekan kertas satu persatu pada kertas alas menggunakan lem
6. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IV / 1 (Satu)
Tema : 7. Indahnya Keragaman Negeriku
Subtema : 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke- : 4
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

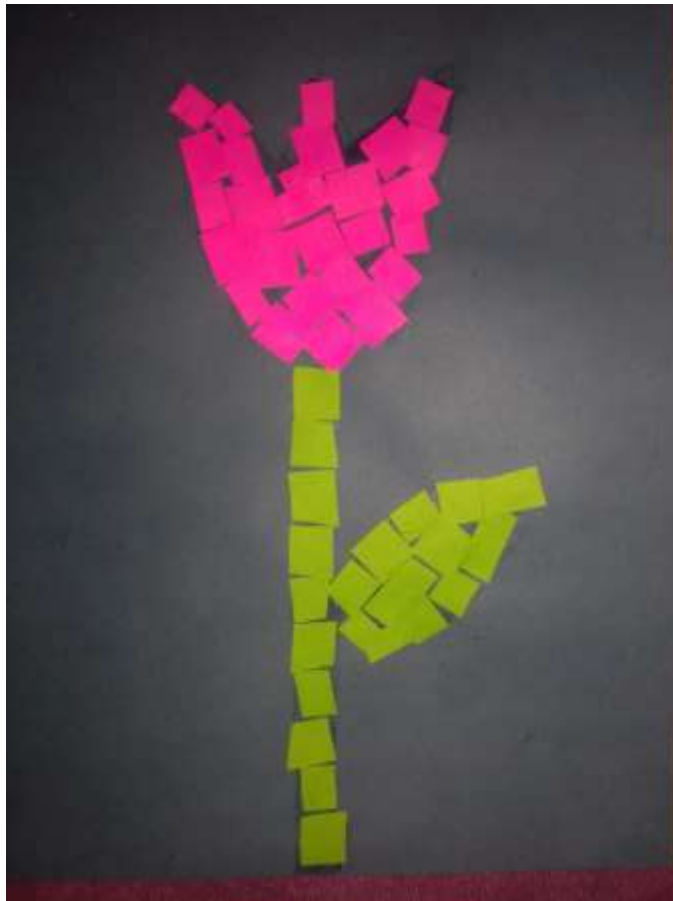
Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.7 Membedakan teknik pembuatan mozaik	<i>Contoh konkret mozaik dengan berbagai teknik</i>



TEKNIK SOBEK BEBAS



TEKNIK SOBEK TINDIH



TEKNIK GUNTING



TEKNIK CETAK POTONG

AYO SELESAIKAN TEKA-TEKI INI! 😊

Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 4 (empat)
 Indikator : 3.4.7 Membedakan teknik pembuatan mozaik

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

PETUNJUK MENGERJAKAN:

Tuliskan identitas diri di pojok kanan atas!
 Selesaikan teka-teki ini dengan memperhatikan penjelasan guru!
 Kumpulkan dan presentasikan hasil pekerjaanmu jika sudah selesai!

TEKNIK PEMBUATAN MOZAIK SEDERHANA



Nama teknik:

Pengertian:

Nama teknik:

Pengertian:

Nama teknik:

Pengertian:

Nama teknik:

Pengertian:

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN



Nama teknik:
sobek bebas

Pengertian:
kertas
disobek
dengan tangan
dan ukuran
bebas



Nama teknik:
sobek tindih

Pengertian:
kertas
ditindih
dengan ujung
yang lancip
seperti
pulpen, paku,
dll



Nama teknik:
gunting

Pengertian:
kertas
dipotong
menggunakan
gunting,
cutter, pimes,
dll



Nama teknik:
cetak potong

Pengertian:
kertas
dipotong
menggunakan
alat pemotong
cetak, contoh:
perforator

Pedoman penskoran

Nama teknik = skor 2

Pengertian teknik = skor 3

Masing-masing kolom skor 5

4kolom x 5 = 20

Pedoman penilaian

Total skor x 5

Lampiran 3**SILABUS KELAS KONTROL**

Identitas Sekolah	: SD N Karangjati 04
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema	: 7. Indahny Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran	: 1 / SBdP

Kompetensi Inti

- A. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- B. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- C. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
- D. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Mandiri	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik	Mozaik	<p>4. Siswa diberi pretest mengenai pengertian mozaik (menalar)</p> <p>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengertian mozaik (mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>2. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan)</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2 x 35 menit	<p>Sunaryo, Aryo. 2015. <i>Mozaik Menata Kepingan Menjadi Karya Menarik</i>. Surabaya: Iranti Karya Utama.</p> <p>Solichah, Silvana. 2017. <i>Keterampilan Mozaik</i>. Yogyakarta : Indopublika</p> <p>Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i>.</p>

				3. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)					Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga. Gambar contoh mozaik
		3.4.2 Menjelaskan komponen mozaik		<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi pretest mengenai pengertian mozaik (menalar) 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengertian mozaik (mengamati, mengumpulkan data) 3. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya 	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		

				(menanya, mengomunikasikan) 4. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL PERTEMUAN PERTAMA
Kelas IV (Empat)
Tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:
Nova Adintya
1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04
 Kelas/Semester : IV B / 2
 Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 1

a. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam berbahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

3. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik 3.4.2 Menjelaskan komponen mozaik

4. Tujuan Pembelajaran

- a) Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menjelaskan pengertian mozaik dengan benar.
- b) Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menjelaskan komponen mozaik dengan benar.

5. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker 3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi)	22 Mei 2020
Inti	<p>Pretest</p> 7. Siswa diberi pretest mengenai pengertian mozaik dan komponen mozaik (menalar) <p>Penyampaian Materi</p> 8. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengertian mozaik dan komponen mozaik (mengamati, mengumpulkan data) 9. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan) <p>Posttest</p> 10. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)	22 Mei 2020
Penutup	4. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 5. Siswa yang kurang paham dapat bertanya di group Whatsapp	22 Mei 2020

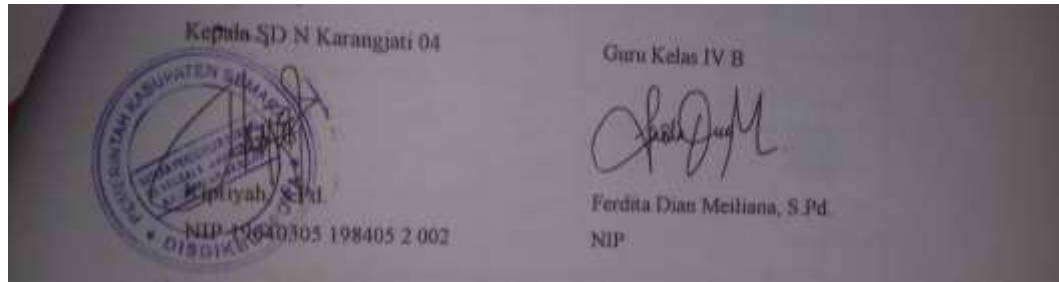
6. Penilaian

2. Teknik penilaian : Tes
7. Jenis penilaian : Tes tertulis
5. Bentuk penilaian : Pilihan Ganda
6. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan

Remidial : merangkum materi yang belum dipahami
Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Mengetahui,

Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

Pengertian Mozaik

Mozaik berasal dari bahasa Yunani *mouseios* yang berarti milik para *Muse* atau dewi-dewi yang melambangkan seni (Muharrar, 2013:66). Menurut Solichah (2017:1) mozaik merupakan karya seni dua dimensi yang tersusun atas kepingan atau potongan bahan sehingga membentuk pola. Sedangkan menurut Sunaryo (2015:6) seni mozaik terbuat dari kepingan-kepingan kecil (*tesserae*) umumnya berbentuk persegi yang disusun membentuk gambar tertentu sebagai dekorasi.

Jadi, mozaik adalah karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang tersusun atas kepingan atau potongan bahan sejenis sehingga membentuk pola atau gambar tertentu dan digunakan sebagai dekorasi.

Komponen Mozaik

Mozaik memiliki komponen/unsur-unsur, yaitu:

3. **Tesserae**, adalah potongan/kepingan bahan yang disusun untuk membuat mozaik secara utuh.
4. **Interstice**, adalah jarak antar tesserae.



interstice

tesserae

MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IV / 1 (Satu)
Tema : 7. Indahny Keragaman Negeriku
Subtema : 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke- : 1
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.1 Menjelaskan pengertian mozaik 3.4.2 Menjelaskan komponen mozaik	<i>Contoh konkret mozaik</i> <i>Contoh konkret komponen mozaik</i>

SILABUS KELAS KONTROL

Identitas Sekolah : SD N Karangjati 04
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 2 / SBdP

Kompetensi Inti

17. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
18. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
19. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
20. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Mandiri	3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik	Mozaik	4. Siswa diberi pretest mengenai jenis-jenis mozaik (menalar) 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2 x 35 menit	Sunaryo, Aryo. 2015. <i>Mozaik Menata Kepingan Menjadi Karya Menarik</i> . Surabaya:

				<p>mengenai jenis-jenis mozaik (mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>6. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan)</p> <p>7. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)</p>				<p>Iranti Karya Utama.</p> <p>Solichah, Silvana. 2017. <i>Keterampilan Mozaik</i>. Yogyakarta : Indopublika</p> <p>Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i>. Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.</p> <p>Gambar contoh mozaik</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL PERTEMUAN KEDUA
Kelas IV (Empat)
Tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:
Nova Adintya
1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04

Kelas/Semester : IV B / 2

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Pembelajaran : 2

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat membedakan jenis-jenis mozaik dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker 3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi)	10 menit
Inti	Pretest 1. Siswa diberi pretest mengenai jenis-jenis mozaik (menalar) Penyampaian Materi 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai jenis-jenis mozaik (mengamati, mengumpulkan data) 3. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan) Posttest 4. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)	45 menit
Penutup	6. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 7. Siswa yang kurang paham dapat bertanya di group Whatsapp	15 menit

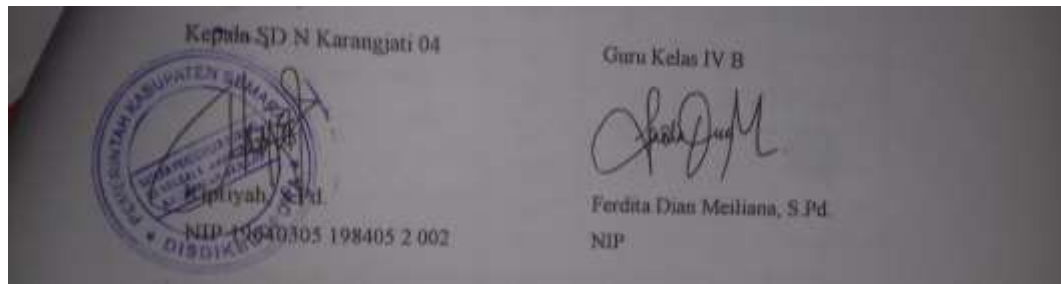
E. Penilaian

3. Teknik penilaian : Tes
8. Jenis penilaian : Tes tertulis
7. Bentuk penilaian : Pilihan ganda
8. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan
 Remedial : merangkum materi yang belum dipahami

Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Mengetahui,

Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

Jenis Mozaik

Menurut Muharrar (2013:68) jenis-jenis mozaik dibedakan menjadi tiga, yaitu:

7) Menurut fungsi

Seni mozaik selain digunakan sebagai media dekoratif juga digunakan sebagai media ekspresif dalam seni rupa murni. Mozaik yang digunakan sebagai media dekoratif biasanya lebih menonjolkan komposisi artistik untuk penghias, sementara mozaik sebagai media ekspresif sifatnya lebih bebas sehingga menjadi karya yang autentik dan unik.



Mozaik dekoratif



Mozaik Ekspresif

8) Menurut dimensi

Menurut matranya, mozaik dibagi menjadi mozaik dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra). Mozaik dwimatra hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, sementara mozaik trimatra memiliki mozaik pangjang, lebar, dan tinggi atau memiliki volume



Mozaik Dwimatra



Mozaik Trimatra

9) Menurut corak

Corak mozaik dibagi menjadi dua, yakni corak representatif dan nonrepresentatif. Corak **representatif** menggambarkan objek apa adanya sesuai **realitas**, sementara corak **nonrepresentatif** menggambarkan objek secara **abstrak**.



Mozaik Representatif



Mozaik Nonrepresentatif

MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IV / 1 (Satu)
Tema : 7. Indahnya Keragaman Negeriku
Subtema : 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke- : 2
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.4 Membedakan jenis-jenis mozaik	Gambar jenis-jenis mozaik

MEDIA



Mozaik dekoratif



Mozaik ekspresif



Mozaik 2D



Mozaik 3D



Mozaik representative



Mozaik non-representatif

SILABUS KELAS KONTROL

Identitas Sekolah : SD N Karangjati
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. **Indahnya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku**
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 3 / SBdP

Kompetensi Inti

- a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
- d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Gotong Royong	3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik	Mozaik	11. Siswa diberi pretest mengenai alat untuk membuat mozaik sederhana (menalar) 12. Siswa memperhatikan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2 x 35 menit	Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana.</i> Jakarta : Esensi

				<p>penjelasan guru mengenai alat untuk membuat mozaik sederhana (mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>13. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan) setelah penyampaian dari guru selesai</p>				<p>Penerbit Erlangga.</p> <p><i>Alat dan bahan konkret</i></p> <p><i>Gambar alat dan bahan</i></p>
		3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik		14.Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai fungsi alat	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	<p>Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana.</i></p>

				<p>untuk membuat mozaik sederhana, (mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>15. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan) setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)</p>				<p>Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.</p> <p><i>Alat dan bahan konkret</i></p> <p><i>Gambar alat dan bahan</i></p>
		3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik		16. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai bahan untuk membuat mozaik sederhana,	Tes	Tes tertulis	Uraian	

				<p>(mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>17. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan) setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)</p> <p>18. Siswa mengerjakan posttest setelah</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL PERTEMUAN KETIGA
Kelas IV (Empat)
Tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:
Nova Adintya
1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04
 Kelas/Semester : IV B / 2
 Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 3

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik 3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik 3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menyebutkan alat untuk membuat mozaik dengan benar.
- 2) Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik dengan benar.
- 3) Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat menyebutkan bahan untuk membuat mozaik dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

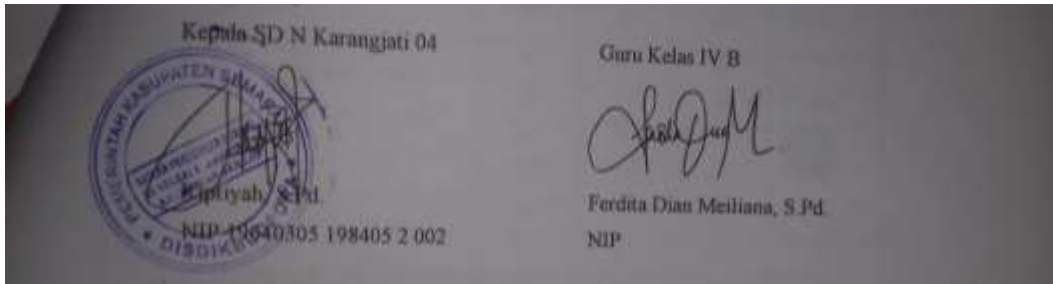
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatn tentang mencuci tangan dan memakai masker 3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi)	23 Mei 2020
Inti	<p>Pretest</p> 1. Siswa diberi pretest mengenai alat dan bahan untuk membuat mozaik sederhana, serta fungsinya (menalar) <p>Penyampaian Materi</p> 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai alat dan bahan untuk membuat mozaik sederhana, serta fungsinya (mengamati, mengumpulkan data) 3. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan) <p>Posttest</p> 4. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)	23 Mei 2020
Penutup	5. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 6. Siswa yang kurnag paham dapat bertanya di group Whatsapp	23 Mei 2020

E. Penilaian

4. Teknik penilaian : Tes
9. Jenis penilaian : Tes tertulis
9. Bentuk penilaian : Pilihan Ganda
10. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan
 - Remidial : merangkum materi yang belum dipahami
 - Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Mengetahui,

Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

Alat untuk membuat mozaik sederhana

Solichah (2017 : 2) menyebutkan alat yang dibutuhkan untuk membuat mozaik sederhana dua dimensi adalah sebagai berikut

- f. Alat pemotong terdiri seperti gunting, cutter, dan pisau.



- g. Alat perekat seperti lem kertas dan lem kayu,



- h. Kertas gambar sebagai alas,

- i. Kertas gambar, la, dan



- j. Spidol hitam untuk memperjelas gambar pola.



Bahan untuk membuat mozaik sederhana

Berbagai bahan yang dapat digunakan untuk membuat mozaik sederhana adalah sebagai berikut

1. Sisa gergaji/serbuk kayu

Sisa gergaji dimanfaatkan untuk membuat mozaik karena bentuknya yang kecil dan mudah diwarnai.



2. Biji-bijian

Keuntungan menggunakan biji-bijian adalah bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya beraneka ragam. Biji yang digunakan adalah biji yang kering, agar tidak bisa menyusut. Jenis biji-bijian yang sering digunakan dalam karya mozaik adalah biji kedelai, jagung, kacang hijau, kacang merah, dan sebagainya.



3. Daun-daunan

Daun yang dipakai adalah daun yang sudah kering atau sengaja dikeringkan, sebaiknya pilih warna daun yang beraneka agar mozaik lebih indah. Contoh daun yang bisa digunakan adalah daun pisang kering.



4. Kulit-kulitan

Kulit yang digunakan adalah kulit buah, kulit batang kayu, maupun kulit telur. Kulit terlebih dahulu dikeringkan lalu di potong sesuai ukuran yang dibutuhkan.



5. Kertas

Kertas yang digunakan adalah kertas beraneka warna yang dipotong-potong sesuai ukuran yang dibutuhkan. Kertas juga tidak boleh terlalu tipis agar tidak mudah sobek dan mudah untuk diambil.



6. Pasir

Pasir memiliki beragam warna dan tekstur. Sebelum digunakan, pastikan pasir benar-benar kering.



MEDIA

Sekolah : SDN Karangjati 04
Kelas /Semester : IV / 1 (Satu)
Tema : 7. Indahnya Keragaman Negeriku
Subtema : 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke- : 3
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.4 Menyebutkan alat untuk membuat mozaik 3.4.5 Menjelaskan fungsi alat untuk membuat mozaik 3.4.6 Menyebutkan bahan untuk membuat mozaik	<i>Alat dan bahan konkret untuk membuat mozaik</i> <i>Gambar alat dan bahan untuk membuat mozaik</i>

SILABUS KELAS KONTROL

Identitas Sekolah : SD N Karangjati 04
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema /Subtema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku / 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran/Muatan Pembelajaran : 4 / SBdP

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan teman bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	Mandiri	3.4.3 Membedakan jenis-jenis mozaik	Mozaik	8. Siswa diberi pretest mengenai teknik membuat mozaik sederhana (menalar) 9. Siswa memperhatikan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2 x 35 menit	Sunaryo, Aryo. 2015. <i>Mozaik Menata Kepingan Menjadi Karya Menarik</i> . Surabaya: Iranti Karya Utama.

				<p>penjelasan guru mengenai teknik membuat mozaik sederhana (mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>10. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan)</p> <p>11. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)</p>					<p>Solichah, Silvana. 2017. <i>Keterampilan Mozaik</i>. Yogyakarta : Indopublika</p> <p>Muharrar. 2017. <i>Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana</i>. Jakarta : Esensi Penerbit Erlangga.</p> <p>Contoh konkret teknik pembuatan mozaik</p>
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL PERTEMUAN KEEMPAT

Kelas IV (Empat)

Tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Oleh:

Nova Adintya

1401416134

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangjati 04
 Kelas/Semester : IV B / 2
 Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku
 Pembelajaran : 4

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam berbahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.3 Membedakan teknik pembuatan mozaik

C. Tujuan Pembelajaran

2. Dengan mengamati karya seni mozaik, siswa dapat membedakan teknik pembuatan mozaik dengan benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan sapaan menyambut pagi di WhatsApp Group (Orientasi) 2. Mengingatkan tentang mencuci tangan dan memakai masker	23 Mei 2020

	3. Memberikan kalimat semangat yang berhubungan dengan PJJ (Motivasi)	
Inti	<p>Pretest</p> <p>1. Siswa diberi pretest mengenai teknik membuat mozaik sederhana mozaik (menalar)</p> <p>Penyampaian Materi</p> <p>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai teknik membuat mozaik sederhana (mengamati, mengumpulkan data)</p> <p>3. Siswa yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru, atau juga dapat menyatakan pendapatnya (menanya, mengomunikasikan)</p> <p>Posttest</p> <p>4. Siswa mengerjakan posttest setelah penyampaian materi dari guru selesai (menalar)</p>	23 Mei 2020
Penutup	<p>5. Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>6. Siswa yang kurang paham dapat bertanya di group Whatsapp</p>	23 Mei 2020

E. Penilaian

Teknik penilaian : Tes

Jenis penilaian : Tes tertulis

Bentuk penilaian : Pilihan ganda

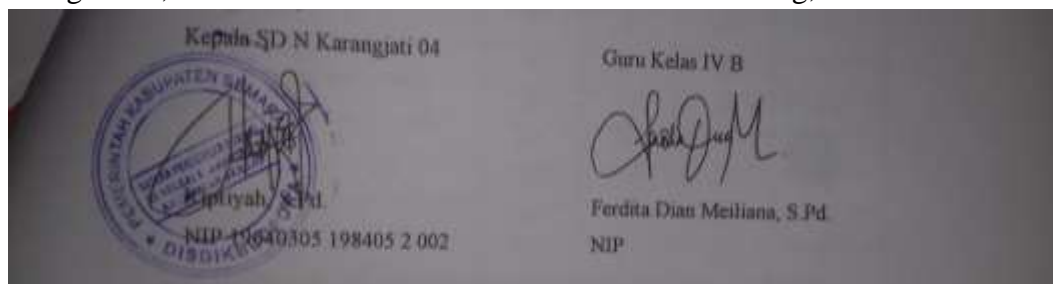
Tindak lanjut hasil evaluasi yang mencakup remedial dan pengayaan

Remedial : merangkum materi yang belum dipahami

Pengayaan : siswa memperdalam pemahaman dengan melihat contoh karya mozaik di internet

Mengetahui,

Semarang, Mei 2020



BAHAN AJAR

TEKNIK SOBEK BEBAS

Teknik sobek bebas artinya kertas disobek kecil-kecil langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat pemotong apapun.



Langkah-langkah :

7. Siapkan kertas warna-warni
8. Siapkan kertas alas
9. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
10. Buatlah sobekan kertas warna-warni menggunakan tangan dengan ukuran relatif sama
11. Rekatkan sobekan kertas satu persatu pada kertas alas menggunakan lem
12. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

TEKNIK SOBEK TINDIH

Teknik sobek tindih artinya kertas dipotong kecil dengan cara menindih tepi kertas menggunakan alat tindih berupa garpu, tusuk gigi, paku, atau ujung pulpen.



Langkah-langkah :

6. Siapkan kertas warna-warni
7. Siapkan kertas alas
8. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
9. Oleskan lem pada kertas alas sedikit saja kemudian buat sobekan kertas warna dnegan cara menindihnya dengan pulpen kemudian tarik hingga kertas sobek. Sesekali tekan sobekan menggunakan jari agar tertempel mereta
10. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

TEKNIK GUNTING

Teknik gunting artinya kertas dipotong menggunakan alat pemotong berupa gunting, *cutter*, atau pimes.



Langkah-langkah :

7. Siapkan kertas warna-warni
8. Siapkan kertas alas
9. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
10. Buat potongan kertas kecil-kecil menggunakan gunting/*cutter* dengan ukuran dan bentuk relatif sama. Namun kita juga boleh memadukan beraneka ukuran dan bentuk.
11. Rekatkan sobekan kertas satu persatu pada kertas alas menggunakan lem
12. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

TEKNIK CETAK POTONG

Teknik cetak potong artinya potongan kertas dihasilkan dari alat cetak berupa *perforator* dan sebagainya.



Langkah-langkah :

7. Siapkan kertas warna-warni
8. Siapkan kertas alas
9. Buat sketsa bentuk menggunakan pensil
10. Buat potongan kertas warna-warni menggunakan perforator. Saat menggunakan perforator, susunlah beberapa lapis kertas sekaligus sehingga sekali cetak bisa menghasilkan banyak potongan kertas.
11. Rekatkan sobekan kertas satu persatu pada kertas alas menggunakan lem
12. Lakukan terus hingga semua bidang tertutup

MEDIA

Sekolah	: SDN Karangjati 04
Kelas /Semester	: IV / 1 (Satu)
Tema	: 7. Indahnya Keragaman Negeriku
Subtema	: 3. Persatuan dan Kesatuan Negeriku
Pembelajaran ke-	: 4
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
SBdP 3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel	3.4.7 Membedakan teknik pembuatan mozaik	<i>Contoh konkret mozaik dengan berbagai teknik</i>

Lampiran 4

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN Karangjati 01

Mata Pelajaran : SBdP

Kelas / Semester : IV / 2

Materi Pokok : Mozaik

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Level	Penilaian			No. Soal
					Tertulis	Jenis	Bentuk Instrumen	
1.	3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	3.4.1 Menentukan pengertian mozaik	Disajikan pernyataan yang rumpang, siswa melengkapi pernyataan tersebut	Kognitif C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	1
			Disajikan gambar mozaik sederhana siswa					2

			Disajikan sebuah istilah, siswa menentukan makna yang tepat dari istilah tersebut					6
			Disajikan salah satu gambar alat pemotong, siswa mengidentifikasi kegunaan alat tersebut	Kognitif C2	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	7
			Disajikan alat-alat pemotong, siswa menentukan mana yang tidak bisa dipakai untuk membuat mozaik sederhana					8
			Siswa menentukan lem yang tepat digunakan					9

			untuk mozaik berbahan limbah plastik					10
			Siswa menentukan gambar alat yang digunakan untuk membuat pola dasar mozaik					11
			Siswa menentukan fungsi spidol dalam pembuatan mozaik					12
			Siswa menentukan syarat alas yang baik untuk karya seni mozaik					

		3.4.4	Siswa menentukan mana yang termasuk mozaik sederhana	Kognitif C2	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	13
		Menentukan bahan-bahan yang digunakan dalam membuat mozaik	Siswa menentukan bahan yang bisa digunakann untuk membuat mozaik sederhana					14
			Siswa menentukan jenis kertas yang baik untuk membuat mozaik sederhana					15
			Siswa menentukan alasan tidak dianjurkannya digunakan bahan kertas yang terlalu tipis					16

			Siswa menentukan jenis kertas warna yang tidak bisa digunakan untuk membuat mozaik					17
			Siswa menentukan syarat daun agar bisa dipakai untuk membuat mozaik					18
		3.4.5 Menentukan jenis-jenis mozaik	Disajikan gambar mozaik, siswa menentukan jenis mozaik tersebut menurut fungsinya	Kognitif C2	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	19
			Disajikan gambar mozaik, siswa menentukan mozaik tersebut menurut matranya					20

			Disajikan gambar mozaik, siswa menentukan mozaik tersebut menurut coraknya					21
			Disajikan sebuah pernyataan, siswa mengidentifikasi jenis mozaik yang dimaksud					22-24
		3.4.5 Menentukan teknik-teknik pembuatan mozaik	Disajikan gambar teknik kreasi mozaik sederhana dengan kertas, siswa menentukan nama teknik tersebut	Kognitif C2	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	25-26
			Disajikan pernyataan teknik kreasi mozaik sederhana dengan kertas,					27-28

			siswa menentukan nama teknik tersebut					
			Disajikan gambar alat yang dapat digunakan dalam pembuatan mozaik teknik cetak potong, siswa menentukan nama alat tersebut					29
			Siswa menentukan alat yang tidak bisa digunakan alat pembuatan mozaik teknik sobek tindih					30

- b. Sela-sela antara kepingan bahan
 c. Gabungan kepingan bahan
 d. Pergantian warna pada kepingan
7. Gambar disamping berguna untuk....
- a. Merekatkan tesserae
 b. Menggunting kertas
 c. Memotong kaca
 d. Meretakkan batu
- 
8. Alat pemotong yang tidak bisa digunakan untuk memotong bahan kertas adalah....
- a. pemotong kaca
 b. gunting
 c. cutter
 d. pimes
9. Jenis lem yang paling tepat digunakan untuk membuat mozaik berbahan plastik adalah....
- a. lem aica-aibon
 b. lem rakol
 c. lem PVAC
 d. lem kayu
10. Alat yang digunakan untuk menggambar pola dasar mozaik kertas adalah....
- a.  b.  c.  d. 
11. Dalam pembuatan mozaik, spidol berfungsi untuk....
- a. menggambar pola
 b. memperjelas pola
 c. mewarnai pola
 d. mewarnai *tesserae*
12. Syarat alas yang baik untuk karya seni mozaik adalah.....
- a. permukaannya rata
 b. permukaannya bergelombang
 c. permukaannya licin
 d. permukaannyabergerigi
13. Yang termasuk mozaik sederhana adalah....
- a. mozaik batu
 b. mozaik kaca
 c. mozaik marmer
 d. mozaik kertas
14. Bahan yang bisa digunakan untuk membuat mozaik sederhana antara lain....
- a. kaca
 b. marmer
 c. daun
 d. batu-batuan
15. Jenis kertas yang baik untuk dibuat mozaik adalah yang....
- a. sangat tipis
 b. tidak terlalu tipis
 c. sangat tebal
 d. mudah robek
16. Alasan tidak dianjurkannya digunakan bahan kertas yang terlalu tipis untuk membuat mozaik adalah....
- a. terlalu murah
 b. mudah robek
 c. susah dipungut dan direkatkan
 d. cepat habis
17. Kertas aneka warna berikut dapat digunakan untuk membuat mozaik, kecuali....

- a. kertas lipat
- b. kertas asturo
- c. kertas buffalo
- d. kertas karton

18. Daun yang bisa dipakai sebagai bahan mozaik sebaiknya adalah yang....

- a. kering dan beragam warna
- b. basah dan beragam warna
- c. kering dan sedikit warna
- d. basah dan sedikit warna

19. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut merupakan perwujudan mozaik sebagai fungsi....

- a. dekoratif
- b. ekspresif
- c. rekreasi
- d. terapi

20. Gambar disamping merupakan jenis mozaik ... matra.

- a. satu
- b. dua
- c. tiga
- d. empat



21. Menurut coraknya, mozaik di bawah ini merupakan mozaik bercorak....



- a. representatif
- b. nonrepresentatif
- c. realis
- d. nyata

22. Mozaik yang bebas dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif untuk menghasilkan karya yang unik adalah fungsi mozaik sebagai....

- a. dekorasi
- b. ekspresi
- c. terapi
- d. rekreasi

23. Mozaik yang memiliki dimensi panjang dan lebar adalah mozaik...matra.

- a. satu
- b. dua
- c. tiga
- d. empat

24. Mozaik yang menggambarkan objek secara apa adanya merupakan mozaik corak....

- a. representatif
- b. nonrepresentatif
- c. abstrak
- d. tidaknyata

25. Perhatikan gambar di samping!

Mozaik tersebut merupakan kreasi mozaik sederhana dari kertas yang menggunakan teknik....



- a. sobek bebas
- b. gunting
- c. sobek tindih
- d. cetak potong

26. Perhatikan gambar di samping!

Mozaik tersebut merupakan kreasi mozaik sederhana dari kertas yang menggunakan teknik....

- a. sobek bebas
- b. gunting
- c. sobek tindih
- d. cetak potong



27. Teknik pembuatan mozaik sederhana dimana kertas disobek kecil-kecil langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat pemotong apapun disebut teknik....

- a. cetak potong
- b. gunting
- c. sobek bebas
- d. sobek tindih

28. Teknik pembuatan mozaik sederhana dimana kertas dipotong menggunakan alat pemotong berupa gunting, *cutter*, atau pimes disebut teknik....

- a. cetak potong
- b. gunting
- c. sobek bebas
- d. sobek tindih

29. Gambar di samping merupakan alat yang dapat digunakan dalam pembuatan mozaik teknik cetak potong. Nama alat tersebut adalah....

- a. gunting
- b. printer
- c. cutter
- d. perforator



30. Alat berikut dapat digunakan dalam pembuatan mozaik teknik sobek tindih kecuali....

- a. ujung sendok
- b. ujung pulpen
- c. paku
- d. tusuk gigi

Selamat mengerjakan

Lampiran 6**KUNCI JAWABAN DAN
PEDOMAN PENSKORAN SOAL UJI COBA****Kunci Jawaban**

1. a	11. b	21. b
2. c	12. a	22. b
3. b	13. d	23. b
4. a	14. c	24. a
5. a	15. b	25. c
6. b	16. c	26. d
7. c	17. d	27. c
8. a	18. a	28. b
9. a	19. a	29. d
10. a	20. c	30. a

Pedoman Penskoran**Total Skor x 100**

30

Lampiran 7

DAFTAR NILAI UJI COBA

No.	Nama Siswa	Skor Total	Nilai
1	AFZ	18	60
2	NYF	8	27
3	AAW	16	53
4	AFM	19	63
5	ADP	19	63
6	BUNA	18	60
7	DMS	25	83
8	DAS	17	57
9	ERS	10	33
10	ECP	20	67
11	FAS	16	53
12	FGW	19	63
13	LAP	20	67
14	MYP	20	67
15	MFA	18	60
16	MWH	17	57
17	MH	14	47
18	NFA	23	77
19	NC	18	60
20	RNA	20	67
21	WAR	7	23
22	YPKP	8	27
23	ZA	10	33
24	MRA	6	20
25	KRS	23	77
26	ZAS	8	27
27	IEP	6	20



Lampiran 8

SKOR TERTINGGI UJI COBA

SOAL UJI COBA

Nama : *Melika Nuriz*
 Kelas : *6 (10PM)*
 No. Absen : *19*
 Sekolah : *SD N Kumpaya 01*

petunjuk : Pilihlah jawaban yang paling tepat untuk soal-soal di bawah ini dan tuliskan jawabannya di selembar kertas!

- Mosaik berasal dari bahasa Yunani yang berarti milik para *Musa* atau dewi-dewi yang melambangkan seni.
 a. mosaik
 b. mosaic
 c. mosaique
 d. mosaico
- Amatilah gambar karya seni dibawah ini!

 Gambar disamping merupakan contoh karya seni....
 a. kolase
 b. montase
 c. mosaik
 d. aplikasi
- Perhatikan pernyataan berikut!
 1) Karya seni yang disusun dari beragam bahan sehingga menjadi bentuk yang diinginkan
 2) Karya seni yang disusun dari gambar-gambar di buku/koran/majalah sehingga menjadi gambar baru yang diinginkan
 3) Karya seni yang disusun dari kepingan atau potongan bahan sejenis yang membentuk pola
 4) Karya seni yang dibuat dengan cat dan kanvas
 Yang merupakan pengertian mosaik adalah nomor....
 a. 4)
 b. 3)
 c. 2)
 d. 1)
- Salah satu ciri karya mosaik yang tepat adalah....
 a. bahan yang digunakan beragam
 b. bahan yang digunakan sejenis
 c. terdapat cat
 d. terdapat jahitan
- Perhatikan gambar di bawah ini!

 Kepingan-kepingan kecil yang disusun menjadi pola dalam karya seni mosaik disebut....
 a. tesserae
 b. interstice
 c. motif
 d. corak



Lampiran 9

SKOR TERENDAH SOAL UJI COBA

SOAL UJI COBA

Nama : Gunora Nurmalia Nurrisa Putri
 Kelas : (2) SMP/MTs
 No. Absen : 22
 Sekolah : SDN Kibong Jati Di

Petunjuk : Pilihlah jawaban yang paling tepat untuk soal-soal di bawah ini dan tuliskan jawabannya di lembar kertas!

- Mosaik berasal dari bahasa Yunani... yang berarti milik para Muse atau dewi-dewi yang melambangkan seni.
 - mosaico
 - mosaic
 - mosaïque
 - mosaice
- Amatilah gambar karya seni dibawah ini!
 Gambar disamping merupakan contoh karya seni...
 
 - kolase
 - montase
 - mozaik
 - aplikasi
- Perhatikan pernyataan berikut!
 - Karya seni yang disusun dari beragam bahan sehingga menjadi bentuk yang diinginkan
 - Karya seni yang disusun dari gambar-gambar di buku/koran/majalah sehingga menjadi gambar baru yang diinginkan
 - Karya seni yang disusun dari kepingan atau potongan bahan sejenis yang membentuk pola
 - Karya seni yang dibuat dengan cat dan kanvas
 Yang merupakan pengertian mozaik adalah nomor....
 - 4)
 - 3)
 - 2)
 - 1)
- Salah satu ciri karya mozaik yang tepat adalah....
 - bahan yang digunakan beragam
 - bahan yang digunakan sejenis
 - terdapat cat
 - terdapat jahitan
- Perhatikan gambar di bawah ini!
 
 Kepingan-kepingan kecil yang disusun menjadi pola dalam karya seni mozaik disebut....
 - tesserae
 - interstice
 - motif
 - corak

Lampiran 10

ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, DAYA PEMBEDA, DAN TARAF KESUKARAN SOAL UJI COBA

Skor tiap butir soal

No.	Nama Siswa	No. Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	AFZ	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1
2	NYF	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
3	AAW	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
4	AFM	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
5	ADP	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
6	BUNA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
7	DMS	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
8	DAS	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
9	ERS	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1
10	ECP	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
11	FAS	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
12	FGW	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
13	LAP	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
14	MYP	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
15	MFA	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0
16	MWH	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
17	MH	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
18	NFA	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
19	NC	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1

20	RNA	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
21	WAR	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
22	YPKP	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
23	ZA	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
24	MRA	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
25	KRS	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
26	ZAS	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
27	IEP	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1

															Skor Total
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	18
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	8
0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	16
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	19
1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	19
0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	18
0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	17
0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	10
0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	20
0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	16
1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	19
0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	20
1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20

1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	18
0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	17
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	14
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	18
1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	20
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	8
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	10
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23
0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	8
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6

Uji Validitas

	No. soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Validitas	Jumlah	4	14	12	18	9	18	6	20	7	23	21	20	10	22	21
	Mt	19.75	18.79	16.67	17.33	19.33	16.83	20.00	18.50	20.00	16.22	17.00	16.95	17.40	15.77	15.62
	Mt	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67
	St	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66
	p	0.15	0.52	0.44	0.67	0.33	0.67	0.22	0.74	0.26	0.85	0.78	0.74	0.37	0.81	0.78
	q	0.85	0.48	0.56	0.33	0.67	0.33	0.78	0.26	0.74	0.15	0.22	0.26	0.63	0.19	0.22
	r hitung	0.30	0.57	0.16	0.42	0.46	0.29	0.41	0.85	0.45	0.23	0.44	0.38	0.23	0.04	-0.02
	t hitung	1.58	3.48	0.80	2.29	2.57	1.52	2.24	7.92	2.54	1.20	2.45	2.07	1.21	0.20	-0.08

	t tabel	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06
	Kriteria	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid

No. soal	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Jumlah	7	7	18	18	15	8	9	11	14	14	18	15	7	18	19
Mt	20.29	19.86	17.83	18.11	17.60	17.25	20.56	17.27	18.79	17.29	17.44	18.00	20.00	17.50	17.53
Mt	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67	15.67
St	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66	5.66
p	0.26	0.26	0.67	0.67	0.56	0.30	0.33	0.41	0.52	0.52	0.67	0.56	0.26	0.67	0.70
q	0.74	0.74	0.33	0.33	0.44	0.70	0.67	0.59	0.48	0.48	0.33	0.44	0.74	0.33	0.30
r hitung	0.48	0.44	0.54	0.61	0.38	0.18	0.61	0.24	0.57	0.30	0.44	0.46	0.45	0.46	0.51
t hitung	2.75	2.43	3.22	3.85	2.06	0.92	3.85	1.21	3.48	1.55	2.48	2.59	2.54	2.57	2.93
t tabel	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06	2.06
Kriteria	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Uji Reliabilitas

Reliabilitas	Jumlah	4	14	12	18	9	18	6	20	7	23	21	20	10	22	21
	p	0.15	0.52	0.44	0.67	0.33	0.67	0.22	0.74	0.26	0.85	0.78	0.74	0.37	0.81	0.78
	q	0.85	0.48	0.56	0.33	0.67	0.33	0.78	0.26	0.74	0.15	0.22	0.26	0.63	0.19	0.22
	pq	0.13	0.25	0.25	0.22	0.22	0.22	0.17	0.19	0.19	0.13	0.17	0.19	0.23	0.15	0.17
Jumlah	7	18	18	15	8	9	11	14	14	18	15	7	18	19		
p	0.26	0.67	0.67	0.56	0.30	0.33	0.41	0.52	0.52	0.67	0.56	0.26	0.67	0.70		
q	0.74	0.33	0.33	0.44	0.70	0.67	0.59	0.48	0.48	0.33	0.44	0.74	0.33	0.30		

pg	0.19	0.22	0.22	0.25	0.21	0.22	0.24	0.25	0.25	0.22	0.25	0.19	0.22	0.21
6.23	32.08	0.83												
sum pq	Varians	Reliabilitas												

Uji Taraf Kesukaran

TK	No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Jumlah	4	14	12	18	9	18	6	20	7	23	21	20	10	22	21
	IK	0.15	0.52	0.44	0.67	0.33	0.67	0.22	0.74	0.26	0.85	0.78	0.74	0.37	0.81	0.78
	Kriteria	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
7	7	18	18	15	8	9	11	14	14	18	15	7	18	19
0.26	0.26	0.67	0.67	0.56	0.30	0.33	0.41	0.52	0.52	0.67	0.56	0.26	0.67	0.70
Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Mudah

Uji Daya Pembeda

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Ba	4	10	6	10	8	10	6	13	6	11	11	10	7	10	9
Ja	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Ba/Ja	0.31	0.77	0.46	0.77	0.62	0.77	0.46	1.00	0.46	0.85	0.85	0.77	0.54	0.77	0.69
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	7	6	10	11	9	6	8	8	10	9	10	10	6	10	11

13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
0.54	0.46	0.77	0.85	0.69	0.46	0.62	0.62	0.77	0.69	0.77	0.77	0.46	0.77	0.85	

No. soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Bb	0	3	5	7	1	7	0	6	1	11	9	9	3	11	11
Jb	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
Bb/Jb	0.00	0.21	0.36	0.50	0.07	0.50	0.00	0.43	0.07	0.79	0.64	0.64	0.21	0.79	0.79
	16	17	18	19	20	21	21	23	24	25	26	27	28	29	30
	0	1	7	6	5	2	1	3	3	5	7	4	1	7	7
	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	0.00	0.07	0.50	0.43	0.36	0.14	0.07	0.21	0.21	0.36	0.50	0.29	0.07	0.50	0.50

No. soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DP	0.31	0.56	0.10	0.27	0.55	0.27	0.46	0.57	0.39	0.06	0.21	0.13	0.33	-0.02	0.10
Kriteria	Cukup Baik	Sangat Baik	Minimum	Minimum	Sangat Baik	Minimum	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Minimum	Cukup Baik	Minimum	Cukup Baik	Minimum	Minimum
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	0.54	0.39	0.27	0.42	0.33	0.32	0.55	0.41	0.56	0.33	0.27	0.48	0.39	0.27	0.35
	Sangat Baik	Cukup Baik	Minimum	Sangat Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Minimum	Sangat Baik	Cukup Baik	Minimum	Cukup Baik

Lampiran 11

REKAPITULASI ANALISIS UJI COBA

No. Soal	Uji Validitas			Uji Reliabilitas	Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda		Ket
	t hitung	t tabel	Kriteria		IK	Kriteria	DP	Kriteria	
1	1.58	2.06	Invalid	0.83	0.15	Sukar	0.31	Cukup Baik	Dibuang
2	3.48	2.06	Valid	0.83	0.52	Sedang	0.56	Sangat Baik	Dipakai
3	0.80	2.06	Invalid	0.83	0.44	Sedang	0.10	Minimum	Dibuang
4	2.29	2.06	Valid	0.83	0.67	Sedang	0.27	Minimum	Dibuang
5	2.57	2.06	Valid	0.83	0.33	Sedang	0.55	Sangat Baik	Dipakai
6	1.52	2.06	Invalid	0.83	0.67	Sedang	0.27	Minimum	Dibuang
7	2.24	2.06	Valid	0.83	0.22	Sukar	0.46	Sangat Baik	Dipakai
8	7.92	2.06	Valid	0.83	0.74	Mudah	0.57	Sangat Baik	Dipakai
9	2.54	2.06	Valid	0.83	0.26	Sukar	0.39	Cukup Baik	Dipakai
10	1.20	2.06	Invalid	0.83	0.85	Mudah	0.06	Minimum	Dibuang
11	2.45	2.06	Valid	0.83	0.78	Mudah	0.21	Cukup Baik	Dipakai
12	2.07	2.06	Valid	0.83	0.74	Mudah	0.13	Minimum	Dibuang
13	1.21	2.06	Invalid	0.83	0.37	Sedang	0.33	Cukup Baik	Dibuang
14	0.20	2.06	Invalid	0.83	0.81	Mudah	-0.02	Minimum	Dibuang
15	-0.08	2.06	Invalid	0.83	0.78	Mudah	-0.10	Minimum	Dibuang
16	2.75	2.06	Valid	0.83	0.26	Sukar	0.54	Sangat Baik	Dipakai
17	2.43	2.06	Valid	0.83	0.26	Sukar	0.39	Cukup Baik	Dipakai
18	3.22	2.06	Valid	0.83	0.67	Sedang	0.27	Minimum	Dibuang
19	3.85	2.06	Valid	0.83	0.67	Sedang	0.42	Sangat Baik	Dipakai
20	2.06	2.06	Valid	0.83	0.56	Sedang	0.33	Cukup Baik	Dipakai
21	0.92	2.06	Invalid	0.83	0.30	Sukar	0.32	Cukup Baik	Dibuang
22	3.85	2.06	Valid	0.83	0.33	Sedang	0.55	Sangat Baik	Dipakai
23	1.21	2.06	Invalid	0.83	0.41	Sedang	0.41	Sangat Baik	Dibuang
24	3.48	2.06	Valid	0.83	0.52	Sedang	0.56	Sangat Baik	Dipakai
25	1.55	2.06	Invalid	0.83	0.52	Sedang	0.33	Cukup Baik	Dibuang
26	2.48	2.06	Valid	0.83	0.67	Sedang	0.27	Minimum	Dibuang
27	2.59	2.06	Valid	0.83	0.56	Sedang	0.48	Sangat Baik	Dipakai
28	2.54	2.06	Valid	0.83	0.26	Sukar	0.39	Cukup Baik	Dipakai
29	2.57	2.06	Valid	0.83	0.67	Sedang	0.27	Minimum	Dibuang
30	2.93	2.06	Valid	0.83	0.70	Mudah	0.35	Cukup Baik	Dipakai

Lampiran 12

SOAL PRETEST-POSTTEST

Muatan Pembelajaran : SBdP

Kelas : IV

Tema/Subtema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku / 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Tipe Soal : Pilihan Ganda

Petunjuk pengerjaan soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Isilah identitas pada lembar jawab yang disediakan!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada lembar jawab!
5. Jawablah soal dengan jujur dan penuh percaya diri tanpa bantuan orang lain maupun alat elektronik!

~Selamat Mengerjakan~

1. Amatilah gambar karya seni dibawah ini! .



Gambar disamping merupakan contoh karya seni....

- a. Kolase
- b. Montase
- c. Mozaik
- d. aplikasi

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kepingan-kepingan kecil yang disusun menjadi pola dalam karya seni mozaik disebut....

- | | |
|----------------------|----------|
| a. <i>tesserae</i> | c. motif |
| b. <i>interstice</i> | d. corak |

3. Gambar disamping berguna untuk....

- b. Merekatkan tesserae
- c. Menggunting kertas
- d. Memotong kaca
- e. Meretakkan batu



5. Alat pemotong yang tidak bisa digunakan untuk memotong bahan kertas adalah....
- pemotong kaca
 - gunting
 - cutter
 - pimes
6. Jenis lem yang paling tepat digunakan untuk membuat mozaik berbahan plastik adalah....
- lem aica-aibon
 - lem rakol
 - lem PVAC
 - lem kayu
7. Dalam pembuatan mozaik, spidol berfungsi untuk....
- menggambar pola
 - memperjelas pola
 - mewarnai pola
 - mewarnai *tesserae*
8. Alasan tidak dianjurkannya digunakan bahan kertas yang terlalu tipis untuk membuat mozaik adalah....
- terlalu murah
 - mudah robek
 - susah dipungut dan direkatkan
 - cepat habis
9. Kertas aneka warna berikut dapat digunakan untuk membuat mozaik, kecuali....
- kertas lipat
 - kertas asturo
 - kertas buffalo
 - kertas karton

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut merupakan perwujudan mozaik sebagai fungsi....

- dekoratif
- ekspresif
- rekreasi
- terapi

11. Gambar disamping merupakan jenis mozaik ... matra.

- satu
- dua
- tiga
- empat



12. Mozaik yang bebas dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif untuk menghasilkan karya yang unik adalah fungsi mozaik sebagai....

- dekorasi
- ekspresi
- terapi
- rekreasi

13. Mozaik yang menggambarkan objek secara apa adanya merupakan mozaik corak....
- a. representatif
 - b. nonrepresentatif
 - c. abstrak
 - d. tidak nyata
14. Teknik pembuatan mozaik sederhana dimana kertas disobek kecil-kecil langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat pemotong apapun disebut teknik....
- a. cetak potong
 - b. gunting
 - c. sobek bebas
 - d. sobek tindih
15. Teknik pembuatan mozaik sederhana dimana kertas dipotong menggunakan alat pemotong berupa gunting, *cutter*, atau pimes disebut teknik....
- a. cetak potong
 - b. gunting
 - c. sobek bebas
 - d. sobek tindih
16. Alat berikut dapat digunakan dalam pembuatan mozaik teknik sobek tindih kecuali....
- a. ujung sendok
 - b. ujung pulpen
 - c. paku
 - d. tusuk gigi

Lampiran 13**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN
SOAL PRETEST-POSTTEST****Kunci Jawaban**

1. c
2. a
3. c
4. a
5. a
6. b
7. c
8. d
9. a
10. c
11. b
12. a
13. c
14. b
15. a

Pedoman Penskoran

Total skor x 100

15

Lampiran 14

DAFTAR NILAI PRETEST-POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

NO	Nilai Pretest (Kecil...Besar)	Nilai Posttest (Kecil...Besar)
1	13	40
2	27	40
3	30	47
4	30	53
5	30	53
6	33	53
7	33	53
8	33	60
9	40	67
10	40	67
11	40	73
12	40	73
13	40	73
14	47	73
15	47	80
16	47	80
17	47	80
18	47	80
19	47	80
20	47	80
21	53	93
22	53	93
23	53	93
24	60	100
25	60	100
26	60	100
27	67	100
28	67	100
29	67	100
30	73	100
31	73	100
32	80	100

Lampiran 15

SKOR PRETEST-POSTTEST TERTINGGI-TERENDAH KELAS EKSPERIMEN

Skor Tertinggi Pretest Kelas Eksperimen

1. C=Mozaik

2. A=Tesseme

3. C=Memotong kaca

4. A=Pemotong kaca

5. C=Lem PVAC

6. B=Memperjelas pola

7. B=Mudah robek

8. C=kertas buffalo

9. A=Dekoratif

10. C=Tiga

11. A=Dekorasi

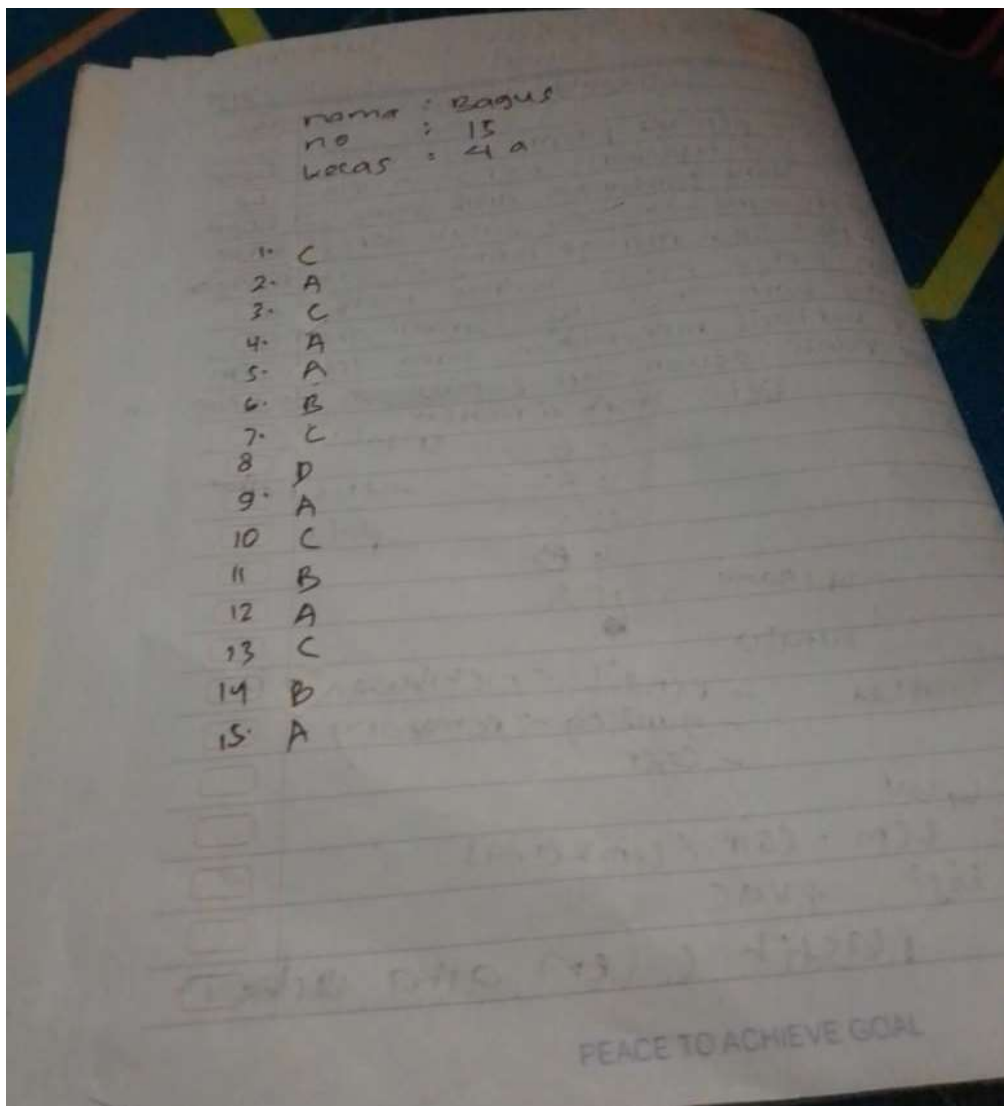
12. A=Repsentatif

13. C=Sobek bebas

14. B=Gunting

15. A=Ujung sendok

Jangan berbohong!

Skor Tertinggi Posttest Kelas Eksperimen

Skor Terendah Posttest Kelas Eksperimen

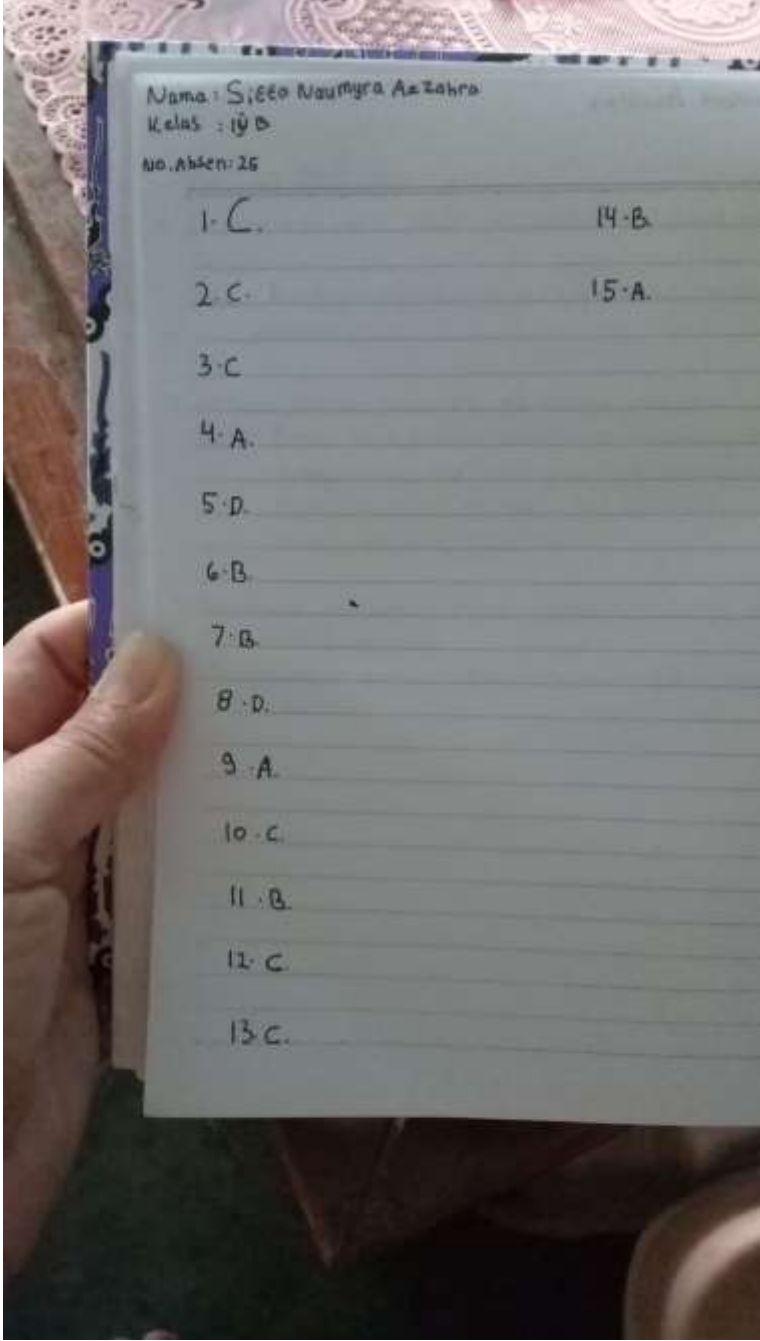
1. c. ~~Membuat~~ tesserae
2. d. corak
3. b. menggantung kertas
4. a. pemotong kaca
5. d. lem kayu
6. a. menggambar pola
7. ~~Mudah robek~~ b. mudah robek
8. a. kertas lipat
9. a. dekoratif
10. c. fige
11. d. rekreasi
12. ~~abstrak~~ a. abstrak
13. ~~c. sobek bebas~~
14. b. gunting
15. c. paku

Lampiran 16

DAFTAR NILAI PRETEST-POSTTEST KELAS KONTROL

NO	Nilai Pretest (Kecil...Besar)	Nilai Posttest (Kecil...Besar)
1	20	30
2	20	30
3	30	33
4	33	33
5	33	33
6	33	40
7	33	40
8	33	40
9	40	40
10	40	40
11	40	40
12	47	47
13	47	47
14	47	53
15	47	53
16	53	53
17	53	53
18	53	60
19	53	60
20	53	60
21	60	67
22	60	67
23	60	67
24	67	67
25	67	73
26	73	73
27	73	87
28	87	87
29	87	87
30	87	93

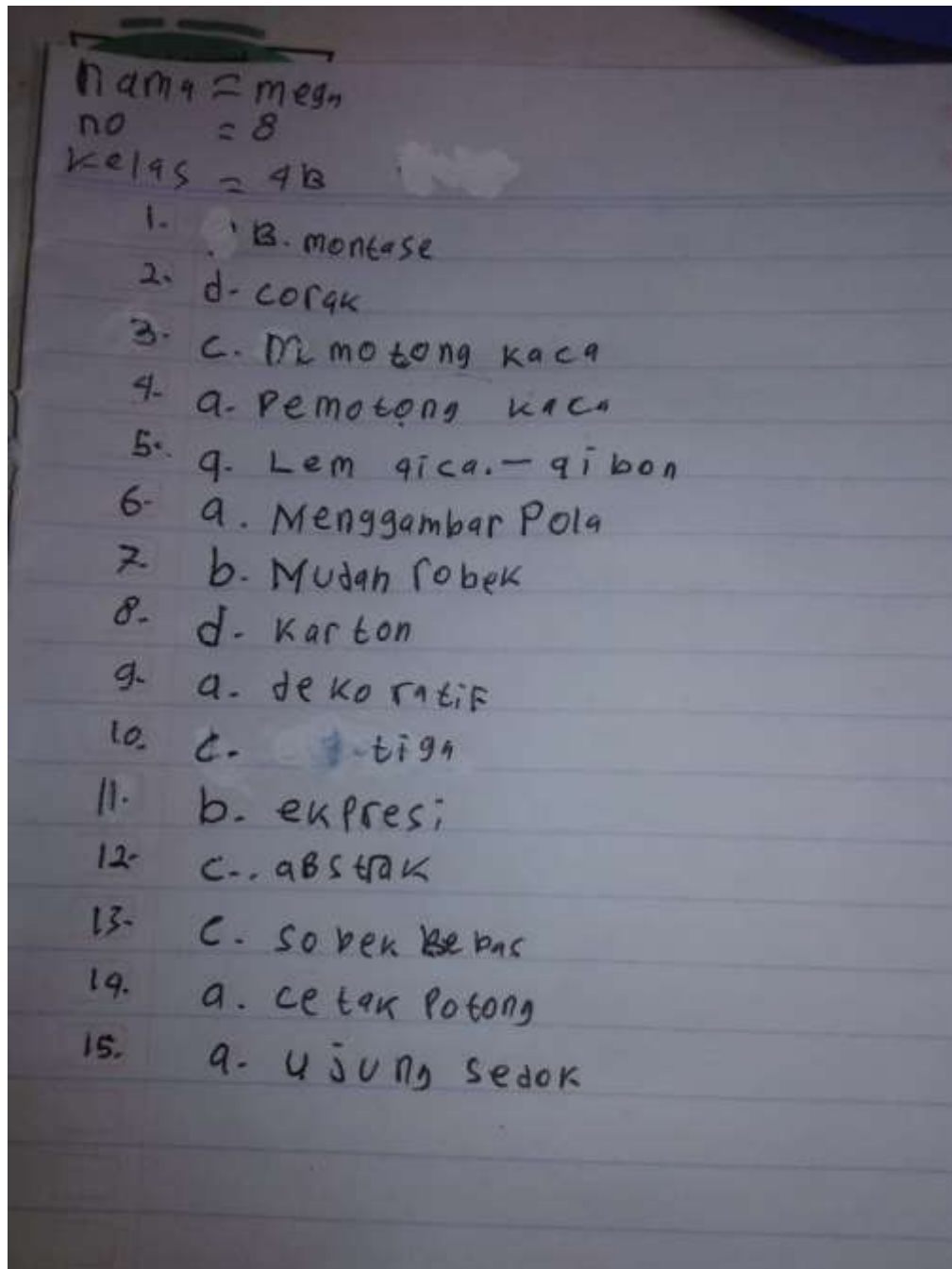
Lampiran 19

SKOR PRETEST-POSTTEST TERTINGGI-TERENDAH KELAS KONTROL**Skor Tertinggi Pretest Kelas Kontrol**

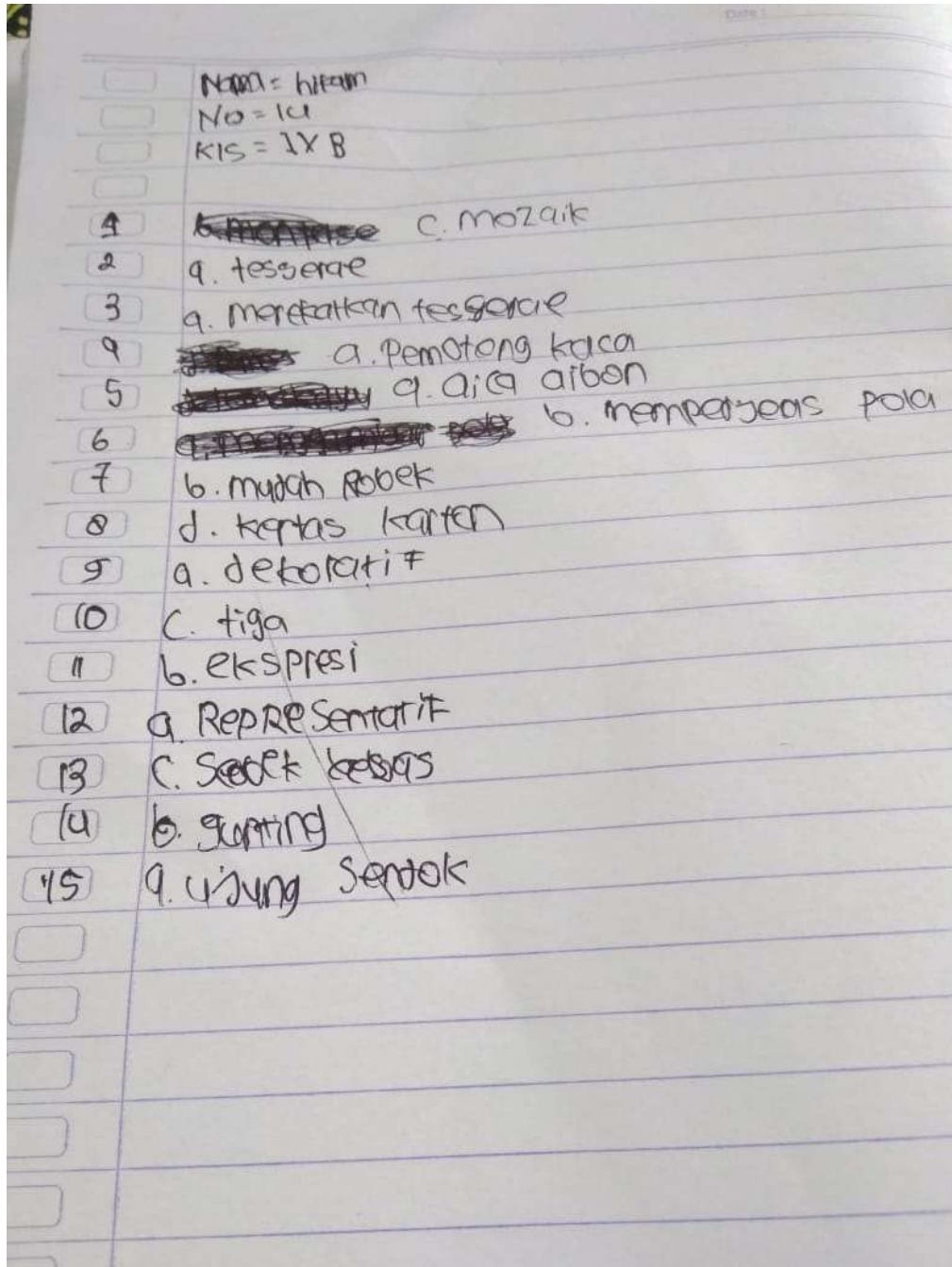
A photograph of a hand holding a piece of lined paper with handwritten text. The text lists names and scores for 15 students. The paper is held against a background of a pink lace tablecloth.

No.	Nama	Skor
1.	C.	14-B.
2.	C.	15-A.
3.	C.	
4.	A.	
5.	D.	
6.	B.	
7.	B.	
8.	D.	
9.	A.	
10.	C.	
11.	B.	
12.	C.	
13.	C.	

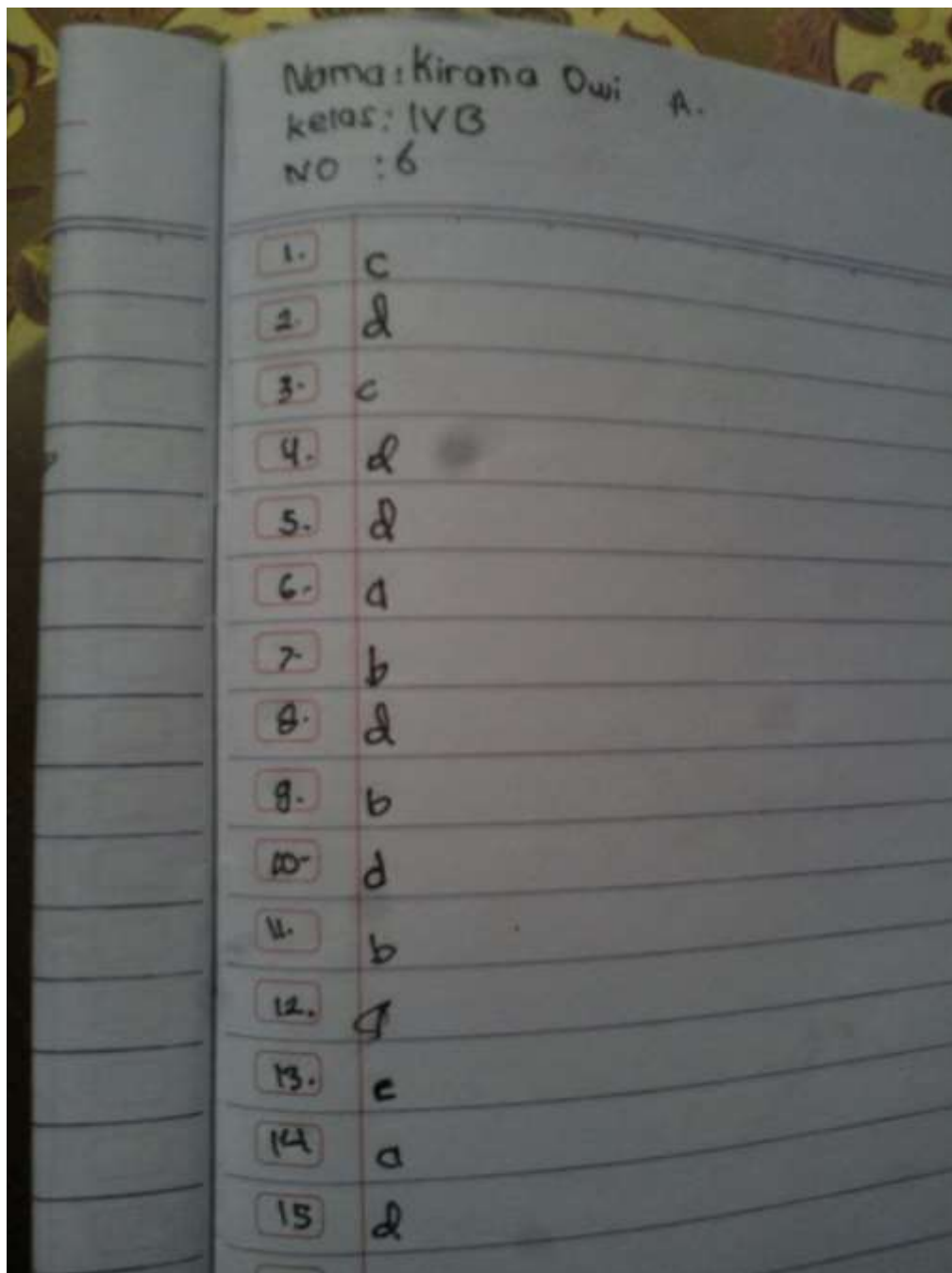
Skor Pretest Terendah Kelas Kontrol



Skor Posttest Tertinggi Kelas Kontrol



Skor Posttest Terendah Kelas Kontrol



Lampiran 18

UJI NORMALITAS PRETEST KELAS EKSPERIMEN

NO	X ₁	Z ₁	F(Z ₁)	S(Z ₁)	F(Z ₁)-S(Z ₁)	[F(Z ₁)-S(Z ₁)]
1	13	-2.226	0.013	0.031	-0.018	0.018
2	27	-1.326	0.092	0.063	0.030	0.030
3	30	-1.133	0.129	0.094	0.035	0.035
4	30	-1.133	0.129	0.219	-0.090	0.090
5	30	-1.133	0.129	0.250	-0.121	0.121
6	33	-0.940	0.174	0.125	0.049	0.049
7	33	-0.940	0.174	0.156	0.017	0.017
8	33	-0.940	0.174	0.188	-0.014	0.014
9	40	-0.490	0.312	0.281	0.031	0.031
10	40	-0.490	0.312	0.313	-0.001	0.001
11	40	-0.490	0.312	0.344	-0.032	0.032
12	40	-0.490	0.312	0.375	-0.063	0.063
13	40	-0.490	0.312	0.406	-0.094	0.094
14	47	-0.040	0.484	0.438	0.046	0.046
15	47	-0.040	0.484	0.469	0.015	0.015
16	47	-0.040	0.484	0.500	-0.016	0.016
17	47	-0.040	0.484	0.531	-0.047	0.047
18	47	-0.040	0.484	0.563	-0.079	0.079
19	47	-0.040	0.484	0.594	-0.110	0.110
20	47	-0.040	0.484	0.625	-0.141	0.141
21	53	0.346	0.635	0.656	-0.021	0.021
22	53	0.346	0.635	0.688	-0.052	0.052
23	53	0.346	0.635	0.719	-0.084	0.084
24	60	0.796	0.787	0.750	0.037	0.037
25	60	0.796	0.787	0.781	0.006	0.006
26	60	0.796	0.787	0.813	-0.026	0.026
27	67	1.246	0.894	0.844	0.050	0.050
28	67	1.246	0.894	0.875	0.019	0.019
29	67	1.246	0.894	0.906	-0.013	0.013
30	73	1.631	0.949	0.938	0.011	0.011
31	73	1.631	0.949	0.969	-0.020	0.020
32	80	2.081	0.981	1.000	-0.019	0.019
Rata-rata	47.625					
Simpangan baku	15.554					
Lo	0.141					
Ltabel	0.157					
Lo < Ltabel	0,141 < 0,157					
Data bersifat normal						

Lampiran 19

UJI NORMALITAS POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

NO	X ₁	Z ₁	F(Z ₁)	S(Z ₁)	F(Z ₁)- S(Z ₁)	[F(Z ₁)- S(Z ₁)]
1	40	-1.907	0.028	0.031	-0.003	0.003
2	40	-1.907	0.028	0.063	-0.034	0.034
3	47	-1.552	0.060	0.094	-0.033	0.033
4	53	-1.248	0.106	0.219	-0.113	0.113
5	53	-1.248	0.106	0.250	-0.144	0.144
6	53	-1.248	0.106	0.125	-0.019	0.019
7	53	-1.248	0.106	0.156	-0.050	0.050
8	60	-0.893	0.186	0.188	-0.002	0.002
9	67	-0.539	0.295	0.281	0.014	0.014
10	67	-0.539	0.295	0.313	-0.017	0.017
11	73	-0.234	0.407	0.344	0.064	0.064
12	73	-0.234	0.407	0.375	0.032	0.032
13	73	-0.234	0.407	0.406	0.001	0.001
14	73	-0.234	0.407	0.438	-0.030	0.030
15	80	0.120	0.548	0.469	0.079	0.079
16	80	0.120	0.548	0.500	0.048	0.048
17	80	0.120	0.548	0.531	0.017	0.017
18	80	0.120	0.548	0.563	-0.015	0.015
19	80	0.120	0.548	0.594	-0.046	0.046
20	80	0.120	0.548	0.625	-0.077	0.077
21	93	0.779	0.782	0.656	0.126	0.126
22	93	0.779	0.782	0.688	0.095	0.095
23	93	0.779	0.782	0.719	0.063	0.063
24	100	1.134	0.872	0.750	0.122	0.122
25	100	1.134	0.872	0.781	0.090	0.090
26	100	1.134	0.872	0.813	0.059	0.059
27	100	1.134	0.872	0.844	0.028	0.028
28	100	1.134	0.872	0.875	-0.003	0.003
29	100	1.134	0.872	0.906	-0.035	0.035
30	100	1.134	0.872	0.938	-0.066	0.066
31	100	1.134	0.872	0.969	-0.097	0.097
32	100	1.134	0.872	1.000	-0.128	0.128
Rata-rata	77.625					
Simpangan baku	19.728					
Lo	0.144					
Ltabel	0.157					
Lo < Ltabel	0,144 < 0,157					
Data bersifat normal						

Lampiran 20

UJI NORMALITAS PRETEST KELAS KONTROL

NO	X ₁	Z ₁	F(Z ₁)	S(Z ₁)	F(Z ₁)- S(Z ₁)	[F(Z ₁)- S(Z ₁)]
1	20	-1.664	0.048	0.033	0.015	0.015
2	20	-1.664	0.048	0.067	-0.019	0.019
3	30	-1.127	0.130	0.100	0.030	0.030
4	33	-0.966	0.167	0.133	0.034	0.034
5	33	-0.966	0.167	0.167	0.000	0.000
6	33	-0.966	0.167	0.200	-0.033	0.033
7	33	-0.966	0.167	0.233	-0.066	0.066
8	33	-0.966	0.167	0.267	-0.100	0.100
9	40	-0.589	0.278	0.300	-0.022	0.022
10	40	-0.589	0.278	0.333	-0.056	0.056
11	40	-0.589	0.278	0.367	-0.089	0.089
12	47	-0.213	0.416	0.400	0.016	0.016
13	47	-0.213	0.416	0.433	-0.018	0.018
14	47	-0.213	0.416	0.467	-0.051	0.051
15	47	-0.213	0.416	0.500	-0.084	0.084
16	53	0.109	0.544	0.533	0.010	0.010
17	53	0.109	0.544	0.567	-0.023	0.023
18	53	0.109	0.544	0.600	-0.056	0.056
19	53	0.109	0.544	0.633	-0.090	0.090
20	53	0.109	0.544	0.667	-0.123	0.123
21	60	0.485	0.686	0.700	-0.014	0.014
22	60	0.485	0.686	0.733	-0.047	0.047
23	60	0.485	0.686	0.767	-0.080	0.080
24	67	0.862	0.806	0.800	0.006	0.006
25	67	0.862	0.806	0.833	-0.028	0.028
26	73	1.184	0.882	0.867	0.015	0.015
27	73	1.184	0.882	0.900	-0.018	0.018
28	87	1.936	0.974	0.933	0.040	0.040
29	87	1.936	0.974	0.967	0.007	0.007
30	87	1.936	0.974	1.000	-0.026	0.026
Rata-rata	50.967					
Simpangan baku	18.608					
Lo	0.123					
Ltabel	0.161					
Lo < Ltabel	0,123 < 0,161					
Data berdistribusi normal						

Lampiran 21

UJI NORMALITAS POSTTEST KELAS KONTROL

NO	X ₁	Z ₁	F(Z ₁)	S(Z ₁)	F(Z ₁)- S(Z ₁)	[F(Z ₁)- S(Z ₁)]
1	30	-1.319	0.094	0.033	0.060	0.060
2	30	-1.319	0.094	0.067	0.027	0.027
3	33	-1.165	0.122	0.100	0.022	0.022
4	33	-1.165	0.122	0.133	-0.011	0.011
5	33	-1.165	0.122	0.167	-0.045	0.045
6	40	-0.807	0.210	0.200	0.010	0.010
7	40	-0.807	0.210	0.233	-0.023	0.023
8	40	-0.807	0.210	0.267	-0.057	0.057
9	40	-0.807	0.210	0.300	-0.090	0.090
10	40	-0.807	0.210	0.333	-0.123	0.123
11	40	-0.807	0.210	0.367	-0.157	0.157
12	47	-0.448	0.327	0.400	-0.073	0.073
13	47	-0.448	0.327	0.433	-0.106	0.106
14	53	-0.140	0.444	0.467	-0.022	0.022
15	53	-0.140	0.444	0.500	-0.056	0.056
16	53	-0.140	0.444	0.533	-0.089	0.089
17	53	-0.140	0.444	0.567	-0.122	0.122
18	53	-0.140	0.444	0.600	-0.156	0.156
19	60	0.219	0.587	0.633	-0.047	0.047
20	60	0.219	0.587	0.667	-0.080	0.080
21	67	0.578	0.718	0.700	0.018	0.018
22	67	0.578	0.718	0.733	-0.015	0.015
23	73	0.885	0.812	0.767	0.045	0.045
24	73	0.885	0.812	0.800	0.012	0.012
25	73	0.885	0.812	0.833	-0.021	0.021
26	87	1.603	0.946	0.867	0.079	0.079
27	87	1.603	0.946	0.900	0.046	0.046
28	87	1.603	0.946	0.933	0.012	0.012
29	87	1.603	0.946	0.967	-0.021	0.021
30	93	1.911	0.972	1.000	-0.028	0.028
Rata-rata	55.733					
Simpangan baku	19.506					
Lo	0.157					
Ltabel	0.161					
Lo < Ltabel	0,157 < 0,161					
Data berdistribusi normal						

Lampiran 22

UJI HOMOGENITAS PRETEST KELAS EKSPERIMEN-KONTROL

KELAS 4A (EKSPERIMEN)

NO	X ₁	(X ₁ -X)	(X ₁ -X) ²
1	13	-34.625	1198.891
2	27	-20.625	425.391
3	30	-17.625	310.641
7	30	-17.625	310.641
8	30	-17.625	310.641
4	33	-14.625	213.891
5	33	-14.625	213.891
6	33	-14.625	213.891
9	40	-7.625	58.141
10	40	-7.625	58.141
11	40	-7.625	58.141
12	40	-7.625	58.141
13	40	-7.625	58.141
14	47	-0.625	0.391
15	47	-0.625	0.391
16	47	-0.625	0.391
17	47	-0.625	0.391
18	47	-0.625	0.391
19	47	-0.625	0.391
20	47	-0.625	0.391
21	53	5.375	28.891
22	53	5.375	28.891
23	53	5.375	28.891
24	60	12.375	153.141
25	60	12.375	153.141
26	60	12.375	153.141
27	67	19.375	375.391
28	67	19.375	375.391
29	67	19.375	375.391
30	73	25.375	643.891
31	73	25.375	643.891
32	80	32.375	1048.141
Jumlah	1524		7499.5
Mean	47.625		
n-1	31		
Varians	241.919		

KELAS 4B (KONTROL)

NO	X2	(X1-X)	(X1-X)^2
1	20	-30.967	958.934
2	20	-30.967	958.934
3	30	-20.967	439.601
4	33	-17.967	322.801
5	33	-17.967	322.801
6	33	-17.967	322.801
7	33	-17.967	322.801
8	33	-17.967	322.801
9	40	-10.967	120.268
10	40	-10.967	120.268
11	40	-10.967	120.268
12	47	-3.967	15.734
13	47	-3.967	15.734
14	47	-3.967	15.734
15	47	-3.967	15.734
16	53	2.033	4.134
17	53	2.033	4.134
18	53	2.033	4.134
19	53	2.033	4.134
20	53	2.033	4.134
21	60	9.033	81.601
22	60	9.033	81.601
23	60	9.033	81.601
24	67	16.033	257.068
25	67	16.033	257.068
26	73	22.033	485.468
27	73	22.033	485.468
28	87	36.033	1298.401
29	87	36.033	1298.401
30	87	36.033	1298.401
Jumlah	1529		10040.967
Mean	50.967		
n-1	29		
Varians	346.240		
F hitung		1.431	
F tabel		1.848	
DATA HOMOGEN			

Lampiran 23

UJI HOMOGENITAS POSTTEST KELAS EKSPERIMEN-KONTROL

KELAS 4A (EKSPERIMEN)

NO	X ₁	(X ₁ -X)	(X ₁ -X) ²
1	40	-37.625	1415.641
2	40	-37.625	1415.641
3	47	-30.625	937.891
7	53	-24.625	606.391
8	53	-24.625	606.391
4	53	-24.625	606.391
5	53	-24.625	606.391
6	60	-17.625	310.641
9	67	-10.625	112.891
10	67	-10.625	112.891
11	73	-4.625	21.391
12	73	-4.625	21.391
13	73	-4.625	21.391
14	73	-4.625	21.391
15	80	2.375	5.641
16	80	2.375	5.641
17	80	2.375	5.641
18	80	2.375	5.641
19	80	2.375	5.641
20	80	2.375	5.641
21	93	15.375	236.391
22	93	15.375	236.391
23	93	15.375	236.391
24	100	22.375	500.641
25	100	22.375	500.641
26	100	22.375	500.641
27	100	22.375	500.641
28	100	22.375	500.641
29	100	22.375	500.641
30	100	22.375	500.641
31	100	22.375	500.641
32	100	22.375	500.641
Jumlah	2484		12065.5
Mean	77.625		
n-1	31		
Varians	389.210		

KELAS 4B (KONTROL)

NO	X ₁	(X ₁ -X)	(X ₁ -X) ²
1	30	-25.100	630.010
2	30	-25.100	630.010
3	33	-22.100	488.410
4	33	-22.100	488.410
5	33	-22.100	488.410
6	40	-15.100	228.010
7	40	-15.100	228.010
8	40	-15.100	228.010
9	40	-15.100	228.010
10	40	-15.100	228.010
11	40	-15.100	228.010
12	47	-8.100	65.610
13	47	-8.100	65.610
14	53	-2.100	4.410
15	53	-2.100	4.410
16	53	-2.100	4.410
17	53	-2.100	4.410
18	60	4.900	24.010
19	60	4.900	24.010
20	60	4.900	24.010
21	67	11.900	141.610
22	67	11.900	141.610
23	67	11.900	141.610
24	67	11.900	141.610
25	73	17.900	320.410
26	73	17.900	320.410
27	87	31.900	1017.610
28	87	31.900	1017.610
29	87	31.900	1017.610
30	93	37.900	1436.410
Jumlah	1653		10010.7
Mean	55.100		
n-1	29		
Varians	345.197		
F hitung	1.128		
F tabel	1.848		
DATA HOMOGEN			

Lampiran 24

UJI HIPOTESIS T-TEST

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>Ekperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Mean	77.625	55.733
Variance	389.21	380.478
Observations	32	30
Pooled Variance	384.989	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	60	
t Stat	4.39	t hitung
P(T<=t) one-tail	0.00	
t Critical one-tail	1.671	
P(T<=t) two-tail	0.00	
t Critical two-tail	2	

Pengambilan Keputusan	
P Value	0.00
Alpha	0.05
Kesimpulan	ada perbedaan
	atau
T hitung	4.39
T tabel	2
Kesimpulan	ada perbedaan

Lampiran 25

UJI N-GAIN KELAS EKSPERIMEN

	PRETEST	POSTTEST	POSTTEST- PRETEST	SKOR IDEAL PRETEST	N-GAIN SCORE
	13	40	27	87	0.31
	27	40	13	73	0.18
	30	47	17	70	0.24
	30	53	23	70	0.33
	30	53	23	70	0.33
	33	53	20	67	0.30
	33	53	20	67	0.30
	33	60	27	67	0.40
	40	67	27	60	0.45
	40	67	27	60	0.45
	40	73	33	60	0.55
	40	73	33	60	0.55
	40	73	33	60	0.55
	47	73	26	53	0.49
	47	80	33	53	0.62
	47	80	33	53	0.62
	47	80	33	53	0.62
	47	80	33	53	0.62
	47	80	33	53	0.62
	47	80	33	53	0.62
	53	93	40	47	0.85
	53	93	40	47	0.85
	53	93	40	47	0.85
	60	100	40	40	1.00
	60	100	40	40	1.00
	60	100	40	40	1.00
	67	100	33	33	1.00
	67	100	33	33	1.00
	67	100	33	33	1.00
	73	100	27	27	1.00
	73	100	27	27	1.00
	80	100	20	20	1.00
Jumlah	1524	2484			
Rata-rata	47.625	77.625			0.65
Kategori N-Gain					SEDANG

Lampiran 26

UJI N-GAIN KELAS KONTROL

	PRETEST	POSTTEST	POSTTEST- PRETEST	SKOR IDEAL PRETEST	N-GAIN SCORE
	20	30	10	80	0.13
	20	30	10	80	0.13
	30	33	3	70	0.04
	33	33	0	67	0.00
	33	33	0	67	0.00
	33	40	7	67	0.10
	33	40	7	67	0.10
	33	40	7	67	0.10
	40	40	0	60	0.00
	40	40	0	60	0.00
	40	40	0	60	0.00
	47	47	0	53	0.00
	47	47	0	53	0.00
	47	53	6	53	0.11
	47	53	6	53	0.11
	53	53	0	47	0.00
	53	53	0	47	0.00
	53	53	0	47	0.00
	53	60	7	47	0.15
	53	60	7	47	0.15
	60	67	7	40	0.18
	60	67	7	40	0.18
	60	73	13	40	0.33
	67	73	6	33	0.18
	67	73	6	33	0.18
	73	87	14	27	0.52
	73	87	14	27	0.52
	87	87	0	13	0.00
	87	87	0	13	0.00
	87	93	6	13	0.46
Jumlah	1529	1672			
Rata-rata	50.967	55.733			0.12
Kategori N-Gain					RENDAH

Lampiran 27

SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel: fip@mail.unnes.ac.id
---	---

Nomor	: B/29583/UN37.L1/LT/2020	19 Mei 2020
Judul	: Izin Penelitian	

Yth. Kepala SD N Karangjati 04
Jalan Lemahabang, Karangjati, Kec. Bergas, Kab. Semarang 50552

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Nova Adinrya
NIM	: 1401416134
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2019/2020
Judul	: Keefektifan Model Direct Instruction terhadap Hasil Belajar SBdP materi Mosaik Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 20 s.d. 23 Mei 2020.

Sebagai perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan FIP
Wakil Dekan Bid. Akademik,
Dr. Ety Purwanto, M.Si.
NIP. 196201211987031001

Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang



Lampiran 28

SURAT BUKTI TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KECAMATAN BERGAS
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGJATI 04
 Jalan Lemahabang, Karangjati, Kec. Bergas, Kab. Semarang 50552

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kiptiyah, S.Pd.
 NIP : 19640305 198405 2 002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Karangjati 04

Menyatakan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini:

Nama : Nova Adintya
 NIM : 1401416134
 Jurusan : S1-PGSD UNNES

Telah melaksanakan penelitian berupa pretest, empat kali perlakuan, dan posttest di SD Negeri Karangjati 04 pada 20-23 Mei 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Kab. Semarang, Mei 2020

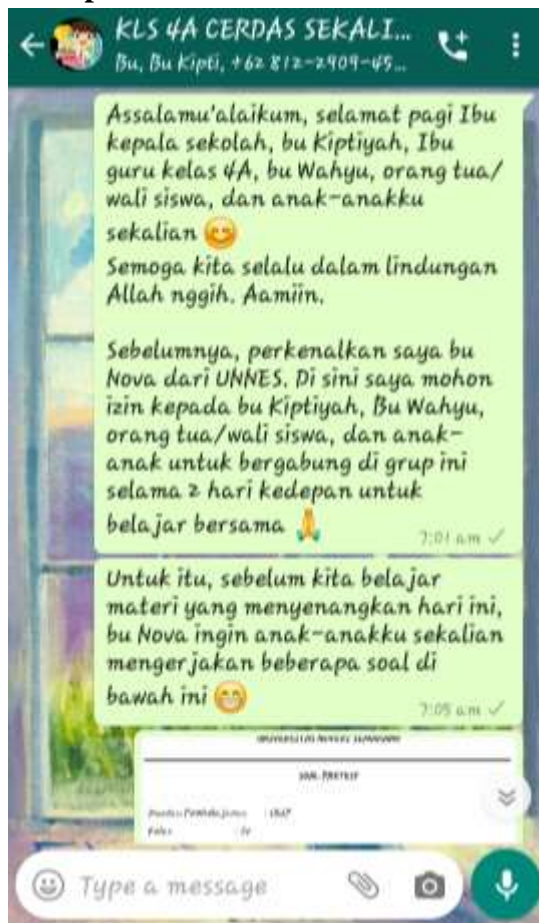
Kepala SD Negeri Karangjati 04


 Kiptiyah, S.Pd.
 NIP. 19640305 198405 2 002

Lampiran 29

DOKUMENTASI

Kelas Eksperimen



Peneliti memperkenalkan diri



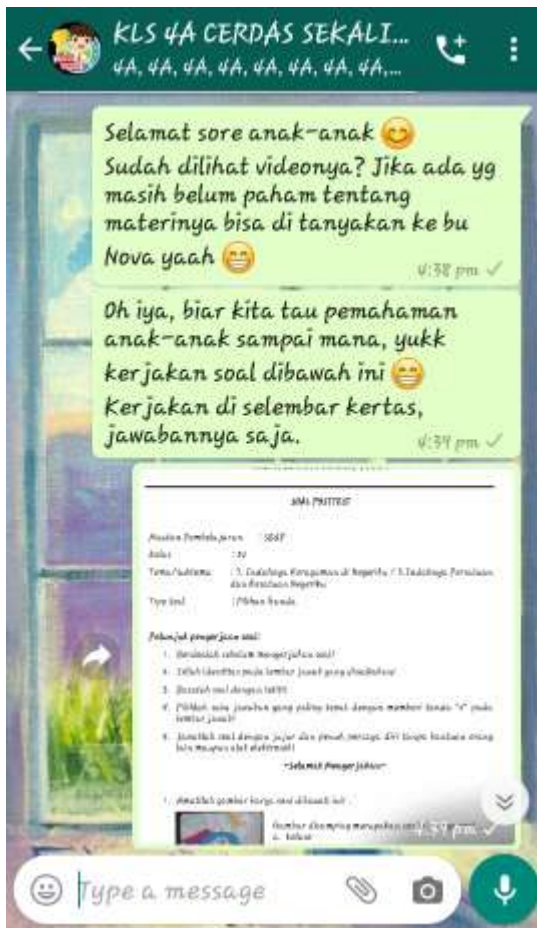
Peneliti membagikan soal pretest



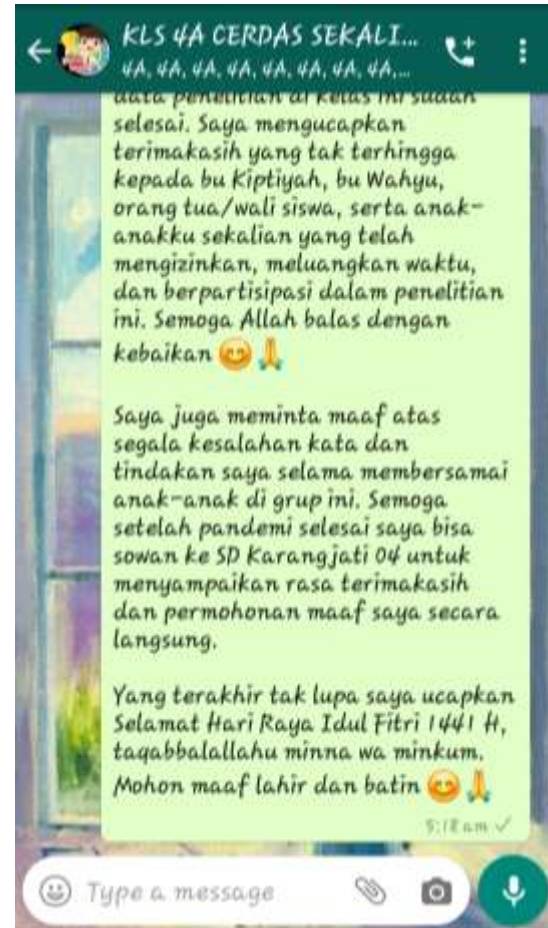
Peneliti melakukan *treatment*



Peneliti melakukan *treatment*



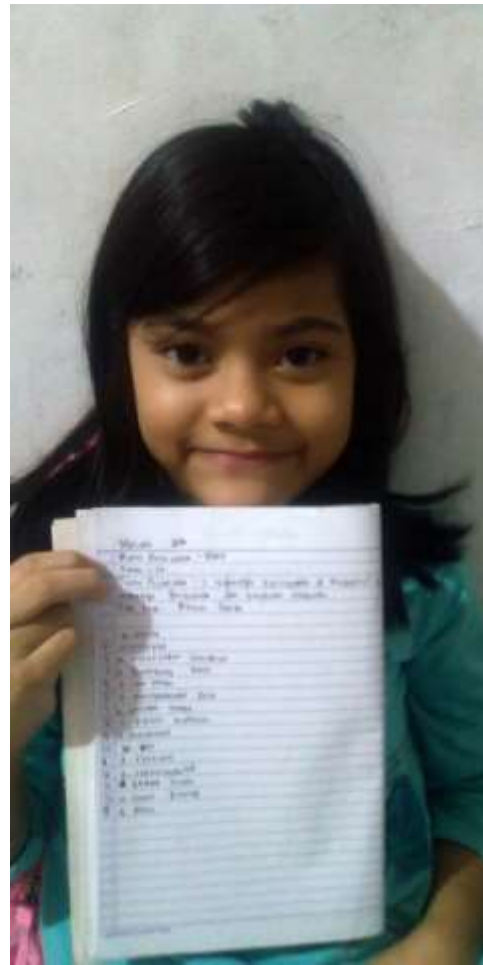
Peneliti membagikan soal posttest



Peneliti mengakhiri *treatment*

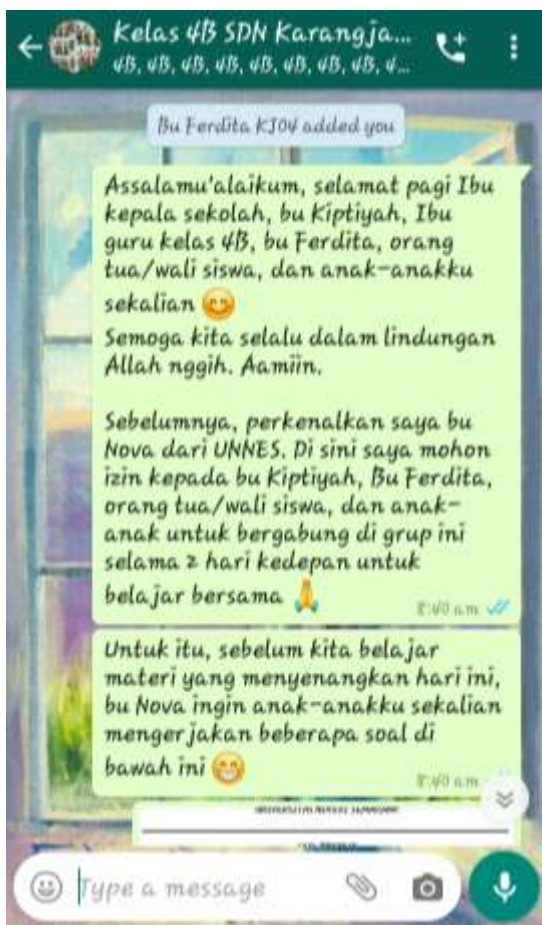


Siswa mengerjakan pretest



Siswa mengerjakan posttest

Kelas Kontrol



Peneliti memperkenalkan diri



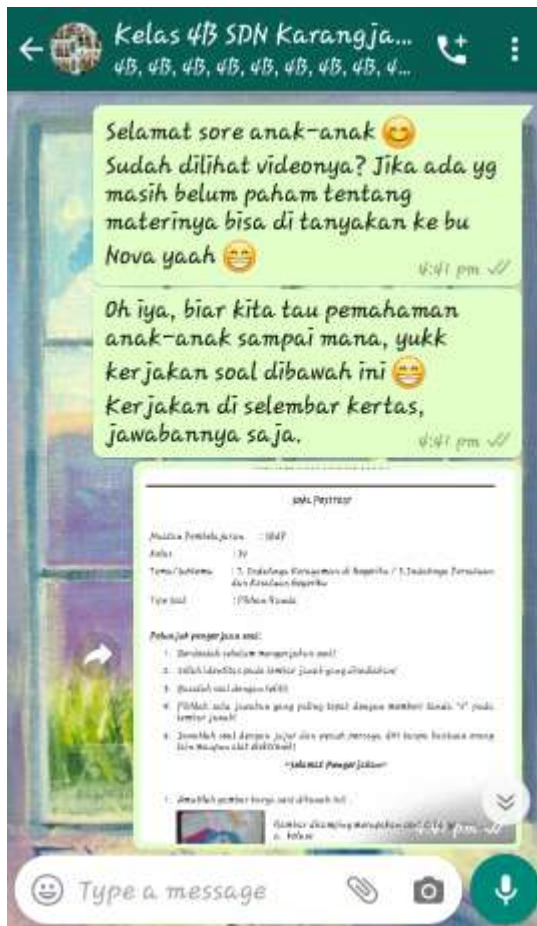
Peneliti membagikan soal pretest



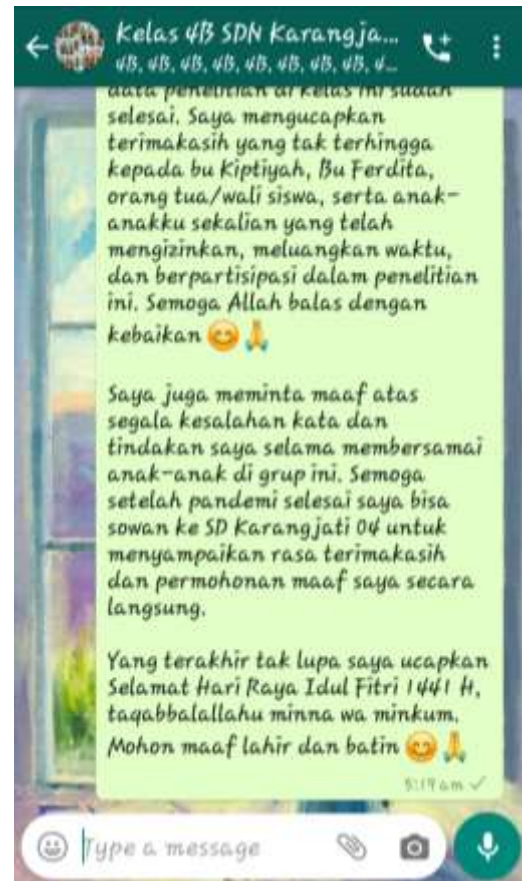
Peneliti melakukan *treatment*



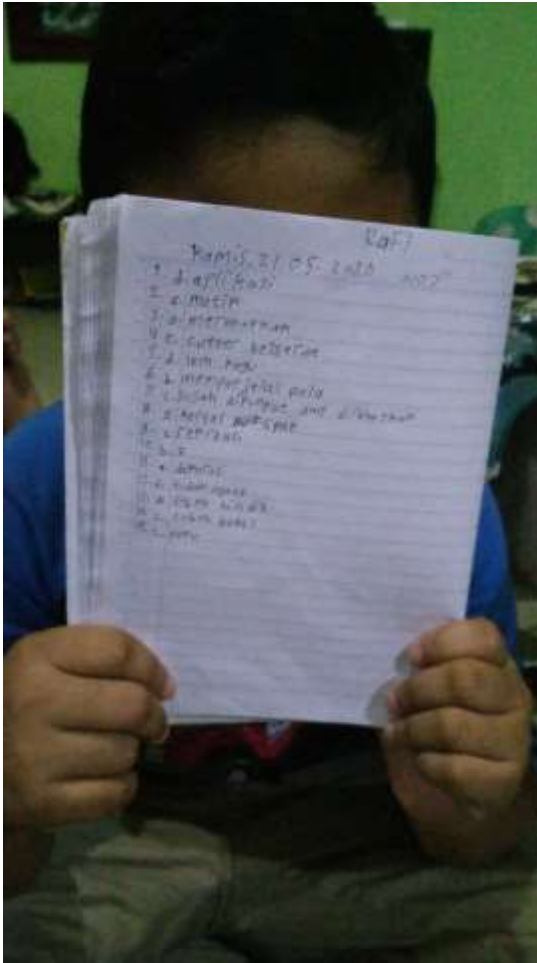
Peneliti melakukan *treatment*



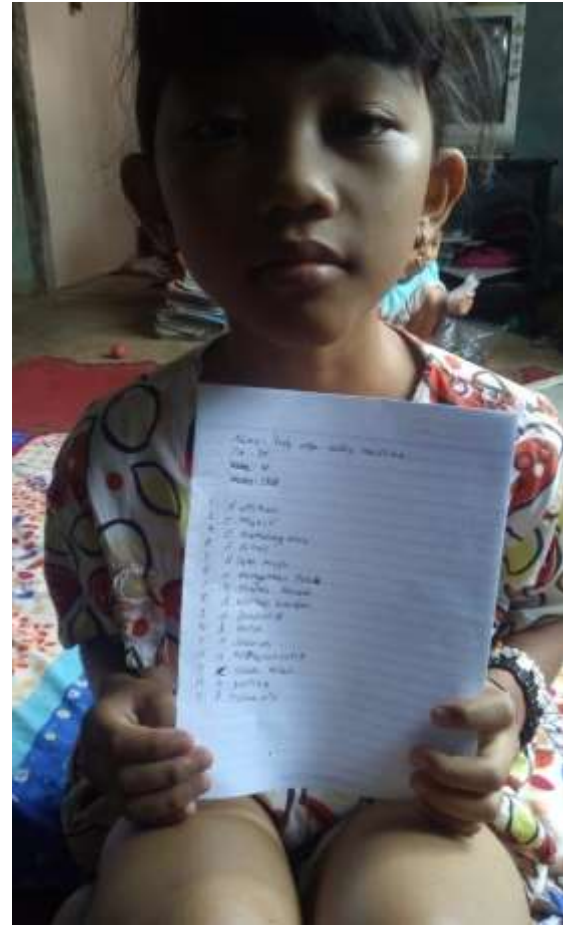
Peneliti membagikan soal posttest



Peneliti mengakhiri *treatment*



Siswa mengerjakan pretest



Siswa mengerjakan posttest