



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU PANDUAN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOLASE PADA  
SISWA KELAS III SDN SEKARAN 02**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Siti Nadhiroh  
1401413260**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Siti Nadhiroh

NIM : 1401413260

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Buku Panduan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kolase pada SiswaKelas III SDN Sekaran 02

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

Semarang, 10 Maret 2020

Peneliti,



Siti Nadhiroh

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Siti Nadhiroh, NIM 1401413260 dengan judul "Pengembangan Media Buku Panduan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kolase pada Siswa Kelas III SDN Sekaran 02", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa  
tanggal : 10 Maret 2020

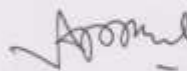
Dosen Pembimbing I



Putri Yanqarita Sutikno, S.Pd., M.Sn  
NIP. 19850115 200812 2005

Semarang, 10 Maret 2020

Dosen Pembimbing 2



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19771109 200801 2018

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 19600820 198703 1003

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Buku Panduan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kolase pada Siswa Kelas III SDN Sekaran 02" karya,

nama : Siti Nadhiroh

NIM : 1401413260

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

hari Selasa, tanggal 10 Maret 2020

Semarang, 10 Maret 2020

Panitia Ujian

Ketua,

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


Penguji I,

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

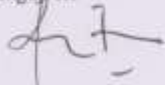
Sekretaris,

  
Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Penguji II,

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

Nama Penguji III

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

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

*“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasihat menasihati supaya menaati kebenaran dan nasihat menasihati supaya menetapi kesabaran.”(Qur’an Surat Al-‘Asr 103:1-3)*

Manjadda wajada.

Man shabara zafiraa.

Allah selalu punya rencana terbaiknya dalam setiap episode kisah perjalanan hidup kita di dunia.

Kita jatuh, bangkit lagi, jatuh lagi, dan bangkit lagi.

Semua tersusun rapi dalam perencanaan-Nya agar kita selalu bersyukur dan bersabar.

(S.N)

### PERSEMBAHAN

*“Dengan segala puji dan syukur, alhamdulillah, karya ini saya persembahkan kepada Kedua orang tua saya, Bapak Sutiknyo dan Ibu Sulikah tercinta, serta adik-adik saya, Ana Shofiatun, Miftakhudin dan Yunita Satya Rahmah, yang selalu mencintai dan memotivasi saya, juga tiada putus mendoakan saya. Guru-guru saya yang selalu setia membimbing, juga sahabat dan teman dekat yang selalu mempersembahkan doa dan dukungan untuk saya.”*

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Buku Panduan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kolase pada Siswa Kelas III SDN Sekaran 02”. Dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai, R.C., M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. Dosen Penguji;
5. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. Pembimbing Utama;
6. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. Pembimbing Pendamping;
7. Ngatini, S.Pd., M.Pd. Kepala SDN Sekaran 02;
8. Nurdini, S.Pd.SD; Munta'an, S,Pd; Galih Suci Pratama, M.Pd;  
Maftuhin, S.Pd.SD; Bagiyono.M.Pd; Guru Kelas III SDN Sekaran 02
9. Siswa Kelas III SDN Sekaran 02.

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan yang mengiringi setiap bantuan yang diberikan, senantiasa mendapat balasan pahala dari Allah Swt. Peneliti juga

mengharapkan kritik dan saran dari pembaca semuanya dalam rangka perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang, 17 Agustus 2020

Peneliti,

Siti Nadhiroh

## ABSTRAK

**Nadhiroh, Siti. 2020.** *Pengembangan Media Buku Panduan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kolase pada Siswa Kelas III SDN Sekaran 02.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing (1) Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. Pembimbing (2) Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. 178 Halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya SBK materi kolase. Selama ini guru hanya menggunakan media berupa gambar, sedangkan siswa juga sulit untuk menyerap materi dan mempraktikannya. Dibuktikan dari 18 siswa kelas III, 10 siswa (55,56%) belum mencapai KKM. Peneliti bermaksud meneliti dan mengembangkan buku panduan yang layak juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar kolase. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan, mengetahui kelayakan dan keefektifitas penggunaan juga perbedaan hasil belajar kolase pada siswa kelas III SDN Sekaran 02. Jenis penelitian ini adalah Research and Development. Hasil penelitian menunjukkan validasi dari ahli media yaitu 60% (cukup layak). Dari ahli materi 85% (sangat layak). Keefektifan ditunjukkan dengan tanggapan siswa 83,47 % (sangat baik), tanggapan guru 85%(sangat baik). Dan ketuntasan belajar klasikal 60,8%. Simpulan penelitian ini adalah buku panduan kolase yang dikembangkan peneliti layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kolase di kelas III SDN Sekaran 02.

Kata kunci: kolase; buku panduan



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.2 Kajian Empiris.....	55
BAB III METODE PENELITIAN .....	61
3.1 Jenis Penelitian.....	61
3.2 Sistematika Pengembangan.....	62
3.3 Prosedur Penelitian.....	69
3.4 Subyek, Lokasi, dan Waktu Penelitian .....	70
3.5 Variabel Penelitian.....	72
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian.....	72
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.8 Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Instrumen.....	79

3.9 Analisis Data.....	84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
4.1 Hasil Penelitian.....	90
4.2 Pembahasan .....	107
BAB V PENUTUP .....	112
5.1 Simpulan .....	112
5.2 Saran .....	112
DAFTAR PUSTAKA .....	114
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Rubrik Penilaian .....	40
Tabel 2.2 Contoh Rubrik Kreativitas .....	42
Tabel 3.1 Penilaian Karya Kolase .....	77
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian .....	78
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Kesukaran .....	82
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli .....	85
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Tanggapan .....	86
Tabel 3.6 Interpretasi Indeks <i>N-gain</i> .....	88
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Aktivitas Siswa .....	89
Tabel 4.1 Perbaikan Media .....	97
Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Kelayakan Media .....	100
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar .....	101
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Rubrik Penilaian Karya Kolase .....	101
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa .....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komplexitas Setting Belajar dan Pembelajaran .....	17
Gambar 2.2 Kolase Biji-Bijian .....	26
Gambar 2.3 Contoh Buku panduan .....	53
Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian Pengembangan .....	62
Gambar 3.2 Aplikasi Desyger .....	65
Gambar 3.3 Bagan Prosedur Penelitian .....	69
Gambar 4.1 Desain Media Kolase .....	92
Gambar 4.2 Diagram Persentase Hasil Tanggapan Siswa .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi- Kisi Instrumen .....	118
Lampiran 2. Instrumen Validasi Penilaian Penyajian Media .....	120
Lampiran 3. Instrumen Validasi Penilaian Kompnen Kelayakan Isi	123
Lampiran 4. Angket Tanggapan Siswa .....	126
Lampiran 5. Angket Tanggapan Guru .....	127
Lampiran 6. Lembar Pengamatan Aktivits Siswa .....	130
Lampiran 7. Rancangan Media .....	133
Lampiran 8. Rubrik Penilaian Karya Kolase .....	136
Lampiran 9. Silabus Pembelajaran .....	139
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	141
Lampiran 11. Sampel Angket Kebutuhan Siswa .....	151
Lampiran 12. Sampel Angket Kebutuhan Guru .....	152
Lampiran 13. Penilaian Ahli Media .....	153
Lampiran 14. Penilaian Ahli Materi .....	156
Lampiran 15. Sampel Angket Tanggapan Siswa .....	159
Lampiran 16. Sampel Tanggapan Guru .....	160
Lampiran 17. Penilaian Validasi Ahli Media .....	163
Lampiran 18. Penilaian Validasi Ahli Media .....	164
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa .....	165
Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru.....	166
Lampiran 21. Nilai <i>Pretest</i> .....	167
Lampiran 22. Nilai <i>Posttest</i> .....	168
Lampiran 23. <i>Pretest</i> .....	169
Lampiran 24. <i>Posttest</i> .....	170
Lampiran 25. Surat Keterangan Bukti Penelitian .....	173
Lampiran 26. Dokumentasi .....	174

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dapat dikatakan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan watak bangsa. Agar peserta didik berkembang potensinya dan menjadi insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif, amat penting untuk melaksanakan pendidikan secara komprehensif. Oleh karena itu, dalam pendidikan di indonesia pun tidak hanya belajar akademik atau ilmu pengetahuan, namun juga afektif/ sikap, dan psikomotor/ ketrampilan. Hal ini terbukti bahwa mata pelajaran di sekolah tidak hanya matematika dan ilmu pengetahuan umum, namun juga ada seni budaya dan ketrampilan (SBK).

Pembelajaran seni budaya dan ketrampilan (SBK) menjadi satu dari berbagai mata pelajaran yang dapat mengasah kemampuan dan ketrampilan anak. Menurut

Soeteja dan Sobandi (2008), pendidikan seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya (*personal fulfillment*) dalam hidup, untuk mentransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan.

De Francesco (1958, dalam Soeteja, 2008) menyatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu yaitu membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik.

Menurut Soeteja (2008), pendidikan seni merupakan wahana dan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas sejak dini. Aspek kreativitas adalah salah satu aspek pokok dalam pembelajaran seni mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan seni dan kreativitas memang tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan. Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak, maka pendidikan seni anak harus berjalan dengan baik. Begitu pula sebaliknya, jika pendidikan seni anak berjalan dengan baik, maka kreativitas anak juga akan meningkat dan berkembang.

Ada empat bidang di dalam area utama pembelajaran seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama. Pada setiap bidang ini, hasil pembelajaran yang diharapkan diorganisir untuk memperoleh pemahaman pengetahuan, keterampilan, teknik, teknologi dan proses secara spesifik. Salah satu produk yang dihasilkan anak adalah karya dalam bidang seni rupa.

Dalam bidang seni rupa, terdapat satu materi yang mengoptimalkan kreativitas anak, yaitu kolase. Menurut Soeteja (2008), kolase merupakan salah satu karya seni rupa dua dimensi. Kolase berasal dari bahasa perancis (*collage*) yang artinya menempel. Kolase adalah kegiatan berkarya seni rupa yang menggabungkan teknik melukis (dengan tangan) dengan menempelkan berbagai bahan pada permukaan bidang dua dimensi atau tiga dimensi.

Sampai saat ini masih banyak permasalahan mengenai kurangnya kreativitas anak dan tidak optimalnya pembelajaran SBK di sekolah. Terdapat temuan-temuan yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa jenjang sekolah dasar. Salah satunya ditunjukkan oleh *Global Creativity Index* (GCI) 2015 yang menyebutkan bahwa Indonesia di urutan ke-115 dari 139 negara dengan nilai *global creativity index* 0,202 dalam kemampuan kreativitas teknologi, kemampuan, dan toleransi. (Florida dkk., 2015, hlm.57).

Saat melakukan observasi di SDN Sekaran 02, ditemukan data terkait dengan pembelajaran SBK. Permasalahan dalam materi kolase terjadi di kelas III SDN Sekaran 02 Gunungpati Semarang. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan kolaborator terhadap data yang diperoleh melalui pengamatan, wawancara, catatan lapangan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBK materi kolase, ditemukan adanya permasalahan dalam faktor guru dan siswa.

Dari faktor guru diantaranya, 1) pembelajaran yang diberikan masih menggunakan ceramah satu arah dari guru kepada siswa; 2) media yang digunakan masih berupa



gambar saja dan belum bervariasi. 3) guru fokus pada penyampaian materi namun tidak kepada pemberian contoh secara langsung.

Dari kegiatan guru diatas, berdampak pula pada siswa saat pembelajaran SBK di kelas. Hal-hal tersebut, antara lain: 1) siswa masih membuat karya yang sama persis dengan contoh yang diberikan guru; 2) siswa menjadi tidak fokus karena pembelajaran yang membosankan; 3) siswa sulit untuk mengungkapkan ide dalam membuat karya; 4) siswa membuat karya yang kurang rapi dan kurang indah;

Dari faktor lainnya, yaitu jam pelajaran SBK di sekolah juga relatif singkat. Sehingga anak tidak bisa bebas dan leluasa dalam menyelesaikan karyanya.

Dari fenomena tersebut, menyebabkan hasil belajar mata pelajaran SBK materi kolase pada siswa kelas III SDN Sekaran 02 Gunungpati Semarang yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 18 siswa kelas III sebanyak 8 siswa (44,45%) yang tuntas sedangkan sisanya sebanyak 10 siswa (55,56%) belum mencapai KKM yang ditetapkan. Dengan rata-rata 60, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Pada pembelajaran SBK materi kolase, hasil belajar siswa menjadi rendah karena hasil karya yang kurang baik.

Dari berbagai permasalahan tersebut, peneliti merencanakan media untuk menunjang pembelajaran SBK materi kolase dan hasil belajar siswa meningkat.

Peneliti bermaksud mengembangkan media buku panduan kolase. Effendi (dalam Hidayat Digital Library, 2017) berpendapat buku panduan adalah buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Informasi yang dimaksud bisa berupa gambar.

Menurut Sumantri (2015:312) foto/gambar termasuk dalam media berbasis visual. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Jadi dengan media ini, guru tidak hanya memberikan ceramah dan instruksi, tapi juga dapat memberikan contoh nyata dari karya kolase. Siswa tidak hanya menerka-nerka berdasarkan penjelasan guru namun juga dapat melihat melalui gambar nyata. Melalui buku panduan ini, siswa dapat mencari dan melihat berbagai referensi kolase yang dapat di jadikan contoh dalam membuat kolase. Siswa juga dapat mengekspresikan dirinya melalui karya yang dibuatnya.

Pendidikan seni amatlah penting dan perlu untuk ditunjang dalam pelaksanaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Atip Nurharini pada tahun 2007, menyebutkan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk membina perkembangan emosi siswa sejak dini. Perkembangan emosi yang sehat sangat terkait dengan kualitas kehidupan ekspresifnya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran kolase juga dapat ditemukan di penelitian lain. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Irawati pada tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kolase dari Daun Nangka di Taman Kanak Kanak Azarah Ma’arif Pariaman”. Berdasarkan penelitiannya, kreativitas anak dapat meningkat melalui kolase dari daun nangka. Agar tujuan pengembangan kreativitas dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK.

Melalui bermain dengan menggunakan kreativitas anak dan melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan pengalaman bagi anak.

Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Lisca Yusvi Nur Amalia dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menggambar Tema Diriku terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di Balongbendo”. Hasil penelitiannya, media buku panduan layak digunakan untuk pengembangan kreativitas menggambar anak di RA/TK. Berdasarkan hasil penilaian dari LKPD anak, media buku panduan menggambar dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kreativitas anak.

Setelah peneliti menganalisis permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar SBK yang terjadi di kelas III SDN Sekaran 02, peneliti bermaksud mengembangkan buku panduan kolase agar hasil belajar siswa meningkat. Penelitian akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan/ research and development (RnD) karena dalam pelaksanaannya, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sudah pernah ada, yaitu buku panduan. Sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran SBK di kelas III SDN Sekaran 02, pengembangan media ini untuk pembelajaran SBK materi kolase, jadi media yang akan dikembangkan yaitu media buku panduan kolase.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

- 1) Pembelajaran yang diberikan masih menggunakan ceramah satu arah dan guru masih sebagai sumber utama dalam pembelajaran, hal itu menyebabkan siswa belum bisa mengembangkan pemikirannya secara maksimal dalam mengembangkan kreativitasnya;
- 2) Media yang digunakan belum bervariasi, sehingga siswa kurang bahan untuk mengembangkan ide dan pemikiran;
- 3) Siswa masih membuat karya yang sama persis dengan contoh yang diberikan guru;
- 4) Jam pelajaran SBK di sekolah juga relatif singkat. Sehingga anak tidak bisa bebas dan leluasa dalam menyelesaikan karyanya.
- 5) Nilai hasil karya kolase siswa kurang memuaskan sehingga proses belajar mengajar belum berhasil dan belum tuntas sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada hasil belajar kolase, media buku panduan dan pembelajaran SBK materi kolase di kelas III SDN Sekaran 02.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut,

1.4.1 Bagaimanakah kelayakan media buku panduan dalam pembelajaran SBK materi kolase siswa kelas III SDN Sekaran 02?

1.4.2 Bagaimanakah keefektifan media buku panduan pada pembelajaran SBK materi kolase siswa kelas III SDN Sekaran 02?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti menentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Mengetahui kelayakan media buku panduan dalam pembelajaran SBK materi kolase siswa kelas III SDN Sekaran 02

1.5.2 Mengetahui keefektifan media buku panduan dalam pembelajaran SBK materi kolase siswa kelas III SDN Sekaran 02

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoritis dilihat dari manfaat secara umum. Sedangkan manfaat praktis, manfaat dilihat dari berbagai subjek pelaku.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah kontribusi berupa konsep tentang media pembelajaran seni pada materi kolase.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam membuat karya seni rupa, terutama kolase. Juga agar siswa dapat selalu mengekspresikan diri dan kreativitas mereka dalam membuat karya mereka sendiri.

#### 2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran kolase di kelas. Agar guru dapat menyampaikan materi dan pembelajaran dengan maksimal. Juga agar guru dapat lebih mudah dalam mengasah kreativitas siswa di kelas.

#### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat sekolah selalu mengadakan pengadaan media pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal serta guru dan siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya.

#### 4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti, khususnya berkaitan dengan media pembelajaran seni dan kolase. Juga dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan studi pendidikan guru sekolah dasar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Belajar dan Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut Eveline dan Nara (2010, dalam Sumantri, 2015) belajar adalah proses-proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi: a) bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, c) adanya penerapan pengetahuan, d) menyimpulkan makna, e) menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas.

Pengertian lain dikemukakan oleh Susanto (2015:4), bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Sedangkan Anitah (2008), menyampaikan bahwa belajar memiliki tiga atribut pokok yaitu:

- a. Belajar merupakan proses mental dan emosional atau aktivitas pikiran dan perasaan.
- b. Hasil belajar berupa perubahan perilaku, baik yang menyangkut kognitif, psikomotorik, maupun afektif.

- c. Belajar berlangsung melalui pengalaman, baik pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung. Dengan kata lain, belajar terjadi di dalam interaksi dengan lingkungan.

Menurut Rifa'i dan Tri Anni (2012:66), belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang.

Psikologi kognitif menyatakan bahwa belajar adalah perubahan proses mental internal atau perubahan struktur mental seseorang yang menyediakan kapasitas bagi terwujudnya perubahan tingkah laku. (Abimanyu,dkk, 2008:1-32)

Rifa'i dan Tri Anni (2012) menyebutkan berbagai teori belajar, yaitu: 1) teori belajar behavioristik; 2) teori belajar kognitif; 3) teori belajar konstruktivisme; 4) teori belajar humanistik.

Dalam teori belajar behavioristik, belajar merupakan perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang tampak (*over behaviour*) atau perilaku yang tidak tampak (*inner behaviour*). Perilaku yang tampak misalnya: menulis, memukul, menendang sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya: berfikir, bernalar, dan berkhayal.

Teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif.



Menurut teori belajar konstruktivisme, belajar merupakan proses penemuan (discovery) dan transformasi informasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang. Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Sebaliknya, pendidik harus merekonstruksi pengetahuannya sendiri. Peran pendidik adalah: (a) memperlancar proses pengkonstruksian pengetahuan dengan cara membuat informasi secara bermakna dan relevan dengan peserta didik, (b) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri, (c) membimbing peserta didik untuk menyadari dan secara sadar menggunakan strategi belajarnya sendiri. (Slavin, dalam Rifa'i, 2012)

Teori belajar humanistik, fokus utamanya adalah hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar (learning how to learn), dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi peserta didik. Hasil belajar dalam teori humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (*self-directing*) dan mandiri (*independent*). Disamping itu pendekatan humanistik memandang pentingnya penekanan pendidikan di bidang kreativitas, minat terhadap seni, dan hasrat ingin tahu.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi satu pihak (pendidik) dengan pihak lain (peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan yaitu perubahan atau peningkatan perilaku dan pengetahuan. Penelitian ini berfokus pada teori belajar konstruktivisme. Dimana dalam teori belajar

konstruktivisme, siswa dituntut untuk melakukan proses penemuan (discovery) dan transformasi informasi kompleks yang berlangsung pada diri mereka setelah mendapat informasi dari pendidik.

### **2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran**

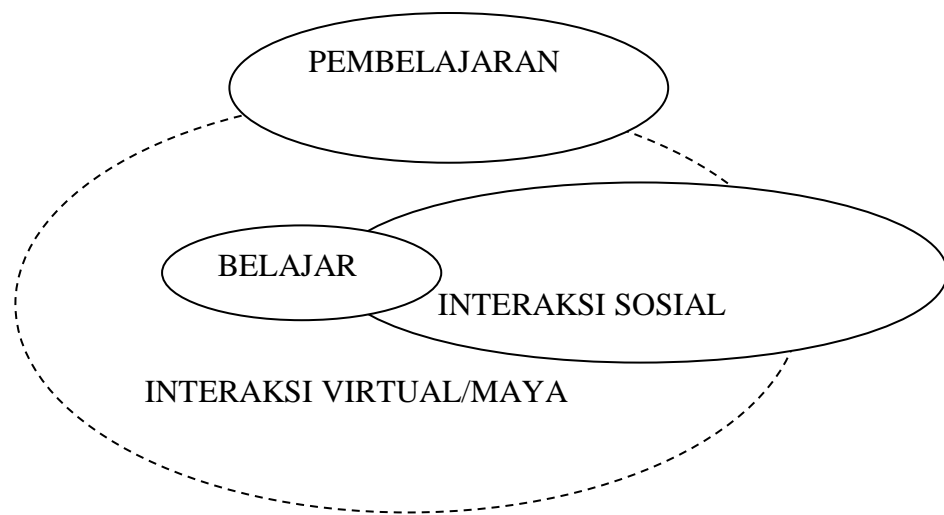
Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). (Susanto, 2015:18)

Menurut Winataputra (2007:1.1) , berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal formal memberi pengertian tentang pembelajaran. Dalam pasal 1 butir 20 pembelajaran diartikan sebagai "... proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar." Pembelajaran sebagai sesuatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Winataputra menambahkan, dari pengertian tersebut tampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan dan fungsional. Keterkaitan tersebut terletak pada simpul terjadinya perubahan perilaku dan diri individu. Keterkaitan fungsional keduanya adalah bahwa pembelajaran

sengaja dilakukan untuk menghasilkan belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran. Sederhananya, belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang.

Winataputra,dkk (2007:1.18), pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.



Gambar 2.1 Komplexitas Setting Belajar dan Pembelajaran

Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2007: 1.19) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. *Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is acilitated.* (Gagne, Briggs, dan Wager, 1992, hal 3).

W. Anitah (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Semua unsur atau komponen tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. (Rifa'i dan Tri Anni, 2012)

Rifa'i dan Tri Anni juga menyebutkan berbagai komponen-komponen pembelajaran, antar lain; 1) tujuan, 2) subjek belajar, 3) materi pelajaran, 4) strategi pembelajaran, 5) media pembelajaran, dan 6) penunjang. Teori pembelajaran berdasarkan berbagai aliran, antara lain:

1. Pembelajaran menurut aliran behavioristik.

Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si pelajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku.

2. Pembelajaran menurut aliran kognitif.

Tiga tokoh penting dalam pengembangan pembelajaran menurut aliran kognitif adalah Piaget, Bruner, dan Ausubel. Jean Piaget mengemukakan 3 prinsip

utama dalam pembelajaran yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri. JA Bruner menyebutkan bahwa dalam pembelajaran hendaknya mencakup, a) pengalaman optimal untuk mau dan dapat belajar, b) penstrukturan pengetahuan untuk pemahaman optimal, c) perincian urutan penyajian, d) cara pemberian penguatan. David Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna. Berdasarkan pandangannya, David Ausubel mengajukan empat prinsip dalam pembelajaran: kerangka cantolan, deferensi progresif, penyesuaian integratif dan belajar superordinant.

### 3. Pembelajaran menurut aliran humanistik

Prinsip yang nampak pada pembelajaran humanistik adalah pembelajaran humanistik cenderung mendorong anak untuk berfikir induktif, karena mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

### 4. Pembelajaran aliran konstruktivisme

Model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme adalah pembelajaran kuantum. Pembelajaran kuantum adalah adanya upaya pendidik untuk mengorkestrasikan berbagai interaksi dalam proses pembelajaran menjadi cahaya yang melejitkan prestasi peserta didik, dengan menyingkirkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat, sehingga peserta didik dapat belajar secara mudah dan alami. (Rifa'i dan Tri Anni, 2012).

Dari beberapa pengertian pembelajaran diatas, maka pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan lebih dari satu orang melalui komunikasi dan atau

perantara lainnya (seperti: komputer, buku, dan lain sebagainya) dan didukung oleh lingkungan belajar dalam mencapai satu tujuan belajar.

Pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran seni di SD adalah pembelajaran menurut aliran konstruktivisme. Dimana dalam proses pembelajaran terdapat upaya untuk melejitkan siswa dengan menggunakan cara dan alat yang tepat.

### **2.1.1.3 Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Menurut Susanto (2015:86) pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan. Untuk itu, guru perlu memerhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan tersebut. Beberapa prinsip pembelajaran tersebut dapat diuraikan secara singkat, sebagai berikut:

1. Prinsip motivasi
2. Prinsip latar belakang
3. Prinsip pemusatan perhatian
4. Prinsip keterpaduan
5. Prinsip pemecahan masalah
6. Prinsip menemukan
7. Prinsip belajar sambil bekerja
8. Prinsip belajar sambil bermain
9. Prinsip perbedaan individu
10. Prinsip hubungan sosial

W. Anitah (2008:2.31) mengemukakan berbagai karakteristik pembelajaran kelas rendah. Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran (silabus) yang telah dikembangkan oleh guru. Pembelajaran konkret lebih sesuai diberikan pada siswa kelas rendah (kelas 1, 2, 3) di Sekolah Dasar.

Susanto (2015:50) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang optimal dalam proses pembelajaran sedikitnya mencakup lima aspek, yaitu: 1) penyampaian tujuan pembelajaran; 2) penyampaian materi bahan ajar dengan memperhatikan pendekatan, metode, sarana, dan alat atau media yang tepat; 3) pemberian bimbingan bagi pemahaman siswa; 4) melakukan pemeriksaan atau pengecekan mengenai pemahaman siswa. Dan yang tidak kalah pentingnya dalam kegiatan pembelajaran ini adalah tentang pengelolaan kelas.

Sumantri (2015:15) menjelaskan berbagai pembelajaran di SD berdasarkan tugas-tugas perkembangan anak. Anak usia SD ditandai oleh tiga dorongan ke luar yang besar, yaitu (1) kepercayaan anak untuk keluar rumah dan masuk dalam kelompok sebaya (2) kepercayaan anak memasuki dunia permainan dan kegiatan yang memerlukan permainan fisik, dan (3) kepercayaan mental memasuki dunia konsep, logika, simbolis dan komunikasi orang dewasa. Dengan demikian pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dan tugas-tugas perkembangan anak SD dapat dijadikan titik awal untuk menentukan tujuan pembelajaran di SD, dan untuk menentukan waktu yang cepat dalam memberikan pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak sendiri.

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran di tingkat dasar haruslah pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi-potensi dalam diri anak dan membuat anak dapat mengekspresikan dirinya.

#### **2.1.1.4 Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar**

Soeteja (2008) menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan seni pada jenjang pendidikan dasar dan menengah harus mempertimbangkan bahwa pendidikan seni sebagai wahana bermain yang bermuatan edukatif dan membangun kreativitas. Jenis dan karakteristik bahan ajar dapat dipilah-pilah antara bahan ajar seni yang bersifat teori, ada yang bersifat praktik pelatihan (*drill*) penguasaan kecakapan teknis-motorik, ada yang mengembangkan kemampuan berekspresi-kreatif, ada yang menekankan pengembangan apresiasi.

Pendidikan seni dapat mencakup pendidikan kognisi, apresiasi dan berkreasi. Kegiatan kognisi dan apresiasi memberikan bekal kepada anak untuk mengenal dan memahami pengetahuan kesenian, seperti: mengenal unsur-unsur dasar seni, fungsi seni, hubungan seni dengan kehidupan masyarakat dan sebagainya. Kegiatan berkreasi dalam pelaksanaannya memberikan kebebasan berekspresi dan memberikan saluran emosi serta memiliki peran dalam mengembangkan mental-spiritual anak-anak.

Soeteja juga menambahkan bahwa dalam pemilihan pendekatan pembelajaran seni selain perlu memperhitungkan tujuan belajar, juga perlu memperhatikan sifat karya yang akan akan dibuat atau dipelajari.



Pembelajaran seni dapat menggunakan metode-metode yang telah dibahas seperti metode: ceramah, demonstrasi, multimedia, slides, pameran, belajar partisipasi, diskusi, demonstrasi, tugas/resitasi, training, kerja kelompok, kerja kreatif, metode global, metode meniru/mencontoh, metode kritik seni, dsb. Secara khusus metode yang digunakan dalam pembelajaran seni tersebut akan diuraikan di sub unit selanjutnya. (Soeteja, 2008)

Siswa SD memiliki karakteristik melihat dunia secara holistik, memiliki minat, kemampuan dan cara belajar yang spesifik, oleh karena itu pembelajaran pendidikan seni di sekolah dasar dipandang tepat bila menggunakan model pembelajaran terpadu. Seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama/teater, merupakan sub bidang studi yang terpadu dalam kesenian.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multi dimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkan kebanggaan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. (KTSP dalam Desyandri,2008)

Memberikan pelajaran keterampilan pada anak sekolah dasar juga akan memberikan bekal keahlian kecakapan hidup yang nantinya akan dikembangkan pada tahap sekolah lanjutan. Pemberian pendidikan keterampilan disetiap sekolah biasanya disesuaikan dengan potensi kesenian serta produk kerajinan yang berada di suatu daerah tersebut, tetapi tidak menutup kemungkinan keterampilan yang diberikan berupa kerajinan yang bersifat nasional atau kerajinan yang sedang digemari untuk dilestarikan keberadaannya.

#### **2.1.1.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. (Rifa'i, 2012)

Gerlach dan Ely (1980) menambahkan bahwa perubahan perilaku yang harus tercapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didikan. Tujuan peserta didik merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Benyamin S Bloom, menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*Psychomotoric domain*).

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis

(*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapihan (*responding*), penilaian (*valuting*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perseption*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptiion*), dan kreativitas (*originality*).

“Disamping dari proses belajar, keberhasilan siswa juga dapat dilihat dari hasil belajarnya. Keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar.” (Poerwanti, 2008:7-4)

Dari berbagai pengertian diatas, hasil belajar adalah segala sesuatu yang nampak maupun tidak nampak dalam diri anak yang didapat sejak dimulainya proses pembelajaran sampai hasil kinerja anak saat membuat sesuatu.

## **2.1.2 Kolase sebagai Pembelajaran yang Menghasilkan Kreativitas**

### **2.1.2.1 Pengertian Kolase**

Menurut Solichah dan Ayusari (2017), seni kolase adalah salah satu bidang kesenian berbentuk dua atau tiga dimensi. Kolase pada dasarnya tergolong seni rupa maupun seni lukis. Dapat dikatakan seni lukis karena dalam prosesnya terkadang

diperlukan untuk menggambar pola. Kolase termasuk pada seni rupa karena seni kolase mempunyai bentuk dua atau tiga dimensi.

Kolase merupakan salah satu karya seni rupa dua dimensi. Kolase berasal dari bahasa perancis (*collage*) yang artinya menempel. Kolase adalah kegiatan berkarya seni rupa yang menggabungkan teknik melukis (dengan tangan) dengan menempelkan berbagai bahan pada permukaan bidang dua dimensi atau tiga dimensi. (Soeteja, dkk, 2009)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan seperti kain, kertas, dan kayu. Sedangkan menurut Kamaril (2002:4.59) kolase merupakan pengembangan melukis dengan menempelkan kertas dan menggabungkan kuas dan cat pada lukisan. Sependapat Muharrar (2013:8) kolase merupakan karya seni rupa dibuat dengan cara menempelkan bahan apasaja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya.

Dari berbagai pengertian kolase diatas, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah seni menggambar dan menempel sesuatu untuk menciptakan sesuatu yang baru dan memiliki nilai seni dalam rangka mengekspresikan diri.



Gambar 2.2 Kolase Biji-Bijian

#### 2.1.2.2. Unsur Dasar dan Prinsip Kolase

Sebagai karya seni rupa, kolase memiliki unsur-unsur dasar visual yang dipadukan dalam suatu komposisi untuk mengekspresikan gagasan artistik atau makna tertentu. Menurut Susanto (dalam Muharrar, 2013:24-26) unsur-unsur rupa pada kolase:

a. Titik dan bintik

Titik adalah unit unsur rupa terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang dan lebar sedangkan bintik adalah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada kolase dapat diwujudkan dengan bahan butiran pasir laut sedangkan bintik dapat dibuat dengan bahan seperti kerikil atau biji-bijian yang berukuran kecil.

b. Garis

Garis merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun relatif tidak memiliki lebar, dalam kolase diwujudkan dengan potongan kawat, lidi, batang korek, benang, dsb.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis dan memiliki dimensi panjang serta lebar. Aplikasi unsur bidang pada kolase berupa bidang datar (dua dimensi) dan bidang volume (tiga dimensi).

d. Warna

Warna merupakan unsur rupa sebagai wujud keindahan yang dapat diceraap oleh indra penglihatan manusia. Unsur warna dalam kolase dapat diwujudkan dengan cat, pita/renda, kertas warna, dan kain warna-warni.

e. Bentuk

Bentuk dapat diartikan bangun, rupa, dan wujud. Bentuk dalam pengertian dua dimensi berupa gambar yang tidak bervolume, sedangkan dalam pengertian tiga dimensi memiliki ruang dan volume.

f. Gelap terang

Gelap terang adalah tingkatan *value* yang bisa terjadi antara hitam dan putih atau warna gelap dan terang. Dalam membuat kolase, unsur visual gelap terang sangat penting untuk memberikan penonjolan pada unsur tertentu atau memberikan kesan kontras, ruang, jauh dekat, dan kesan volume atau gempal.

g. Tekstur

Tekstur merupakan nilai, sifat, atau karakter dari permukaan suatu benda, seperti halus, kasar, bergelombang, lembut, lunak, keras, dsb. Tekstur secara visual dibedakan menjadi tekstur nyata (terlihat kasar, diraba kasar) dan tekstur semu (dilihat kasar, diraba halus). Unsur nyata pada kolase berupa kapas, karung goni, kain sutra, ampelas, sabut kelapa, dan karet busa. Sedangkan tekstur semu berupa hasil cetakan irisan blimbing, tekstur koin dan anyaman bambu di kertas.

Dari berbagai unsur kolase yang disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa kolase akan menjadi satu karya seni yang baik dan indah apabila didalamnya terdapat semua unsur-unsur tersebut yang menyatu dan melebur jadi satu dalam bentuk karya seni kolase.

### **2.1.2.3. Peralatan dan Teknik dalam Kolase**

Muharrar (2013:19-21) menyatakan bahwa peralatan dan teknik yang digunakan untuk membuat kolase disesuaikan dengan bahan bakunya karena karakter setiap jenis bahan berbeda. Peralatan utama yang dibutuhkan untuk membuat kolase adalah: (a) alat potong, seperti pisau, gunting, *cutter*, gergaji, tang, dsb; (b) bahan perekat, meliputi lem kertas, perekat vinyl, lem putih/PVC, lem plastik, jarum, dan benang jahit.

Kolase dapat dibuat dengan teknik yang bervariasi seperti: teknik sobek, gunting, potong, rakit, rekat, jahit, dan teknik ikat. Teknik tersebut dapat dikombinasikan dalam pembuatan kolase agar karya yang dihasilkan lebih unik dan menarik. Selain teknik, juga terdapat metode dalam membuat kolase antara lain: tumpang tindih atau saling tutup (*overlapping*), penataan ruang (*spatial arrangement*), repetisi/pengulangan (*repetition*), komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material.

Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan peralatan dan teknik dalam membuat karya kolase sangatlah penting untuk menunjang hasil terbaik dari karya kolase itu sendiri. Alat yang harus ada berupa alat pemotong, dan bahan yang harus ada adalah bahan perekat.

#### **2.1.2.4. Fungsi Kegiatan Pembelajaran Kolase**

Menurut Kristanto dan Haryanto (2014:80-82) terdapat lima fungsi kegiatan pembelajaran kolase sebagai berikut.

##### **1. Fungsi Praktis**

Karya seni rupa yang bersifat individual sebagai media ekspresi, dan sifat pragmatis untuk memenuhi fungsi praktis dan fisik sebagai benda-benda kebutuhan sehari-hari. Alat perabotan rumah dan benda-benda pakai yang indah merupakan contoh dari fungsi praktis meliputi hunian yang nyaman, jenis-jenis perabot rumah tangga, beragam model pakaian, bahkan media komunikasi dan hiburan.

##### **2. Fungsi Edukatif**



Secara tidak langsung penerapan seni dalam pendidikan berupaya membantu mengembangkan fungsi perkembangan anak dalam dirinya sendiri. Yang meliputi kemampuan fisik, daya pikir, daya serap, cita rasa keindahan, dan kreativitas.

### 3. Fungsi Ekpresi

Fungsi ekspresi banyak dijumpai pada seni murni, karena seni murni merupakan penuangan ekspresi yang murni sebagai media diri, bukan dilakukan untuk fungsi seni praktis.

### 4. Fungsi Psikologi

Seni sebagai fungsi psikologis berarti seni sebagai penyalur berbagai permasalahan psikologis yang dialami seseorang. Terapi melalui seni tidak mementingkan nilai tingkat keindahan karya yang dihasilkan, tetapi lebih mementingkan terlaksananya proses penyembuhan pengalaman traumatik dalam diri seseorang.

### 5. Fungsi Sosial

Kehadiran fungsi sosial menyediakan lapangan pekerjaan dan peningkatan taraf hidup melalui pengembangan industri kriya (banyak dijumpai di *art shop* dengan karya kolase, mozaik).

#### **2.1.2.5. Membuat Karya Kolase**

Menurut Muharrar (2013:29) karya kolase dapat dilakukan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar, baik bahan alam maupun sintesis. Dari bahan tersebut memunculkan ide-ide kreatif yang bisa menghasilkan kreasi-kreasi kolase yang unik dan bermanfaat. Selanjutnya, menyusun bahan menurut jenisnya lalu

memotongnya sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan. Kemudian menempelkan bahan-bahan tersebut menurut bentuk dan komposisi yang dikehendaki hingga kolase selesai dan bisa dinikmati hasilnya.

Untuk mendapatkan hasil kolase yang baik, perlu memperhatikan beberapa hal:

- a. Mengusahakan semua bidang tertutup oleh bahan yang ditempelkan (tidak banyak bidang kosong)
- b. Memperhatikan prinsip-prinsip rancangan dalam menyusun bahan.
- c. Menggunakan perekat menurut jenis bahan yang akan ditempel.
- d. Menggunakan bahan yang agak tebal dan kaku untuk bidang dasar yang akan ditempel, misalnya kertas karton, duplex, tripleks, atau bahan lain yang sejenis.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam membuat karya kolase dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan, merancang pola rancangan, kemudian menempelkan bahan ke dalam pola sesuai dengan bentuk dan komposisi yang dikehendaki dengan memperhatikan unsur dasar dan prinsip rancangan kolase sehingga tercipta sebuah kolase yang baik. Setelah sebuah karya tercipta maka akan ada sebuah penilaian untuk menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut dengan menggunakan kriteria-kriteria penilaian yang telah dibuat.

Pemanfaatan seni kolase dapat diaplikasikan untuk menghias atau mendekorasi barang yang biasa kita gunakan sehari-hari seperti kartu ucapan, kotak kado, kotak tisu, cover buku, bingkai foto, dan lain-lain. (Solichah dan Ayusari, 2017)

Solichah dan Ayusari dalam bukunya juga memaparkan berbagai alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat karya seni kolase. Secara umum, bahan-bahan pembuatan kolase yang sering digunakan antara lain:

1) Serutan Kayu

Serutan kayu yang akan digunakan sebaiknya dikeringkan terlebih dahulu agar warna tidak berubah.

2) Kaca

Kaca yang digunakan sebagai bahan pembuatan kolase adalah berupa potongan kaca, baik yang dipotong secara rapi atau berbentuk tidak beraturan.

3) Batu

Batu yang cocok dan biasanya sebagai bahan kolase adalah batu akik karena memiliki bermacam-macam warna.

4) Logam

Logam sebagai bahan kolase sebaiknya dipilih dari bekas-bekas logam yang mudah didapat, seperti seng, kuningan, dan aluminium.

5) Keramik

Keramik mempunyai beragam warna yang variatif. Bekas potongan keramik sisa pembangunan dapat dimanfaatkan untuk membuat kolase.

6) Tempurung (batok kelapa)

Tempurung kelapa yang biasa digunakan yaitu tempurung dari kelapa yang sudah tua atau setengah tua. Cara menggunakannya dengan membersihkan

serabut kelapa dari tempurung (bisa menggunakan ampelas), lalu tempurung tersebut dipotong-potong sesuai kebutuhan.

#### 7) Biji-bijian

Kelebihan menggunakan biji-bijian dalam membuat kolase adalah variasi bentuk, ukuran, warna maupun teksturnya yang banyak. Biji-bijian yang digunakan sebaiknya biji-bijian yang sudah kering agar warna tidak berubah atau ukuran tidak menyusut. Adapun biji yang sering digunakan untuk kolase, yaitu: jagung, kedelai hitam, kedelai coklat, kedelai putih, kacang hijau.

#### 8) Daun-daunan

Daun-daunan merupakan bahan yang paling mudah ditemukan. Pembuatan kolase dapat memanfaatkan daun-daunan yang masih segar ataupun yang sudah kering (telah gugur dari pohonnya). Agar memperoleh hasil terbaik pilihlah daun yang warnanya berbeda-beda. Contoh: daun aster china, daun kenikir, daun markisa, daun teh-tehan.

#### 9) Kulit-kulitan

Kulit-kulit berasal dari kulit buah dan kulit batang tumbuh-tumbuhan. Namun, tidak semua kulit buah dapat dijadikan bahan kolase, demikian pula dengan kulit batang. Semua kulit yang akan digunakan harus dikeringkan dulu, lalu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

#### 10) Kertas lipat warna-warna

Bahan kolase yang digunakan juga bisa berasal dari kertas berwarna dari semua jenis kertas berwarna. Jenis kertas yang bisa digunakan misalnya kertas lipat,

kertas warna, kertas asturo atau kertas bekas sampul, majalah atau poster-poster. Sebelum digunakan sebagai bahan kolase, kertas dipotong-potong sesuai ukuran yang dibutuhkan.

Jika penerapan seni kolase mulai dikembangkan di sekolah setingkat TK dan SD, penggunaan alat perlu diperhatikan dan diawasi agar tidak membahayakan diri mereka. Alat-alat yang umum digunakan untuk kolase berbahan dasar sederhana adalah:

1. Alat pemotong

Alat pemotong yang biasanya digunakan dalam seni kolase adalah gunting, cutter, dan pisau. Alat pemotong digunakan untuk memotong bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat kolase. Usahakan menggunakan alat pemotong yang tajam, agar potongannya lebih rapi.

2. Penggaris

Penggaris dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan pola dasar untuk seni kolase. Penggaris juga dapat digunakan alat bantu memotong bahan agar lebih rapi.

3. Lem

Lem yang biasa digunakan dalam pembuatan seni kolase sederhana adalah lem kertas dan lem kayu. Lem berfungsi untuk menempelkan bahan pada pola yang telah dibuat.

#### 4. Kertas gambar

Pemilihan ukuran kertas juga perlu disesuaikan dengan ukuran pola kolase yang ingin dibuat. Kertas gambar digunakan sebagai alas dan tempat menggambar pola dasar dari seni kolase.

#### 5. Pensil

Pensil digunakan sebagai alat untuk menggambar pola seni kolase pada kertas gambar.

(Solichah dan Ayusari, 2017)

Cara membuat karya seni kolase hampir sama untuk setiap karyanya. Perbedaannya adalah dengan bahan apa yang digunakan untuk membuat kolase, misal kolase dengan kertas lipat atau kolase dengan biji-bijian.

Menurut Muharrar (2013:29) karya kolase dapat dilakukan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar, baik bahan alam maupun sintesis. Dari bahan tersebut memunculkan ide-ide kreatif yang bisa menghasilkan kreasi-kreasi kolase yang unik dan bermanfaat. Selanjutnya, menyusun bahan menurut jenisnya lalu memotongnya sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan. Kemudian menempelkan bahan-bahan tersebut menurut bentuk dan komposisi yang dikehendaki hingga kolase selesai dan bisa dinikmati hasilnya.

Untuk mendapatkan hasil kolase yang baik, perlu memperhatikan beberapa hal:

- a. Mengusahakan semua bidang tertutup oleh bahan yang ditempelkan (tidak banyak bidang kosong)

- b. Memperhatikan prinsip-prinsip rancangan dalam menyusun bahan.
- c. Menggunakan perekat menurut jenis bahan yang akan ditempel.
- d. Menggunakan bahan yang agak tebal dan kaku untuk bidang dasar yang akan ditempel, misalnya kertas karton, duplex, tripleks, atau bahan lain yang sejenis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan membuat karya kolase dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan, merancang pola rancangan, kemudian menempelkan bahan ke dalam pola sesuai dengan bentuk dan komposisi yang dikehendaki dengan memperhatikan unsur dasar dan prinsip rancangan kolase sehingga tercipta sebuah kolase yang baik. Setelah sebuah karya tercipta maka akan ada sebuah penilaian untuk menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut dengan menggunakan kriteria-kriteria penilaian yang telah dibuat.





#### **2.1.2.6. Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa**

Sebelum membahas tentang evaluasi pembelajaran, ada baiknya kita mengetahui apa itu asesmen pembelajaran. Asesmen pembelajaran dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan tentang siswa, baik menyangkut kurikulumnya, program pembelajarannya, iklim sekolah, maupun kebijakan-kebijakan sekolah. Sedangkan evaluasi adalah proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran dengan kriteria tertentu. (Poerwanti, 2008)

Poerwanti juga menyampaikan bahwa instrumen yang digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar, secara umum ada dua macam yaitu test dan non test. Dengan teknik tes, evaluasi dilakukan dengan menguji peserta didik. Sementara dengan menggunakan teknik non tes evaluasi dilakukan tanpa menguji peserta didik.

Dalam evaluasi pembelajaran setiap kemampuan siswa haruslah di evaluasi secara keseluruhan. Kemampuan siswa mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Begitupula dalam evaluasi seni rupa. Tidak hanya kognitif saja yang di evaluasi dengan menggunakan test tertulis. Namun juga kemampuan afektif dan psikomotor juga turut dievaluasi. Munculah asesmen alternatif dengan berbagai jenis evaluasi nontes yang menyertainya untuk melengkapi asesmen sebelumnya yang hanya mengacu pada kemampuan kognitif saja.

McGraw-Hill School Division (2000, dalam Poerwanti, 2008) menyatakan bahwa asesmen alternatif adalah asesmen yang tidak melibatkan suatu tes baku (butir-butir tradisional). Ada berbagai macam asesmen alternatif, antara lain: 1) Asesmen kinerja; 2) observasi & pertanyaan; 3) presentasi & diskusi; 4) proyek & investasi; 5) portofolio & jurnal; 6) wawancara & konferensi; 7) evaluasi diri oleh siswa; 8) tes buatan siswa; 9) pekerjaan rumah.

Asesmen kinerja atau penilaian kerja ialah penilaian kerja yang dilandaskan pada pengamatan selama proses peragaan kemampuan atau pada evaluasi penciptaan produk yang dihasilkan. Dalam pedoman penilaian di SD/MI, dinyatakan bahwa tes kinerja adalah tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan atau tertulis dan proses penilaiannya dilakukan sejak siswa melakukan persiapan, melaksanakan tugas sampai dengan hasil akhir (Depdikbud, 1994: 8)

Teknik Penilaian Unjuk Kerja Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. (Suhelayanti, 2011)

Untuk mengamati unjuk kerja peserta didik dapat menggunakan alat atau instrumen berikut:

- a. Daftar Cek (Check-list) Pengambilan data penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (ya-tidak). Peserta didik mendapat nilai bila kinerja penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Daftar cek dapat digunakan untuk mengamati dan menilai kinerja siswa di luar Kelemahan cara ini ialah penilai hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya

benar-salah, dapat diamatidan tidak dapat diamati, dengan demikian tidak terdapat nilai tengah. Namun nilai cek lebih praktis di gunakan mengamati subyek dalam jumlah besar.

b. Skala Penilaian (Rating Scale) Penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai ujian memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu, karena pemberian nilai secara kontinum di mana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Skala penilaian terentang dari tidak sempurna sampai sangat sempurna. Misalnya: 1 = tidak kompeten, 2 = cukup kompeten, 3 = kompeten dan 4 = sangat kompeten.

c. Rubrik adalah pedoman penskoran. Rubrik analitik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan beberapa kriteria yang di tentukan. Dengan menggunakan rubrik ini dapat dianalisa kelemahan dan kelebihan sseorang siswa terletak pada kriteria yang mana. Rubrik holistik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi smua kriteria untuk rubrik ini salah satu penyebutan yang di gunakan adalah tingkat 1 (tidak memuaska) 2 (cukup memuaskan dengan banyak kekurangan), 3 (memuaskan dengan sedikit kekurangan) dan 4 (superior) [6] Pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama cendrung memakai rubrik analitik dan rubik holistik di guanakan pada tingkat sekolah menengah tingkat atas. Rubrik performansi merupakan suatu rubrik yang berisi komponen-komponen suatu performansi ideal, dan deskriptor dari setiap komponen tersebut. Cara penilaian kinerja ada tiga, yaitu (1) *holistic scoring*, yaitu pemberian skor berdasarkan impresi penilai secara umum terhadap kualitas performansi; (2) *analytic scoring*, yaitu pemberian

skor terhadap aspek-aspek yang berkontribusi terhadap suatu performansi; dan (3) *primary traits scoring*, yaitu pemberian skor berdasarkan beberapa unsur dominan dari suatu performansi. Rubrik biasanya digunakan untuk menskor respon / jawaban siswa terhadap pertanyaan open ended. Rubrik juga dapat digunakan untuk menilai kinerja siswa. Menurut hidden dan Spears, rubrik merupakan skala tingkatan yang digunakan untuk menilai ulisan siswa terhadap open ended.

Skala	1	2	3	4
Kriteria				
.....				
.....				
.....				
.....				

Tabel 2.1 Contoh Rubrik Penilaian

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat rubrik penilaian unjuk kerja yaitu:

1. Jenis kriteria

Perlu di pertimbangkan bahwa terlalu banyak kriteria yang di pertimbangkan akan banyak memakan waktu untuk penyekoran. Tetapi jika kriteria yang diinginkan terlalu sedikit, mungkin hasil yang diperoleh tidak akan cukup unyuk memberikan informasi dalam memperbaiki unjuk kerja siswa

2. Sub kriteria

3. Skala penilaian. Dalam skala penilaian perlu dipertimbangkan bahwa semakin besar skala akan banyak memakan waktu. Untuk tujuan penilaian umumnya skala genap lebih disarankan. Skala ganjil memuat nilai tengah yang nyata. Skala penilaian yang disarankan adalah 5 (1-5) atau skala 6 (1-6)
4. Membagi skala untuk batasan memenuhi dan tidak memenuhi. Misalnya pada skala 5 (1-5), skala 1&2 dapat dianggap sebagai unjuk kerja yang tidak memenuhi, 3 cukup memenuhi, 4 -5 baik dan 6 sangat baik.
5. Deskripsi untuk tingkat penampilan yang berbeda baik dalam bahasa yang digunakan maupun deskripsi semua sub kriteria.
6. Menghitung skor. Berdasarkan rubrik yang sudah dibuat dapat di nilai tugas unjuk kerja siswa. Skor yang di peroleh masih harus di rubah dalam skala angka yang di terapkan (misal dalam bentuk 0-100, ada hal yang harus di perhatikan ialah bobot pertanyaan, apakah bobot dari masing-masing penampilan atau pertanyaan sama atau berbeda? Dan cara menghitung, bagaimana menghitung skor dari yang di peroleh.

Dalam penilaian membuat karya kolase, akan menggunakan teknik penilaian rubrik dengan kriteri-kriteria tertentu. Contoh rubrik yang digunakan dalam penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Fratnya Puspita Dewi pada tahun 2014.

### Rubrik Penilaian Kreativitas Anak

No	Aspek yang diamati	Keterangan	Skor
1	Kelancaran	Jika anak secara mandiri mampu membuat bentuk tempelan dari bahan kolase dengan bervariasi	(4)
		Jika anak secara mandiri mampu membuat bentuk tempelan dari bahan kolase	(3)
		Jika anak hanya mampu membuat bentuk tempelan dari bahan kolase tertentu	(2)
		Jika anak tidak bisa membuat bentuk tempelan dari bahan kolase	(1)
2	Kelenturan	Jika anak mampu mengkombinasikan lebih dari tiga bahan dalam membuat kolase	(4)
		Jika anak mengkombinasikan tiga bahan dalam membuat kolase	(3)
		Jika anak menempel dua bahan dalam membuat kolase	(2)
		Jika anak menempel satu bahan dalam membuat kolase	(1)
3	Keaslian	Jika anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan lainnya	(4)
		Jika anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih sama dengan teman lainnya	(3)
		Jika anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih dengan bantuan	(2)
		Jika anak belum mampu membuat hasil karya dalam kegiatan kolase	(1)
4	Elaborasi	Jika anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya dengan terperinci	(4)
		Jika anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya	(3)
		Jika anak mampu mengkomunikasikan tetapi belum bisa mengembangkan ide terhadap hasil karyanya	(2)
		Jika anak tidak mampu sama sekali mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya	(1)

Tabel 2.2 Contoh Rubrik Kreativitas

## 2.1.3 Media Pembelajaran

### 2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:7), media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin,

merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "*tengah, perantara, atau pengantar*". (Asyhar, 2012:4)

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu "*instruction*". Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. (Asyhar, 2012:6)

Dengan memahami kedua kata tersebut, maka akan dapat membantu kita dalam memberikan pengertian tentang istilah media pembelajaran. Selanjutnya Asyhar menyatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. (Asyhar, 2012:7)

Menurut Sumantri (2015:304) media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah dasar pada khususnya. Selain itu, media juga merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar siswa.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara (hal/benda) yang berada diantara satu individu (pendidik) dengan individu lain (peserta didik) dalam proses belajar agar lebih mudah dalam mencapai tujuan belajar.

### **2.1.3.2. Kriteria Media Pembelajaran**

Asyhar (2012) menjelaskan bahwa memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan dengan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut.

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih disini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar, belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 7) Berkualitas baik. Kriteria media salah satunya secara umum adalah harus berkualitas baik.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan belajar kurang kondusif.

### **2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012:29-40) media pembelajaran memiliki banyak fungsi, sebagaimana diuraikan di bawah ini:



1. Media sebagai sumber belajar.

Melalui media pendidikan siswa memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. Fungsi semantik.

Semantik berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Untuk itu diperlukan media seperti kamus, glossary atau narasumber. Melalui media pembaca dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah. Pada konteks tersebut media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.

3. Fungsi manipulatif.

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya serta sulit diakses.

4. Fungsi Fiksatif.

Fungsi fiktif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

#### 5. Fungsi distributif.

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

#### 6. Fungsi Psikologis.

Dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu

1. Fungsi atensi (mengambil perhatian).
2. Fungsi afektif (menggugah perasaan).
3. Fungsi kognitif (memberikan pengetahuan).
4. Fungsi psikomotorik yang bersifat fisik.
5. Fungsi imajinatif (meningkatkan daya imajinasi siswa).
6. Fungsi motivasi (membangkitkan minat belajar).
7. Fungsi Sosio-Kultural.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan perbedaan latar belakang adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berpotensi menimbulkan konflik antarsiswa.

#### 2.1.3.4 Jenis Media Pembelajaran

Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Azhar Arsyad (2013: 38) mengelompokkan media ke dalam lima jenis sebagai berikut.

- a) Media berbasis manusia, yakni guru, instruktur.
- b) Media berbasis cetak, yakni buku, lembaran lepas, modul.
- c) Media berbasis visual, yakni buku, bagan, grafik.
- d) Media berbasis audio visual, yakni video, film, televisi.
- e) Media berbasis komputer, yakni interaktif video.

Sedangkan Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013: 39) membagi media ke dalam delapan jenis media, yaitu (a) media cetakan; (b) media pajang; (c) *Overhead transparencies*; (d) rekaman audiotape; (e) seri slide dan filmstrip; (f) penyajian *multi-image*; (g) rekaman video dan film hidup; serta (h) computer.

Dari berbagai penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pembelajaran apa yang akan dilakukan. Setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Oleh karenanya, hendaknya dapat cermat dalam memilih media yang sesuai untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan.

#### 2.1.4 Buku Panduan

Menurut Sumantri (2015:312) foto/gambar termasuk dalam media berbasis visual. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi.

Menurut Arsyad (2002, dalam Sumantri, 2015) dalam proses penataan elemen-elemen dalam visualisasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip tertentu, antara lain:

- a. Kesederhanaan. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu
- b. Keterpaduan. Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antar elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama.
- c. Penekanan. Visualisasi yang disajikan perlu penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.
- d. Keseimbangan
- e. Bentuk. Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.
- f. Garis. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-uruta khusus.
- g. Tekstur. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

- h. Warna. Warna merupakan unsur visual yang penting, perlu perhatian dalam penggunaannya agar diperoleh dampak yang baik.

Buku panduan menurut Santoso dkk (DKV Adiwarna, 2015: 4) adalah buku yang menyajikan informasi dan petunjuk dengan memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sedang Effendi (dalam Hidayat Digital Library, 2017) berpendapat buku panduan adalah buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap.

Dari pengertian diatas, buku panduan bisa menjadi media pembelajaran yang berisi arahan dan berbagai petunjuk dalam melakukan sesuatu atau membuat sesuatu dalam rangka memberi kemudahan kepada pembacanya.

## **2.2 Kajian Empiris**

Kajian empiris dalam penelitian ini berupa berbagai penelitian yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti telah menemukan berbagai penelitian yang mendukung penelitian yang akan dilakukan. Berbagai penelitian tersebut didapat mulai dari tingkat kanak-kanak sampai pendidikan tinggi. Beberapa penelitian nasional dan internasional yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pendidikan seni dapat membentuk insan yang humanis. Sutiyono dalam jurnal Cakrawala Pendidikan Volume XXXI No. 1 tahun 2012 yang berjudul “Reposisi Pendidikan Seni sebagai Sentra Pembentukan Insan Humanis” dengan hasil bahwa melalui proses pembelajaran seni, para mahasiswa dibawa langsung pada pencapaian tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pentingnya pendidikan seni untuk anak di jenjang sekolah dasar. Grace Hwang Lynch dalam jurnalnya yang berjudul “The Importance of Art in Child Development” pun menyebutkan bahwa *when kids are encouraged to express themselves and take risks in creating art, they develop a sense of innovation that will be important in their adult lives.*

Pendidikan seni amatlah penting dan perlu untuk ditunjang dalam pelaksanaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Atip Nurharini pada tahun 2007, dengan judul “Membangun Moralitas Seni Melalui Pendidikan” pada jurnal Pendidikan Dasar Volume 1 Nomor 1 tahun 2010, menyebutkan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk membina perkembangan emosi siswa sejak dini. Perkembangan emosi yang sehat sangat terkait dengan kualitas kehidupan ekspresifnya. Hal itu pula berpengaruh terhadap daya kreativitas anak itu sendiri.

Harlan E. Hoffa pun menjabarkan tentang bagaimana pendidikan seni yang baik untuk anak di sekolah dasar. *“Art education in the elementary school should be oriented toward a strengthening of the child's perceptual acuity, his aesthetic sensibilities, his creative energies, and his expressive capacities through their unique merger in that which we call the art experience”.* Pernyataan di atas terdapat di jurnal *National Art Education Association* yang berjudul *“Who Should Teach Art in the Elementary School and Where?”*

Pendidikan seni tidak akan dapat dilepaskan dengan daya cipta dan kreativitas anak. Melalui seni lah, daya cipta dan kreativitas anak dapat dirangsang, bahkan dikembangkan secara optimal. Faizah Septianingrum pada tahun 2012 melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas

Siswa dalam Menggambar Motif Batik dengan Metode Discovery-Inquiry”. Penerapan model discovery-inquiry dapat meningkatkan kreativitas menggambar motif batik pada siswa kelas VIIA 2 SMP N 2 Simo Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya kreativitas menggambar motif batik siswa yang tidak lagi mencontoh motif lain dalam menggambar. Siswa mampu menemukan ide sesuai dengan sumber ide yang digunakannya dan mengembangkannya menurut kreativitasnya masing-masing.

N. Sugiartawan, A.A.I.N Marhaeni, W. Lasmawan dalam jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha volume 4 tahun 2014 yang judul “Pengubahan pola sikap meniru dan apresiasi karya seni melalui pengembangan daya cipta berbasis pengolahan barang bekas dengan teknik kolase”. Dalam penelitiannya Sugiawan,dkk menemukan bahwa dengan mengolah barang bekas dengan teknik kolase akan mampu mengolah rasa dan kepekaan siswa terhadap bentuk-bentuk yang ada di lingkungannya untuk ditata sedemikian rupa sehingga dapat merangsang perkembangan daya cipta siswa dalam berkarya seni. Jadi dengan bahan yang tidak seberapa, namun jika diolah dengan baik, maka akan dapat berdampak baik untuk anak. Seperti halnya olahan barang bekas untuk kolase dapat merangsang daya cipta anak.

Hasil yang sama juga didapat oleh Irawati pada tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kolase dari Daun Nangka di Taman Kanak Kanak Azarah Ma’arif Pariaman”. Kolase dapat merangsang daya cipta atau kreatiivitas anak. Tidak hanya olahan bahan bekas, namun juga dapat menggunakan bahan alam untuk emmbuat kolase. Hasil penelitian Irawati

menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat melalui kolase dari daun angka. Agar tujuan pengembangan kreativitas dapat tercapai optimal, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK. Melalui bermain dengan menggunakan kreativitas anak dan melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan pengalaman bagi anak. Berbagai strategi memang diperlukan agar proses belajar mengajar menjadi berhasil.

Melengkapi penelitian yang dilakukan oleh Irawati diatas, Ayuk Kristiani pada tahun 2015 melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain kolase pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian terlihat lebih spesifik lagi. Kemampuan motorik halus anak dapat dikembangkan melalui permainan kolase dengan menggunakan media biji-bijian, ampas kelapa dan guntingan kertas warna warni pada anak-anak TK A.

Pembelajaran kolase dan kreativitas juga ditemukan di penelitian Fratnya Puspita Dewi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman”. Dalam penelitiannya, Fratnya menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan kolase menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, memilih bahan dan warna yang cocok, bebas menggunting, menyobek, memotong dan menggulung bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak.



Sejalan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Ayu S. P. D., I Wyn. Darsana., dan IB. Surya Manuaba dalam jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha volume 2 no 1 tahun 2014 yang berjudul “Metode Pemberian Tugas melalui Kegiatan Kolase Berbantuan Media Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak” dengan hasil bahwa penerapan metode pemberian tugas dan media alam dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B semester II PAUD KumaraLoka Denpasar, dan oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

Anak-anak SD pun juga sangat membutuhkan pendidikan seni. Penelitian yang dilakukan oleh Al Fisqy Kayyasa Amaliyyah dalam jurnal Penelitian universitas Lampung tahun 2015 yang berjudul “*Learning Art and Culture Uses Scientific Approach in Pelita Bangsa Elementary School Bandar Lampung on 2014/2012 Academic Year*” dengan hasil : *The results of the learning process using the cultural art scientific approach students and teachers to work together well, the atmosphere is more active and fun classes, students are much easier to understand the learning material.*

Dalam setiap pembelajaran di sekolah, pasti tidak terlepas dengan metode maupun media dalam rangka menunjang pembelajaran itu sendiri sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Naisah dalam artikel penelitian tahun 2013 yang berjudul “Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar” dengan hasil : Melalui tindakan pendekatan inkuiri dimana guru

sebagai fasilitator untuk membimbing siswa secara mandiri sehingga siswa dapat menemukan sendiri ide-ide dan dapat mengembangkan daya kreativitas siswa sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa tertekan.

Selain metode, media pun amat penting untuk memudahkan siswa mengikuti pembelajaran. Yuliana, Syakir Mahid, dan Widyastuti dalam Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 4 No. 2 yang berjudul “Penggunaan Buku panduan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD Inprea Sipayo Kecamatan Sidoan Kabupaten Parigi Moutong” menjelaskan hasil penelitiannya tentang media buku panduan. Hasil penelitiannya adalah penggunaan media buku panduan dalam pembelajaran, dapat menyalurkan pesan dan maksud kepada siswa sehingga menurut peneliti itu dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi tidak terdapat kekeliruan. Hal-hal yang demikianlah yang membuat siswa menjadi senang sehingga mengikuti penuh proses pembelajaran.

Selain itu, dalam Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 1 No. 3, Yahya, Dwi Septiwiharti, dan Imranjuga memaparkan hasil penelitiannya. Penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran PKn melalui Media Buku panduan di SD Inpres Posona Kecamatan Kasimbar” tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan alat peraga berupa media buku panduan cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian, kreatifitas dan inovatif dalam menyelesaikan tugas atau lembar kerja siswa sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh Lisca Yusvi Nur Amalia dan Nurhenti D Simatupang. Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan diketahui bahwa media buku panduan layak digunakan untuk pengembangan kreativitas menggambar anak di RA/TK. Kelayakan uji coba skala kecil termasuk dalam kategori “sangat valid” (96,5%), uji coba skala besar termasuk kategori “sangat valid”(95,27), ahli materi termasuk kategori “valid” (80%), ahli media termasuk kategori “valid”(77,7%). Berdasarkan hasil penilaian dari LKPD anak, media buku panduan menggambar dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kreativitas anak.

Penelitian Tutut Lispriana tahun 2017 dengan judul ‘Pengembangan Buku Panduan Menggambar Figuratif Berbasis Tangram Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar’. Hasil penelitian menunjukkan bahwa isi buku panduan sebagai buku penunjang menggambar figuratif dapat juga sebagai buku untuk mengembangkan kreativitas yang digunakan untuk anak sekolah dasar siswa usia 7 sampai 11. Dengan adanya hal tersebut, diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran menggambar dengan sajian yang memotivasi anak untuk mempelajari buku panduan tersebut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2015: 407) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Namun metode penelitian juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dll. Pada penelitian ini, yang dikembangkan yaitu media buku panduan membuat kolase untuk pembelajaran SBK di kelas III SDN Sekaran 02.

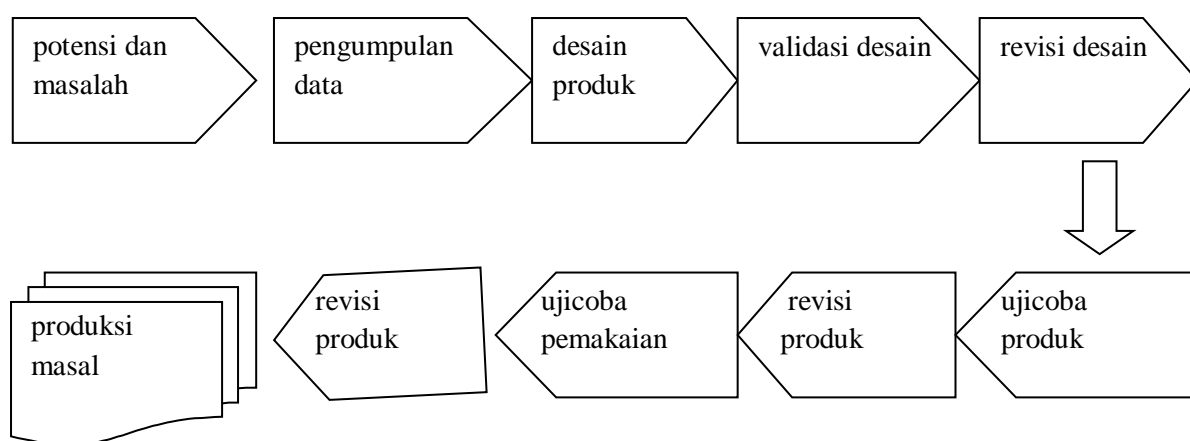
Produk dalam penelitian ini adalah sebuah buku panduan yang memuat berbagai karya kolase beserta alat, bahan, dan cara pembuatannya sesuai dengan tema dan materi pembelajaran.

Produk akan diuji oleh ahli media dan ahli materi dalam rangka menilai kelayakan media agar dapat digunakan oleh subyek penelitian. Selanjutnya media akan dinilai lebih lanjut setelah pengujian media yang dilakukan pada kelompok kecil dan uji coba media pada kelompok besar sesuai subyek penelitian.

### 3.2 Sistematika Pengembangan

Sistematika pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2015: 409).

Langkah-langkah pengembangan tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.



Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian Pengembangan

#### 1. Identifikasi Masalah

Semua penelitian berangkat dari potensi atau masalah yang diberikan. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi. Peneliti mengidentifikasi masalah melalui observasi selama PPL (Praktik Pekerjaan Lapangan) di SDN Sekaran 02. Permasalahan muncul pada pembelajaran SBK di kelas III SDN Sekaran 02. Mulai dari kurangnya media yang digunakan guru saat proses pembelajaran, sampai dengan rendahnya kreativitas anak dalam membuat karya kolase dan rendahnya hasil belajar kolase. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi

bahwa masalah yang paling penting untuk di selesaikan adalah terkait media pembelajaran untuk materi kolase kelas III.

## 2. Pengumpulan informasi

Pengumpulan informais sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini, yang penting untuk dilakukan adalah melakukan wawancara dan observasi selama pembelajaran berlangsung. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap produk yang akan dikembangkan. Untuk mengumpulkan informasi lanjutan yang dibutuhkan, maka peneliti membuat angket analisi kebutuhan guru dan siswa kelas III SDN Sekaran 02. Angket ini mengacu pada bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas III SDN Sekaran 02 terhadap media pembelajaran SBK materi kolase.

## 3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain media yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran SBK materi kolase. Media ini harus memuat bagaimana dan apa itu kolase. Peneliti merancang media buku panduan berisi materi berupa alat dan bahan, juga cara membuat, serta gambar kolase.

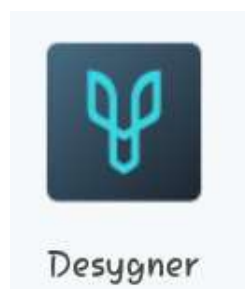
Pengembangan desain media buku panduan ini menggunakan bantuan aplikasi yang bernama “*Desygner*”. Dalam aplikasi ini media di desain sedemikian rupa sehingga tampilan menjadi menarik dan sesuai harapan.

Langkah-langkah dalam pengembangan media buku panduan, yaitu:

- a) Menentukan tema kolase yang akan dibuat media.

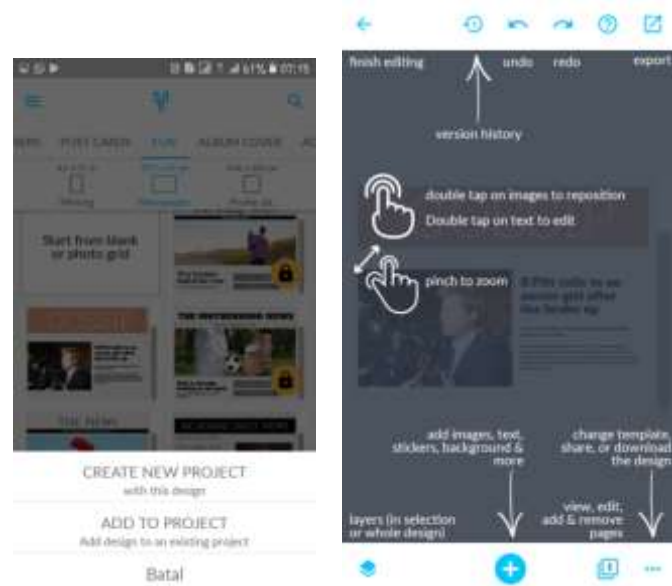
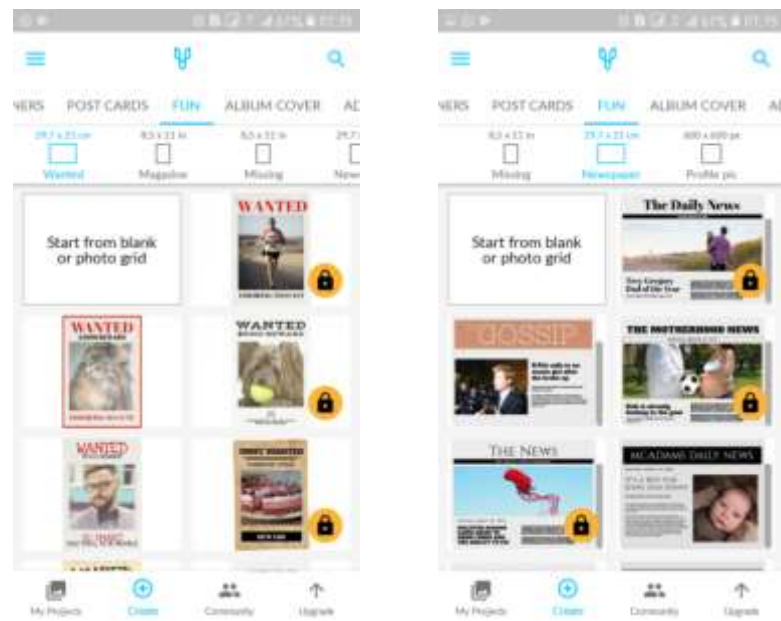
Peneliti menentukan media kolase bertema bunga dengan bahan-bahan dari alam (biji, daun, bunga, dll)

- b) Membuat rancangan setiap halaman buku dari sampul sampai halaman-halaman berikutnya.
- c) Membuat desain dengan aplikasi “*Desygner*”.

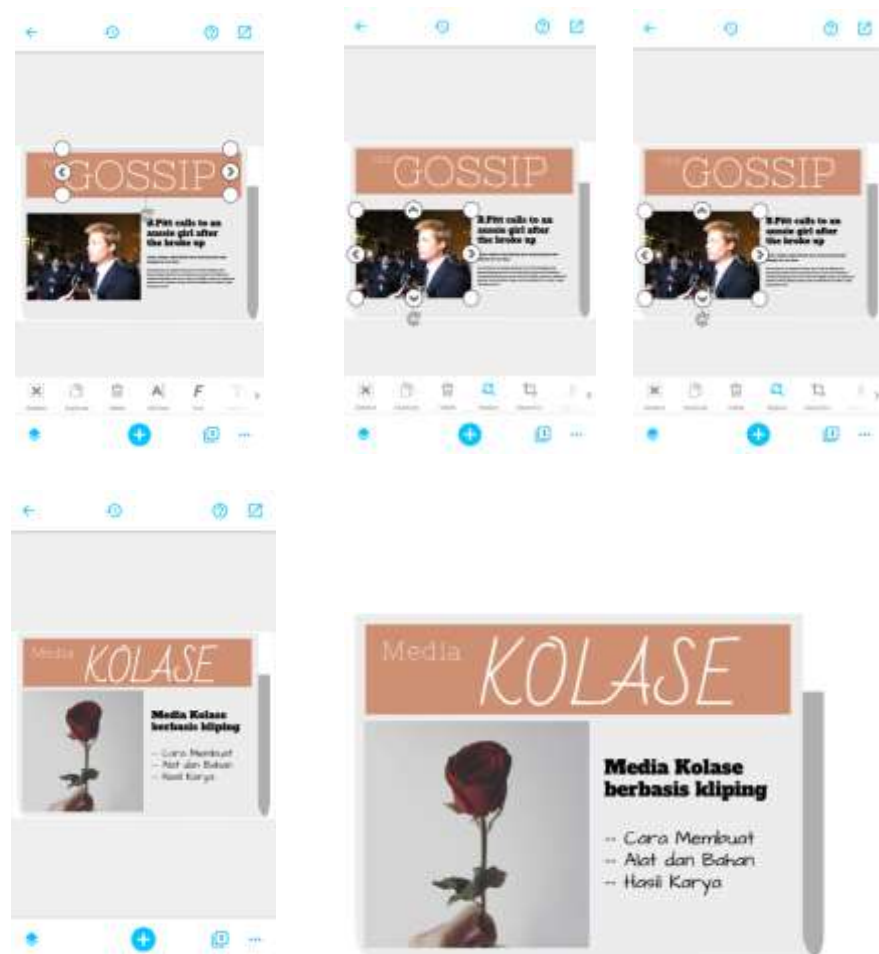


desygner

Remember a kitten smiles every time  
someone creates something beautiful.







Gambar 3.2 Aplikasi Desyger

#### 4. Validasi Desain

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi desain. Merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional tanpa uji coba di lapangan. Dapat dilakukan oleh beberapa pakar di bidangnya untuk menilai desain produk. Para pakar diminta memberi masukan yang dijadikan dasar perbaikan desain.

Dalam tahap ini, peneliti mengadakan validasi desain dengan meminta pakar seni dan pakar media untuk menilai desain media buku panduan kolase dan memberi masukan yang dapat menjadi perbaikan untuk desain tersebut. Peneliti merencanakan kedua validator ini adalah dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

#### 5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh pakar, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar. Dalam tahap ini, peneliti melakukan perbaikan yang menjadi kekurangan dari desain produk dan menambahkan masukan dari validator/ para pakar penilai desain produk.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah melaksanakan revisi desain, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan pada kelompok terbatas (sampel dari populasi). Begitu revisi produk selesai, maka akan dilanjutkan dengan pengujian sampel dari populasi.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: a) uji coba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, c) data untuk merevisi produk dapat dijangkau melalui pengguna atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

Dari uji coba produk pada kelompok terbatas, maka akan diketahui kekurangan dan kelebihan apa saja yang didapatkan. Sehingga peneliti akan memperbaikinya, yang selanjutnya akan digunakan untuk uji coba produk pemakaian.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah merevisi produk dilakukan, perlu diadakan uji coba terhadap kelompok populasi. Kelompok populasi yaitu kelas III SDN Sekaran 02 yang berjumlah 18 siswa.

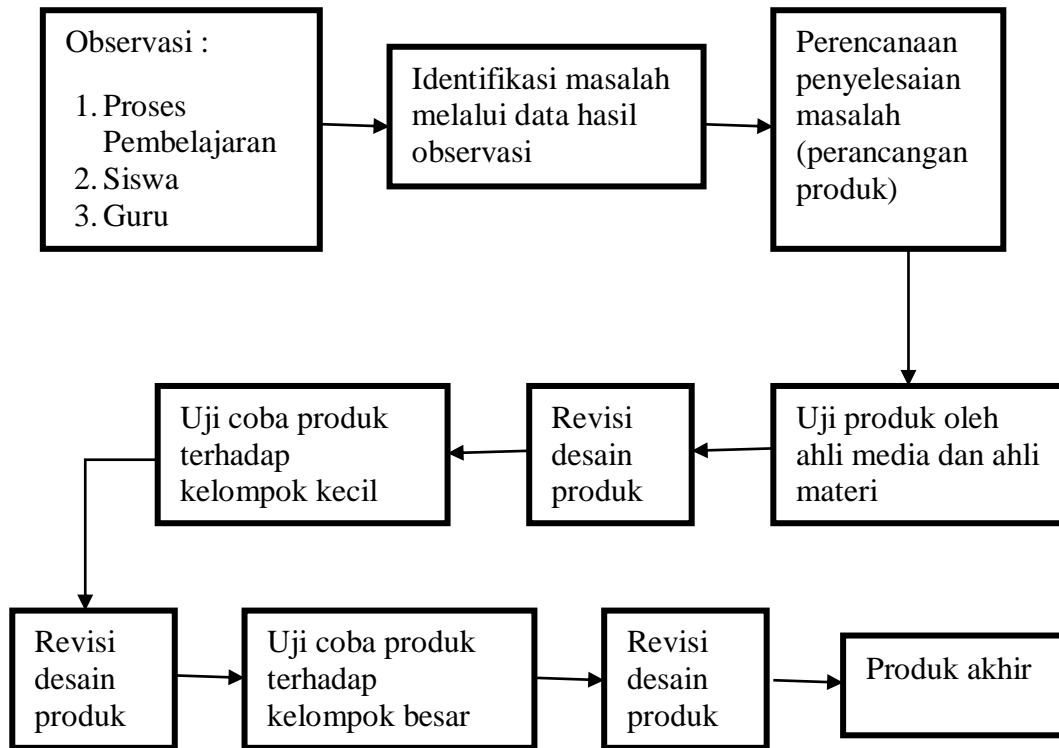
#### 9. Revisi Produk Tahap Akhir

Setelah melakukan uji coba produk terhadap kelompok populasi, selanjutnya dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diperoleh. Masukan dari guru kelas, maupun dari para ahli yang mendukung.

#### 10. Produksi Masal.

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan produksi massal dari produk yang dikembangkan merupakan wujud nyata dari kebermanfaatan media yang dikembangkan untuk masyarakat luas, khususnya siswa di SDN Sekaran 02.

### 3.3. Prosedur Penelitian



Gambar 3.3 Bagan Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini diawali dengan dilakukannya observasi terhadap proses pembelajaran yang ada di kelas. Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti membatasi masalah menjadi satu masalah pokok yaitu media pembelajaran dalam pelajaran SBK materi kolase di kelas III SDN Sekaran 02. Tahap-tahap penelitian yang peneliti lakukan yaitu:

1. Observasi
2. Identifikasi masalah
3. Perancangan produk
4. Uji ahli media dan ahli materi

5. Revisi produk
6. Uji coba kelompok kecil
7. Revisi produk
8. Uji coba kelompok besar
9. Revisi produk
10. Produk akhir

### **3.4 Subyek, Lokasi, dan Waktu Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini terdiri dari siswa, guru, pakar/ahli dan peneliti.

#### **1. Siswa**

Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang pada tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Sekaran 02. Berjumlah 18 (delapan belas) siswa, terdiri dari 12 (dua belas) siswa laki-laki dan 6 (enam) siswa perempuan.

#### **2. Guru**

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru Kelas III SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang pada tahun ajaran 2017/2018. Guru berperan sebagai subjek penelitian karena guru berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran SBK materi kolase menggunakan produk media buku panduan yang telah dibuat oleh peneliti.

### 3. Pakar/ahli

Pakar/ahli berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian. Pakar/ahli yang menjadi subjek penelitian ini adalah pakar/ahli dibidang media dan dibidang seni rupa. Pakar/ahli yang digunakan peneliti adalah Akaat Hasjiandito, M.Pd., dosen jurusan PG-PAUD FIP Unnes dan Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., dosen seni di jurusan PGSD FIP Unnes.

### 4. Peneliti

Peneliti menjadi subjek penelitian karena peneliti berperan dalam proses pengembangan produk penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Sekaran 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang pada saat pengumpulan informasi dan uji coba produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017- Oktober 2018

## **3.5 Variabel Penelitian**

Variabel bebas dari penelitian ini adalah media buku panduan. Variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar kolase siswa kelas III SDN Sekaran 02 Semarang.

## **3.6 Populasi dan Sampel Penelitian**

### **3.6.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Sekaran 02 Semarang.

### **3.6.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010: 62). Penelitian menggunakan sampel jenuh yaitu seluruh populasi siswa kelas III SDN Sekaran 02 Semarang.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang perlu diperhatikan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 193) terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Sugiyono juga menambahkan bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, wawancara dan observasi terstruktur. (Sugiyono, 2015)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan non tes.

#### **3.7.1 Teknik Tes**

Menurut Sanjaya (2008:235) tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi.

Pengumpulan data dengan tes dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan kepada subjek yang diteliti untuk dijawab. Pengumpulan data dengan

tes atau uji coba dapat dilakukan pada saat pengujian produk yang bukan barang. (Sugiyono, 2015)

### **3.7.1.1 Tes Tertulis**

Amir Daien Indrakusuma dalam Arikunto (2013) menyatakan bahwa tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Secara umum, tes dapat dikerjakan secara tertulis dan secara lisan. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis baik dalam hal soal maupun jawabannya. (Endang P, 4-9)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media yang dikembangkan. Pedoman penskoran tes tersebut dengan kunci jawaban yang sesuai dengan bobot skor yang berbeda-beda di setiap indikator.

### **3.7.2 Teknik Nontes**

#### **3.7.2.1 Observasi**

Observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang, atau proses kerja suatu produk di tempat pada saat dilakukannya penelitian. (Sugiyono, 2015)



Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015: 203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta), dan *non-participant observation* (Sugiyono, 2015: 204)

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan bersamaan dengan observasi pada saat Praktik Pekerjaan Lapangan (PPL) di SDN Sekaran 02. Untuk instrumen dan olah data menggunakan instrumen yang telah disepakati saat PPL. Hasil observasi selanjutnya disajikan dalam bentuk narasi dan di pelajari lebih lanjut untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan.

Observasi juga dilakukan pada saat pelaksanaan uji coba produk untuk sampel maupun populasi penelitian. Observasi ini bertujuan untuk hasil belajar siswa saat pembelajaran dengan media buku panduan yang dikembangkan.

### **3.7.2.2 Kuesioner (Angket)**

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan

bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2015:199).

Sedangkan menurut Sukmadinata (2013: 219) menjelaskan bahwa angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden).

Prinsip penulisan angket menyangkut beberapa aspek yaitu: isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan mudah, pertanyaan tertutup terbuka, negatif-positif, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan hal-hal yang sudah lupa, pertanyaan tidak mengarahkan, panjang pertanyaan, urutan pertanyaan, prinsip pengukuran, dan penampilan fisik angket. (Sugiyono, 2015)

Instrument angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi untuk menguji kelayakan, tanggapan guru dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media buku panduan yang dikembangkan.

### **3.7.2.3 Wawancara**

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis – garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2015:197).

Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan

apa yang diceritakan oleh responden. Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden tersebut, maka peneliti dapat mengajukan berbagai pertanyaan berikutnya yang lebih terarah pada suatu tujuan (Sugiyono, 2015:198).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas III SDN Sekaran 02. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dalam mata pelajaran SBK di kelas III SDN Sekaran 02. Wawancara hanya dilakukan dengan guru kelas agar informasi yang didapatkan lebih terfokus.

#### **3.7.2.4 Dokumentasi**

Arikunto (2010: 274) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sugiyono (2015: 329) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Data dokumentasi diambil dari setiap langkah pelaksanaan dari penelitian ini. Setiap langkah penelitian pengembangan di dokumentasikan dengan pembuatan gambar/foto, maupun rekaman ataupun video audiovisual. Selain data tersebut, data dokumentasi dapat juga diambil dari data pembelajaran yang masih disimpan oleh guru kelas III SDN Sekaran 02, misalnya data presensi dan hasil belajar siswa di sekolah.

### 3.7.2.5 Rubrik Penilaian Karya Kolase

Rubrik ini dibuat dalam rangka menilai hasil karya siswa. Dari hasil karya tersebut dapat menunjukkan juga bagaimana hasil belajar siswa dalam membuat karya kolase.

Kriteria Penilaian:

- a. Jika deskriptor tidak tampak, maka diberi skor 0
  - b. Jika deskriptor tampak 1, maka diberi skor 1
  - c. Jika deskriptor tampak 2, maka diberi skor 2
  - d. Jika deskriptor tampak 3, maka diberi skor 3
  - e. Jika deskriptor tampak 4, maka diberi skor 4
- (Rusman, 2013: 100)

No	Aspek (Indikator)	Deskriptor	Cek	Skor
1	Memilih gambar kolase dari apa yang ada di sekitar	a. Mengamati media buku panduan dan lingkungan sekitar.		
		b. Menggambar pola kolase.		
		c. Adanya variasi gambar.		
		d. Gambar memenuhi kertas gambar kolase.		
2	Penempelan biji dan bahan lain untuk kolase	a. Terdapat variasi warna		
		b. Terdapat variasi bahan yang digunakan		
		c. Menempel sesuai pola		
		d. Menempel dengan rapi		

Tabel 3.1 Penilaian Karya Kolase

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Komalasari, 2013: 159)

Berikut adalah keterangan lebih detail mengenai data dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini.

No	Variabel	Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Subjek Penelitian
1.	Kelayakan media buku panduan kolase	Penilaian ahli media	Angket	Lembar Angket	Ahli media
		Penilaian ahli materi	Angket	Lembar Angket	Ahli materi
2.	Kefektifan media	Tanggapan guru	Angket	Angket	Guru
		Tanggapan siswa	Angket	Angket	Siswa
			Wawancara	Pedoman wawancara	Siswa
		Hasil karya siswa	Non tes	Rubrik Karya Kolase	Siswa
Hasil belajar siswa	Tes	Tes Tertulis	Siswa		
3.	Aktivitas	Aktivitas siswa	Observasi	Lembar	Siswa

	siswa			observasi	
			Dokumentasi	Dokumen- tasi	Siswa

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

### 3.8. Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Instrumen

#### 3.8.1 Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, dan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2012: 173).

Jika data yang dihasilkan dari sebuah instrumen valid, maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut valid, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau sesuai keadaan sesungguhnya. (Arikunto, 2013: 73)

##### 3.8.1.1 Validitas Angket

Validitas angket diuji dengan validitas isi dan validitas konstruk. Sugiyono (2013: 182) menjelaskan bahwa pengujian instrumen dapat dilakukan melalui validitas isi dengan cara membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

##### 3.8.1.2 Validitas Tes Tertulis

Dalam uji coba tes kognitif menggunakan soal pilihan ganda (soal bentuk objektif). Menurut Arikunto (2010:326-327) validitas instrumen untuk soal bentuk objektif dengan 1 (bagi item yang benar) dan 0 (item yang dijawab salah) dapat dihitung menggunakan rumus korelasi biserial:

$$\gamma_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$\gamma_{pbi}$  = koefisien korelasi biserial

$M_p$  = rerata skor dari subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

$M_t$  = rerata skor total

$S_t$  = standar deviasi

P = proporsi siswa yang menjawab benar

$$(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}})$$

q = proporsi siswa yang menjawab salah (q=1-p)

Pengujian validitas dari butir soalpilihan ganda penelitian dilakukan dengan rumus Point Biserial melalui bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Uji coba instrumen ini peneliti menghitung r hitung dari skor jawaban tiap responden pada setiap butir soal yang dikemudian dibandingkan dengan r tabel. Jumlah responden dalam uji coba instrumen yaitu 27 maka didapatkan r tabel yaitu 0,381 dengan tingkat kesalahan 0,05. Pernyataan dikatakan valid apabila nilai r hitung  $\geq$  r tabel.

### 3.8.1.3 Validitas Rubrik Hasil Karya Kolase

Instrumenrubrik penilaiajuanjuk kerja diuji dengan menggunakan validitas isi. Dengan cara membandingkan rubrik penilaian unjuk kerja dengaindikator, dan materi pelajaran. Indikator yang harus dikuasai oleh siswa yaitu membuat pola gambar kolase sesuai motif daerah, menempel biji sesuai polam, dan membuat

susunan warna kolase yang beragam dan indah. Instrumen penilaian tes unjuk kerja sudah sesuai dengan indikator, dan materi yang harus dicapai sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penilaian tes unjuk kerja memiliki derajat validitas yang tinggi.

### 3.8.2 Reliabilitas Intrumen

Reliabilitas adalah kemantapan alat ukur dalam pengertian bahwa alat ukur tersebut dapat diandalkan atau memiliki keajegan hasil. (Poerwanti, 2008:4-38). Instrumen yang reliabel ialah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012: 173).

Berikut adalah rumus yang dapat digunakan dalam mengolah data reliabilitas instrumen.

#### Rumus KR. 20 (Kuder Richardson):

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Dimana :

k = jumlah item dalam instrumen

$p_i$  = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

$q_i$  = 1- $p_i$

$s^2_i$  = varians total (Sugiyono, 2015)

### 3.8.3 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks



kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,00 (Arikunto, 2013:223).

$$\text{Rumus taraf kesukaran: } P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Tingkat kesukaran soal dapat menggunakan tolak ukur sebagai berikut:

Interval	Kriteria
0,00 < P , 0,30	Sukar
0,31 < P < 0,70	Sedang
0,71 < P < 1,00	Mudah

Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Kesukaran

### 3.8.4 Daya Pembeda Butir Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta didik yang telah menguasai materi dengan siswa yang kurang menguasai materi. Semakin tinggi daya beda soal, maka semakin baik soal tersebut. Untuk menganalisis daya beda menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_S}{J_S}$$

Keterangan:

D = daya beda

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_S$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

$B_s$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

(Arikunto, 2013:228)

Daya beda soal diklasifikasikan sebagai berikut:

D = 0,00 sampai 0,20 = jelek

D = 0,21 sampai 0,40 = cukup

D = 0,41 sampai 0,70 = baik

D = 0,71 sampai 1,00 = baik sekali.

Jadi semua butir soal yang memiliki nilai D negatif sebaiknya dibuang saja

(Arikunto, 2013:232)

### 3.9 Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal menggunakan data yang diperoleh dari angket kebutuhan guru dan juga angket kebutuhan siswa terhadap media buku panduan kolase yang dianalisis secara deskriptif. Sebelumnya, peneliti menghitung terlebih dahulu normalitas datanya. Data yang digunakan dalam analisis ini adalah nilai awal sebelum menggunakan media buku panduan kolase. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal dengan menggunakan uji *Lilieforse* yang dianalisis menggunakan program SPSS. Berikut prosedur untuk melakukan uji normalitas dengan *Lilieforse* (Sudjana, 2012:77).

Keterangan:

- a. Dijadikan bilangan baku dengan rumus  $Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$ .

$Z_i$  = Selisih  $X_i$  terhadap rata-rata dan dibandingkan dengan standar deviasi

$X_i$  = Data yang telah diurutkan dari terkecil hingga terbesar.

$\bar{x}$  = Rata-rata

S = Standar deviasi

- b. Menghitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ .
- c. Menghitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang dinyatakan oleh  $S(z_i)$ .
- d. Hitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$ , tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut ( $L_0$ ).
- f.  $L_0 < L_t = \text{normal}$ .

Dengan kriteria:

Jika  $\text{Sig} > 0,05$ , maka data berdistribusi normal.

Jika  $\text{Sig} < 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

### 3.9.2 Analisis Data Produk

Analisis data produk adalah analisis kelayakan dan tanggapan terhadap media buku panduan kolase

#### 3.9.2.1 Analisis Kelayakan Media

Instrumen penilaian kelayakan media buku panduan kolase oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

F = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

(Lestari, 2017:334)

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversi dengan kriteria di bawah ini.

Presentase	Kriteria
$81,25\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$62,50\% \leq \text{skor} \leq 81,25\%$	Layak
$43,75\% \leq \text{skor} \leq 62,50\%$	Cukup layak
$25\% \leq \text{skor} \leq 43,75\%$	Tidak layak

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

### 3.9.2.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Instrumen tanggapan guru dan siswa dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

F = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

(Lestari, 2017:344)

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversi dengan kriteria di bawah ini.

Presentase	Kriteria
$81,25\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
$62,50\% \leq \text{skor} \leq 81,25\%$	Baik
$43,75\% \leq \text{skor} \leq 62,50\%$	Cukup baik
$25\% \leq \text{skor} \leq 43,75\%$	Tidak baik

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Tanggapan

### 3.9.3 Analisis Data Akhir

### 3.9.3.1 Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk media buku panduan kolase, penelitian ini menggunakan model eksperimen *before-after* dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk media buku panduan kolase. Sering disebut juga uji dua beda rata-rata. Adapun penyajian untuk membuktikan signifikansi perbedaan *before* (hasil *pretest*) dan *after* (hasil *posttest*) dengan menggunakan t-test berkorelasi sebagai berikut.

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

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel 2

$s_1$  = Simpangan baku sampel 1

$s_2$  = Simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  = Varians sampel 1

$s_2^2$  = Varians sampel 2

$r$  = Korelasi antara dua sampel (Sugiyono, 2012:122)

Berdasarkan hasil analisis uji beda rata-rata (uji t) diketahui nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media.

Selain dari uji beda dua rata-rata, untuk mengetahui keefektifan media ini, peneliti juga melakukan uji peningkatan rata-rata. Nilai diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Data akan dianalisis secara deskriptif prosentase dengan menghitung prosentase hasil menulis karangan deskripsi siswa menggunakan uji N-gain dengan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

(Lestari, 2017:235)

Hasil ini kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan sebagai berikut.

<b>Interval koefisien</b>	<b>Kriteria</b>
$N\text{-gain} \leq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Tabel 3.6 Interpretasi Indeks *N-gain*

Berdasarkan hasil peningkatan rata-rata menggunakan *N-gain* diketahui bahwa terdapat peningkatan baik kelompok kecil maupun kelompok besar.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini berkaitan dengan berbagai hal tentang pengembangan media buku panduan kolase di kelas III SDN Sekaran 02. Berbagai hal yang dikaji adalah sebagai berikut: (1) hasil kelayakan pengembangan media buku panduan; (2) keefektifan pembelajaran SBK materi kolase menggunakan media buku panduan.

##### **4.1.1 Desain Media Kolase**

Hasil pembuatan media buku panduan akan dijabarkan dalam pokok-pokok bahasan berikut.

#### **1. Pengumpulan Materi dan Gambar untuk Media**

Pengumpulan berbagai materi tentang kolase dari berbagai sumber untuk kemudian dirangkum menjadi lebih sederhana dan dimasukkan dalam media. Pengumpulan gambar juga dilakukan dalam rangka mendapat contoh gambar kolase terbaik yang jelas dan menarik juga bagus untuk di jadikan inspirasi bagi anak saat membuat kolase. Gambar dipilih sesuai tema kolase dan dimasukkan dalam media kolase.

#### **2. Pembuatan Desain Media Kolase**

##### **a. Pembuatan Desain Latar Belakang (*Background*)**

Latar belakang media disesuaikan dengan tema. Latar belakang media ini menggunakan gambar biji-bijian dari internet. Kemudian

di edit dan masukkan sebagai latar belakang untuk sampul dari media kolase.



Source : Google

- b. Pembuatan efek saturasi / kejelasan pada *backgroud* supaya tulisan dan gambar bisa terlihat



- c. Proses memasukkan gambar pada *backgroud*





d. Proses memasukkan tulisan materi sesuai jenis kolase pada gambar



e. Pergantian *background* agar lebih menarik





f. Proses Cetak dan Jilid Media



## Kata Pengantar

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya, sehingga banyak kemudahan dalam proses pembuatan sampai cerak media ini. Sholawat kami haturkan kepada Rasulullah, perantara kebaikan yang menjadi tauladan terbaik bagi umatnya. Akhirnya, media ini dapat dicetak dan di gunakan sebagai mana mestinya.

Terimakasih untuk berbagai pihak yang membangu proses pembuatan sampai percetakan media ini. Semoga media ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Jika ada kurang dan salah, kami mohon maaf dan siap menerima kritik juga saran.

Semarang, 25 Maret 2020

Penyusun

2

## SK dan KD Pembelajaran

### Seni Budaya dan Ketrampilan Kelas III

Standart Kompetensi :

2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

Kompetensi Dasar :

2.2 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenal diri sendiri.

3

## Pembelajaran Seni Rupa di SD/MI: Menggambar, M3 (Melipat, Menggunting, Menempel), Mencetak, Membentuk

**Menggambar imajinasi:** Gambar yang bersifat khayalan. Bisa bertema cerita dengan tentang binatang, komik, cerita, film, peristiwa khayalan.

**Kolase:** Menggabungkan teknik menggambar dan menempel,

(Drs. Djoko Maruto, M.Sn)

Pembuatan karya kolase pada media ini menggunakan teknik menggambar imajinasi dan menempel.

4

## Daftar Isi

Halaman Sampul .....	1
Kata Pengantar .....	2
SK dan KD Pembelajaran .....	3
Daftar Isi .....	5
Kolase Bunga .....	6
Kolase Burung .....	11
Kolase Kupu Kupu .....	16
Daftar Pustaka .....	21

5

## Kolase Bunga 1



Sumber:  
Aplikasi Android 'Ide Kreatif Kolase Biji'

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu
4. Tutup botol  
(membuat lingkaran tengah bunga)

### Bahan

1. Kacang hijau
2. Kedelai hitam
3. Kedelai kuning
4. Kacang merah
5. Pasir sintetis

### Cara Membuat

1. Menyiapkan alat bahan
2. Menggambar pola bunga
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Tempel kedelai hitam pada inti bunga.
5. Tempel kacang merah pada garis-garis tepi kelopak bunga. Tempel kedelai kuning untuk kelopak bunga.
6. Tempel kedelai hijau daun bunga.
- Tempel pasir sintetis hitam untuk latar.

6

## Kolase Bunga 2



Sumber:  
Aplikasi Android 'Ide Kreatif Kolase Biji'

### Cara Membuat

1. Menyiapkan alat bahan
2. Menggambar pola bunga
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Tempel jagung di tengah bunga dan kacang merah di kelopak bunga.
5. Tempel kacang hijau muda untuk tangkai dan tulang daun.
6. Tempel kacang hijau tua untuk daun.
7. Tempel serbuk kayu hijau untuk latar.

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu

### Bahan

1. Jagung
2. Kacang merah
3. Kacang hijau muda/ tua
4. Serbuk kayu warna hijau

7

## Kolase Bunga 3



Sumber:  
Instagram @nellaevi

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu

### Bahan

1. Padi
2. Jagung
3. Kacang hijau

### Cara Membuat

1. Menyiapkan alat bahan
2. Menggambar pola bunga
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Tempel padi pada garis kelopak bunga dan tulang daun. Tempel jagung memenuhi kelopak bunga. Tempel kacang hijau memenuhi gambar daun.

8

## Kolase Bunga 4

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu



Sumber: Instagram @onyahmad

### Bahan

1. Kedelai kuning
2. Kacang Merah
3. Kacang hijau

### Cara Membuat

1. Menyiapkan alat bahan
2. Menggambar pola bunga dan daun
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Tempel kedelai kuning pada inti bunga.
5. Tempel kacang merah pada kelopak bunga.
6. Tempel kacang hijau untuk batang dan daun.

9

## Kolase Bunga 5

### Cara Membuat

1. Menyiapkan alat bahan
2. Menggambar pola bunga A, bunga B, dan C di pojok atas.
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Bunga A: tempel kacang merah pada inti bunga dan beras merah pada kelopak bunga. Kedelai hijau untuk u u untuk daun.
5. Bunga B: tempel kulit biji bunga matahari pada inti bunga dan beras putih pada kelopak bunga. Tempel kacang hijau untuk daun.
6. Tempel berbagai biji untuk hiasan bunga C.



Sumber:  
Aplikasi Android  
"Ide Kreatif Kolase Biji"

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/  
Lem Kayu

### Bahan

1. Beras putih
2. Beras merah
3. Kacang hijau
4. Kacang merah
5. Kulit biji bunga matahari

10

## Kolase Burung 1



Sumber:  
Aplikasi Android "Ide Kreatif Kolase Biji"

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu
4. Tutup botol dan koin (untuk membuat mata)

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Kedelai kuning
3. Jagung
4. Kacang hijau

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola burung
3. Menempel bahan sesuai pola
4. Tempel jagung untuk hidung dan kaki.
5. Tempel kedelai hitam untuk mata sayap dan jambul.
6. Tempel kedelai kuning pada kingkaran mata dan perut.
7. Tempel kedelai hijau untuk telinga dan badan.

11

## Kolase Burung 2

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu



Sumber: Instagram @noval822

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Kedelai kuning
3. Jagung
4. Kacang hijau
5. Kacang merah

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola burung
3. Menempel bahan sesuai pola. Tempel kacang merah untuk sayap, badan, kaki, dan jambul. Tempel kedelai untuk badan dan wajah. Kedelai hitam bulu wajah. Kacang hijau untuk batang dan dur. Kedelai hitam dan jagung untuk latar belakang.

12

## Kolase Burung 3

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Kacang merah
3. Kulit biji bunga matahari
4. Beras putih
5. Beras ketan hitam
6. Hiasan

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola burung
3. Menempel bahan sesuai pola. Tempel beras ketan hitam untuk inti mata beras putih untuk mata. Tempel kacang merah untuk jambul. Padi untuk bulu kepala. Tempel kulit biji bunga matahari untuk sayap. Tempel hiasan kayu dan daun.



Sumber: Aplikasi Android 'Ide Kreatif Kolase Biji'

13



## Kolase Burung 4



Sumber: Instagram @arlenenidhia

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Kacang hijau
3. Kulit biji bunga matahari
4. Beras putih
5. Kedelai
6. Jagung
7. Ketumbar

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola burung
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Burung: tempel jagung untuk hidung, beras putih dan ketan hitam untuk mata dan kepala. Tempel kulit biji bunga matahari untuk sayap dan kedelai hitam untuk bulu badan.
5. Latar: jagung dan ketan hitam untuk matahari. Kacang hijau, jagung, dan kedelai untuk latar. Ketumbar untuk batang dan kacang hijau untuk daun.

14

## Kolase Burung 5



Sumber: Instagram @narmiyatirahman

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola burung
3. Menempel bahan sesuai pola.  
Burung: tempel kedelai hitam di inti mata dan padi mengelilinginya. Kacang merah untuk hidung. Kedelai hitam untuk bulu wajah dan kedelai untuk jambul. Kulit biji bunga matahari untuk sayap dan efek perut. Kedelai untuk bulu badan. Jagung untuk kaki. Latar: tempel kacang merah untuk batang dan kacang hijau untuk daun. Kedelai hitam untuk katar belakang.

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem kayu

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Kacang hijau
3. Kulit biji bunga matahari
4. Padi
5. Kedelai
6. Jagung

15

## Kolase Kupu-kupu 1

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Jagung
3. Kacang hijau
4. Padi

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola
3. Menempel bahan sesuai pola
4. Kupu-kupu: tempel kedelai hitam untuk ulat dan ujung antena. Tempel jagung untuk sayap dan kacang hijau untuk tepi sayap dan motif sayap. Tempel padi untuk antena.  
Latar: tempel padi sesuai garis gambar kupu-kupu memenuhi latar belakang.



Sumber: Instagram @tania.lima

16

## Kolase Kupu-kupu 2

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Crayon hitam
3. Spidol hitam
4. Lem Uhu/ lem Kayu

### Bahan

1. Kacang hijau
2. Jagung
3. Ketumbar

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola dengan crayon hitam
3. Warnai ulat dengan crayon hitam dan kuning
4. Buat antena kupu-kupu dengan spidol hitam
5. Menempel bahan sesuai pola.  
Tempel jagung pada sayap dan kacang hijau untuk motif sayap.



Sumber: baginfo.com

17

## Kolase Kupu-kupu 3

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu/ Lem Kayu

### Bahan

1. Kedelai hitam
2. Jagung
3. Kacang hijau
4. Serbuk kayu merah

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola
3. Menempel bahan sesuai pola.

Tempel kedelai hitam untuk ulat dan antena. Tempel jagung untuk sayap. Tempel serbuk kayu merah untuk motif sayap. Tempel kacang hijau untuk motif dan tepi sayap juga ujung antena.



Sumber: [baginfo.com](http://baginfo.com)

18

## Kolase Kupu-kupu 4

### Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu / Lem Kayu

### Bahan

1. Kedelai kuning
2. Kedelai merah
3. Kacang hijau

### Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola kupu-kupu dengan sayap motif garis-garis
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Tempel kedelai untuk ulat dan kacang hijau untuk antena. Tempel kacang hijau pada tepi sayap dan garis motif sayap. Tempel kacang merah pada sayap yang kosong. Hiasi tepi sayap dengan kedelai.



Sumber: [baginfo.com](http://baginfo.com)

19

# Kolase Kupu-kupu 5

## Alat

1. Kertas Gambar Tebal
2. Pensil
3. Lem Uhu / Lem Kayu

## Bahan

1. Kedelai
2. Jagung
3. Kacang hijau

## Cara Membuat

1. Siapkan alat dan bahan
2. Menggambar pola kupu-kupu dengan sayap motif garis-garis
3. Menempel bahan sesuai pola.
4. Tempel kacang hijau untuk tepi sayap dan antena. Tempel jagung pada sayap atas. Tempel kedelai pada sayap bawah. Tempel kacang hijau pada sayap tengah. Begitu pula untuk ulat.



Sumber: [bagiinfo.com](http://bagiinfo.com)

## Daftar Pustaka

Solichah dan Ayusari, 2017, *Keterampilan Kolase*, Yogyakarta: Indopublika

Maruto Djoko, -, *Kreasi Seni Rupa*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta



Gambar 4.1 Desain Media Buku Panduan

### 1.1.1. Hasil Kelayakan Pengembangan Media Buku Panduan

Kelayakan media buku panduan ini diuji validasi oleh pakar media dan pakar materi. Uji validasi ini menggunakan instrumen pengisian angket kelayakan media. Dari pakar media dapat diketahui bagaimana media kolase berbasis ini layak untuk menjadi media pembelajaran untuk anak. Sedangkan dari pakar materi, dapat diketahui kesesuaian materi yang ada di media dengan materi pembelajaran kolase di kelas III maupun secara umum.

1) Tampilan Media Buku panduan kolase, deskriptornya yaitu:

a. Desain perpaduan warna media menarik untuk anak.

Desain media warna nya belum bermacam-macam, belum bisa menarik perhatian anak. Nuansa hitam putih masih terasa kental.

Mainkan lagi warna-warna terang yang menarik perhatian anak.

b. Desain layout media menarik untuk anak

Layout cukup menarik. Meskipun hampir sama dengan layout buku lainnya, peneliti sudah memberi kesan rapi dan tambahan hiasan sederhana yang membuat layout cukup menarik

c. Kertas baik digunakan untuk media belajar anak

Kertas cukup baik untuk anak. Tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis. Hanya saja terlalu lebar jika isinya hanya gambar dan sedikit materi. Jadi ukurannya bisa diperkecil dari A4 menjadi A5.

Asalkan gambar dan tulisan masih terlihat jelas.

d. Desain Tulisan terlihat oleh anak

Desain cukup terlihat untuk anak. Namun ada jenis huruf yang malah merubah bentuk huruf aslinya dan cenderung ramai. Font ini bisa membuat anak gagal fokus, atau malah malas membaca tulisan tersebut. Boleh diganti dengan jenis huruf yang lebih sederhana namun tetap menarik.

e. Pemilihan huruf mudah dibaca oleh anak

Hampir sama dengan poin ke 4 diatas. Ketika huruf atau tulisan tidak cukup terlihat oleh anak atau terlihat tidak menarik, anak akan sulit untuk membacanya.

f. Pemilihan gambar yang bagus dan terlihat oleh anak

Pemilihan gambar bagus dan menarik untuk anak.

g. Tata letak gambar dan teks proporsional

Tata letak gambar yang agak besar dipadukan dengan tulisan yang lebih kecil bisa membuat anak fokus ke gambarnya terlebih dahulu.

h. Gambar yang disediakan sesuai dengan materi.

Gambar sangat sesuai dengan materii tema dan kolase.





i. Gambar dalam buku panduan disajikan secara runtut.

Runtut dari sederhana ke rumit.

j. Tampilan cover (sampul) menarik

Cover sudah fullcolor dan menarik perhatian anak.

Tabel saran revisi desain pengembangan media buku panduan kolase berdasarkan masukan pakar.

No	Masukan Pakar	Perbaikan	
		Sebelum	Sesudah
1.	Mainkan lagi warna-warna terang yang menarik perhatian anak.		
2.	Ukurannya media bisa diperkecil dari A4 menjadi A5.	 <p>(Cetak A4)</p>	 <p>(Cetak A5)</p>
3.	Jenis huruf boleh diganti dengan jenis huruf		



<p>yang lebih sederhana namun tetap menarik.</p>		
--	--	---

Tabel 4.1 Perbaikan Media

Hasil pengamatan media buku panduan kolase yang di validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

a) Materi sesuai dengan indikator

Sudah sangat sesuai dengan indikator. Tentang kolase, tentang alat bahan dan cara membuat kolase yang baik dan benar. Cara membuat boleh diperinci lagi.

b) Materi yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran

Materi sudah sesuai. Dilengkapi lagi di cara membuat.

c) Sumber referensi materi yang digunakan relevan

Cukup relevan. Tambah lagi referensi yang lain. Tambahkan teori.

d) Gambar dalam buku panduan sesuai dengan materi pembelajaran

Gambar sudah sangat sesuai.

e) Materi disusun dengan sistematis

Materi sistematis runtut dan sesuai dari alat bahan sampai cara membuat.

f) Materi disusun secara ringkas

Materi sudah ringkas. Tambah lagi boleh. Tetap ringkas namun merinci.

g) Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD

Materi sudah sesuai karena sesuai dengan indikator.

h) Materi dapat menarik siswa untuk berkreasi

Cukup menarik siswa untuk membacanya dan melakukannya.

i) Materi beserta gambar dapat memudahkan siswa membuat karya

Sangat memudahkan. Dari materi dan gambar, siswa bisa berkreasi menyerupai atau bahkan mengembangkan apa yang dilihat dan dibaca.

Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk mempermudah siswa memahami materi berhubungan dengan alam sekitar jadi memudahkan siswa untuk memahami dan mengembangkan diri dalam membuat karya.

Berikut ini adalah tabel masukan dari ahli materi dan perbaikan dari ahli materi.

No	Masukan
1.	Alat dan bahan diperjelas lagi.
2.	Cara membuat karya lebih rinci dan diperjelas lagi.
3.	Referensi harus ada.
4.	Nama penulis dilengkapi nama dosen.
5.	Tambah kata pengantar di halaman awal.
6.	Cantumkan sumber gambar pada setiap gambar
7.	Penulisan daftar pustaka diperbaiki.
8.	Profil penyusun dilengkapi dosen.

Tingkat kelayakan media buku panduan ini dapat dilihat dari prosentase hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil perhitungan skor validasi, diprosentasekan, kemudian ditarik kesimpulan kelayakan dari media.

Dalam rangka mengetahui kelayakan media tersebut, terdapat 5 kriteria untuk menganalisis kelayakan media. Meliputi kriteria sangat layak dengan rentang 81% - 100%, kriteria layak dengan rentang 61% - 80%, kriteria cukup layak dengan rentang 41% - 60%, kriteria kurang layak dengan rentang 21% - 40%, dan kriteria tidak layak dengan presentase <20%. Hasil validasi pengembangan media buku panduan kolase adalah sebagai berikut.

<b>Pakar</b>	<b>Jumlah skor</b>	<b>Total skor</b>	<b>Rata – rata</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Media	24	40	6	60%	Cukup Layak
Materi	34	40	8,5	85%	Sangat Layak

Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Kelayakan Media

Berdasarkan penghitungan, didapatkan bahwa hasil validasi pengembangan media buku panduan ini dari pakar media memperoleh skor 24 dari skor total 40 dengan persentase kelayakan 60% termasuk dalam kriteria cukup layak. Sedangkan hasil validasi pengembangan media buku panduan dari pakar materi memperoleh skor 34 dari skor total 40 dengan persentase kelayakan 85% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku panduan layak digunakan pada pembelajaran SBK materi kolase berdasarkan hasil instrument validasi pada setiap aspek oleh pakar media dan pakar materi.

#### **4.1.3. Keefektifan Pembelajaran SBK Materi Kolase Menggunakan Media Buku Panduan.**

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media ini dalam pembelajaran SBK materi kolase, dapat dilihat dari (1) hasil belajar siswa dalam membuat karya seni kolase (2) hasil tanggapan siswa dan guru terhadap pembelajaran SBK materi kolase menggunakan media media buku panduan.

##### **4.1.3.1. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SBK Materi Kolase**

Hasil belajar siswa ini diperoleh dari nilai tes tertulis dan rubrik penilaian hasil karya kolase.

Hasil belajar membuat karya kolase

Rata-rata		Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar klasikal (%)
Hasil belajar	78,13	100	53	14	60,8 %

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar.

### Rubrik Hasil Karya Kolase

Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar klasikal (%)	
Rubrik	78,13	87,5	50	13	56,5 %

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Rubrik Penilaian Karya Kolase

#### 4.1.3.2. Hasil Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran SBK dengan Media Buku Panduan

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media buku panduan, siswa mengisi angket tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran maupun media yang digunakan saat proses pembelajaran. Dalam angket ini berisi indikator-indikator untuk mengetahui tanggapan siswa. Hasil dari angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa pada Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang ditanyakan	Uji coba pemakaian ( 23 siswa)	Persentase	Keterangan
1	Sampul buku dan gambar nya bagus	23	100%	Sangat baik
2	Buku dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok	23	100%	Sangat baik
3	Belajar kolase dengan buku ini	18	78,26%	Baik

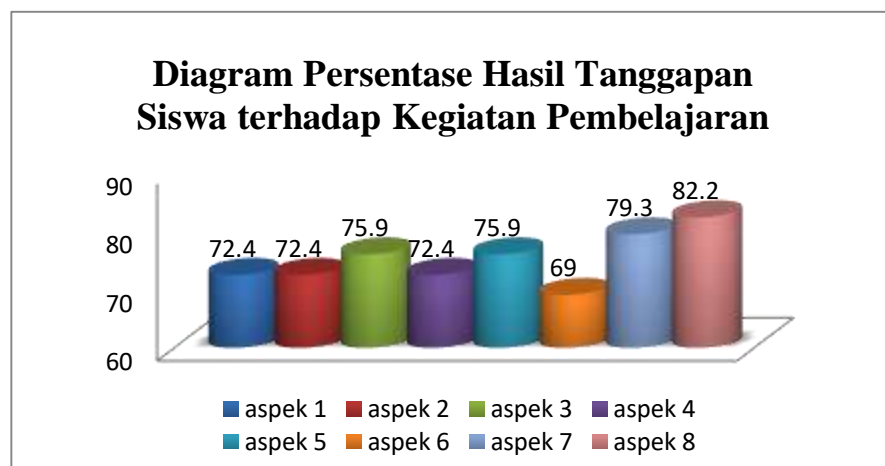
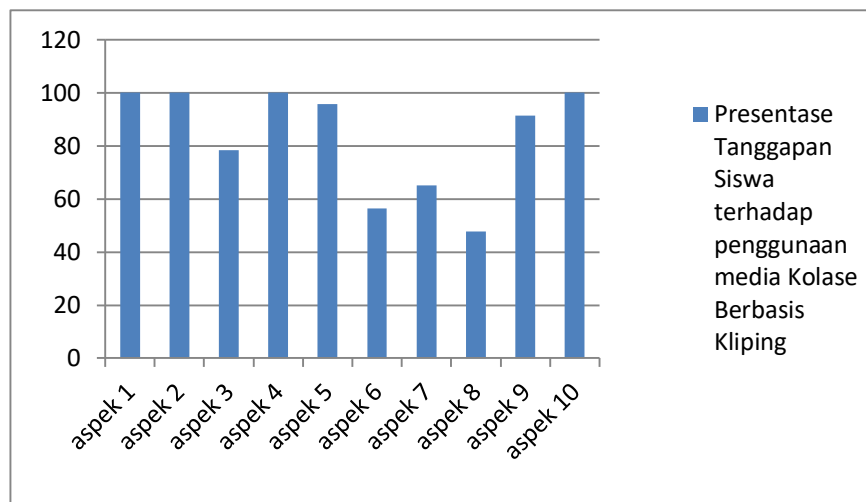
	menyenangkan			
4	Buku ini mudah dibaca	23	100%	Sangat baik
5	Gambarnya mudah dilihat	22	95,65%	Sangat baik
6	Bahasanya mudah dimengerti	13	56,52%	Cukup baik
7	Membuat kolase jadi mudah karena di buku ini ada contohnya	15	65,21%	Baik
8	Ingin membaca dan melihat buku inilagi	11	47,82%	Cukup baik
9	Ingin bisa membuat kolase sendiri	21	91,30%	Sangat baik
10	Ingin membuat kolase yang bagus	23	100%	Sangat baik

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang menghasilkan skor sama banyak. Pada aspek 1,2,4, dan 10, jumlah skor 23 dengan presentase 100%. Sedangkan pada aspek nomor 5 skor berjumlah 22 dengan presentase 95,65%. Aspek nomor 9 dengan skor 21 dan presentase

91,30%. Skor 15 dengan presentase 65,21% diperoleh oleh aspek nomor 7. Aspek nomor 6 dengan skor 13 dan presentase 56,52%, serta aspek nomor 8 dengan skor 11 dan presentase 47,82%.



Gambar 4.2 Diagram Persentase Hasil Tanggapan Siswa

Berdasarkan diagram 4.2 diperoleh nilai persentase terendah yaitu 47,82% dan nilai persentase tertinggi yaitu 100%. Persentase terendah ditunjukkan pada indikator keinginan membaca dan melihat buku ini lagi. Indikator sampul dan

gambar bagus, buku dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok, buku mudah dibaca, dan keinginan membuat kolase yang bagus, mendapat presentase 100%. Indikator gambar mudah dilihat dengan presentase 95,65%, sedangkan indikator ingin bisa membuat kolase sendiri mendapat presentase 92,30%. Presentase 78,26% diperoleh oleh indikator belajar kolase dengan buku menyenangkan, dan presentase 65,21% diperoleh indikator membuat kolase jadi mudah karena dibuku ada contohnya. Terakhir, indikator ingin membaca dan melihat buku lagi mendapat presentase 47,82%. Presentase secara keseluruhan yaitu 83,47% yang artinya siswa memberi tanggapan sangat baik.

Selain dengan angket, peneliti juga melakukan wawancara mengenai tanggapan siswa terhadap dua dari 23 siswa kelas III SDN Sekaran 02. Hasilnya, secara keseluruhan media buku panduan karya kolase bagus dan menarik untuk mereka. Media tersebut membuat mereka melihat banyak gambar kolase. Mereka menjadi semangat dalam membuat karya kolase sendiri. Dari angket maupun wawancara terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa memberi tanggapan baik pada media buku panduan karya kolase dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran SBK.

#### **4.1.3.3. Hasil Tanggapan Guru terhadap Pembelajaran SBK dengan Media Buku Panduan**

Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran SBK dengan media buku panduan, peneliti memberikan angket kepada guru. Angket berisi berbagai aspek yang perlu untuk ditanyakan dalam rangka mengetahui tanggapan guru. Aspek nomor 1 yaitu penampilan media secara keseluruhan menarik



mendapat skor 3. Aspek nomor 2 materi dan gambar sesuai dengan indikator dan aspek nomor 4 materi dan gambar sesuai dengan konsep SBK mendapat skor 4. Aspek nomor 3 penyajian yang sistematis mendapat skor 3. Sedangkan aspek nomor 5 bahasa mudah difahami siswa mendapat skor 3. Nomor 6 media menumbuhkan minat belajar mendapat skor 3, dan nomor 7 berbagai contoh yang relevan membantu siswa berkreasi mendapat skor 4. Nomor 8 dan 10 media kolase menumbuhkan kemampuan siswa lebih kreatif dan menambah wawasan siswa mendapat skor 3. Terakhir nomor 9 media dapat dipelajari secara individu maupun kelompok mendapat skor 4. Total skor secara keseluruhan adalah 34 dari 40 skor. Presentase sebesar 85% yang artinya guru memberi tanggapan sangat baik untuk media buku panduan kolase.

## **4.2. PEMBAHASAN**

Pembahasan dalam penelitian ini meliputi pemaknaan temuan peneliti, hasil pengembangan media buku panduan kolase, dan implikasi hasil penelitian.

### **4.2.1. Pemaknaan Temuan Peneliti**

Pemaknaan temuan peneliti terhadap hasil dari berbagai aspek yang sudah diteliti dalam pengembangan media buku panduan kolase, meliputi: a) hasil pengembangan media buku panduan, b) keefektifan pembelajaran SBK materi kolase menggunakan media buku panduan, c) hasil belajar membuat karya kolase

#### **4.2.1.1. Hasil Pengembangan Media Buku Panduan**

Penilaian dari ahli media menghasilkan presentasi sebesar 60% yang memiliki kriteria cukup layak. Artinya media ini cukup layak digunakan dalam pembelajaran SBK materi kolase di kelas III SDN Sekaran 02. Sedangkan

penilaian dari ahli materi, mendapat presentase 62,5 % dengan kriteria layak. Materi dalam media buku panduan ini cukup layak untuk pembelajaran di kelas.

#### **4.2.1.2. Keefektifan Media Buku Panduan dalam Pembelajaran SBK**

Keefektifan media buku panduan dapat dilihat dari hasil belajar dan hasil karya siswa. Dimana hasil belajar mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 60,8 %. Sedangkan hasil karya siswa mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 56,5 %. Juga dapat dilihat dari tanggapan guru dan siswa seperti yang dibahas sebelumnya.

Selain itu tanggapan dari siswa dan guru terhadap media pun juga mendapat tanggapan baik. Presentase secara keseluruhan yaitu 83,47% yang artinya siswa memberi tanggapan sangat baik. Tanggapan dari guru, presentase sebesar 85% yang artinya guru memberi tanggapan sangat baik untuk media buku panduan kolase.

#### **4.2.1.3. Hasil Belajar Membuat Karya Kolase**

Hasil belajar membuat karya kolase ini dibagi menjadi dua yaitu hasil belajar materi dan hasil belajar berupa hasil karya. Dalam praktiknya, hasil belajar dan hasil karya sama-sama mendapat hasil yang baik. Hasil belajar SBK materi kolase mendapat nilai maksimal 100 dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 60,8 %. Hasil karya siswa mendapat nilai tertinggi 56,5 % dan kriteria ketuntasan maksimal sebesar 87,5.

#### **4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian adalah keterlibatan antara hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi dari pengembangan media buku panduan kolase ini adalah keterlibatan media buku panduan dalam rangka menjadikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBK materi kolase lebih meningkat.

##### **4.2.2.1 Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis adalah keterlibatan hasil penelitian dengan landasan teoritis yang dijadikan acuan oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran media buku panduan berpengaruh dalam pembuatan karya kolase anak. Hal ini sesuai dengan Sudarma (2013) yang menyatakan bahwa kreativitas seseorang juga dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan luar misalnya saat proses pembelajaran.

Menurut Wiyono dan Nursyahid (2013:144) kreativitas dapat dikembangkan dengan pendekatan 4P. 4P yang dimaksud adalah, pribadi, pendorong, proses, dan produk. Sejalan dengan teori tersebut, hasil penelitian menunjukkan kreativitas anak menjadi lebih berkembang dilihat dari penunjang, yaitu media buku panduan kolase, proses pembelajaran dengan media dan diskusi, juga hasil karya yang dihasilkan.

Media buku panduan kolase sudah layak menjadi media dalam pembelajaran kolase, hal ini sesuai dengan pernyataan Sumantri (2015:312) bahwa foto/gambar termasuk dalam media berbasis visual. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan

dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi.

#### **4.2.2.2. Implikasi Praktis**

Implikasi praktis adalah keterlibatan hasil penelitian dengan kegiatan pembelajaran yang diharapkan sesuai dalam manfaat praktis. Penggunaan media buku panduan kolase membuat pembelajaran SBK materi kolase menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan hal ini nampak saat anak berdiskusi mengenai berbagai isi dalam media buku panduan, juga pada saat anak mulai membuat karya.

Manfaat bagi siswa yaitu membuat siswa lebih kreatif dalam membuat karya seni rupa, terutama kolase. Siswa dapat selalu mengekspresikan diri dan kreativitas mereka dalam membuat karya mereka sendiri.

Manfaat bagi guru yaitu dapat membantu guru menyampaikan materi dan pembelajaran dengan maksimal. Juga dapat mempermudah guru dalam mengasah kreativitas siswa di kelas.

Manfaat bagi sekolah yaitu mendorong sekolah untuk selalu mendukung pengembangan kreativitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

#### **4.2.2.3. Implikasi Pedagogis**

Implikasi pedagogis pada penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan pembelajaran ilmu keguruan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran SBK materi kolase. Penelitian ini memberi gambaran untuk mengembangkan media buku panduan dalam rangka menunjang keberhasilan dan keefektifan pembelajaran di kelas dengan membuat media yang menarik dan menyenangkan untuk anak.

Kualitas pembelajaran yang efektif harus memperhatikan beberapa faktor. Media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Media buku panduan yang dikembangkan layak untuk menjadi media pembelajaran SBK materi kolase untuk kelas III SDN Sekaran 02. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian dari ahli media dan ahli materi kolase yang sesuai dengan bidangnya. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian dari ahli media dan ahli materi kolase yang sesuai dengan bidangnya. Ahli materi memperoleh skor 34 dengan persentase 85% mendapatkan kriteria sangat layak, dan ahli media memperoleh hasil skor 24 dengan persentase sebesar 60% mendapatkan kriteria cukup layak.

Media yang dikembangkan juga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sekaran 02. Efektifnya media buku panduan ini nampak pada hasil belajar siswa saat pembelajaran SBK materi kolase dengan media buku panduan yang mencapai rata-rata ketuntasan. Juga ditunjukkan dengan tanggapan dari siswa dan guru terhadap media ini. Tanggapan guru mendapat skor 34 dengan persentase sebesar 85% mendapatkan kriteria sangat baik dan tanggapan siswa mendapat skor 192 dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar membuat karya kolase ini dibagi menjadi dua yaitu hasil belajar materi dan hasil belajar berupa hasil karya. Dalam praktiknya, hasil belajar dan hasil karya

sama-sama mendapat hasil yang baik. Hasil belajar SBK materi kolase mendapat nilai maksimal 100 dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 60,8 %. Hasil karya siswa mendapat nilai tertinggi 56,5 % dan kriteria ketuntasan maksimal sebesar 87,5.

## **5.2 Saran**

### **1. Bagi Guru**

Hendaknya guru selalu bersemangat dalam memberikan yang terbaik yang anak butuhkan. Juga tidak berhenti berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran mengikuti perkembangan zaman dengan belajar dari banyak hal untuk diaplikasikan saat pembelajaran bersama anak.

### **2. Bagi Siswa**

Hendaknya siswa bersemangat mencoba hal baru, juga meningkatkan fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Selalu tingkatkan rasa ingin tau dan rajin bertanya berbagai hal yang belum dimengerti kepada guru.

### **3. Bagi Sekolah**

Hendaknya sekolah selalu mendukung ruang gerak guru dan siswa dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Sekolah memfasilitasi berbagai alat media penunjang dalam pembelajaran. Sekolah memberi dukungan dalam rangka meningkatkan kualitas guru dan pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- W, Sri Anitah. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Winataputra, Udin. S, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solichah, Silvana & Ayusari, N. 2017. *Keterampilan Kolase*. Yogyakarta: Indopublika.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wiyono & Nursyahid, Obey Angga. 2013. *Rahasia Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta: Tugu Publisher.
- Rifa'i, Achmad & Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, Setyoadi. \_\_\_\_\_. *Pendidikan Karakter melalui Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dikti - Dediknas.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.



- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Santoso, Roy, dkk. 2015. Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *DKV Adiwarna*, 1(6): 1-13.
- Hidayat, Anwar. 2017. Perancangan Buku Panduan Teknik Brush Calligraphy Script. Digital Library ISI Yogyakarta: 1-19.
- Irawati. 2012. "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kolase Dari Daun Nangka Di Taman Kanak-Kanak Azarah Ma'arif Pariaman". *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- FaizahSeptianingrum. 2012. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menggambar Motif Batik dengan Metode Discovery-Inquiry". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Fratnya Puspita Dewi. 2014. "Peningkatan Kreativitas melalui Kegiatan Kolase pada Anak Kelompok B2 di TK Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ayuk Kristiani. 2015. "Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain kolase pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014/2015". *Skripsi*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI
- N. Sugiartawan, A.A.I.N Marhaeni, W. Lasmawan tahun 2014 volume 4 dengan judul "Pengubahan Pola Sikap Meniru dan Apresiasi Karya Seni melalui Pengembangan Daya Cipta berbasis Pengolahan Barang Bekas dengan Teknik kolase". E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar.
- Komang Ayu S. P. D., I Wyn. Darsana., dan IB. Surya Manuaba tahun 2014 volume 2 no 1 dengan judul "Metode Pemberian Tugas melalui Kegiatan Kolase Berbantuan Media Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak". *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*

- Al Fisqy Kayyasah A. 2015. *“LEARNING ART AND CULTURE USES SCIENTIFIC APPROACH IN PELITA BANGSA ELEMENTARY SCHOOL BANDAR LAMPUNG ON 2014/2012 ACADEMIC YEAR”*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Naisah. 2013. *“LEARNING ART AND CULTURE USES SCIENTIFIC APPROACH IN PELITA BANGSA ELEMENTARY SCHOOL BANDAR LAMPUNG ON 2014/2012 ACADEMIC YEAR”*. Artikel.
- Sutiyoso. Tahun 2012 Volume XXXI No 1. “Reposisi Pendidikan Seni sebagai Sentra Pembentukan Insan Humanis”. Jurnal Cakrawala Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Atip Nurharini dan Putri Yanuarita Sutikno. Tahun 2017. “Metode Image Streaming Dalam Meningkatkan Kreativitas Aransemen Musik”. Jurnal kreatif Februari 2017.
- Richard Florida, Charlotta Mellander dan Karen King. Tahun 2015. *“The Global Creativity Index 2015”*. Martin Prosperity Institute. Roccman School of Management. University of Toronto.
- Lispriana, Tutut. 2017. “Pengembangan Buku Panduan Menggambar Figuratif Berbasis Tangram Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar”. Tesis. Program Studi Keguruan Seni Rupa, Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Amalia, Lisca Yusvi Nur dan D Simatupang, Nurhenti. Volume 08 Nomor 03 Tahun 2019. “Pengembangan Buku Panduan Menggambar Tema Diriku terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di Balongbendo”. Jurnal PAUD Teratai.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU PANDUAN**

No	Variabel	Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Subjek Penelitian
1.	Kelayakan media buku panduan kolase	Penilaian ahli media	Angket	Lembar Angket	Ahli media
		Penilaian ahli materi	Angket	Lembar Angket	Ahli materi
2.	Kefektifan media	Tanggapan guru	Angket	Angket	Guru
		Tanggapan siswa	Angket	Angket	Siswa
			Wawancara	Pedoman wawancara	Siswa
		Hasil karya siswa	Tes	Tes Penilaian kinerja	Siswa
Hasil belajar	Tes	Tes Tertulis	Siswa		

		siswa			
		Hasil karya	Nontes	Rubrik Penilaian	Siswa
3.	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa	Observasi	Lembar observasi	Siswa
			Dokumentasi	Dokumentasi	Siswa

## Lampiran 2

### INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN PENYAJIAN MEDIA BUKU PANDUAN

Nama : .....

NIP : .....

Asal Instansi : .....

#### Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah jawaban dari deskriptor indikator penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan. Ketentuan pemberian skor untuk jawaban yang disediakan sebagai berikut.
  - 1) Skor 1 : Kurang
  - 2) Skor 2 : Cukup
  - 3) Skor 3 : Baik
  - 4) Skor 4 : Sangat Baik

(Sugiyono, 2015:135)
3. Setelah mengisi instrumen validasi penilaian media, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan sebagai bahan perbaikan media buku panduan.

	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Desain perpaduan warna media menarik untuk anak					
2	Desain layout media menarik untuk anak					
3	Kertas baik digunakan untuk media belajar anak					
4	Desain tulisan terlihat oleh anak					
5	Pemilihan huruf mudah dibaca oleh anak					
6	Pemilihan gambar yang bagus dan terlihat oleh anak					
7	Tata letak gambar dan teks proporsional					

8	Gambar yang disediakan sesuai dengan materi.					
9	Gambar dalam buku panduan disajikan secara runtut.					
10	Tampilan cover (sampul) menarik					
Jumlah						
Rata-rata						

Catatan.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

### Mencari Persentase Kelayakan

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (\text{Purwanto, 2013: 102})$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Hasi persentase data akan dikonservasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel Kriteria Penilaian Kelayakan Media**

Interval persentase (%)	Kriteria persentase
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
< 20%	Tidak layak

(Purwanto, 2013: 103)

Semarang, .....

Validator

.....

NIP.....



### Lampiran 3

#### INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI OLEH AHLI MATERI DALAM MEDIA BUKU PANDUAN KOLASE

Nama : .....

NIP : .....

Asal Instansi : .....

#### Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah jawaban dari deskriptor indikator penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan. Ketentuan pemberian skor untuk jawaban yang disediakan sebagai berikut.
  - 1) Skor 1 : Kurang
  - 2) Skor 2 : Cukup
  - 3) Skor 3 : Baik
  - 4) Skor 4 : Sangat Baik

(Sugiyono, 2015:135)
3. Setelah mengisi instrumen validasi penilaian media, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan sebagai bahan perbaikan media buku panduan kolase.

	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Materi sesuai dengan indikator					
2	Materi yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3	Sumber referensi materi yang digunakan relevan					
4	Gambar dalam buku panduan sesuai dengan materi pembelajaran					
5	Materi disusun dengan sistematis					
6	Materi disusun secara ringkas					

7	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD					
8	Materi dapat menarik siswa untuk berkreasi					
9	Materi beserta gambar dapat memudahkan siswa membuat karya					
10	Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk mempermudah siswa memahami materi					
Jumlah						
Rata-rata						

Catatan.....

.....

.....

.....

.....

### Mencari Persentase Kelayakan

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (\text{Purwanto, 2013: 102})$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Hasil persentase data akan dikonservasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel Kriteria Penilaian Kelayakan Media**

Interval persentase (%)	Kriteria persentase
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
< 20%	Tidak layak

(Purwanto, 2013: 103)

Semarang,.....

Validator

.....

NIP.....

#### Lampiran 4

### ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN SBK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BUKU PANDUAN KOLASE

Identitas Siswa : Laki-laki / Perempuan (*coret salah satu*)

Kelas :

#### Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas dan kelas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda checklist (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Sampul buku panduan dan gambar nya bagus		
2	Media buku panduan dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok		
3	Belajar kolase dengan media buku panduan menyenangkan		
4	Buku panduan mudah dibaca		
5	Gambar mudah dilihat		
6	Bahasa dalam buku panduan mudah dimengerti		
7	Membuat kolase jadi mudah karena dalam buku panduan ada contohnya		
8	Ingin membaca dan melihat buku panduan berulang kali		
9	Ingin bisa membuat kolase sendiri		
10	Ingin membuat kolase yang bagus		

## Lampiran 5

### ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN SBK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BUKU PANDUAN KOLASE

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan pilih angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan media buku panduan kolase pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan.

No	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan media buku panduan kolase secara keseluruhan menarik				
2	Materi dan gambar yang ditampilkan sesuai dengan indikator				
3	Penyajian materi dalam buku panduan tersusun secara sistematis				

No	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
4	Materi dan gambar yang disajikan merupakan konsep keterpaduan SBK				
5	Bahasa dalam penyampaian materi dalam buku panduan mudah untuk dipahami siswa				
6	Adanya media buku panduan kolase dapat menumbuhkan minat belajar siswa				
7	Penggunaan berbagai contoh karya kolase sangat relevan dan dapat membantu siswa berkreasi				
8	Media buku panduan kolase dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa untuk lebih kreatif				
9	Media buku panduan kolase dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok				

No	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
10	Media buku panduan kolase dapat menambah wawasan siswa mengenai pembuatan karya kolase				

Saran :

.....

.....

.....

.....

Semarang, .....

Validator

.....

## Lampiran 6

### LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBK MATERI KOLASE MENGGUNAKAN MEDIA BUKU PANDUAN KOLASE

Sekolah : SDN Sekaran 02  
 Kelas / Semester : III / 2  
 Hari / Tanggal : .....  
 Nama Siswa : .....  
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat 6 indikator aktivitas siswa.
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang ditentukan.
3. Berilah tanda check (√) pada deskriptor yang tampak
4. Tulis skor yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut :
  - a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
  - b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
  - c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
  - d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010:285)
5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1	Kegiatan awal	1 mengkondisikan diri mengikuti pembelajaran		
		2 menjawab pertanyaan guru dengan antusias		
		3 menyimak tujuan pembelajaran		
		4 bernyanyi untuk menimbulkan motivasi belajar		
2	Mengamati dan membaca materi di media buku panduan kolase	1 Mengamati dan membaca materi pada media buku panduan kolase		
		2 antusias dan semangat dalam membaca materi		



No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		3 memusatkan perhatian terhadap media		
		4 mencatat hal-hal penting yang ada pada media		
3	Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok	1 berdiskusi dengan teman satu kelompok secara aktif		
		2 menyimak saat teman yang lain sedang berbicara		
		3 siswa saling berinteraksi dengan promotif		
		4 siswa mampu untuk berinteraksi dengan anggota kelompok yang heterogen		
4	Berkreasi membuat pola kolase	1 memperhatikan informasi guru tentang membuat kolase dan menggambar pola		
		2 siswa bereksplorasi menemukan gambar pola untuk kolase miliknya		
		3 Mengatur pola tempelan biji biji pada kolasenya		
		4 Mempraktikkan menempel biji pada gambar pola kolasenya		
5	Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran	1 Berpartisipasi aktif memberikan simpulan		
		2 Simpulan sesuai dengan kegiatan praktik		
		3 Menulis simpulan kegiatan pembelajaran yang dilakukan		
		4 Mengungkapkan kembali hasil simpulan		
6	Minat siswa terhadap praktik membuat kolase	1 Mengikuti perintah guru selama pembelajaran		
		2 Bersemangat ketika melaksanakan praktik membuat karya seni kolase		
		3 Aktif selama pembelajaran dan menyelesaikan tugas tepat waktu		
		4 Senantiasa memperhatikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung		

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
<b>Skor Keseluruhan</b>				

\*dikutip dari Rusman (2013:100)

Catatan:

.....

.....

.....

.....

### Mengolah data aktivitas siswa

$$\text{Persentase Aktivitas Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria persentase aktivitas belajar siswa diklasifikasikan dalam tabel berikut.

**Tabel Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa**

Persentase	Kriteria
0% - 24,99%	Keaktifan siswa rendah
25% - 49,99%	Keaktifan siswa sedang
50% - 74,99%	Keaktifan siswa tinggi
75% - 100%	Keaktifan siswa sangat tinggi

Kusumah, dkk (2012: 154)

Semarang, 2018

Guru Kelas III

.....

## Lampiran 7

### **RANCANGAN MEDIA BUKU PANDUAN KOLASE PADA MATA PELAJARAN SBK MATERI KOLASE**

Sekolah : SDN Sekaran 02

Kelas/ Semester : III/ 2

Mata Pelajaran/ Materi : SBK/ Kolase

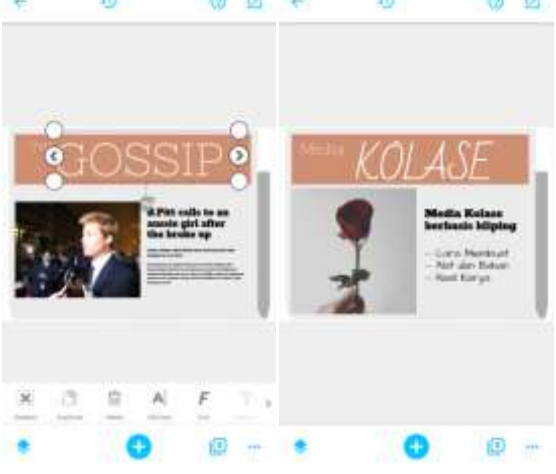

Rancangan media buku panduan kolase menggunakan aplikasi editor “*Desygner*” yang digunakan banyak orang di dunia. Aplikasi design online untuk berbagai gambar. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis maupun berbayar. Aplikasi ini bisa digunakan untuk laptop PC maupun ponsel/HP. Langkah-langkah dalam pengembangan media buku panduan kolase, yaitu:

- a. Menentukan tema kolase yang akan dibuat media.

Peneliti menentukan media kolase bertema alam. Gambar dan bahan-bahan dari alam (biji, daun, bunga, dll). Peneliti menentukan gambar kolase yaitu berbagai jenis bunga, burung dan kupu-kupu.

- b. Mencari berbagai karya kolase bunga, burung dan kupu-kupu yang sesuai dari internet maupun media sosial lainnya seperti instagram.
- c. Membuat desain dengan aplikasi “*Desygner*”.
- d. Membuat desain sampul terlebih dahulu.

No	Langkah pembuatan	Gambar
1.	Buka aplikasi “Desygner” dan login dengan email.	
2.	<p>Pilih Creat -&gt; FUN -&gt; Newspaper.</p> <p>Pilih salah satu desain yang sudah ditawarkan sistem.</p>	
3.	Pilih CREAT NEW PROJECT , dan akan muncul berbagai arahan dalam bahasa inggris.	

4.	<p>Mulai mengedit desain yang sudah dipilih.</p> <p>Edit tulisan dan lay out.</p>	
5.	<p>Hasil edit segera disave.</p>	
6.	<p>Lakukan langkah yang sama untuk setiap halaman.</p>	

## Lampiran 8

### RUBRIK PENILAIAN KARYA KOLASE

#### Pengembangan Media buku panduan kolase di SDN Sekaran 02

Nama Siswa :  
 Kelas / Semester :  
 Hari, tanggal :

#### Petunjuk:

Memberi tanda cheklist (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria deskriptor !

#### Kriteria Penilaian:

- f. Jika deskriptor tidak tampak, maka diberi skor 0
- g. Jika deskriptor tampak 1, maka diberi skor 1
- h. Jika deskriptor tampak 2, maka diberi skor 2
- i. Jika deskriptor tampak 3, maka diberi skor 3
- j. Jika deskriptor tampak 4, maka diberi skor 4

(Rusman, 2013: 100)

No	Aspek (Indikator)	Deskriptor	Cek	Skor
1	Memilih gambar kolase dari apa yang ada di sekitar	g. Mengamati media buku panduan dan lingkungan sekitar.		
		h. Menggambar pola kolase.		
		i. Adanya variasi gambar.		
		j. Gambar memenuhi kertas gambar kolase.		
2	Penempelan biji dan bahan lain untuk kolase	k. Terdapat variasi warna		
		l. Terdapat variasi bahan yang digunakan		
		m. Menempel sesuai pola		
		n. Menempel dengan rapi		

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Komalasari, 2013: 159)

# **LAMPIRAN**

## **INSTRUMEN PERANGKAT PEMBELAJARAN**



## Lampiran 9

**SILABUS PEMBELAJARAN**  
**MATA PELAJARAN: SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN**  
**TEMA : PENGALAMAN)**  
**KELAS/ SEMESTER : III (Tiga) / 1 (Satu)**  
**ALOKASI WAKTU : 3 Minggu**

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Materi pokok dan uraian materi	Kegiatan belajar	Indikator pencapaian kompetensi	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber / bahan/ alat
2. mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif dari diri sendiri	Gambar imajinatif dan membuat karya kolase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar benda sekitar sesuai imajinasi anak</li> <li>• Menempel biji sesuai pola gambar</li> </ul>	2.2.1 membuat pola gambar untuk membuat kolase  2.2.2 menempel biji sesuai pola dalam gambar	Praktik	5x35 menit	Kreasi seni dan kerajinan tangan kls III  <b>KOLASE</b>

				2.2.3 membuat susunan warna sesuai kreatifitas			
--	--	--	--	--	--	--	--

**Lampiran 10****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****( RPP )**

Mata Pelajaran	:	SBK
Tema	:	Pengalaman
Kelas / semester	:	III / I
Alokasi Waktu	:	1 x 35 menit

**A. STANDAR KOMPETENSI****Seni Budaya Keterampilan**

2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

**B. KOMPETENSI DASAR****Seni Budaya Keterampilan**

- 2.2. Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif dari diri sendiri.

**C. INDIKATOR****Seni Budaya Keterampilan**

1. Membuat pola gambar untuk membuat kolase
2. Menempel biji sesuai pola dalam gambar
3. Membuat susunan warna sesuai kreatifitas

**3 TUJUAN PEMBELAJARAN****Seni Budaya Keterampilan**

Setelah materi pelajaran ini disampaikan, diharapkan peserta didik mampu :

1. Membuat pola gambar untuk membuat kolase
2. Menempel biji sesuai pola dalam gambar
3. Membuat susunan warna sesuai kreatifitas

**Karakter siswa yang diharapkan :**

Tekun (diligent),

Tanggung jawab (responsibility)

Ketelitian (carefulness)

**4 Materi Pembelajaran**

1. Membuat hiasan kolase

**5 Metode Pembelajaran**

1. Ceramah
2. Tanya jawab,
3. Demonstrasi

## 6 Langkah-langkah Pembelajaran / Skenario Pembelajaran

<b>Tahapan Kegiatan</b>	<b>Pengalaman belajar</b>	<b>Alokasi waktu</b>
Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sesuai agama masing-masing.</li> <li>2. Mengecek kehadiran siswa</li> <li>3. Menuliskan judul materi di papan tulis dan menyampaikan tujuan sesuai indikator yang akan dicapai.</li> <li>4. Siswa diajak menyanyi</li> <li>5. Guru menggali materi prasyarat dengan menanyakan beberapa hal antara lain <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang punya suka membuat prakarya?</li> <li>• Apa saja prakarya yang pernah kalian buat?</li> </ul> </li> <li>6. Guru menyampaikan masalah kontekstual, “Kita semua bisa membuat karya ap saja. semua bahan-bahan bisa digunakan. Berbagai bahan yang berasal dari alam, seperti: daun-daun. Juga bahan-bahan buatan, misalkan kertas warna. Semua bisa dibuat menjadi sebuah karya yang indah.”</li> </ol>	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kolase.</li> <li>2. Siswa mengamati buku panduan karya kolase yang diberikan oleh guru.</li> <li>3. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang isi buku panduan.</li> <li>4. Siswa memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh guru.</li> <li>5. Siswa dan guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kolase.</li> </ol>	25 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan hasil karya di depan kelas.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan simpulan pembelajaran.</li> <li>3. Evaluasi</li> <li>4. Tindak lanjut berupa persiapan untuk membuat kolase berikutnya.</li> </ol>	5 menit

### 7 Penilaian :

1. Rubrik penilaian
2. LKS

### 8 Lampiran-lampiran

1. Lembar Kerja siswa ( LKS ).
2. Kunci jawaban LKS.
3. Rubrik penilaian

Semarang,

2018

Guru Kelas

Praktikan

**Siti Nadhiroh**

NIM. 1401413260

Mengetahui,  
KepalaSD Negeri Sekaran 02

**Ngatini, S.Pd.,M.Pd.**

NIP.196307101985082009

**1. Lembar Kerja siswa ( LKS ).**

**Soal Evaluasi**

<b>NILAI</b>

Nama : .....

No. Absen : .....

**I. Berilah tandasilang (x) padahuruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!**

1. Kolase termasuk jenis karya . . . .
  - a. senirupa
  - b. senimusik
  - c. senikriya
  - d. seniolahtubuh
2. Kolase merupakan karya seni yang dibuat dengan cara ...
  - a. menempel
  - b. mengukir
  - c. mencetak
  - d. melipat
3. Karya kolase biasanya akan mengandung unsur . . .
  - a. warna
  - b. bunyi
  - c. musik
  - d. irama
4. Bahan alam yang dapat kita temukan di daerah pantai adalah...
  - a. kerang
  - b. kulit telur
  - c. biji bunga matahari
  - d. kertas
5. Bahan kolase yang berasal dari tumbuh – tumbuhan yaitu...
  - a. kulit telur
  - b. kaca
  - c. biji semangka
  - d. manik – manik
6. Bahan untuk membuat kolase yang berasal dari hewan adalah...
  - a. kulit telur
  - b. kaca
  - c. biji semangka
  - d. manik – manik
7. Biji ketan hitam sangat cocok untuk memberi warna pada pola...
  - a. daun – daunan
  - b. langit malam
  - c. matahari
  - d. air laut
8. Biji jagung sangat cocok untuk memberi warna pada pola...
  - a. daun – daunan
  - b. langit malam
  - c. matahari
  - d. air laut
9. Berikut ini yang merupakan bahan buatan untuk membuat kolase adalah...

- a. biji jagung  
b. biji ketan hitam
- c. pasir pantai  
d. manik – manik
10. Berikut ini yang **bukan** merupakan bahan untuk membuat kolase adalah...
- a. kertas  
b. lem
- c. cat air  
d. biji –bijian
11. Karya kolase dapat digunakan untuk . . . .
- a. alat masak  
b. alat olahraga
- c. alat transportasi  
d. hiasan dinding rumah
12. Dengan membuat kolase bisa membuat kertas kosong menjadi dibawah ini, **kecuali** . .
- a. lebih indah  
b. lebih menarik
- c. lebih bagus  
d. lebih berantakan
13. Dibawah ini adalah manfaat yang kita dapat dari membuat karya kolase, **kecuali** . .
- a. melatih kesabaran  
b. melatih ketekunan
- c. melatih ketrampilan  
d. melatih kekayaan
14. Fungsi dari karya kolase dapat digunakan untuk hal dibawah ini, **kecuali**...
- a. menghias pot bunga  
b. hiasan dinding
- c. makanan khas  
d. cendera mata
15. Apa yang harus dilakukan agar hiasan dinding kolase awet?
- a. dibiarkan saja  
b. di beri bingkai
- c. di masukkan ke plastik hitam  
d. di simpan dalam lemari
16. Karya kolase seperti apa yang bisa dijual?
- a. tampilan menarik  
b. biji-biji tidak rapi
- c. daun yang ditempel berantakan  
d. warna tidak pas
17. Sikap apa yang harus kita terapkan saat membuat karya kolase?
- a. jengkel  
b. marah
- c. sabar  
d. teledor
18. Saat membuat kolase, pensil digunakan untuk...
- a. membuat pola  
b. menempel bahan
- c. mengukur kertas  
d. menyimpan kolase
19. Bahan buatan yang dapat digunakan untuk bahan kolase adalah...
- a. daun kering  
b. kerang
- c. biji bijian  
d. manik-manik



20. Bahan alam yang dapat digunakan untuk membuat kolase yaitu...

- a. manik – manik
- b. kaca
- c. kerang
- d. keramik

**2. Kunci Jawaban LKS**

1. A
2. A
3. A
4. A
5. C
6. A
7. B
8. C
9. D
10. C
11. D
12. A
13. D
14. C
15. B
16. A
17. C
18. A
19. D
20. C

**3. Rubrik Penilaian**

## RUBRIK PENILAIAN KARYA KOLASE

### Pengembangan Media Buku panduan kolase di SDN Sekaran 02

Nama Siswa :  
 Kelas / Semester :  
 Hari, tanggal :

#### **Petunjuk:**

Memberi tanda checklist (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria deskriptor !

#### **Kriteria Penilaian:**

- k. Jika deskriptor tidak tampak, maka diberi skor 0
- l. Jika deskriptor tampak 1, maka diberi skor 1
- m. Jika deskriptor tampak 2, maka diberi skor 2
- n. Jika deskriptor tampak 3, maka diberi skor 3
- o. Jika deskriptor tampak 4, maka diberi skor 4

(Rusman, 2013: 100)

No	Aspek (Indikator)	Deskriptor	Cek	Skor
1	Memilih gambar kolase dari apa yang ada di sekitar	o. Mengamati media buku panduan dan lingkungan sekitar.		
		p. Menggambar pola kolase.		
		q. Adanya variasi gambar.		
		r. Gambar memenuhi kertas gambar kolase.		
2	Penempelan biji dan bahan lain untuk kolase	s. Terdapat variasi warna		
		t. Terdapat variasi bahan yang digunakan		
		u. Menempel sesuai pola		
		v. Menempel dengan rapi		

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Komalasari, 2013: 159)

## Lampiran 11

### Sampel Angket Kebutuhan Siswa

#### Angket Kebutuhan Siswa

NAMA : *Intan*

KELAS : *3*

Berilah jawaban pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat anda dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu sulit belajar kolase?	✓	
2.	Apakah guru sudah menjelaskan apa itu kolase?	✓	
3.	Apakah guru sudah memberikan contoh kolase?	✓	
4.	Ketika guru menjelaskan dengan contoh, apa kamu mengerti apa itu kolase?	✓	
5.	Apakah kamu ingin contoh kolase yang lebih banyak?		✓
6.	Apakah kamu ingin contoh kolase yang lebih menarik?		✓
7.	Apakah kamu bisa membuat karya kolase sendiri?		✓
8.	Apakah kamu bisa memilih gambar untuk kolasemu sendiri?	✓	
9.	Apakah karya kolase mu sudah rapi?		✓
10.	Apakah karya kolase mu sudah warna-warni?		✓

(Skala Guttman)

## Lampiran 12

### Sampel Angket Kebutuhan Guru

#### Lampiran 3

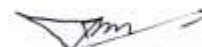
#### Angket Kebutuhan Guru

Berilah jawaban pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat anda dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah ada kesulitan selama pelaksanaan pembelajaran SBK materi kolase?	✓	
2.	Apakah guru sudah menyiapkan materi, bahan ajar, dan media dalam menunjang pembelajaran SBK materi kolase?	✓	
3.	Apakah media yang digunakan sudah dapat merangsang kreativitas anak dalam membuat karya kolase?	✓	
4.	Apakah media yang digunakan sudah dapat menambah motivasi anak dalam membuat karya kolase?	✓	
5.	Apakah anak masih membutuhkan media pembelajaran kolase yang lebih menarik?	✓	
6.	Apakah anak masih membutuhkan media untuk merangsang kreativitas membuat karya kolase?	✓	
7.	Apakah anak masih membutuhkan petunjuk dan contoh dalam membuat karya kolase?	✓	
8.	Apakah anak sudah dapat membuat karya kolase secara mandiri (tanpa bantuan) ?		✓
9.	Apakah karya kolase anak sudah terlihat rapi?		✓
10.	Apakah perpaduan warna dalam kolase anak sudah beragam (lebih dari 2 warna) ?	✓	

(Skala Guttman)

Guru Kelas III



(.....*NIUNTAAN*.....)

NIP. 196204051982011008

## Lampiran 13

### Penilaian Ahli Media

#### INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN PENYAJIAN MEDIA KOLASE BERBASIS KLIPING

Nama : Akmal H  
 NIP : 19870102001105  
 Asal Instansi : PP/MP

##### Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah jawaban dari deskriptor indikator penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan. Ketentuan pemberian skor untuk jawaban yang disediakan sebagai berikut.
  - 1) Skor 1 : Kurang
  - 2) Skor 2 : Cukup
  - 3) Skor 3 : Baik
  - 4) Skor 4 : Sangat Baik
 (Sugiyono, 2015:135)
3. Setelah mengisi instrumen validasi penilaian media, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan sebagai bahan perbaikan media kolase berbasis kliping.

	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Desain perpaduan warna media menarik untuk anak		√	√		
2	Desain layout media menarik untuk anak		√			
3	Kertas baik digunakan untuk media belajar anak			√	√	
4	Desain tulisan terlihat oleh anak		√			
5	Pemilihan huruf mudah dibaca oleh anak		√			
6	Pemilihan gambar yang bagus dan terlihat oleh anak			√		
7	Tata letak gambar dan teks		√			

	proporsional					
8	Gambar yang disediakan sesuai dengan materi.			✓		
9	Gambar dalam klipng disajikan secara runtut.		✓			
10	Tampilan cover (sampul) menarik			✓		
Jumlah			25	24		
Rata-rata				6		

- Catatan.
- 1) layout & variasi
  - 2) Penataan kata tulis agar mudah & paham
  - 3) Tambah sub judul



**Mencari Persentase Kelayakan**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \text{ (Purwanto, 2013: 102)}$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Hasil persentase data akan dikonservasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel Kriteria Penilaian Kelayakan Media**

Interval persentase (%)	Kriteria persentase
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak ✓
21% - 40%	Kurang layak
< 20%	Tidak layak

(Purwanto, 2013: 103)

Semarang, .....

Validator

*Alam Haryanto*

NIP. *198702020201201*

## Lamiran 14

### Penilaian Ahli Materi

#### INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI OLEH AHLI MATERI DALAM MEDIA KOLASE BERBASIS KLIPING

Nama : .....

NIP : .....

Asal Instansi : .....

#### Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah jawaban dari deskriptor indikator penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan. Ketentuan pemberian skor untuk jawaban yang disediakan sebagai berikut.
  - 1) Skor 1 : Kurang
  - 2) Skor 2 : Cukup
  - 3) Skor 3 : Baik
  - 4) Skor 4 : Sangat Baik

(Sugiyono, 2015:135)
3. Setelah mengisi instrumen validasi penilaian media, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan sebagai bahan perbaikan media kolase berbasis kliping.

	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Materi sesuai dengan indikator			√		
2	Materi yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran			√		
3	Sumber referensi materi yang digunakan relevan			√		
4	Gambar dalam kliping sesuai dengan materi pembelajaran			√		
5	Materi disusun dengan sistematis				√	
6	Materi disusun secara ringkas			√		

7	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD			✓	
8	Materi dapat menarik siswa untuk berkreasi		✓		
9	Materi beserta gambar dapat memudahkan siswa membuat karya			✓	
10	Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk mempermudah siswa memahami materi		✓		
Jumlah					
Rata-rata					

Catatan:

Perlu pencahayaan utama tentang  
Kalsium

**Mencari Persentase Kelayakan**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \text{ (Purwanto, 2013: 102)}$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Hasi persentase data akan dikonservasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel Kriteria Penilaian Kelayakan Media**

Interval persentase (%)	Kriteria persentase
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
< 20%	Tidak layak

(Purwanto, 2013: 103)

Semarang.....

Validator

*D. H. S.*  
D. H. S.

NIP. 132327014

## Lampiran 15

## Sampel Tanggapan Siswa

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP KEGIATAN  
PEMBELAJARAN SBK DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA KOLASE BERBASIS KLIPING**

Identitas Siswa : ~~XXXXXXXXXX~~ Perempuan (coret salah satu)

Kelas : 3

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah identitas dan kelas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda checklist (√) pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.

No	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Sampul buku kliping dan gambar nya bagus	✓	
2	Media kolase berbasis kliping dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok	✓	
3	Belajar kolase dengan media kolase berbasis kliping menyenangkan	✓	
4	Kliping mudah dibaca	✓	
5	Gambar mudah dilihat	✓	
6	Bahasa dalam kliping mudah dimengerti	✓	
7	Membuat kolase jadi mudah karena dalam kliping ada contohnya	✓	
8	Ingin membaca dan melihat kliping berulang kali		✗
9	Ingin bisa membuat kolase sendiri	✓	
10	Ingin membuat kolase yang bagus	✓	

9  
10  
90%

## Lampiran 16

## Sampel Angket Tanggapan Guru

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KEGIATAN  
PEMBELAJARAN SBK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOLASE  
BERBASIS KLIPING**

Nama : *Bagyono, M.Pd.*  
 NIP : *195107101980121003*  
 Instansi : *SDN Sekaran 02 Gunungpati*

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan pilih angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan media kolase berbasis kliping pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan.

No	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan media kolase berbasis kliping secara keseluruhan menarik			✓	
	<i>1) Kertas dan karton berwarna putih</i> <i>2) Glitter soft lum</i> <i>3) Perlemakan petunjuk penggunaan</i>				
2	Materi dan gambar yang ditampilkan sesuai dengan indikator				✓
3	Penyajian materi dalam kliping tersusun secara sistematis				

No	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
	Berikan judul pada setiap bagian materi				
4	Materi dan gambar yang disajikan merupakan konsep keterpaduan SBK				✓
5	Bahasa dalam penyampaian materi dalam kliping mudah untuk dipahami siswa			✓	
6	Adanya media kolase berbasis kliping dapat menumbuhkan minat belajar siswa			✓	
7	Penggunaan berbagai contoh karya kolase sangat relevan dan dapat membantu siswa berkreasi				✓
8	Media kolase berbasis kliping dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa untuk lebih kreatif			✓	
9	Media kliping karya kolase dapat dipelajari oleh				

No	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
	siswa secara mandiri maupun kelompok				✓
10	Media kolase berbasis klipng dapat menambah wawasan siswa mengenai pembuatan karya kolase			✓	

Saran:

agar mandiri tanpa buku  
kliping atau di jilid yang bagus.  
warna gambar yang menarik  
kita kelas ini mengulas warna  
yg agak menyala.

Semarang, 15/11/2019

Validator

Bagiyo W. M. Pd



**Lampiran 17****Penilaian Validasi Ahli Media**

Validasi Ahli Media											
kriteria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
skor	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	24
skor maks	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
persentase	50	50	75	50	50	75	50	75	50	75	60

**Lampiran 18****Penilaian Validasi Ahli Materi**

Validasi Ahli Materi											
kriteria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
skor	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	33
skor maks	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
persentase	75	75	75	75	100	75	100	75	100	75	82,5

## Lampiran 19

### Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
12	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
15	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
17	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
18	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
19	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
20	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
21	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
22	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
23	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1
	23	23	18	23	22	13	15	7	21	23

**Lampiran 20****Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru**

Angket Tanggapan Guru											
Kriteria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
Skor	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34
Skor Maks	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Persentase	75	100	75	100	75	75	100	75	100	75	85

**Lampiran 21****Nilai *Pretest***

NO	NILAI PRE TEST
1	77
2	40
3	67
4	63
5	60
6	67
7	80
8	73
9	70
10	53
11	67
12	47
13	70
14	63
15	67
16	83
17	67
18	80
19	80
20	73
21	70
22	
23	80
24	87
25	77
26	
27	60

## Lampiran 22

### Nilai *Posttest*

NO	NAMA	NILAI			RATA-RATA
1	AM	70	70	70	70
2	ABB	70	60	75	68,33333
3	BAF	70	80	70	73,33333
4	MPA	80	70	80	76,66667
5	C	67	80		73,5
6	DRP	80	76	80	78,66667
7	DHR	70	80	80	76,66667
8	DAM	75	80	80	78,33333
9	KNPA	70	70	80	73,33333
10	LFS	80	75	80	78,33333
11	ML	70	70	80	73,33333
12	MAZ	80	75	80	78,33333
13	NGS	68	70		69
14	NSR	70	80	80	76,66667
15	NAA	67	70		68,5
16	NR	75	75	80	76,66667
17	RAC	70	70	70	70
18	TARP	65	70	80	71,66667
19	TNI	60	75	70	68,33333
20	MPP	70	70	60	66,66667
21	DNH	65	75	70	70
22	TYA	70	75	80	75
23	DIDK	70	75	80	75
24	MFA	70	70		70
25	JA	65	75		70
26	NRP	65	65	80	70
27	AFP	70	70	70	70

Lampiran 23

Pretest

LEMBAR KERJA SISWA

Nama: Atsel No. Absen: 4

Nilai: **77** (5.7 R: B, 2.3 / 10 K: C)

1. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

- Kelasa merupakan salah satu karya seni...
  - a. seni dinamis
  - b. seni statis
  - c. tiga dimensi
  - d. empat dimensi
- Kelasa termasuk jenis karya...
  - a. seni rupa
  - b. seni musik
  - c. seni sastra
  - d. seni olah raga
- Kelasa berasal dari bahasa perancis (c) yang artinya...
  - a. mengagungkan
  - b. memandab
  - c. menghing
  - d. memagat
- Perhatikan daftar berikut di bawah ini!
  - (1) Lemah (2) Keras
  - (3) Ping (4) Lun
  - (5) Kerek (6) Kumpul
 Manakah dari berikut ini yang merupakan seni rupa modern?
  - a. (1)(4) + (3)(5)
  - b. (2)(6) + (1)(3)

2. Di bawah ini yang termasuk seni rupa merupakan kelasi yaitu...
 

- a. repla
- b. gasing
- c. selang
- d. ~~keras~~

 Dibawah ini yang TIDAK termasuk kelasi yang dapat digunakan untuk membuat kelasi adalah...
 

- a. mesin kayu
- b. tiga-jalan
- c. plamb
- d. keran ipat

3. Hal yang dilakukan pertama kali sebelum membuat kelasi adalah...
 

- a. menyiapkan air dan bahan
- b. mengumpul bahan
- c. mengagungkan kelasi
- d. mengumpul paku

4. Hal yang dilakukan setelah mengagungkan kelasi ipat keran adalah...
 

- a. mengumpul paku
- b. menyiapkan air dan bahan
- c. mengumpul keran gasing
- d. mengumpul bahan yang sudah digaring

5. Untuk membuat seni rupa kelasi, hal selanjutnya yang dilakukan adalah...
 

- a. mengumpul
- b. mengumpul
- c. memagat
- d. memagat

6. Karya kelasi dapat digunakan sebagai...
 

- a. alat musik
- b. alat olahraga
- c. alat transportasi

11. Bahan apa yang paling mudah digunakan untuk membuat kelasi...
 

- a. kawat
- b. keran
- c. besi
- d. tembaga

12. Alat apa yg digunakan untuk mengumpul paku saat membuat kelasi...
 

- a. keran
- b. selang
- c. keran
- d. paku

13. Apa yang perlu disiapkan pertama kali untuk membuat kelasi?
 

- a. gasing
- b. kawat
- c. keran kelasi
- d. air dan bahan

14. Cara apa yang membuat kelasi terlihat unik dilihat?
 

- a. tali
- b. paku
- c. kawat
- d. selang

15. Dapagimana cara memagat yang baik saat membuat kelasi?
 

- a. memagat kelasi
- b. memagat keran paku
- c. memagat air dan bahan
- d. memagat di keran lain

16. Dibawah ini adalah manakah dari manakah karya kelasi, keran...
 

- a. manik-manik
- b. manik-manik
- c. manik-manik
- d. manik-manik

17. Apa kegunaan dari hasil karya kelasi?
 

- a. untuk keran
- b. untuk keran
- c. untuk keran
- d. untuk keran

18. Yang tidak termasuk kelasi untuk membuat kelasi adalah...
 

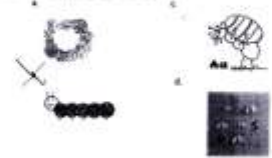
- a. tali
- b. keran
- c. keran kayu
- d. plamb

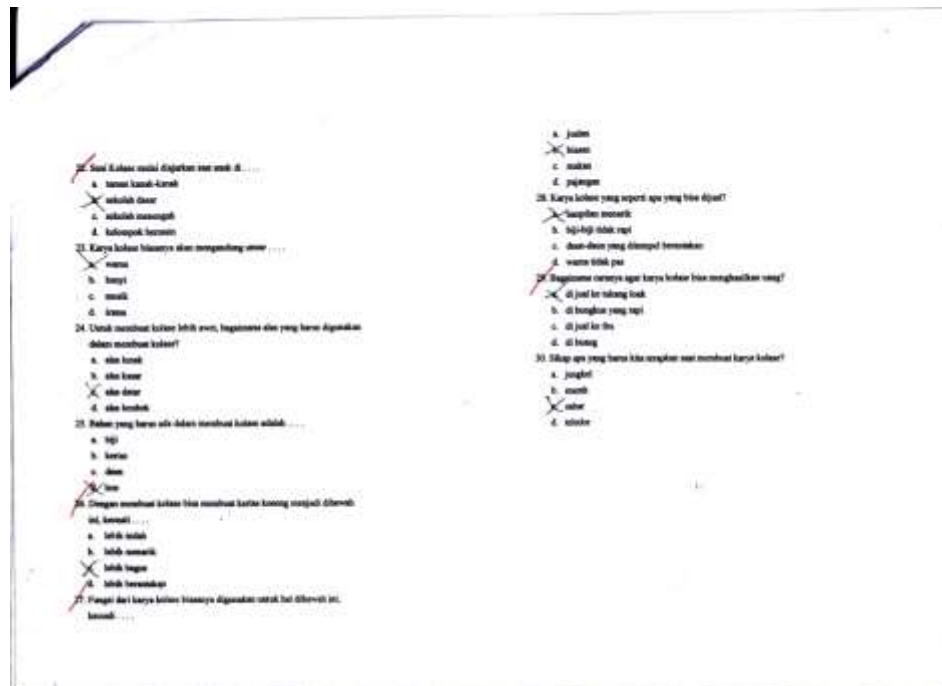
19. Alat apa yang paling baik digunakan untuk membuat kelasi?
 

- a. alat yang lama
- b. alat yang selang
- c. alat yang tidak ada
- d. alat yang baru

20. Lem apa yang paling tepat digunakan untuk membuat kelasi?
 

- a. lem kelasi
- b. lem plamb
- c. lem kayu
- d. lem plamb

21. Contoh dari karya seni kelasi adalah...
 



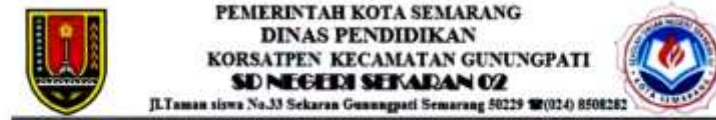






## Lampiran 25

### Surat Keterangan Bukti Penelitian



#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 052

Dasar : Surat dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tanggal 8 April 2019, Nomor 8680/UN37.1.1/LT/2019 perihal ijin penelitian.

Berdasarkan hal tersebut diatas, Kepala SD Negeri Sekaran 02 UPTD Pendidikan Kecamatan Gunungpati, menerangkan bahwa :

Nama : Siti Nadhiroh  
 NIM : 1401413260  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

Telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi dengan judul :  
 "PENGEMBANGAN MEDIA KOLASE BERBASIS KLIPING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SBK PADA SISWA KELAS III SDN SEKARAN 02"

Demikian surat keterangan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 April 2019

Kepala Sekolah

  
 Ningsih, M.Pd  
 HP. 19630710 198308 2 009

## Lampiran 26

### Dokumentasi

#### Pengisian Angket Kebutuhan di SDN Sekaran 02



#### Pengisian Angket Tanggapan di SDN Sekaran 02



**Siswa Mengerjakan Pretest**



**Siswa Mengamati Media Buku panduan kolase****Siswa Berdiskusi**

### Siswa Membuat Karya Kolase



### Siswa Mengerjakan Post Test



**Foto Bersama di SDN Sekaran 02**

