

**PEMBUATAN GAMBAR DENGAN TEKNIK KOLASE
DAN HUBUNGANNYA DENGAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG
PRINSIP *REDUCE, REUSE, RECYCLE* (3R) DI KELAS IV
SD NEGERI 1 KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

OLEH:

**OKTARIANI
AIG1009102**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PEMBUATAN GAMBAR DENGAN TEKNIK KOLASE
DAN HUBUNGANNYA DENGAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG
PRINSIP *REDUCE, REUSE, RECYCLE* (3R) DI KELAS IV
SD NEGERI 1 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH:

**OKTARIANI
AIG009102**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MOTTO

- ❖ *Jika kamu tidak mencarinya, maka kamu tidak akan pernah mendapatkannya*
- ❖ *Jika kamu tidak bertanya, jawabannya akan selalu “tidak”*
- ❖ *Jika kamu tidak melangkah maju, kamu akan berada di tempat yang sama*
- ❖ *Hari ini aku akan tenang, dan fokus pada positif*
- ❖ *Bukan semangatnya yang penting, tapi orangnya yang bersungguh-sungguh menjadi yang terbaik-dalam tingkat semangat apapun*
- ❖ *Jangan pernah lupa untuk memohon restu Tuhan dan orang tua*

PERSEMBAHAN

Suka dan duka mengiringi langkahku untuk menggapai satu cita-citaku, seiring rasa syukur kepadamu ya Allah dengan penuh kasih dan sayang yang tulus kupersembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang aku cintai dengan sepenuh hati.

- ❖ *Ayahandaku Edi Mailan yang selalu tulus menyayangi dan berjuang demi kesuksesanku.*
- ❖ *Ibundaku Endang Mismawati tercinta yang selalu tulus mendoakanku serta berjuang dan berkorban demi keberhasilan ku.*
- ❖ *Kakakku Yodi Hendra yang telah memberikan motivasinya untuk kesuksesanku.*

- ❖ *Seluruh keluarga besarku terutama nenek, kakek, bunda, pale, bule, bungah, abah, bungsu dan sepupu-sepupu serta Gaza Gasaega yang selalu menjadi penyemangat di setiap langkahku.*
- ❖ *Seluruh keluarga besar 'Kedai Proses' terutama ayah Edi, abang Een, Mas Yet, Yogi yang tulus dalam menyemangati dan membantu kelancaran skripsiku.*
- ❖ *Sahabat terbaikku Rahra Anjani, Reren Oktarina, Susterina Sigiyo, terima kasih telah menghadirkan cerita tentang kebersamaan dalam perjalanan hidupku. Semoga hari ini, esok dan di masa depan kebersamaan itu tetap ada.*
- ❖ *Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2009, khususnya keluarga besar kelas C yang selalu heboh, kritis dan selalu mampu menghadirkan tawa, tangis dan canda di setiap hari perkuliahan.*
- ❖ *Almamaterku tercinta.*

ABSTRAK

Oktariani. 2014. Pembuatan Gambar dengan Teknik Kolase dan Hubungannya dengan Pemahaman Siswa Tentang Prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) di Kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu. Dra. Hasnawati, M.Si., Prof. Dr. Hj. Endang Widi W. M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembuatan gambar dengan teknik kolase dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu dan untuk mengetahui hubungan antara pemahaman siswa tentang prinsip 3R dengan kemampuan membuat kolase. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif-kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu yang berjumlah 55 orang. Sampel penelitian ini 100% dari jumlah populasi. Instrumen penelitian berupa hasil tes membuat gambar kolase, lembar angket yang terdiri dari 49 item yang mengukur pemahaman siswa tentang prinsip 3R dan dokumentasi proses pembuatan gambar kolase siswa kelas IVSD Negeri 1 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan perhitungan statistik "*Korelasi Product Moment*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 langkah dalam pembuatan gambar dengan teknik kolase yaitu membuat sketsa, memilih bahan dan alat, dan penempelan bahan. Hasil dari perhitungan korelasi menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0,626$ yang berada pada arah positif dengan interpretasi nilai r pada interval 0,60-0,80 sehingga tingkat hubungan antara dua variabel dikategorikan memiliki hubungan yang kuat, sedangkan uji signifikan koefisien korelasi menunjukkan bahwa r tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 0,266. Dengan demikian dapat diketahui r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Dengan kata lain Hipotesis alternatif diterima dan disetujui. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pemahaman siswa tentang prinsip 3R dengan kemampuan membuat kolase pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu.

Kata kunci: Menggambar, Kolase, Prinsip 3R

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan ridho-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Gambar dengan teknik Kolase dan Hubungannya dengan Pemahaman Siswa tentang Prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) di Kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu”.Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sahabat dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) JIP FKIP Universitas Bengkulu.Selesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dekan FKIP Universitas Bengkulu, Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd.
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, Bapak Dr. H. Manap Soemantri, M. Pd.
3. Ketua Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu, Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd, yang telah memfasilitasi administrasi selama penyusunan skripsi.
4. Pembimbing I, Ibu Dra. Hasnawati, M.Si., yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.

5. Pembimbing II Ibu Prof. Dr. Hj. Endang Widi Winarni. M.Pd, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan masukan, saran, serta motivasi kepada penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Penguji I, Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd, yang telah memberikan arahan, masukan, kritik, dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Penguji II, Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd, yang telah memberikan arahan, masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
9. Kepala SD Negeri 1 Kota Bengkulu, Rohayati Daud, M. Pd. yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, serta terima kasih atas kerja sama yang baik kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Akhir kata, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan penulis semoga laporan penelitian tindakan ini dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri, mahasiswa PGSD dan seluruh pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
HALAMANABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kerangka Teori	7
B. Kerangka Berfikir	24
C. Hipotesis	25

BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Penyajian Deskriptif	43
1. Laporan Hasil Penelitian	43
2. Pembahasan Hasil Penelitian	48
B. Penyajian Kuantitatif	70
1. Pembakuan Instrumen Penelitian.....	70
2. Deskripsi Hasil Data Variabel.....	76
3. Analisis Pengujian Hipotesis Penelitian	77
4. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
RIWAYAT HIDUP.....	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	88
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	89
Lampiran 3. Kisi-kisi Angket Pemahaman prinsip 3R sebelum uji coba	95
Lampiran 4. Angket pemahaman prinsip 3R siswa sebelum uji coba	96
Lampiran 5. Angket pemahaman prinsip 3R siswa setelah uji coba	99
Lampiran 6. Uji Validitas Instrumen	102
Lampiran 7. Reliabilitas Instrumen	108
Lampiran 8. Uji Normalitas Instrumen	109
Lampiran 9. Uji Homogenitas	113
Lampiran 10. Data rekapitulasi angket pemahaman prinsip 3R	118
Lampiran 11. Daftar Nilai Siswa	120
Lampiran 12. Tabel Bantuan Pengujian Hipotesis	122
Lampiran 13. Perhitungan Uji Hipotesis.....	124
Lampiran 14. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	125
Lampiran 15. Tabel Interpretasi Nilai <i>r</i>	126
Lampiran 16. Foto-foto Kegiatan Membuat Gambar dengan Teknik Kolase	127
Lampiran 17. Foto Uji coba angket	131
Lampiran 18. Foto Uji angket	132
Lampiran 19. Surat Keterangan Selesai Penelitian	133

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor untuk Masing-Masing Jawaban	32
Tabel 3.2 Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	42
Tabel 4.1 Butir Soal Angket yang Gugur/Invalid	73
Tabel 4.2 Butir Soal Angket yang Valid	74
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pemahaman Prinsip 3R Siswa	77
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Gambar Kolase siswa	78
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Hipotesis.....	80

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	24
Bagan 3.1 Prosedur Penyusunan Angket Prinsip 3R	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	44
Gambar 4.2	44
Gambar 4.3	45
Gambar 4.4	45
Gambar 4.5	45
Gambar 4.6	46
Gambar 4.7	46
Gambar 4.8	46
Gambar 4.9	47
Gambar 4.10	47
Gambar 4.11	47
Gambar 4.12	48
Gambar 4.13	48
Gambar 4.2.1	49
Gambar 4.2.2	51
Gambar 4.2.3	53
Gambar 4.2.4	55
Gambar 4.2.5	56
Gambar 4.2.6	58
Gambar 4.2.7	59

Gambar 4.2.8	61
Gambar 4.2.9	62
Gambar 4.2.10	64
Gambar 4.2.11	65
Gambar 4.2.12	67
Gambar 4.2.13	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan senantiasa diarahkan pada peningkatan mutu sumber daya manusia khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Mutu sumber daya manusia dapat dilihat dari *skill* atau keahlian khusus yang dimilikinya dan setiap individu dituntut untuk memiliki hal itu yang nantinya dapat digunakan untuk berkarya dan menciptakan lapangan kerja guna menyongsong hari depan yang lebih baik.

Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik guna mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki. Sehubungan dengan hal itu, Desmita (2010: 35) menyatakan bahwa anak tingkat dasar menyukai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur permainan serta memberikan kesempatan untuk anak terlibat langsung dalam pembelajaran itu. Salah satu kegiatan bagi mereka yang merupakan sarana belajar sambil bermain adalah dengan adanya mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya(SBdP) yang didapat anak pada jenjang pendidikan.

Pada dasarnya semua kedudukan mata pelajaran di Sekolah Dasar itu sama pentingnya. Sebagai sarana pendidikan, pendidikan Seni Budaya dan Prakarya mempunyai banyak peranan terutama bagi tingkat perkembangan usia peserta didik Sekolah Dasar sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi

segala aspek kehidupan. Dalam matapelajaran Seni Budaya dan Prakarya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBdP pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Selain itu, penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berkepribadian luhur; berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; sehat, mandiri, percaya diri, dan; toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan berbagai upaya terarah yang berkelanjutan. Oleh karena itu, dalam hal ini guru mempunyai peranan yang sangat penting agar terciptanya peserta didik yang kreatif dan produktif dalam keterampilan di bidang tertentu.

Melalui pembelajaran Seni Budaya dan prakarya di Sekolah Dasar, peserta didik dapat menghasilkan berbagai macam karya seni yang kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tidak memakan biaya yang terdapat di lingkungan sekolah dan tempat tinggal seperti kertas bekas, kain perca, serutan kayu, kulit telur, batok kelapa, biji-bijian, bekas potongan keramik, batu, daun kering dan lain sebagainya.

Untuk mendapatkan karya seni yang indah dan unik, perlu adanya pemahaman bagaimana berolah seni sehingga menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai dan fungsi dimasyarakat, terutama dalam ilmu pendidikan. Dalam pembuatan karya seni, pemahaman bentuk, bahan, dan teknik sangat diperlukan

untuk mendukung pencapaian hasil yang menarik. Penerapan suatu teknik menjadi salah satu bagian yang penting dalam proses pembuatan karya. Dalam hal ini penulis mencoba melakukan penelitian tentang pembuatan gambar dengan teknik Kolase dan hubungannya dengan pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R).

Teknik Kolase adalah sebuah teknik menempel unsur-unsur yang berbeda (bisa berupa kain, kertas, kayu) ke dalam sebuah frame sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang baru. Sehubungan dengan hal itu, Susanto (2002: 540) menyatakan bahwa kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti barang, kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya. Teknik kolase biasanya sangat erat hubungannya dengan bahan bekas atau barang yang sudah tidak terpakai lagi, tetapi masih bisa diolah dan dimanfaatkan menjadi barang guna. Berkaitan dengan hal tersebut, pada pembuatan gambar kolase dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan dari barang-barang bekas yang terdapat di lingkungan sekolah dan rumah siswa. Hal ini sesuai dengan penerapan prinsip 3R yang bertujuan menjaga kualitas lingkungan. Prinsip 3R terdiri dari *Reduce* (mengurangi), *Reuse* (menggunakan kembali), dan *Recycle* (daur ulang) yang merupakan cara terbaik dalam pengolahan sampah baik organik maupun anorganik. *Reduce* berarti mengurangi segala sesuatu yang mengakibatkan sampah. *Reuse* berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan untuk fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya. *Recycle* berarti mengolah kembali (daur ulang) sampah menjadi barang atau produk yang baru dan bermanfaat (www.alamendah.org: 2010). Hal yang menarik dari penerapan

prinsip 3R dalam pembuatan karya kolase adalah dapat memberikan dampak yang signifikan bagi penanganan sampah yang sering menjadi permasalahan di lingkungan. Dengan adanya penerapan prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) dalam pembuatan gambar kolase, siswa dapat mengeksplor kemampuannya dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang telah dikumpulkan sehingga tercipta suatu karya baru yang menarik. Dikatakan menjadi karya yang menarik karena bahan-bahan dalam pembuatan kolase ini mudah ditemukan dan tidak menghabiskan biaya besar.

Anak sekolah dasar pada umumnya senang jika disuruh menggambar dan objek yang akan mereka gambar bervariasi seperti bunga, daun, rumah pegunungan, persawahan dan pemandangan alam lainnya. Sesuai dengan kurikulum terbaru tahun 2013 ini, untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya terdapat kompetensi dasar yang akan mengenalkan anak dengan gambar menggunakan teknik kolase. Hal ini tertuang dalam Kompetensi Inti 3 Kompetensi Dasar 4.2 Membuat Karya Seni Kolase dengan Berbagai Bahan.

Saat peneliti melakukan pengamatan awal di SD Negeri 1 kota Bengkulu, peneliti melihat peserta didik cenderung membuat prakarya menggunakan alat dan bahan yang dibeli di pasaran, sehingga peserta didik harus mengeluarkan biaya untuk membeli alat dan bahan. Selain itu peserta didik menjadi kurang kreatif dan kurang termotivasi untuk memanfaatkan barang-barang bekas. Peserta didik cenderung merasa malu jika menggunakan barang bekas ketika membuat prakarya. Dalam pembelajaran membuat karya seni dengan teknik kolase guru dapat menggunakan barang-barang bekas yang tidak mengeluarkan biaya seperti kertas bekas, daun kering, rumput, bungkus makanan, dan barang lainnya yang

mudah ditemukan terutama di lingkungan sekolah. Hal ini juga berkaitan dengan asas dan tujuan UU RI Nomor 18 Tahun 2008 yang tercantum dalam pasal 3 dan pasal 4 tentang pengelolaan sampah, yang berisi pengelolaan sampah diselenggarakan atas asas tanggung jawab, asas berkelanjutan, asas manfaat, asas keadilan, asas kesadaran, asas kebersamaan, asas keselamatan, asas keamanan, dan asas nilai ekonomi. Pasal 4 berisi pengelolaan sampah bertujuan untuk meningkatkan kesehatan masyarakat dan kualitas lingkungan serta menjadikan sampah sebagai sumber daya.

Penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian ini adalah: Desyandri (2009) dalam skripsinya yang berjudul “Pembuatan Gambar dari Kertas Bekas dengan Teknik Kolase di Kelas III SDN Lubuk Kilangan Padang”. Hasil penelitian tersebut mendeskripsikan bagaimana cara pembuatan gambar dari kertas bekas dengan menggunakan teknik kolase di kelas III SD.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pembuatan Gambar dengan Teknik Kolase dan Hubungannya dengan Pemahaman Siswa tentang Prinsip *Reduce*, *Reuse*, *Recycle* (3R) di kelas IV SD Negeri 1 Kota Bengkulu”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas yang menjadi permasalahan dalam tulisan ini adalah:

1. Bagaimana pembuatan gambar dengan teknik kolase dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya?
2. Apakah terdapat hubungan antara pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce*, *Reuse*, *Recycle* (3R) dengan kemampuan membuat kolase?

C. Tujuan Penulisan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pembuatan gambar dengan teknik kolase dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
2. Mengetahui hubungan antara pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce*, *Reuse*, *Recycle* (3R) dengan kemampuan membuat kolase.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Dapat dijadikan petunjuk bagi guru-guru Sekolah Dasar baik yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri maupun Swasta dalam pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
- b. Dapat dijadikan pedoman bagi guru dan calon guru Sekolah Dasar dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
- c. Dapat menambah koleksi perbendaharaan ilmu pengetahuan terutama yang menyangkut dengan Seni Budaya dan Prakarya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Membuat Gambar/Menggambar

Membuat gambar atau menggambar merupakan kegiatan berekspresi yang cukup populer. Menggambar merupakan media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan. Sehubungan dengan hal itu, Warti dan Muharam (1992: 95) menyatakan bahwa menggambar merupakan media berekspresi dan gambar merupakan perwujudan benda alam dalam lambang visual dalam bentuk dua dimensi.

Pendapat lain mengenai menggambar juga dikemukakan oleh Francis (2002:1) yang mengatakan bahwa menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu. Sriwirasto (2010: 5) menyatakan bahwa menggambar adalah menorehkan garis dan bayangan dari suatu objek, baik berupa benda orang maupun pemandangan dengan maksud memindahkan objek tadi ke bidang datar. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Kamaril (2001:4.5) menyatakan bahwa menggambar dan melukis mempunyai pengertian suatu usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide/gagasan, gejala/perasaan maupun imajinasi. Keseluruhan hal itu dituangkan dalam wujud dwi matra yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna.

Persamaan dari beberapa pendapat tersebut menjelaskan bahwa menggambar merupakan suatu kegiatan memvisualisasikan imajinasi melalui goresan garis dan warna di atas bidang datar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan pena, pensil, crayon, kapur di atas bidang datar, yang hasilnya mengutamakan unsur garis yang lahir dari pikiran dan perasaan.

2. Unsur-unsur Rupa

Terdapat beberapa unsur dalam menggambar khususnya dalam seni rupa. Pekerti(2008:8.34) mengatakan bahwa unsur-unsur seni rupa meliputi garis, bentuk, warna, tekstur, ruang dan cahaya. Lebih lanjut akan di uraikan di bawah ini:

1. Garis

Di bidang matematika garis diartikan sebagai rangkaian titik-titik atau titik-titik yang berkelanjutan. Garis yang diamati pada karya seni rupa ada yang nyata jelas kelihatannya ada yang bersifat kesan.

Garis nyata adalah garis yang mudah dikenal seperti garis lurus, garis lengkung, garis bergelombang dan sebagainya. Sedangkan garis kesan atau garis pengikat pada hakekatnya garis ini tidak ada, tidak jelas dan secara tergambar tidak terlihat. Garis ini lebih merupakan ilusi atau sugesti, seperti terdapat pada batas-batas luar suatu bentuk atau ruang, batas bidang dan antara batas warna.

2. Bentuk

Bentuk sebagai wujud fisik dari sebuah karya seni, merupakan hal yang pertama kali diamati dan direspon oleh pengamatnya. Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (*Form*) adalah totalitas daripada karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya (Kartika, 2007: 33).

Bidang adalah perpaduan atau perpotongan garis dengan garis. Sedangkan bentuk adalah perpaduan atau perpotongan bidang dengan bidang. Bentuk juga ada yang mempunyai sifat nyata dan bersifat kesan. Bersifat nyata jika terdapat pada karya tiga dimensi misalnya kelihatan bulat diraba juga terasa bulat dan bersifat kesan jika bentuk tersebut terdapat pada karya seni rupa dua dimensi.

3. Warna

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang paling mudah ditangkap oleh indera mata. Warna-warna yang bervariasi mempunyai karakter dan mengesankan suasana yang berbeda, misalnya warna merah dan kuning dapat menimbulkan kesan yang mempunyai daya kekuatan panas, dan penuh bersemangat. Disamping itu karakter warna juga dapat dilihat dari tebal atau tipisnya warna yang berbeda atau luas bidang warna yang berbeda.

4. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan pada suatu benda. Sifat bahan ada yang nyata ada pula yang bersifat kesan. Pada lukisan tekstur bersifat kesan karena setelah diraba ternyata halus. Tekstur yang nyata jika kelihatan

menonjol atau kasar maka kalau diraba akan benar-banar akan terasa menonjol atau kasar contohnya seni patung atau relief.

5. Ruang

Ruang dibentuk oleh adanya masa, bentuk yang diubah/disusun. Ruang bagi pelukis lebih merupakan suatu khayalan karena dia bekerja dengan bentuk dua dimensi. Sebaliknya ruang bagi pemahat dan arsitek lebih banyak merupakan suatu kenyataan yang diperlukan karena ia bekerja dengan bentuk tiga dimensi.

6. Cahaya

Cahaya juga mempunyai unsur nyata dan unsur kesan. Unsur nyata jika sumber cahaya itu benar-benar berasal dari benda seperti lampu, matahari, api dan sebagainya. Unsur kesan jika cahaya itu hanya tampak sebagai gambaran, misalnya cahaya pada lukisan, gambar dan foto. Pada gambar kolase cahaya gelap terang diaplikasikan melalui penggunaan teknik melukis dengan tangan yang menggunakan cat.

3. Pengertian Kolase

Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut '*collage*' berasal dari kata '*coller*' dalam bahasa Perancis yang berarti '*merekat*'. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti barang, kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya (Anandita, 2010:2).

Pengertian serupa juga diungkapkan oleh Sumanto (2006: 95) mengungkapkan bahwa kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan

menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Selanjutnya Pamadhi (2008: 8.30) menyatakan bahwa kolase adalah pembuatan gambar dengan cara menempel.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kolase merupakan teknik mendekorasi permukaan suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, daun kering dan sebagainya kemudian dikombinasikan dengan teknik melukis dengan tangan yang menggunakan cat.

Seni kolase berkembang pesat di Perancis, Inggris, Jerman dan kota-kota lain di Eropa. Menurut para ahli diperkirakan kegiatan ini bermula di Venice, Italia kira-kira pada abad 17 ketika kota Venice menjadi terdepan dalam hal percetakan di Eropa.

Perkembangan kolase kemudian secara kreatif dimanfaatkan sebagai unsur estetik yang personal dalam sebuah karya lukis. Kolase menjadi media yang digemari oleh kalangan seniman dunia. Pablo Picasso, George Braque dan Max Ernest terkenal dengan karya-karya lukisnya yang memanfaatkan kolase barang, kain dan berbagai objek lainnya. Henri Matisse adalah salah satu seniman yang giat berkreasi dalam kolase, ketika jari-jari tangannya terserang arthritis hingga tak mampu melukis lagi. Matisse beralih ke kolase, ia memotong-motong kertas warna dalam ukuran besar dengan berbagai bentuk hingga tercipta mural barang yang indah (<http://www.e-dukasi.net/pengpop/pp>).

4. Bahan-bahan yang Digunakan Sebagai Bahan Kolase

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:50) mengemukakan bahwabahan adalah barang yang hendak dijadikan barang lain yang baru. Bahan adalah barang yang akan dijadikan barang lain yang baru. Seperti: karet diolah menjadi ban, barang bekas yang digunakan menjadi gambar kolase dan sebagainya.

Dalam teknik kolase juga terdapat bahan-bahan yang mendukung proses pembuatan gambar. Sehubungan dengan hal itu, Sumanto (2006:94) menyatakan bahwabahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa atau bekas dan lainnya. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik, sendok eskrim, serutan kayu, serutan pensil, kulit batang pisang kering, kerang, elemen elektronik, sedotan minuman, tutup botol dan sebagainya.

Selanjutnya bahan-bahan yang dapat dijadikan sebagai bahan membuat gambar dengan teknik kolase antara lain: a) bahan alam (kulit batang pisang kering, daun, ranting dan bunga kering, kerang, batu batuan), b) bahan olahan (barang berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet), c) bahan bekas (barang koran, kalender bekas, majalah bekas, tutup botol, bungkus makanan).

Sedangkan untuk bahan-bahan yang tidak memakan biaya yang dapat dijadikan sebagai bahan membuat gambar dengan teknik kolase antara lain: barang bekas, daun kering, kulit, kain perca, biji-bijian, bekas potongan kaca, serutan kayu, unsur kelapa, bekas potongan logam, bekas potongan keramik, dan sebagainya.

Di bawah ini akan diuraikan secara rinci.

a. Pengolahan Bahan

Masing-masing bahan akan berbeda cara pengolahannya agar dapat di jadikan elemen kolase antara lain:

1. Serutan Kayu

Untuk bahan kolase dapat digunakan serutan kayu yang harus dikeringkan dahulu. Hal ini dimaksudkan agar warnanya tidak berubah.. Kemudian serutan kayu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan dan siap untuk ditempel.

2. Kaca

Kaca yang digunakan adalah bekas potongan kaca yang biasa didapat di tempat orang yang memasang bingkai untuk gambar pajangan yang sudah tidak digunakan lagi. Agar kaca berwarna, dapat dipakai kaca yang biasa yang dicat dengan *synthetic high gloss merk* Platone, ICI, Sun Rise dan lain-lain. Kalau pemotong kaca tidak ada, kaca dapat dibentuk dengan cara mengetok atau menghempaskan ke atas permukaan yang keras. Dengan cara ini akan diperoleh ukuran kaca yang tidak teratur dan tidak sama besar. Tapi dalam pengolahan kaca diharapkan agar berhati-hati agar tidak terluka.

3. Batu

Batu yang cocok adalah batu akik, karena batu akik memiliki bermacam-macam warna. Kemudian diasah sehingga warnanya akan kelihatan lebih cemerlang.

4. Logam

Untuk kolase sebaiknya dipilih bekas-bekas logam yang mudah didapat seperti: seng, kuningan dan aluminium. Plat logam dapat dipotong-potong dengan ukuran yang dikehendaki, kemudian baru didatarkan ke bidang dasar kolase.

5. Keramik

Warnanya cukup banyak. Untuk keperluan membuat kolase dapat digunakan bekas potongan keramik untuk lantai rumah. Bahan ini dapat dipotong-potong, sesuai ukuran yang dikehendaki.

6. Tempurung (batok kelapa)

Untuk bahan kolase sebaiknya dipilih tempurung dari kelapa setengah tua sampai kelapa tua. Kemudian dibersihkan dari serat-serat sabut itu dihaluskan dengan ampelas dan setelah halus baru dipotong dengan ukuran yang dikehendaki. Tempurung dapat dipotong-potong dengan gergaji besi sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

7. Biji-Bijian

Biji-bijian diperoleh dari tumbuh-tumbuhan, biji-bijian ini banyak pula macamnya, demikian pula bentuk, ukuran, warna dan teksturnya. Biji-bijian ini hendaknya dikeringkan terlebih dahulu, agar warnanya tidak berubah lagi demikian pula penyusutannya. Bila perlu dapat pula direndang (digoreng tanpa minyak).

8. Daun-daunan

Daun-daunan adalah bahan kolase yang sangat mudah diperoleh. Untuk dijadikan bahan kolase, diambil daun kering atau daun yang sudah gugur. Pilihlah warna daun kering yang berbeda-beda agar dalam penyusunannya menjadi sebuah lukisan atau desain akan lebih mudah.

9. Kulit-kulitan

Kulit-kulit berasal dari kulit buah dan kulit batang tumbuh-tumbuhan. Tidak semua kulit buah dapat dijadikan bahan kolase, demikian pula dengan kulit batang, kulit salak, kulit kacang tanah, kulit jeruk, kulit rambutan. Kulit batang yang dapat dijadikan kolase diantaranya: rambutan, kulit pisang, kelopak bambu. Semua kulit-kulitan haruslah dikeringkan dahulu sebelum dipakai sebagai bahan kolase. Kemudian dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

10. Kertas Bekas

Kata kertas dalam bahasa Inggris disebut "*paper*" dalam bahasa Belanda dinamakan "*papier*". Kata ini berasal dari bahasa Yunani "*papyrus*" yakni sejenis tanaman air, banyak dipakai orang Mesir sebagai bahan untuk tulis-menulis. Kertas dibuat untuk bermacam-macam keperluan seperti: alat tulis kantor, pembungkus, pendidikan (buku-buku), dekorasi, dan berbagai keperluan lainnya. Untuk bahan kolase tentu dipilih barang yang berwarna. Kertas berwarna bermacam-macam pula jenis dan kegunaannya. Semua kertas berwarna pada dasarnya dapat dijadikan bahan kolase. Kertas-kertas bekas sampul, majalah, poster-poster, almanak-almanak,

kemasan rokok atau kemasan produk-produk industri dapat pula di pakai sebagai bahan kolase. Dalam pemakaian, kertas dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang di kehendaki.

b.Bahan Perekat dan Teknik Penempelan Elemen Kolase

Bahan perekat yang dipakai ditentukan oleh jenis bahan yang akan direkatkan. Selain itu juga ditentukan oleh teknik merekat bahan tersebut pada bidang dasar kolase. Soemarjadi (2001: 154) menyatakan bahwa dalam pembuatan kolase teknik yang digunakan adalah teknik penempelan. Teknik penempelan dilakukan dengan cara menempelkan elemen kolase dengan bahan perekat barang bidang dasar kolase. Ada beberapa jenis perekat yang tersedia dipasaran antara lain:

a) Aica Aibon

Lem sintesis merek Aica Aibon adalah sejenis lem yang dapat menempelkan langsung benda pada permukaan bidang dasar. Lem ini dapat dengan cepat mengeras, sehingga benda yang ditempelkan akan cepat tertempel dengan kuat. Lem ini di pasang dijual dalam kemasan kaleng dan tube. Semua dapat ditempelkan dengan menggunakan lem ini.

Teknik penempelannya adalah sebagai berikut: sediakan dasar berupa lembaran tripleks/karton tebal sesuai dengan ukuran yang dikehendaki, Kemudian Teteskan lem ke atas bidang dasar, kemudian ratakan dengan sudip plastik. Oleh karena lem ini cepat mengeras maka bidang yang diberi lem pada tiap tahap saja. Setelah lem mengering lalu ditempelkan

elemen kolase ke atas bidang dasar yang sudah diolesi lem. Ulangi proses itu sampai kolase selesai.

Lem lain yang sejenis dengan lem merek ini adalah: cap banteng dan cap kambing. bila lem sintetis ini sulit diperoleh sebagai gantinya dapat di pakai lem kulit.

b) Glukol

Glukol adalah lem yang dibuat khusus untuk barang. Lem ini dikemas di dalam botol plastik. Keistimewaan lem ini adalah daya rekatnya yang tinggi dan dapat disimpan dalam jangka waktu lama dalam keadaan tidak mengeras dan tidak membusuk (rusak).

Teknik perekatan elemen kolase dengan lem ini adalah: siapkan selembar tripleks atau karton tebal (minimal 2 mm) sebagai bidang dasar barang dasar kolase, sesuai dengan ukuran yang dikehendaki, kemudian gunting barang berwarna yang telah disiapkan sesuai dengan potongan, setelah itu pindahkan desain kolase ke bidang dasar, kemudian sapukan lem glukol keatas bidang dasar sebagian demi sebagian, kemudian ambil potongan-potongan barang dengan jarum dan tempelkan di atas bidang tersebut. Lakukan proses tersebut sampai semua bidang kolase terisi penuh.

Bila lem Glukol sulit diperoleh, dapat diganti dengan lem yang dibuat dari tepung tapioca yang dicampur dengan air ditambah sedikit cuka lalu dipanaskan sambil diaduk. Setelah panasnya cukup maka pasta lem akan berubah menjadi bubur kanji yang kenyal

c) Rakoll

Lem merek Rakoll adalah lem sintesis yang di buat khusus untuk industri mebel. Lem ini berbentuk pasta (cairan kental) berwarna putih. Dijual dalam kemasan botol plastik, isi bersih 1 kg.

Teknik perekat elemen kolase dengan lem Rakoll: Disiapkan selembat tripleks bidang dasar kolase, sesuai dengan ukuran yang dikehendaki, kemudian buat potongan kayu berbentuk sesuai dengan pola, seterusnya Celupkan setengah bagian kubus ke dalam cairan lem, kemudian tempelkan ke atas permukaan bidang dasar. Penempatan elemen kolase hendaklah sesuai dengan yang dibuat.

5. Alat yang Digunakan dalam Teknik Kolase

Menurut kamus praktis Bahasa Indonesia(2003), alat adalah barang yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, seperti gunting untuk menggunting barang, gergaji untuk memotong kayu dan sebagainya. Jenis- jenis alat yang dipakai dalam pembuatan kolase tergantung kepada macam-macam bahan itu sendiri seperti: gunting kain atau barang, gunting seng, gergaji kayu, gergaji besi, kakak tua, pisau, sendok semen, pemotong kaca, ember plastik, jarum bertangkai, sudip plastik.

6. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Kolase

Keberadaan barang bekas seperti: koran bekas, majalah bekas, kalender bekas dan sebagainya di sekitar rumah sering kali dianggap mengganggu kebersihan dan kenyamanan hidup. Semua ini benar adanya jika

barang-barang tersebut dianggap hanya limbah yang tidak berguna, tapi lain halnya jika kita dapat memanfaatkan barang-barang tersebut menjadi kreasi yang menarik, salah satunya akan menghasilkan kreasi gambar yang dibuat dengan kolase.

Melalui pembuatan gambar dengan teknik kolase, pemanfaatan barang bekas sebagai bahan kolase bertujuan untuk memudahkan siswa karena barang bekas mudah didapat di lingkungan sekitar tempat tinggal dan tidak memakan biaya.

7. Prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R)

Pemanfaatan barang bekas adalah proses untuk menjadikan suatu bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan mencegah adanya sampah yang sebenarnya dapat menjadi sesuatu yang berguna, mengurangi penggunaan bahan baku yang baru, mengurangi penggunaan energi, mengurangi polusi, kerusakan lahan, dan emisi gas rumah kaca jika dibandingkan dengan proses pembuatan barang baru. Daur ulang adalah salah satu strategi pengelolaan sampah padat yang terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian dan pembuatan produk/material bekas pakai, dan komponen utama dalam manajemen sampah modern dan bagian ketiga dalam proses hierarki sampah *Reduce, Reuse, Recycle* (3R).

Reduce berarti memangkas konsumsi dan jumlah limbah yang dihasilkan. Berarti juga mengurangi pembelian, pemakaian dan

pembuangan. *Reuse* merupakan tindakan sederhana menggunakan kembali suatu barang sebagaimana mestinya atau untuk kepentingan lain yang mampu dihandle oleh barang tersebut. Misalnya menggunakan kaleng bekas sebagai pot tanaman. Penggunaan ulang barang-barang mengurangi kebutuhan untuk memproduksi maupun mendaur ulangnya. *Recycle* berarti membuat barang-barang bekas yang tidak memungkinkan untuk digunakan lagi menjadi barang baru.

Hierarki 3R dikembangkan untuk meminimalkan sampah serta melestarikan sumber daya alam dan memaksimal fungsi dari barang yang telah diproduksi. *Reduce*, *Reuse*, *Recycle*, kedudukannya sejajar menjadi sebuah hierarki untuk menggambarkan rencana tindakan yang paling efektif untuk praktik pengelolaan limbah. Mengurangi konsumsi dan produksi limbah adalah langkah pertama dan paling efektif terhadap produksi limbah (mengurangi konsumsi otomatis menghasilkan limbah yang lebih sedikit). Namun, ada kalanya konsumsi adalah perlu. Dalam kasus ini, menggunakan kembali sebanyak mungkin adalah lebih penting daripada daur ulang bahan-bahan yang tersisa.

a. *Reduce* (Mengurangi)

Perlu ditekankan, bahwa dari tiga komponen 3R “mengurangi” (produksi konsumsi dan limbah) adalah cara yang paling efektif untuk melestarikan sumber daya dan menghasilkan limbah yang sedikit. Oleh karena itu, berpikirlah dua kali apakah anda benar-benar perlu untuk membeli tas, sepatu atau ponsel baru. Dengan membeli lebih banyak dari yang benar-

benar kita perlukan, masing-masing dan setiap orang dari kita telah termakan budaya konsumerisme, dan pada gilirannya akan menjadi bahan bakar pendorong bagi produsen untuk memproduksi lebih banyak, dengan kata lain menggunakan lebih banyak sumber daya alam dan menciptakan lebih banyak limbah. Untungnya, bahkan dalam iklim konsumerisme seperti saat ini, ada cara sederhana untuk mengurangi konsumsi dan dengan demikian mengurangi limbah. Membeli *item* yang memiliki daya tahan yang lebih lama dan kemudian merawatnya supaya mendapatkan sebagian besar manfaat dari barang-barang tersebut. Hindari barang sekali pakai ketika memungkinkan dan belilah produk pembersih dalam bentuk terkonsentrasi untuk menghindari penggunaan kemasan yang berlebih.

b. Reuse(Menggunakan Kembali)

Hal berikutnya dalam hierarki 3R adalah “menggunakan kembali”. Penggunaan ulang produk ketika memungkinkan, bahkan lebih baik daripada mendaur ulangnya karena produk tersebut tidak perlu diproses ulang sebelum dapat digunakan lagi. Ada banyak cara untuk menggunakan ulang barang-barang yang kita miliki. Ketika membeli produk, pilihlah yang memiliki kemasan *reusable* seperti halnya botol kaca. Metode logis lainnya adalah membeli barang-barang bekas seperti buku, barang-barang rumah tangga dan pakaian. Banyak benda-benda yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Jika benda-benda tersebut sudah tidak digunakan lagi sebaiknya tidak langsung dibuang, benda-benda tersebut dapat digunakan kembali untuk berbagai keperluan, contohnya: memakai kaleng bekas menjadi tempat mainan atau tempat bumbu-bumbu dapur, memakai

kembali kantong plastik, menggunakan ember pecah sebagai pot tanaman, dan menggunakan botol sirup sebagai tempat air minum.

c. *Recycle* (Mendaur Ulang)

Komponen terakhir dalam prinsip 3R adalah “mendaur ulang”. Banyak *item* di sekitar kita dapat didaur ulang, dan banyak tempat sudah memiliki fasilitas dan sistem untuk barang-barang yang akan didaur ulang. Daur ulang hanya menguntungkan planet ini asalkan ada permintaan untuk barang hasil daur ulang. Kampanye daur ulang, meskipun bermaksud baik, menyebabkan konsumen percaya bahwa selama mereka mengirim barang-barang mereka untuk didaur ulang, dunia akan menjadi tempat yang lebih hijau namun dalam kenyataannya, daur ulang hanyalah pilihan terakhir. Mengurangi dan menggunakan kembali harus dilakukan terlebih dahulu. Selain itu, daur ulang barang-barang lama menjadi bahan untuk produk-produk baru tergantung pada pasar untuk produk ramah lingkungan yang ukuran pasarnya relatif masih kecil (hanifweb.wordpress.com: 2013).

Prinsip mendaur ulang bertujuan agar sumber daya alam tidak cepat punah dan habis. Beragam macam benda-benda dapat dimanfaatkan kembali untuk di daur ulang. Misalnya kertas dapat didaur ulang menjadi berbagai jenis kerajinan, sampah plastik dapat diolah menjadi ember, botol-botol dapat didaur ulang menjadi kerajinan yang menarik, sisa-sisa kain perca dijadikan kerajinan, dan potongan-potongan kayu dijadikan souvenir atau kerajinan yang menarik (hasna-hanifah.blogspot.com).

Tujuan dari prinsip 3R antara lain: (1) mengurangi sampah dan limbah yang dihasilkan akibat konsumsi, (2) memperlambat *global warming*, (3) mengurangi terjadinya penumpukan sampah, (4) meningkatkan pola pengelolaan sampah dengan mengedepankan prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R), (5) meningkatkan proses pemberdayaan masyarakat dalam pengelolaan sampah sejak dari sumbernya, (6) meningkatkan kualitas kebersihan lingkungan(sampah-tpst-3R.blogspot.com: 2009), (7) meminimasi sampah di sumber dalam rangka memelihara lingkungan yang bersih dan meningkatkan nilai tambah produk daur ulang sampah melalui konsep 3R, (8) sampah basah dapat dijadikan pupuk dan sampah kering dapat didaur ulang menjadi barang lainnya yang bernilai ekonomi(www.pu.go.id: 2013).

8. Hubungan Teknik Kolase dengan Prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R)

Pada proses pembuatan karya seni berupa kolase berarti kita telah menggunakan prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) yang mana dari kegiatan ini dapat menghasilkan sebuah produksi karya seni baru dengan memanfaatkan barang-barang tak terpakai yang terdapat di sekitar lingkungan. Hal tersebut juga dapat membantu meminimalisir sampah dan mendorong motivasi untuk berkeaktivitas melalui barang bekas. Pembuatan gambar dengan menggunakan teknik kolase dapat memotivasi para siswa untuk berkreasi dan berkeaktivitas sehingga hal tersebut dapat menimbulkan kebiasaan untuk menjaga dan mencintai lingkungan. Pada pembelajaran seni budaya dan prakarya siswa membuat suatu karya seni berupa gambar dengan menggunakan teknik kolase yang memanfaatkan barang-barang bekas dan barang tak terpakai baik di lingkungan

sekolah (seperti kertas bekas, daun, bungkus makanan, bungkus permen, sedotan bekas, biji-bijian, rumput, dan lainnya) maupun yang ada di lingkungan rumah siswa.

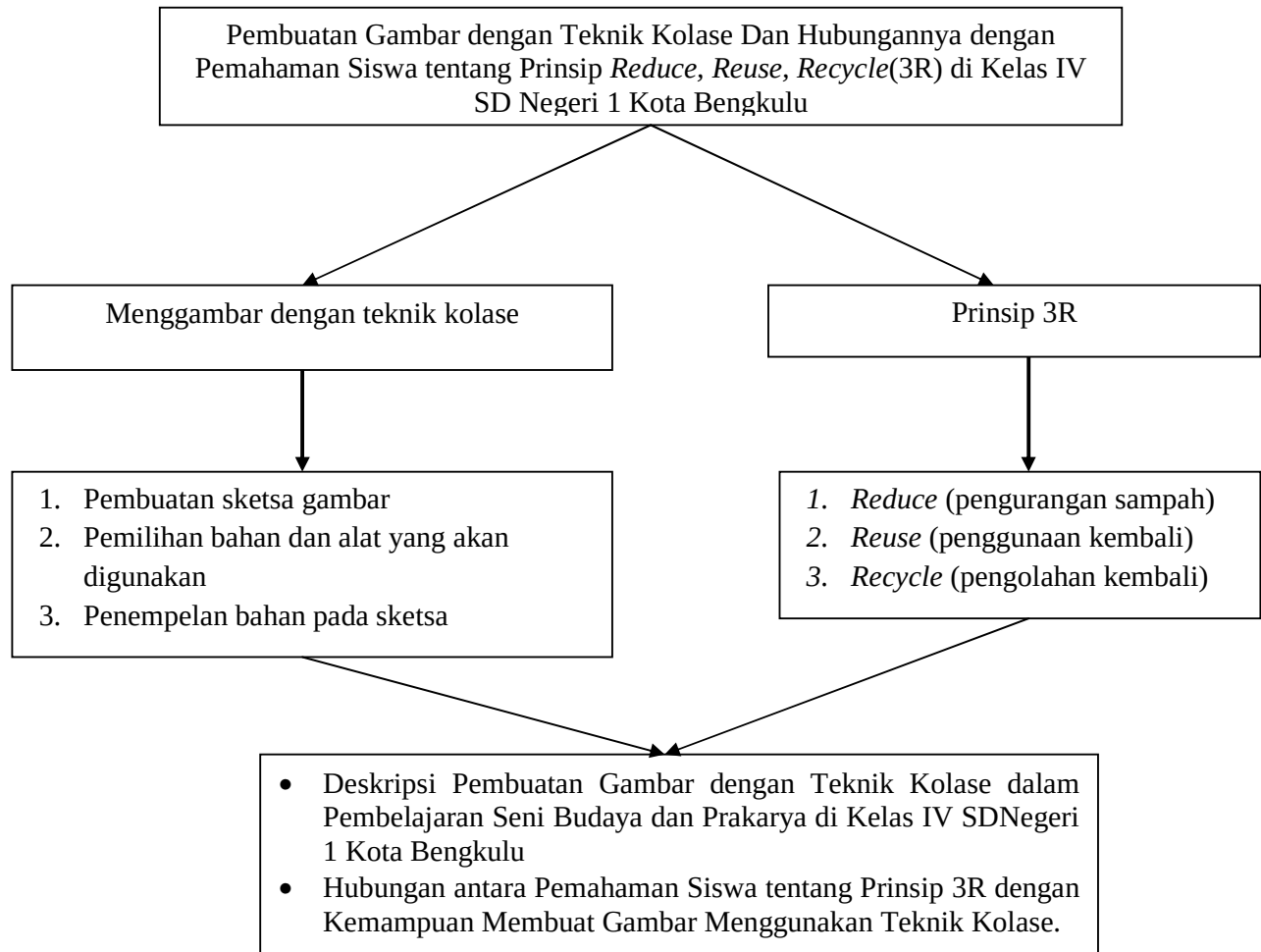
B. Kerangka Berpikir

Untuk tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan pra penelitian. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang dilaksanakan oleh guru di SDNegeri 1 kota Bengkulu. Melalui pengamatan tersebut, peneliti mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut permasalahan mengenai pembuatan gambar dengan teknik kolase dan hubungannya dengan pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R). Setelah itu, barulah peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut.

Data didapat melalui pengamatan, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Untuk menganalisa data, data yang telah diperoleh dalam penelitian ini kemudian direduksi, peneliti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dan membuang yang dianggap tidak perlu. Setelah data direduksi, peneliti melakukan penyajian data atau *display* data agar data hasil reduksi terorganisasi sehingga mudah dipahami. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui korelasi antara kemampuan membuat kolase dengan pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R). Dengan demikian, variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemahaman tentang prinsip 3R (X) dengan variabel terikat adalah hasil karya kolase (Y) . setelah itu barulah dapat ditarik kesimpulan berupa pendeskripsian pembuatan gambar dengan teknik kolase dan hubungannya dalam pemahaman prinsip *Reduce, Reuse, Recycle*(3R),

dan terdapat/tidak terdapat hubungan antara kemampuan membuat kolase dengan pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R).

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



C. Hipotesis

Menurut Arikunto (2012: 110) hipotesis diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Lebih lanjut, Sugiyono (2012: 96) berpendapat hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Terdapat hubungan yang signifikan antara pemahaman siswa dalam prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) dengan kemampuan membuat gambar kolase.

Ho = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pemahaman siswa dalam prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) dengan kemampuan membuat gambar kolase.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan kuantitatif. Menurut Winarni (2011: 38) penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Sedangkan penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2010: 14) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian bahwa metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan pembuatan gambar dengan teknik kolase di Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Bengkulu dan metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis hubungan antara kemampuan membuat kolase dengan pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R).

Dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa kegiatan, yaitu (1) pengamatan langsung di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, (2) siswa kelas IV membuat karya kolase, (3) menyusun angket, (4) melakukan analisis data. Berkaitan dengan itu, data dianalisis secara deskriptif-kuantitatif, Sugiyono (2012: 14).

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 1 Kota Bengkulu, Jl. Prof. Dr. Hazairin, SH Kota Bengkulu.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2012: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 55 siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian ini adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% (Arikunto, 2006 : 134). Berdasarkan pendapat di atas dan mengingat populasi kurang dari 100 orang maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel 100% dari anggota populasi yaitu siswa kelas IVa yang berjumlah 30 siswa dan kelas IVb yang berjumlah 25 siswa sehingga jumlah total sampel dalam penelitian ini adalah 55 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data ditetapkan. Menurut Sugiyono(2010: 308), menjelaskan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai sumber dan berbagai cara.

Bila dilihat dari sumber datanya. maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Pada penelitian ini data primer adalah data yang diperoleh melalui hasil tes di kelas pada proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya tentang pembuatan gambar dengan teknik kolase dan hubungannya dalam pemahaman prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) di SD Negeri 1 Kota Bengkulu, serta data yang didapat dari hasil kuesioner/angket tentang hubungan antara kemampuan membuat kolase dengan pemahaman siswa dalam prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R).

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sifatnya pendukung data primer berkaitan dengan pencapaian tujuan pembuatan gambar dengan teknik kolase dan hubungannya dalam pemahaman prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) di SD Negeri 1 Kota Bengkulu. Data ini berupa data keadaan tenaga pengajar, kelengkapan sarana dan sebagainya.

E. Instrumen Pengumpulan Data

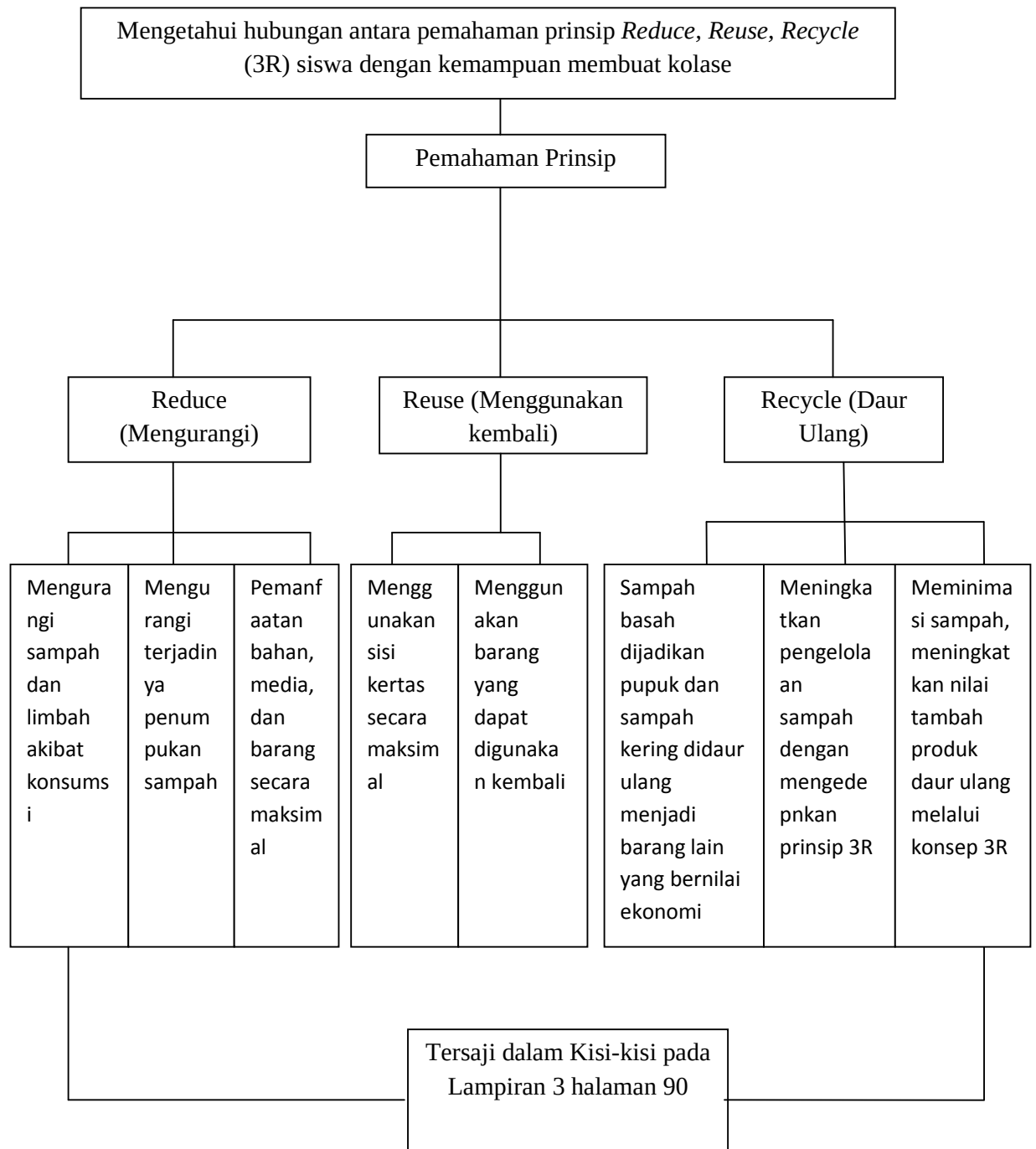
Sugiyono (2012: 133) mengatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Oleh karena itu, jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, tes kinerja, dan dokumentasi.

1. Angket/ Skala Prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, atau jawabannya diberikan dengan membubuhkan tanda tertentu (Winarni, 2011: 138). Sebelum angket dijadikan sebagai alat pengumpulan data, terlebih dahulu diadakan analisis validitas instrumen. Analisis ini dilakukan melalui uji coba instrumen. Pelaksanaan uji coba diadakan tiga hari sebelum penelitian dilaksanakan, angket uji coba sebanyak 53 butir soal. Uji coba instrumen dimaksudkan mengetahui kelayakan instrumen untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Langkah awal pembuatan kisi-kisi instrumen adalah merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui kuesioner, selanjutnya menetapkan variabel-variabel yang diangkat dalam penelitian, kemudian menjabarkan indikator-indikator variabelnya, dan menjelaskan deskriptor-deskriptor yang selanjutnya akan menghasilkan item-item pertanyaan. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 3.1 Prosedur Penyusunan Angket Prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R)

Untuk mendapatkan data yang diinginkan dan mengukur variabel X, maka angket perlu diuji coba dahulu baik validitas maupun reliabilitasnya. Sebelum diberikan kepada sampel penelitian, angket akan diuji coba dahulu

kepada obyek di luar sampel dengan tujuan untuk mengetahui keabsahan dan kesahian angket yang akan digunakan untuk pengumpulan data.

Penyusunan angket dalam penelitian menggunakan Skala Likert dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju (Sugiyono, 2010: 139). Pemberian skor pada butir-butir pernyataan positif dan negatif adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skor Untuk Masing-Masing Jawaban

Bentuk Pernyataan	Alternative Jawaban			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Tes buatan guru disusun oleh guru dengan prosedur tertentu, namun belum mengalami uji coba berkali-kali sehingga tidak diketahui ciri-ciri dan kebaikannya. Tes terstandar yaitu tes yang sudah tersedia di lembaga testing, yang sudah terjamin keampuhannya (Arikunto, 2006:223-224).

Dalam penelitian ini bentuk tes yang digunakan berupa tes kinerja pada saat proses pembuatan gambar kolase dan hasil karya siswa. Berikut indikator penilaian siswa:

a) Penilaian proses (kinerja)

Format penilaian proses

N0	Nama siswa	Kesungguhan kerja			Kelancaran		
		SB	B	C	SB	B	C

Keterangan:

SB = 50 90-100 = A

B = 40 70-80 = B

C = 30 60 = C

Indikator penilaian:

Kesungguhan kerja:

Sangat Baik (SB) :Selama melakukan aktivitas membuat gambar dengan teknik kolaseberlangsung, siswa sangat serius dan tidak terlihat ada kegiatan lain yang dikerjakan.

Baik (B) : Selama melakukan aktivitas membuat gambar dengan teknik kolaseberlangsung, siswa cukup serius namun ada juga sedikit kegiatan lain yang dilakukan

Cukup(C) :Selama melakukan aktivitas membuat gambar dengan teknik kolaseberlangsung, siswa tidak serius banyak kegiatan lain yang dilakukan

Kelancaran:

Sangat Baik (SB) :Selama jam pelajaran berlangsung siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasannya kedalam wujud gambar dengan sangat baik, tanpa adakesulitan dan hambatan

Baik (B) : Selama jam pelajaran berlangsung siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasannya kedalam wujud gambar dengan cukup baik, walau ada sedikit kesulitan dan hambatan

Cukup (C) : Selama jam pelajaran berlangsung siswa kurang dapat mengungkapkan ide dan gagasannya ke dalam wujud gambar

b) Penilaian hasil

Format penilaian hasil

N0	Nama siswa	Kombinasi Warna			Keindahan			Cara Merekat		
		SB	B	C	SB	B	C	SB	B	C

Indikator penilaian:

Kombinasi Warna

Sangat Baik (SB) : Penataan bahan-bahan bekas pada gambar sangat baik, menarik dan adanya tatanan warna yang sesuai pada gambar

Baik (B) :Penataan bahan-bahan bekas pada gambar cukup baik, menarik walaupun ada sedikit tatanan warna yang kurang sesuai

Cukup (C) : Penataan bahan-bahan bekas pada gambar kurang baik, tatanan warnanya tidak sesuai

Keindahan

Sangat Baik (SB) : Kesan yang nampak dari gambar sangat baik, susunan dan guntingan bahan-bahan bekas yang sesuai dan rapi

Baik (B) : Kesan yang nampak dari gambar cukup baik, walaupun masih ada susunan dan guntingan bahan-bahan bekas yang kurang sesuai

Cukup (C) : Kesan yang tampak dari gambar kurang baik, susunan dan guntingan bahan-bahan bekas yang tidak sesuai dan tidak rapi

Cara Merekat

Sangat Baik (SB) : bahan-bahan bekas yang ditempel pada bidang gambar tampak rapi dan bersih

Baik (B) : bahan-bahan bekas yang ditempel pada bidang gambar tampak cukup rapi dan bersih, walaupun masih ada tempelan yang kurang sesuai

Cukup (C) : bahan-bahan bekas yang ditempel tidak rapi dan bersih

Keterangan:

SB = 40 > 90 = A

B = 30 70-90 = B

C = 20 60 = C

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2012: 329) berpendapat bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi berupa dokumen yang berbentuk gambar yaitu foto kegiatan peneliti ketika melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Kota Bengkulu.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2012: 334) menyatakan bahwa, melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. bahan yang sama bisa diklasifikasikan lain oleh peneliti yang berbeda.

Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari hasil pengamatan yang sudah dicatat, serta hasil dari dokumentasi. Setelah data-data tersebut dibaca, ditelaah dan

dipelajari maka dilakukan reduksi data dengan membuat abstraksi atau rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya ialah menyusun data-data dalam satuan-satuan yang nantinya dikategorisasikan sambil membuat coding. Langkah akhir dari analisis data kuantitatif ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data (Moleong, 2000: 190). Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, meyederhanakan, mengabstraksikan serta mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan lapangan.

Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang dianggap tidak perlu. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencari data tambahan jika diperlukan. Semakin lama peneliti berada di lapangan, jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks dan rumit. Untuk itulah diperlukan reduksi data sehingga data tidak bertumpuk dan mempersulit analisis selanjutnya. Setelah data direduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian (*display*) data. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, diagram alur (*flow chart*) dan lain sejenisnya. Penyajian data dalam bentuk-bentuk tersebut

akan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya.

Langkah berikutnya dalam proses analisis data kuantitatif adalah dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum dilakukan penelitian, instrumen yang akan digunakan diuji cobakan terlebih dahulu, kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Sugiyono, 2012; 173). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Validitas suatu tes dinyatakan dengan koefisien korelasi untuk validitas konstruksi dapat ditentukan dengan rumus korelasi *ProductMoment*.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2012: 183)

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah nilai kelas X

$\sum Y$ = Jumlah nilai kelas Y

$\sum XY$ = Jumlah nilai X.Y

$\sum X^2$ = Jumlah nilai kelas X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah nilai kelas Y kuadrat

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2011:121).

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah rumus *Spearman-Brown*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{r_i = 2 \times r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})} \longrightarrow$$

Dengan keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

$r_{1/2/2} = r_{xy}$ (korelasi *product moment*)

(Arikunto, 2010:223)

Instrumen dikatakan reliabel apabila $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$ dan dikatakan tidak reliabel apabila $r_{11} \leq r_{\text{tabel}}$ (Winarni, 2011 : 179).

c. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain menghitung nilai

Kolmogorov-Smirnov (KS) (Sugiyono, 2012: 241). Ketentuan dalam uji normalitas apabila nilai *Sig.* < 0,05 maka dikatakan tidak normal.

d. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap normal tidaknya distribusi pada sampel, perlu kiranya peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi. Dalam melakukan uji homogenitas dapat digunakan test Barlett (Winarni, 2011: 153). Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program *SPSS versi 16*. Uji homogenitas dilakukan melihat nilai *homogeneity of variance* dan *Levene Statistic*. Ketentuan dalam uji homogenitas apabila nilai *Sig.* < 0,05 maka dikatakan tidak homogen.

e. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis hubungan pemahaman prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) dengan hasil karya kolase siswa kelas IV SD Negeri 1 kota Bengkulu, peneliti menganalisis menggunakan model analisis data korelasi *Pearson Product Moment* (*r*). Rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2012: 191)

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$: maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan antara pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R). dengan kemampuan membuat gambar menggunakan teknik kolase

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$: maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan antara pemahaman siswa tentang prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R) dengan kemampuan membuat gambar menggunakan teknik kolase.

Keterangan:

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah nilai kelas X

$\sum Y$ = Jumlah nilai kelas Y

$\sum XY$ = Jumlah nilai $X.Y$

$\sum X^2$ = Jumlah nilai kelas X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah nilai kelas Y kuadrat

= Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Untuk menguji kebenaran hipotesa dari perbandingan besarnya " r " hitung dengan " r " *table product moment*, terlebih dahulu dilakukan konversi nilai pada variable X agar didapatkan nilai tertinggi yang sama dengan nilai pada variable Y.

Selain itu, perhitungan r_{xy} juga digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh antara variabel X dan variabel Y melalui interpretasi nilai koefisien korelasi (r). Setelah itu, hasil perhitungan dicocokkan dengan angka indeks korelasi " r " *product moment* seperti berikut ini (Arikunto, 2006: 276).

Tabel 3.2 Interpretasi terhadap koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,200	Sangat rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,400 – 0,600	Sedang
0,600 – 0,800	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat kuat