



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE ORGANIK TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SENI RUPA PADA SISWA KELAS IV SD
GUGUS V KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh:

NUR AISYAH FITRI

A1G020030

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

2025



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE ORGANIK TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SENI RUPA PADA SISWA KELAS IV SD
GUGUS V KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

NUR AISYAH FITRI

A1G020018

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Oleh **Skripsi yang berjudul:**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE ORGANIK TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SENI RUPA PADA SISWA KELAS IV GUGUS V KOTA

Oleh **NUR AISYAH FITRI**

A1G020030

telah diperbaiki dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dicetak.

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Febrian Tarnizi, M.Pd

Feri Nopernan, M.Pd

NIP. 198102222008121004

NIP. 198211062008011007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dr. Dwi Anggraini, S.Sn., M.Pd.

NIP. 198501102008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE ORGANIK TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SENI RUPA PADA SISWA KELAS IV GUGUS V KOTA BENGKULU

Yang disusun oleh:

NUR AISVAH FITRI

AIG020030

telah dipertahankan di depan

Dewan Penguji Sidang Skripsi pada tanggal 19 Februari 2025

serta dinyatakan Lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Pebrian Tarmizi, M.Pd	Ketua Sidang		26-02-2025
Feri Noperman, M.Pd	Sekretaris Sidang		26-02-2025
Dra. Nani Yuliantini, M.Pd	Anggota Penguji 1		26-02-2025
Atika Susanti, S.Pd, M.Pd	Anggota Penguji 2		26-02-2025

Disahkan oleh,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pendidikan



Andi Rahman, S.Si., M.Si., PhD,

Dr. Osa Juarsa, M.Pd,

NIP. 198108202006041006

NIP. 196206151986031027

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aisyah Fitri
NPM : A1G020030
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai rujukan dengan mengikuti tata cara dan etika pengutipan dan penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekuensinya di kemudian hari.

Bengkulu, Februari 2025
Yang Menyatakan



Nur Aisyah Fitri
NPM. A1G020030

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Bismillahirrahmanirrohim

*“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun,
niscaya dia akan melihat balasannya”*

(QS. AL-Zalzalah :7)

*“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidup kamu, sehingga
kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”*

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

PERSEMBAHAN:

Alhamdullilahhirobil’alamin

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa ta’ala, yang senantiasa memberikan segala rahmat dan hidayanya serta kesehatan lahir dan batin sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik serta sholawat beriring salam saya sampaikan kepada nabi Muhammad shallallahu alaihi wasalam yang membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini. Dengan cinta dan kasih sayang saya persembahkan karya yang sederhana ini kepada.

1. Teristimewa kepada orang tuaku yang sangat aku sayangi, cinta pertamaku Ayahku (H.B) dan surgaku Ibuku (Alm.J) dan (R) , Sebagai tanda bakti dan rasa terimakasih yang tiada terhingga, serta sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepadaku, ku persembahkan karya kecil ini untuk mama dan ayah. Terima kasih sebesar-besarnya atas cinta dan kasih sayang, doa selalu dipanjatkan, serta semangat dan nasihat yang selalu diberikan. Terima kasih atas kebesaran hati dan

kesabaran yang tulus dan ikhlas membesarkan, merawat, menjadi pengingat sekaligus penguat yang paling hebat. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan utama hidupku.

2. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, yang belum bisa kutuliskan dengan jelas namanya disini, terimakasih telah menjadi bagian perjalanan hidup. berkontribusi banyak dalam membantu dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga maupun waktu, telah banyak mendukung, memotivasi, selalu mendengarkan keluh kesahku setiap hari tentang betapa beratnya fase yang sedang aku hadapi dan terus memberikan dukungan untuk tidak pantang menyerah, sehat selalu dan panjang umur.
3. Seluruh dosen PGSD Universitas Bengkulu, yang telah membimbing, memberikan ilmu dan pengalaman selama ini. terimakasih banyak bapak dan bunda tanpa kalian saya tidak akan bisa menyelesaikan semua ini.
4. Kepada Sahabat - Sahabatku terimakasih yang selalu memberikan semangat dan dukungan. Aku berharap semoga dimasa depan kita bisa mewujudkan apa yang selama ini kita cita-citakan dan selalu bersama-sama sampai tua nanti jangan pernah berputus asa, karena kalian lebih dari seorang sahabat yang sudah ku anggap saudara sendiri.
5. Teman-teman seperjuangan EXPEC PGSD UNIB 2020 Yang telah menjadi bagian cerita singkat dalam dunia perkuliahan ini.
6. Almamaterku tercinta, Universitas Bengkulu.
7. Terakhir terima kasih untuk diriku sendiri (Nur Aisyah Fitri). Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walaupun sering kali merasa putus asa apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Apapun kurang dan lebihmu hanya kamu yang tau jadi mari merayakan diri sendiri.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE ORGANIK TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SENI RUPA PADA SISWA KELAS IV SD
GUGUS V
KOTA BENGKULU**

Oleh

Nur Aisyah Fitri, Pebrian Tarmizi, Feri Noperman

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap hasil keterampilan belajar seni rupa pada siswa kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan desain *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah SD Negeri Gugus V Kota Bengkulu. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IVB SDN 02 Kota Bengkulu dan IVB SDN 09 Kota Bengkulu dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan Cluster Random Sampling. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar psikomotorik berupa karya kolase organik. Jenis teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis inferensial bahwa nilai thitung (7,151) > ttabel (2,007). Adapun nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,135 < 0,05$. Dengan rincian nilai rata-rata pada mata pelajaran SENI RUPA kelas eksperimen (4,93) dan kelas kontrol (4,62). Perbedaan nilai tersebut karena ada perlakuan yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberi pembelajaran menggunakan media karya kolase organik sedangkan kelompok kontrol hanya menggunakan media ppt. berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap hasil belajar SENI RUPA kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu.

Kata kunci : Media Kolase Organik, Kreativitas, Hasil Belajar

**THE INFLUENCE OF USE OF ORGANIC COLLAGE MEDIA ON
LEARNING CREATIVITY IN CLASS IV STUDENTS OF SD GUGUS V
BENGKULU CITY**

By

Nur Aisyah Fitri, Pebrian Tarmizi, Feri Noperman

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using organic collage media on the creativity of fine arts learning outcomes in class IV students at SDN Gugus V, Bengkulu City. This type of research is quantitative. The research method used was a quasi-experimental method with the Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The population of this research is the Gugus V State Elementary School in Bengkulu City. The sample in this study was class IVB SDN 02 Bengkulu City and IVB SDN 09 Bengkulu City with a sampling technique using Cluster Random Sampling. The research instrument used was a psychomotor learning outcomes test in the form of organic collage work. The type of data analysis technique in this research is quantitative analysis using descriptive statistics, prerequisite test analysis, and inferential analysis using the t-test. Based on the results of inferential analysis, the value of tcount (7.151) > ttable (2.007). As for the Sig value. (2-tailed) of 0.135 < 0.05. With details of the average score in the FINE ARTS subjects for the experimental class (4.93) and the control class (4.62). The difference in values is because there were different treatments in the experimental group and the control group. The experimental group was taught using organic collage media, while the control group only used ppt media. Based on this, it can be concluded that there is an influence of the use of organic collage media on learning outcomes for class IV FINE ARTS at SDN Gugus V, Bengkulu City.

Keywords: Organic Collage Media, Creativity, Learning Results

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SD Gugugus V Kota Bengkulu”**

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu. Skripsi ini tentunya tak lepas dari arahan, bimbingan, nasehat, bantuan, dan masukan sehingga terselesainya skripsi dengan baik dan tepat waktu. Dengan segala kehormatan dan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Retno Agustina Ekaputri, S.E., M.Sc., selaku rektor UNIB yang telah memutuskan kebijakan serta memfasilitasi kegiatan dalam bidang akademik maupun non akademik.
2. Bapak Abdul Rahman, S.Si., M.Si., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan akademik maupun administrasi.
3. Bapak Dr. Osa Juarsa, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi administrasi dan akademik bagi peneliti dalam perkuliahan.
4. Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd., selaku Koordinator prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah menyediakan dan memfasilitasi administrasi selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd., selaku pembimbing utama yang selalu memberikan masukan, arahan, saran, dan meluangkan waktunya dalam memberikan kelancaran skripsi yang sudah saya buat.
6. Bapak Feri Noperman, M.Pd., selaku pembimbing pendamping yang telah membimbing, meluangkan waktunya memberi masukan, kritik dan sarannya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. Ibu Atika Susanti,S.Pd, M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberi arahan dan memasukkannya dalam memberikan kelancaran skripsi yang sudah saya buat.
8. Ibu Dra. Nani Yuliantini, M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberi arahan dan memasukkannya dalam memberikan kelancaran skripsi yang sudah saya buat.
9. Bapak/Ibu Dosen, Staff TU program studi S1 PGSD UNIB yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa penyusunan skripsi.
10. Keluarga Besar SD Negeri 02 dan SD Negeri 09 Kota Bengkulu yang telah menerima saya untuk melakukan penelitian di SD tersebut sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Terima kasih saya ucapkan, semoga Allah memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang sudah terlibat dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang. Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat dilaksanakan oleh peneliti selanjutnya dan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, Februari 2025
Peneliti

Nur Aisyah Fitri
NPM. A1G020030

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORISTIS	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Media Kolase Organik	7
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Kreativitas	16
B. Belajar	19
C. Penelitian Relevan.....	22
D. Kerangka Berpikir	24
E. Hipotesis	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel Penelitian	30
C. Variabel Penelitian	33
D. Definisi Operasional.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Uji Coba Instrumen	40
G. Teknik Penggumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
RIWAYAT HIDUP	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian Kelas IV SD Negeri Gugus V Kota Bengkulu	31
Tabel 3.2 Tabel Uji Homogenitas Sampel	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Tes Hasil Belajar	35
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian	38
Tabel 3.5 Kriteria Validitas	41
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	41
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	42
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Taraf Kesukaran	43
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda	44
Tabel 3.10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	45
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Posttest Kemampuan	52
Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Posttest Kreativitas	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Posttest Kemampuan	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Posttest Kreativitas	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kemampuan	54
Tabel 4.6 Uji Independent Sample t-test Pretest dan Posttest	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest	50

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	25
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Instrumen.....	74
Lampiran 3 <i>Loogbook</i> Penelitian	80
Lampiran 4 Uji Homogenitas Sampel.....	82
Lampiran 5 Pembekuan Instrumen	83
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	92
Lampiran 7 Instrumen Penelitian	120
Lampiran 8 Hasil <i>Pretets</i> dan <i>Posttets</i>	122
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Selama Penelitian.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Maryanti (2018 : 11) Pendidikan merupakan bidang yang berpusat pada proses dari kegiatan pembelajaran. Pada Proses ini, Keterampilan seorang pendidik menjadi faktor terwujudnya kualitas pendidikan agar berjalan dengan baik. Akan tetapi, masih banyak tenaga pendidik umumnya masih rendah dan memilih menggunakan strategi pembelajaran yang kurang sesuai untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kegiatan pembelajaran saat ini dimajukan secara bersama – sama dengan perkembangan teknologi, sehingga berpengaruh baik terhadap perkembangan dalam proses pembelajaran. Tercapainya tujuan pendidikan tergantung bagaimana pembelajaran itu berlangsung dan bagaimana pelaksanaannya secara profesional. Guru adalah pencipta kondisi belajar, sedangkan siswa adalah orang yang menyenangi kondisi belajar yang disediakan oleh guru. Siswa sebagai subjek pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang pada umumnya dilaksanakan dalam mata pelajaran seni rupa tentunya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar dari peserta didik. Keterampilan terkait dalam mengunting dan menempel gambar, rendahnya keterampilan meniru bentuk, rendahnya keterampilan dalam mengembangkan imajinasi, kedaan tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang ada. Menurut Susanto (2015 : 108), aspek –aspek dalam muatan SBdP meliputi : Seni rupa, Seni musik, Seni tari, Seni drama,

Keterampilan. Susanto menyatakan tujuan adanya muatan SBdP di Sekolah Dasar yakni untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar dapat berkreasi, beraktivitas, dan berapresiasi terhadap karya orang lain

Menurut Pamadhi (2014 : 135) Media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Selain itu Media secara umum adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajarab. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan media secara umu adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk mrnyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Seni rupa merupakan pembelajaran yang sangat penting dunia pendidikan terutama di ajakrkan di sekolah dasar. Melalui pembeljaran seni rupa sebagai mata pembelajaran disekolah dasar memberikan pengalaman siswa dalam berkreasi. Menurut Wahyuni (2020) pembelajaran Seni rupa tujuannya memberikan pengalaman estetik pada siswa dalam membentuk kegiatan bereksperi/berkreasi dan berprestasi. Maka dengan adanya pembelajaran seni rupa akan lebih mengembangkan potensi siswa di sekolah dasar?

Seni budaya dan prakarya(SBdP) memiliki lebih dari satu mata pembelajaran yaitu seni rupa, seni tari, dan prakarya. Seni rupa dibagi menjadi dua golongan kegiatan yaitu seni rupa dwimatran dan seni rupa trimatra. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Prawira (2017 : 73) “berdasarkan kegiatannya, seni rupa dibagi menjadi dua golongan kegiatan yaitu seni rupa dwimatran dan seni rupa trimatra”. Kegiatan seni rupa dwimatran meliputi kegiatan menggambar (bentuk, dekoratif, ilustrasi, ekspresi, teknik, campuran atau membatik). Eksplorasi unsur seni rupa (garis, warna, tekstur), mencetak (timbul dan sablon), teknik menempel (kolase, montase, mozaik), 3M (menggunting, melipat, menghias), dan lain – lain. Sedangkan kegiatan dalam seni rupa trimatra meliputi bentuk mainan bebas, membentuk dengan teknik membutsir, memahat dan lain-lain.

Seni rupa disekolah dasar merupakan pembelajaran seni budaya yang diajarkan dengan berbagai macam salah satunya dengan menggunakan teknik tempel, teknik tempel merupakan teknik menempelkan bahan ke bidang dasar suatu gambar guna membentuk suatu karya seni rupa yang utuh. Menurut pendapat Zumrotun et al (2023:100) teknik tempel merupakan teknik yang dapat digunakan untuk membuat karya seni rupa dengan menempelkan atau merekatkan bahan dasar kepada bidang gambar untuk membentuk suatu karya seni rupa yang utuh.

Oleh karya itu guru harus memiliki keterampilan pengajaran yang bervariasi yang sesuai dan mampu memanfaatkan sumber daya pengajaran agar menarik perhatian, minat, motivasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik

mampu memahami kegiatan pembelajaran, selain keterampilan guru untuk meningkatkan suasana pembelajaran juga dibutuhkan fasilitas penunjang lain. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan pemilihan kegiatan pembelajaran yang menarik yang dapat membantu peserta didik mendapat berbagai pengalaman dan pengetahuan, sehingga untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien bergantung pada berbagai aspek, seperti metode, strategi dan media pembelajaran sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Maryanti (2023:8) Berdasarkan fakta lapangan selama melakukan MBKM asistensi mengajar bahwa masih terdapat beberapa tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah dan tugas latihan soal tanpa menggunakan media pembelajaran pendukung lainnya pada materi seni rupa. Sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik kurang memahami dengan jelas materi yang disampaikan dan motivasi belajar peserta didik menurun yang mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

Menurut Anggun(2023:5) Dengan menggunakan media kolase organik menjadi salah satu media pendukung kegiatan pembelajaran. Kolase organik merupakan komposisi seni yang dibuat dari bahan – bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar atau pola tertentu. Untuk mendukung hal tersebut, guru diharuskan bisa memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada disekitar sehingga dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan adanya media kolase organik ini peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Diharapkan penggunaan media

kolase organik dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik dan mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Kreativitas Belajar Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV Gugus V Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap kreativitas belajar seni rupa pada siswa kelas iv gugus v kota bengkulu.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap kreativitas belajar seni rupa pada siswa kelas IV gugus V kota bengkulu

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis manfaat dalam penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan wawasan dalam bidang pendidikan dasar. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif diruang kelas.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru : hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan bahwa menyalurkan kreativitas siswa sangat penting dan salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan seperti membuat media belajar berbasis kolase
- b. Bagi peneliti : hasil penelitian bermanfaat sebagai pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c. Bagi siswa : dengan membuat kolase keterampilan siswa semakin meningkat dengan pengalaman yang telah di pelajari

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Media Kolase Organik

a. Pengertian Media Kolase Organik

Menurut Anggun (2023:30) Dalam dunia pendidikan, seorang guru dituntut untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada muridnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap guru untuk menguasai penggunaan media tersebut.

Maryanti (2018: 11) menjelaskan bahwa kolase berasal dari kata “*collage*” dalam bahasa Prancis yang berarti merekat. Teknik ini digunakan dalam melukis dengan cara menempelkan kertas atau berbagai bahan lainnya, dan menggabungkannya dengan sapuan kuas dan cat. Karya yang dihasilkan dari teknik tempel ini disebut sebagai kolase. Dalam konteks seni, kolase adalah sebuah karya dua dimensi yang terbentuk dari pencampuran dan penempelan potongan-potongan bahan yang berbeda, sehingga menciptakan bentuk baru. Kolase mengandung beragam aktivitas seperti meremas, melipat, merobek, menempel, dan menggunting, yang semuanya berkontribusi dalam pengembangan keterampilan anak. Melalui kolase, anak-anak dapat berlatih menggunakan jari-jarinya untuk menempelkan lem dan bahan lainnya.

Salah satu aspek yang paling mencolok dalam kolase adalah unsur penghiasannya. Proses penciptaan kolase melibatkan penggabungan berbagai benda dengan teknik-tempel (dilem, las, atau paku) agar semua bahan dapat menyatu dengan baik. Kolase dapat dibuat dari beragam material, baik yang

berasal dari alam seperti kerang, biji-bijian, ranting, daun, bunga, bebatuan, maupun bahan olahan seperti kain flanel, plastik, karet, dan logam.

Maryanti (2018: 12) juga menekankan bahwa media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mentransmisikan informasi. Secara istilah, "media" adalah bentuk jamak dari "medium" dan berarti perantara atau wahana pengantar pesan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah salah satu bentuk karya seni yang efektif dalam merangsang perkembangan motorik halus anak. Dengan kolase, anak-anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempelkan bahan-bahan dan mengoordinasikan gerakan mata serta tangan mereka. Selain itu, kolase juga melatih ketelitian anak; mereka belajar untuk menempelkan setiap bahan satu per satu demi menciptakan karya seni yang indah dan rapi. Lebih jauh, kolase dapat meningkatkan kreativitas anak, memungkinkan mereka berimajinasi dan menghias dengan bahan yang tersedia. Aktivitas kolase adalah pengalaman yang menyenangkan, sehingga dapat memicu minat anak dalam mengembangkan motorik halus dan melenturkan tangan, khususnya jari-jemari mereka.

b. Kelebihan Media Kolase Organik

Menurut Ramdhansya (2010 : 30) Media Kolase Organik Kelebihan dengan menggunakan media kolase organik dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Dalam media kolase organik bahan yang digunakan mudah didapatkan seperti memanfaatkan kertas bekas atau barang-barang lain yang sudah tidak terpakai.
- b. Media kolase organik juga dapat berperan sebagai bentuk hiburan bagi anak, sebagai imbalan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan media kolase organik memiliki peran dan fungsi sebagai alat atau media mencapai sasaran pendidikan secara umum.

c. Kekurangan Media Kolase Organik

Menurut Rahmawati (2013 : 22) Kekurangan media kolase memerlukan beberapa gambar yang dibentuk dari kegiatan menyusun kain, kapas, kulit telur, kertas atau media lainnya yang ditempelkan pada bidang gambar sehingga penggunaan media ini memerlukan persiapan alat dan bahan. Memerlukan kreativitas seni anak, memerlukan pemahaman guru melalui penglihatan dengan menggunakan daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa keindahan dalam media kolase organik

d. Alat dan Bahan Pembuatan Kolase Organik

Menurut Maryanti (2018 : 17) Bahan adalah barang yang akan dijadikan barang baru seperti ranting pohon pinus diolah menjadi kertas, kertas bekas yang di gunakan menjadi gambar kolase dan sebagainya. Bahan kolase di dapat di kelompokkan menjadi :

- a. Bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, dan batubatuan)
- b. Bahan-bahan olahan (plastik, logam, dan karet)
- c. Bahan bekas (majalah bekas, tutup botol, bungkus permen atau coklat).

e. Langkah-Langkah Dalam Pembuatan Media Kolase Organik

Menurut (Asmaul, 2023 : 33) kegiatan membuat kolase menurut Khasanah dan Ichsan, dapat dilakukan dengan mengikuti beberapa langkah-langkah untuk mendapatkan hasil karya yang indah. Adapun langkah-langkah membuat kolase yaitu:

- a. membuat pola gambar yang telah direncanakan
- b. menyediakan alat dan bahan serta media yang akan digunakan dalam membuat kolase,
- c. merekatkan lem pada permukaan pola gambar yang telah dibuat,
- d. kemudian menempelkan media kolase yang telah disiapkan pada permukaan pola gambar yang telah diberi lem secara merata dengan posisi yang benar sesuai bentuk gambar agar hasil tempelan tidak keluar garis,
- e. tempelan media kolase tersebut pada seluruh permukaan gambar hingga tertutupi semua permukaan. Jadi, dalam melakukan kegiatan kolase, guru harus menjelaskan langkah-langkah melakukannya kepada peserta didik, mengenalkan alat, bahan dan media kolase dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya, membimbing anak untuk melakukan dan menempelkannya dengan posisi yang benar pada permukaan gambar, kegiatan ini harus dilakukan dengan teliti dan penuh kesabaran agar mendapatkan hasil karya kolase yang indah.

f. Teknik mengajar dengan menggunakan media kolase

Teknik adalah suatu cara strategi atau taktik yang digunakan oleh guru untuk mencapai hasil yang maksimum pada waktu mengajar. Jadi dapat

disimpulkan teknik merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan-bahan mengajar yang telah dipilih untuk peserta didik. Teknik yang dipilih haruslah sesuai dengan pelajaran yang digunakan.

1. Teknik Demonstrasi

Menurut Djamarah (2014 : 36) teknik demonstrasi merupakan teknik mengajar dimana seorang guru menunjukkan, memperagakan suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk yang sebenarnya maupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Dengan teknik demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna juga siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan selama pelajaran berlangsung melalui penggunaan berbagai macam media yang relevan dengan pokok bahasan untuk memudahkan siswa agar kreatif dalam memahami materi yang dijelaskan.

Mengajar dengan menggunakan teknik demonstrasi, dengan menggunakan media kolase anorganik dimana seorang guru menjelaskan terlebih dahulu materi Seni Rupa dengan menggunakan media kolase. Kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal mengenai materi yang sudah dijelaskan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arief (2018: 30), media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pengajaran untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Media

berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Hal ini dapat memicu rangsangan dalam pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut Juntika (2012), istilah media berasal dari bahasa Latin yang berarti 'perantara'. Artinya, media mencakup segala sesuatu yang menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media sangat membantu dalam mengatasi kesulitan pemahaman materi, terutama ketika pesan yang ingin disampaikan oleh guru sulit ditangkap oleh peserta didik hanya melalui kata-kata. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah mendalami materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran, berperan besar dalam menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik. Secara khusus, media dalam konteks belajar mengajar sering dipahami sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi visual atau verbal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar, yang membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan lebih sempurna.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan disusunnya media pembelajaran ialah untuk bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan

kebutuhan peserta didik serta untuk membantu peserta didik mendapatkan alternatif lain dari buku-buku yang terkadang sulit untuk didapatkan.

Media sumber belajar yang dipilih merupakan alat dan cara untuk memberikn fasilitas, mempermudah proses belajar, serta membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran juga dapat mendukung peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Menggunakan media pembelajaran merupakan hal yang seharusnya dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan baik dan lebih menyenangkan dikarenakan mengajar ialah suatu usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga terjadi perubahan pada perilaku peserta didik dari suatu pengalaman yang dialami secara langsung maupun tidak.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rostina (2016 : 28) Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk membantu interaksi antara guru dengan peserta didik agar lebih lancar sehingga dapat lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat dari media pembelajaran secara khusus yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat seragam Dengan adanya bantuan media pembelajaran, penjelasan yang berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesalahan informasi diantara peserta didik.
- 2) Proses pembelajaran lebih aktif dan menarik Proses pembelajaran menggunakan media yang menampilkan informasi melalui suara, gambar,

gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan adanya media akan muncul komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa menggunakan media pembelajaran guru menjadi lebih didominasi kelas.

- 3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga Dengan bantuan media pembelajaran tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajar secara berulang, sebab dengan bantuan media peserta didik akan lebih mudah memahami materi.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi belajar lebih detail dan utuh. Jika dengan mendengar informasi verbal dari guru saja peserta didik cenderung kurang memahami materi tapi jika dengan bantuan media dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri maka pemahaman peserta didik akan lebih sempurna.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2013: 25), media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sumber belajar bagi peserta didik secara teknis. Ungkapan "sumber belajar" mengindikasikan adanya aktifitas yang bertujuan untuk menyampaikan dan menghubungkan pengetahuan. Berikut ini adalah beberapa fungsi media sebagai sumber belajar:

1. Fungsi Semantik

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperkaya kosakata atau simbol verbal yang dapat dipahami secara tepat oleh peserta didik, tanpa terjebak dalam pengertian yang hanya secara verbal.

2. Fungsi Afektif

Media dapat membangkitkan perasaan, emosi, dan tingkat toleransi peserta didik terhadap sesuatu, baik dalam penerimaan maupun penolakan. Setiap individu memiliki karakter yang berbeda, yang tercermin dalam minat, sikap, nilai-nilai, serta kecenderungan emosional.

3. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami dan menjelaskan objek yang mereka hadapi, baik itu orang, benda, atau peristiwa. Pemahaman ini biasanya terwujud dalam bentuk tanggapan atau gagasan yang berhubungan dengan pola pikir.

4. Fungsi Imajinatif

Melalui media pembelajaran, imajinasi peserta didik dapat meningkat. Imajinasi ini meliputi kreasi atau ilustrasi objek baru yang dapat menjadi rencana masa depan atau gambaran yang terinspirasi oleh pikiran kreatif.

5. Fungsi Motivasi

Motivasi berfungsi untuk mendorong peserta didik agar aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian, motivasi dapat dipahami sebagai usaha dari faktor eksternal, seperti dukungan guru, yang mendorong keterlibatan peserta didik

6. Fungsi Sosio-kultural

Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi hambatan sosio-kultural di antara peserta didik. Memahami sekelompok peserta didik yang berjumlah banyak dalam satu kelas (setidaknya sekitar 40 orang) tentu bukanlah hal yang mudah.

7. Fungsi Manipulatif

Fungsi ini berlandaskan pada karakteristik media yang memiliki dua kemampuan utama, yaitu mengatasi batasan ruang dan waktu serta memberikan pengalaman inderawi, seperti:

- a. Menampilkan objek atau peristiwa yang sulit diulang dalam bentuk aslinya (seperti bencana alam).
- b. Merangkum objek yang memerlukan waktu lama menjadi lebih singkat (seperti proses metamorfosis).
- c. Mengulangi peristiwa yang telah terjadi di masa lalu (misalnya peristiwa Gajah Mada).
- d. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai penghubung yang memperkaya pengalaman dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar.

3. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu di dunia. Melalui keterampilan ini, seseorang dapat menciptakan atau menghasilkan berbagai hal. Menurut Safi'i (2019:6), kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mewujudkan gagasan, ide, pemikiran, atau karya.

Seseorang yang kreatif biasanya ditandai dengan kemampuannya untuk menghasilkan ide atau gagasan dari pemikirannya, serta mampu menciptakan sesuatu yang konkret, seperti karya seni. Hal ini juga ditegaskan oleh Sari et al (2019:45) yang menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kemahiran dalam menggabungkan berbagai elemen menjadi sesuatu yang baru dan berguna.

Kreativitas dan kemampuan berpikir adalah dua hal yang saling terkait. Mulyani (2019:14) menjelaskan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan aktivitas berpikir, yaitu menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Kreativitas akan menghasilkan produk baru yang memiliki nilai, yang berawal dari pemikiran dan kemudian direalisasikan dalam bentuk yang nyata.

Kreativitas dimulai dari proses berpikir. Jamaris dan Nuraini juga menekankan hal ini. Nuraini et al (2020:3) menjelaskan bahwa berpikir ditandai dengan kemampuan untuk mengemukakan gagasan, menawarkan alternatif gagasan, menciptakan ide atau karya yang orisinal, memperluas gagasan, serta menghadapi masalah yang mungkin muncul.

Kreativitas memiliki hubungan yang kuat dengan pendidikan atau proses pembelajaran, terutama di sekolah dasar. Sari et al (2022:132) menegaskan bahwa kreativitas sangat penting dalam pendidikan karena membantu siswa mengembangkan materi dan dirinya sejak dini. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui pembelajaran Seni. Dalam pembelajaran Seni Budaya, diharapkan siswa mampu menghasilkan karya seni. Karya ini dihasilkan melalui pemikiran ide atau gagasan yang kemudian terealisasi menjadi suatu karya. Salah satu materi Seni Budaya yang dapat mengembangkan kreativitas siswa adalah seni lukis dengan

teknik usap abur. Melalui teknik ini, siswa dituntut untuk berpikir mengenai karya yang akan dibuat, alat dan bahan yang diperlukan, serta langkah-langkah yang harus diambil hingga menjadi karya seni yang utuh.

Untuk menilai kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Rupa, umumnya digunakan indikator keterampilan. Menurut Munandar (2012:26), beberapa indikator tersebut antara lain:

1. Memiliki Imajinasi yang Hidup

Indikator ini menunjukkan bahwa saat menciptakan karya seni, seseorang mampu membayangkan apa yang akan dibuat dan bisa menyampaikan ide tersebut secara jelas, baik melalui ucapan maupun cara lainnya.

2. Orisinal

Karya seni yang orisinal adalah hasil pemikiran sendiri, mulai dari pemilihan tema, desain pola, pemilihan warna, hingga penempatan pola.

3. Dapat Bekerja Sendiri

Kemampuan ini berarti bahwa dalam proses pembuatan karya seni, setiap langkah dikerjakan secara mandiri, baik secara individu maupun kelompok. Individu bekerja sendiri, sedangkan kelompok bekerja bersama tanpa bantuan pihak lain.

4. Mampu Melihat Masalah dari Berbagai Sudut Pandang

Kemampuan ini penting untuk memahami dan menyelesaikan masalah kreatif dari berbagai aspek dan perspektif. Saat menciptakan sebuah karya seni, seringkali berbagai permasalahan muncul pada setiap tahap pembuatannya. Misalnya, pada tahap penentuan ide tema, seringkali seniman menghadapi

kesulitan dan kebingungan dalam memilih tema yang tepat. Untuk mengatasi hal ini, kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang sangatlah penting, sehingga dapat menemukan solusi yang efektif untuk setiap tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan karya.

5. Sikap Berani Mengambil Risiko

Sikap berani mengambil risiko berarti tidak takut menghadapi kemungkinan kegagalan saat melakukan sesuatu. Dalam proses penciptaan karya seni, terdapat berbagai risiko yang mungkin muncul di setiap langkahnya. Oleh karena itu, seseorang perlu memiliki keberanian untuk mengambil risiko dan menjalani setiap tahapan pembuatan karya seni dengan penuh keyakinan, agar hasil yang dicapai menjadi lebih menarik dan sukses.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Anurrahman (2009 : 35) Belajar adalah adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui tindakan latihan atau pengalaman, belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Ahmad (2013 : 5) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman. Hasil belajar, yaitu perubahan-prubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas

lagi oleh Nawawi dalam kitab Brahimi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan mengajar.

Menurut Maryanti (2018) belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dengan adanya penilaian belajar dapat ditemukan seberapa besar tingkat keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang sudah diberikan maupun disampaikan oleh tenaga pengajar. Penilaian hasil belajar yang baik dapat memberikan pengetahuan maupun informasi yang sangat berguna dalam memperbaiki proses pembelajaran, dan sebaliknya apabila terjadi suatu kesalahan dalam penilaian hasil pembelajaran maka dapat terjadi kesalahan maupun masalah dalam kualitas proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

2. Aspek Belajar

Menurut Meilani (2017 : 37) Adapun aspek hasil belajar terdapat tiga ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif, pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana

siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

- b. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Tiga ranah yang telah dikemukakan yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

3. Macam-macam belajar

belajar sebagai mana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif) untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.) Pemahaman konsep

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk

2.) Keterampilan proses

Usman dan setawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mmengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

3.) Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu.

C. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan seni rupa pada mata pelajaran tematik terpadu diantaranya

1. Faridah, dkk (2024) “Penggunaan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Proyektor Terhadap Siswa Kelas II SD” hasil kolase yang dihasilkan, serta respons mereka terhadap pembelajaran berbasis proyektor. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kolase berbasis proyektor memiliki dampak positif terhadap siswa kelas II SD. Partisipasi siswa meningkat, dengan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Kolase yang dihasilkan menunjukkan variasi kreativitas yang menggembarakan dan kemampuan siswa dalam memahami dan merepresentasikan konsep-konsep pembelajaran. Respons siswa terhadap pembelajaran berbasis proyektor umumnya positif, dengan mereka menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (Faridah et al., 2024)

Persamaan dari penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran kolase terhadap hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif serta subjek penelitian menggunakan siswa kelas II.

2. Ahadiyah Rizka 2023 “Analisis Kreativitas Siswa Pada Materi Kolase

Menggunakan Jerami Di Kelas 4 SDN Baturan 1”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran materi kolase dengan menggunakan bahan jerami sudah dilakukan sesuai kurikulum, dimana guru sebelum melaksanakan pembelajaran tentunya membuat Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipakai pada pembelajaran, sehingga dapat terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang karya kolase organik sedangkan perbedaan penelitian adalah pada waktu, tempat, objek penelitian, analisis data serta metode penelitian yang digunakan juga berbeda.

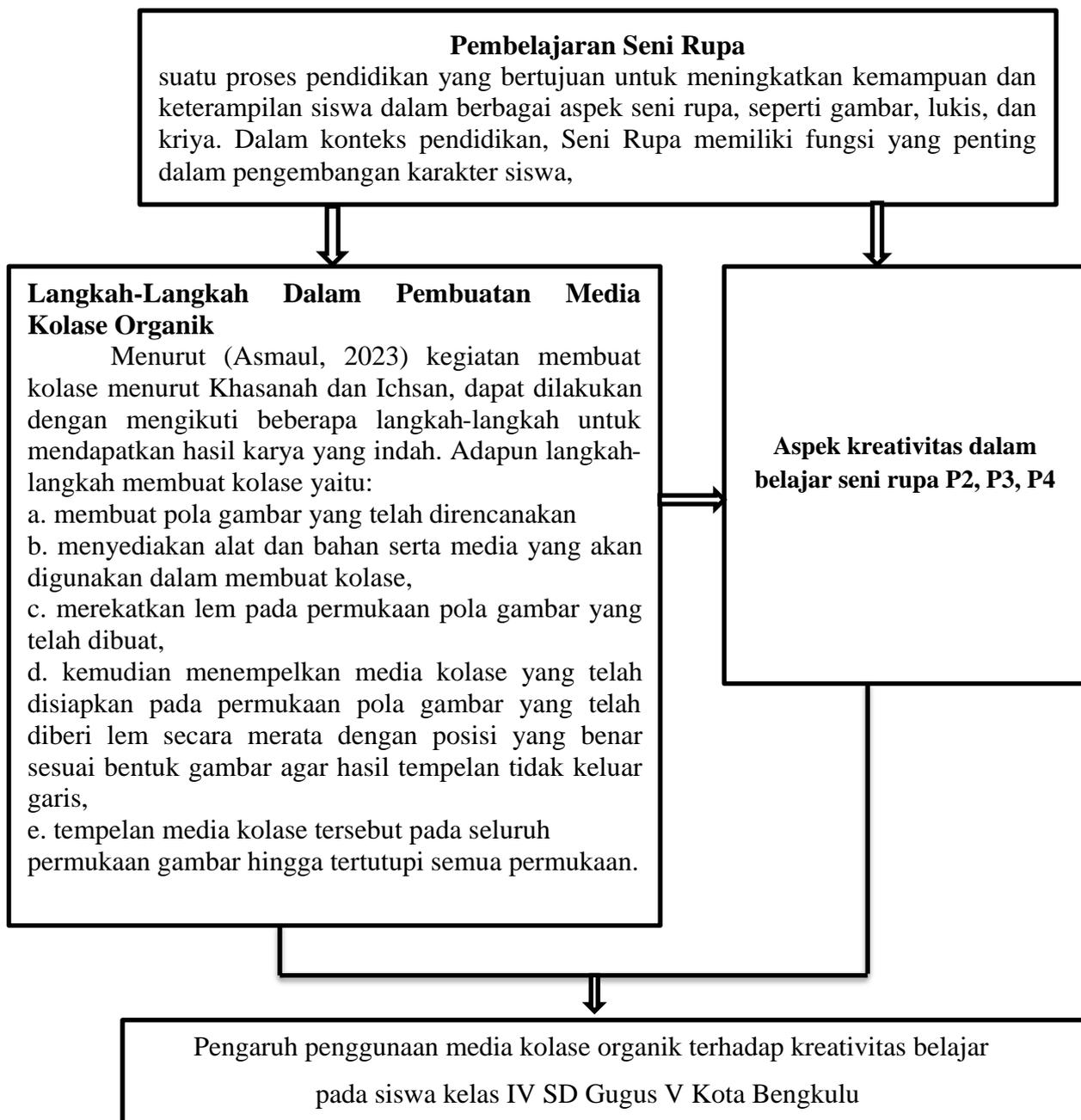
8. Nurhuda (2021) Penerapan Teknik Kolase Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Praktik Kerajinan Tangan Di Kelas IV Mis Dinul Islam Singkohor Aceh Singkil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwasanya dengan Menerapkan Teknik Kolase dalam Pembelajaran Kerajinan Tangan di MIS Dinul Islam di Singkohor Aceh Singkil dapat meningkatkan hasil belajar pesera didik. (Nurhuda, 2021).

Persamaan dari penelitian terdahulu yaitu sama – sama membahas tentang media pembelajaran kolase terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan penelitian terdahulu yaitu penelitian tindakan kelas (ptk), jaenis penelitian yang digunakan peneliti saat ini menggunakan penelitian kuantitatif.

D. Kerangka Berpikir

Menurut Azhar (2011) Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran Seni Rupa adalah menggunakan media Kolase organik. media kolase anorganik adalah media yang dapat dilihat.

Dengan adanya bantuan media kolase organik dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik yang memanfaatkan media untuk pembelajaran sehingga lebih termotivasi dan efektif serta hasil belajar juga meningkat sesuai dengan uraian diatas, maka peneliti menggunakan media kolase pembelajaran pada seni rupa dengan media kolase organik



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Menurut Maryanti (2018:35) Hipotesis adalah hal yang mungkin benar atau mungkin salah maka penelitian tersebut akan ditolak jika salah dan akan diterima jika benar. Adapun Hipotesis yang penulis gunakan adalah:

Hipotesa kerja (Ha)

Ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas hasil belajar menggunakan media kolase anorganik mata pelajaran Seni Rupa dan yang tidak menggunakan media kolase Pada Siswa Kelas IV.

Hipotesa nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar dengan menggunakan media kolase organik mata pelajaran Seni Rupa dan yang tidak menggunakan media Pada Siswa Kelas IV.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penyelidikan yang sistematis untuk mengkaji fenomena tertentu dengan mengumpulkan data yang dapat diukur melalui statistik, matematika, dan komputasi. Menurut Sugiyono (2021: 23), penelitian ini didasarkan pada filsafat positivisme dan bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel yang spesifik. Proses pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian yang sudah ditetapkan, dan analisis yang dilakukan bersifat kuantitatif atau statistik.

Winarni (2018: 25) menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta sosial yang dapat diukur. Metode ini juga lebih berfokus pada pemahaman fenomena sosial dari perspektif partisipan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berkaitan erat dengan pengolahan data numerik, yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Proses ini umumnya melibatkan tahap pengumpulan data, analisis, interpretasi, serta penyajian hasil penelitian.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu atau “*quasy experimental*”. Metode eksperimen semu adalah bagian dari penelitian

eksperimen. Menurut Sugiyono (2022: 77), metode eksperimen semu atau *quasy experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Winarni (2018: 32), metode eksperimen semu adalah salah satu bagian dari penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian sistamatis, logis dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap suatu kondisi dengan tujuan untuk (1) menguji hipotesis yang diajukan, (2) memprediksi kejadian dalam ekperimental dan (3) menarik generalisasi hubungan-hubungan antar variabel.

3. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu "*The Matching Ouly Posttest Control Group Design*" karena penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh. Desain ini membutuhkan dua kelompok sampel yang dipilih secara acak kelompok. Dalam penelitian ini melihat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak 2 kali yaitu pretest dan posttest. Adanya perlakuan yang berbeda ini, maka akan terlihat perbedaan hasil belajar aspek pengetahuan siswa.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan arahan Kemudian untuk kelompok eksperimen pembelajaran dilakukan dengan diberikan perlakuan yaitu kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan Media kolase anorgani sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes

kedua kelompok tersebut dianalisis. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan apakah hasil belajar Seni Rupa kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar Seni Rupa kelompok kontrol. Setelah melakukan pembelajaran kedua kelas diberikan lembar posttest. Skema desain penelitian *The Matching Only Posttest Control* (Frankel, Wallen 2009: 275)

The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design

Treatment group	M	X	O
Control group	M	C	O

Gambar 3.1 Desain Penelitian Bagan The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design

(Fraenkel & Wallen, 2011)

Keterangan :

M : Pencocokan subjek yaitu peserta didik, instrument, materi serta guru

X : Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media kolse

O : Posstest kelas eksperimen

C : Kegiatan pembelajaran kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan media power point

O : Posstest kelas kontrol

Dari skema di atas dapat diketahui bahwa “M” adalah pencocokan atau matching yang dilakukan pada kedua kelompok sampel, yaitu pencocokan dengan uji homogen materi pembelajaran, kemampuan awal peserta didik, dan instrument yang akan diberikan kepada kedua kelompok sampel. Kemudian “X” merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan

menggunakan media kolase. Sedangkan “C” merupakan kelas control yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media kolase pada proses pembelajaran.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Burhan (2010: 109), istilah "populasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu "population", yang berarti sekumpulan jumlah siswa. Umumnya, orang mengasosiasikan kata populasi dengan berbagai isu kependidikan. Populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan kumpulan elemen yang memiliki karakteristik umum yang relevan untuk penelitian. Dalam konteks ini, populasi mencakup seluruh kelompok orang, peristiwa, atau barang yang menjadi fokus perhatian peneliti (Malhotra). Dengan demikian, populasi merupakan kumpulan elemen yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

Dalam pengertian lebih luas, populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Winarni (2018: 56), populasi adalah kelompok yang menarik perhatian peneliti untuk dijadikan objek dalam generalisasi hasil penelitian. Sementara itu, Sugiyono (2022: 81) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi merujuk pada seluruh objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah

peserta didik kelas IV di SD Negeri Gugus V Kota Bengkulu. Berikut adalah data mengenai SD Negeri Gugus V yang akan dijadikan sebagai populasi penelitian:

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian Kelas IV SD Negeri Gugus V Kota Bengkulu

No	Nama Sekolah	Kurikulum	Akreditasi	Jumlah Rombel	Jumlah Peserta Didik
1	SDN 02 Kota Bengkulu	Kurikulum Merdeka	A	3	28
2	SDN 09 Kota Bengkulu	Kurikulum Merdeka	A	2	29
3	SDN 13 Kota Bengkulu	Kurikulum Merdeka	B	1	16
4	SDN 27 Kota Bengkulu	Kurikulum Merdeka	B	1	24

Berdasarkan tabel di atas, dalam penelitian ini populasi akan dibatasi pada sekolah dasar yang terakreditasi A. Sehingga populasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah SDN 02 Kota Bengkulu dan SDN 09 Kota Bengkulu.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama. Menurut Winarni (2018: 38), sampel adalah elemen integral yang tidak dapat dipisahkan dari populasi dan berfungsi sebagai cermin atau "*potret*" dari populasi itu sendiri. Sementara itu, Sugiyono (2021: 144) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, sampel berfungsi sebagai representasi dari jumlah dan karakteristik populasi, terutama ketika populasi tersebut besar dan sulit untuk diteliti secara keseluruhan; dalam hal ini, peneliti bisa menggunakan sampel sebagai pengganti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah cluster random sampling. Teknik ini diandalkan ketika populasi yang ada bersifat heterogen, karena subpopulasi yang terbentuk terdiri dari kelompok-kelompok (*cluster*) yang berbeda (Winarni, 2018: 50). *Cluster random sampling* umumnya diterapkan untuk menentukan sampel ketika objek yang diteliti atau sumber data memiliki jangkauan yang sangat luas.

Pada penelitian eksperimen dibutuhkan dua kelas untuk menjadi sampel yaitu satu sebagai kelas eksperimen dan satu sebagai kelas kontrol yang dimana peneliti melakukan cluster random sampling pada rombel kelas IV SDN Gugus V terakreditasi A yang menjadi populasi dengan cara mengundi semua rombel secara acak sehingga setiap rombel memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel. Sampel tersebut diundi dengan cara mengambil kertas secara acak yang berisi nama setiap kelas di SD Negeri 02 dan SD Negeri 09 Kota Bengkulu. Sehingga di dapat kelas IVC SD Negeri 09 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA SD Negeri 02 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Untuk menentukan sampel penelitian yang homogen, akan diambil data hasil belajar Seni Rupa yang diperoleh dari nilai ujian akhir semester satu. Adapun hasil analisis data uji homogenitas sampel disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 2 Tabel Uji Homogenitas Sampel

Keterangan	Nilai Seni Rupa
Levene Statistic	3.533
df1	1
df2	55
Sig. Test of Homogeneity of Variance	066
Kesimpulan	Homogen

Sumber (Lampiran 4, Halaman 82)

Berdasarkan tabel 3.2 diperoleh hasil perhitungan varian dari nilai belajar Seni Rupa semester 2 siswa kelas IVC SD Negeri 02 dan IVA SD Negeri 09 Kota Bengkulu menggunakan uji homogenitas jenis levene statistic sehingga didapat hasil sig. 0,066 > 0,05 yang berarti bahwa mata pelajaran Seni rupa kelas IV pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogeny.

C. Variabel Penelitian

Hasil penelitian dapat dipengaruhi oleh adanya variabel dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2022), Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah media kolase organik.

2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah kreativitas hasil belajar siswa kelas IV Sd Gugus V Kota Bengkulu.

D. Defenisi Operasional

Definisi operasional yaitu definisi yang berdasarkan atas sifat-sifat yang akan diamati atau diteliti. Dalam penelitian ini diberikan batasan dari

pengertian yang bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai variabel yang digunakan, sebagai berikut dikemukakan:

1. Media Kolase

Kolase menurut Rati (2016) adalah teknik yang digunakan untuk membuat karya dengan karya yang berbeda-beda. Selain itu, kolase dikenal sebagai seni merekatkan berbagai bahan seperti daun, ranting, kertas, kain, kulit telur, ranting dan lain-lain, yang kemudian dipadukan dengan pewarna.

2. Kreativitas belajar

Kreativitas belajar menurut Utami (2014) adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang tidak terfikirkan oleh orang lain dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang orisinal dan relative berbeda.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga menjadi lebih mudah untuk diolah. Disini instrumen penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kisi-kisi Instrumen

Menurut Arikunto (2010) kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dengan baris dengan hal lain yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusun instrumen menunjukkan kaitan

dengan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan data dimana yang akan diambil, media yang digunakan dan instrumen yang disusun sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Tes Kreativitas Hasil Belajar Siswa

No	Aspek Perkembangan	Indicator Perkembangan	Hasil Penilaian			
			BB (1)	MB(2)	BSH(3)	BSB(4)
1	Pribadi (<i>person</i>)	a. Anak mampu mengaktualisasikan dirinya	Anak tidak mampu melakukan teknik kolase	Anak mampu melakukan teknik kolase namun tak berurutan	Anak mampu melakukan teknik kolase dengan cukup rapi	Anak mampu melakukan teknik kolase dengan teratur dan rapi
		b. Anak mampu membuat konsep gambar	Anak tidak mampu membuat sendiri bentuk/pol	Anak mampu membuat bentuk/pol dengan bantuan gurunya	Anak mampu membuat bentuk/pol adari contoh yang di papan tulis	Anak mampu membuat bentuk/pol adari bahan kolase secara mandiri
2	Pendorong (<i>press</i>)	a. Anak mampu berkarya melalui teknik kolase dengan percaya diri	Anak grogi dalam membuat	Anak mulai mau mencoba berkarya	Anak mampu membuat teknik	Anak mampu berkarya melalui

		b. Anak mampu berkreasi bebas tanpa adanya hambatan	<p>teknik kolase</p> <p>Anak tidak mampu menempel satu bahan dalam membuat kolase</p>	<p>melalui teknik kolase</p> <p>Anak mampu menempel satu bahan dalam membuat kolase</p>	<p>kolase namun dengan bantuan pendapat gurunya</p> <p>Anak mampu menempel dua bahan dalam membuat kolase</p>	<p>teknik kolase dengan penuh percaya diri</p> <p>Anak mampu menempel dan mengkom binasikan tiga bahan dalam membuat kolase</p>
3	Proses (<i>process</i>)	b. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan	<p>Anak tidak mampu mengkom unikasikan dan mengembankan ide terhadap hasil karyanya</p>	<p>Anak mampu mengkom unikasikan tetapi belum bias mengembankan ide</p>	<p>Anak mampu mengkom unikasikan dan mengembankan idenya</p>	<p>Anak mampu mengkom unikasikan dan mengembankan ide dengan terperinci</p>
		c. Anak mampu	Anak	Anak	Anak	Anak

		melibatkan fisik kiri (mendominasi otak kanan)	tidak melibatkan tangan kirinya dalam melakukan teknik kolase	mampu melibatkan tangan kirinya hanya sekali dalam melakukan teknik kolase	mampu melibatkan tangan kirinya dua kali dalam melakukan teknik kolase	mampu melibatkan tangan kirinya berkali-kali dalam melakukan teknik kolase
4	Produk (<i>Produce</i>)	f. Anak mampu membuat karya yang unik	Anak belum mampu membuat hasil karya sendiri dalam kegiatan kolase	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih dengan bantuan gururnya	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih sama dengan temannya	Anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan temannya

Kreativitas merupakan suatu konstruk yang multi-dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berfikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari kreativitas berfikir divergen (berfikir menyebar) mencakup kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berfikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi) dan lain-lain

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian

Grade	Skor	Kriteria penilaian
BB	1	Anak yang belum mampu mengenal warna biji-bijian dan anak belum mampu menggunakan lem sehingga sulit dan bahkan tidak bisa menempel kolase
MB	2	Anak yang mulai mengetahui warna dan mampu membedakan warna namun masih kesulitan dalam menempel ditandai dengan penggunaan lem yang masih berantakan
BSH	3	Anak yang telah mengenali karyanya dan dapat percaya diri dengan karyanya karena bentuknya telah jelas walaupun belum sempurna
BSB	4	Anak yang telah mampu menempel kolase dengan baik, bentuknya jelas, penggunaan lem yang sesuai, dan anak mampu mengenali warna dan objek kolase yang dibuatnya

Grade	Skor	Kriteria penilaian
BB	1	Anak tidak mampu membuat sendiri bentuk/pola
MB	2	Anak mampu membuat bentuk/pola dengan bantuan gurunya
BSH	3	Anak mampu membuat bentuk/pola dari contoh yang di papan tulis
BSB	4	Anak mampu membuat bentuk/pola dari bahan kolase secara Mandiri

Grade	Skor	Kriteria penilaian
BB	1	Anak grogi dalam membuat teknik kolase
MB	2	Anak mulai mau mencoba berkarya melalui teknik kolase
BSH	3	Anak mampu membuat teknik kolase namun dengan bantuan
BSB	4	Anak mampu berkarya melalui teknik kolase dengan penuh

Grade	Skor	Kriteria penilaian
BB	1	Anak belum mampu membuat hasil karya sendiri dalam Kegiatan kolase
MB	2	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih Dengan bantuan gurunya
BSH	3	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih Sama dengan temannya
BSB	4	Anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda Dengan temannya

Ket :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

1. Validasi Ahli Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian di uji coba, peneliti melakukan validasi ahli instrumen terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh dosen pembimbing utama, Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd. Serta dosen pembimbing pendamping, Bapak Feri Noperman, M.Pd

F. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen bertujuan guna mengetahui kelayakan modul ajar dan soal, maka modul ajar dan soal yang telah disusun telah divalidasi oleh ahli terlebih dahulu. Validasi ahli dilakukan oleh dosen pembimbing. Setelah divalidasi soal-soal tersebut diujicobakan kepada peserta didik. uji coba instrumen dilakukan pada kelas yang telah melaksanakan pembelajaran materi tersebut. Kemudian hasilnya dianalisis untuk mengetahui validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal.

1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

Analisis hasil uji coba instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran dan uji daya beda soal. Analisa hasil uji coba instrumen dilakukan menggunakan SPSS *Statistic 26*.

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS *for windows*. Langkah-langkah dalam uji validitas dengan SPSS *for windows* sebagai berikut:

- Langkah 1: Aktifkan program SPSS
 Langkah 2: Buat data pada *Variable View*
 Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*
 Langkah 4: Klik *Analyze > Correlate > Bivariate*, kemudian pindahkan butir soal ke variabel > beri centang pada opsi *pearson* > klik *Ok*
 Langkah 5: Kemudian masukkan pertanyaan 1-10 dan total nilai ke dalam kotak variabel.
 Langkah 6: Pilih *pearson* pada kotak *correlation coefficient*
 Langkah 7: Pada kotak *test of significance* klik *two tailed* > klik *Ok*
 Langkah 8: Akan muncul output validitas *bivariate pearson*, bandingkan nilai r_{hasil} dengan r_{tabel}

Suatu soal dikatakan valid jika hasil perhitungan koefisien korelasinya termasuk kedalam kategori validitas cukup sampai validitas sangat tinggi atau berada pada rentang 0,40 sampai dengan 1,00. Besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Validitas

Nilai r	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Winarni,2018)

Tabel 3.6 Rekapitulasi Validitas Hasil Uji Coba Instrumen

No	R_{hitung}	Kriteria Validitas	Simpulan
1	0.651	Tinggi	Valid
2	0.644	Tinggi	Valid
3	0.604	Tinggi	Valid
4	0.741	Tinggi	Valid

(Sumber : lampiran 5 halaman 91)

Pada penelitian ini t_{tabel} sebesar 0,388. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa 5 indikator tes yang telah diujicobakan dinyatakan valid.

2) Uji Reabilitas

Menurut Winarni (2018), menyatakan bahwa reliabilitas adalah kecakapan suatu instrumen sehingga dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat

pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Tujuan dari uji reabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Dalam program SPSS metode yang sering digunakan adalah dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Berikut Langkah-langkah dalam uji realibilitas dengan SPSS:

- Langkah 1: Buka program SPSS
- Langkah 2: Buat data *Variable View*
- Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*
- Langkah 4: Klik *Analyze > Scale > Reliability Analysis*, akan muncul kotak *Reliability analysis* masukkan “*semua skor jawaban*” ke *items*, pada *model* pilih *Alpha* > klik *Statistic, Descriptive for* klik *scale* > klik *Continue* > klik *Ok*
- Langkah 5: Masukkan “*semua skor jawaban*” ke *items*, pada *model* pilih *Alpha* > klik *Statistic, Descriptive for* klik *Scale* > klik *Continue* > klik *Ok*
- Langkah 6: Pada *model* pilih *Alpha* > klik *Statistic, Descriptive for* klik *Scale* > klik *Continue* > klik *Ok*
- Langkah 7: Akan muncul hasil uji reliabilitas

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan tehnik *cronbach alpha* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,60.

Tabel 3.7 Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.654	4

Setelah melakukan uji reabilitas, diperoleh 0,654 yang lebih besar dari 0,60. maka instrumen pada penelitian ini *reliable* dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. (Sumber lampiran 5 halaman 91)

3) Uji Taraf Kesukaran

Menurut Winarni (2018), menyatakan bahwa taraf kesukaran adalah kemampuan tes dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan baik dan benar. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 26 *for windows*. Langkah-langkah dalam analisis dengan SPSS menurut Sukestiyarno (2020) sebagai berikut:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze > Descriptive statistics > Frequencies*

Langkah 5: Akan muncul kotak *dialog frequencies*. Lalu pindahkan butir soal ke variabel, klik *statistics*

Langkah 6: Akan muncul *dialog frequencies*. Lalu pindahkan butir soal ke variabel, klik *statistics*

Langkah 7: Klik *Continue > Ok*, akan muncul hasil analisis

Berikut kriteria indeks taraf kesukaran:

Tabel 3.8 Kriteria Indeks Taraf Kesukaran

P	Indeks Kesukaran
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Winarni, 2018)

Butir Soal	Hasil	Keterangan Indeks Kesukaran
Indikator 1	0.58	Sedang
Indikator 2	0.57	Sedang
Indikator 3	0.61	Sedang
Indikator 4	0.71	Mudah

(Sumber : lampiran 5 halaman 91)

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap indikator tes memiliki tingkat kesukaran yang sama yaitu mudah, yang menunjukkan bahwa tes tersebut memiliki derajat kesukaran

yang tidak terlalu memberatkan peserta didik dalam membuat dan mengerjakan tes.

4) Uji Daya Bada Soal

Analisis daya pembeda tes yaitu kemampuan tes dalam memisahkan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 26 for windows. Adapun langkah-langkah uji daya beda soal adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Klik pada halaman *data view*

Langkah 3: Untuk analisis data, klik menu *Analyze > Correlate > Bivariate Correlation*

Langkah 4: Pada menu *Bivariate Correlation* pindahkan seluruh data dari sebelah kiri ke sebelah kanan

Langkah 5: Beri tanda centang pada *Correlation Pearson* dan signifikansi *Two-tailed* lalu klik *Ok*

Langkah 6: Setelah muncul tampilan *table* r_{hitung} kemudian sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan daya pembedanya

Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda

D	Daya Bada
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

(Winarni, 2018)

Berdasarkan uji beda yang dilakukan pada instrumen, didapatkan hasil uji beda instrumen sebagai berikut.

No	Indikator	Mean	keterangan
1	Indikator 1	0.437	Baik
2	Indikator 2	0.457	Baik
3	Indikator 3	0.398	Cukup
4	Indikator 4	0.448	Baik

(Sumber: Lampiran 5 halaman 91)

Tabel 3.10 Rekapitulasi Dari Hasil Uji Coba Instrumen

No	Indikator	Validitas	Reabilitas	Taraf kesukaran	Daya beda soal	Simpulan
1	Indikator 1	Tinggi	0.654	Sedang	Baik	Valid
2	Indikator 2	Tinggi	0.654	Sedang	Baik	Valid
3	Indikator 3	Tinggi	0.654	Sedang	Cukup	Valid
4	Indikator 4	Tinggi	0.654	Sedang	Baik	Valid

Dari hasil uji instrumen yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap instrumen soal memiliki tingkat pemahaman yang berbeda sesuai dengan pemahaman peserta didik dan mampu untuk mengukur kemampuan siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk *posttest*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes objektif. Tes merupakan latihan yang dipakai untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap, intelegensi, bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Winarni, 2018).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk uraian. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar peserta didik kelas IV Di SDN Gugus V Kota Bengkulu pada pembelajaran muatan seni rupa tentang karya kolase organik

Tes *posttest* merupakan tes yang diberikan setelah pembelajaran selesai, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penugasan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui *posttest* maka akan diketahui bagaimana kemampuan siswa dalam membuat karya kolase.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan yang dilakukan setelah mendapatkan data dari seluruh responden atau sumber data lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif menggunakan statistik. Pada penelitian ini, data hasil belajar yang akan diteliti oleh peneliti yaitu hasil belajar aspek pengetahuan. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t) yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran Seni Rupa dengan memanfaatkan media kolase terhadap kreativitas hasil belajar siswa.

Pengelolaan dan analisis data pada penelitian ini dilakukan terhadap *posttest*. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi penentuan skor soal analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial. Untuk pengolahan data uji prasyarat dan inferensial dapat dilakukan dengan menggunakan program *SPSS*.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran terhadap gejala-gejala penelitian yang tidak tepat untuk uji hipotesis penelitian, tetapi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang ada (Winarni 2018). Analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah penyajian data melalui tabel, perhitungan skor rata-rata (*mean*), varian dan standar deviasi. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program *SPSS 26 for windows*. Adapun langkah-langkah analisis deskriptif pada *SPSS* menurut Lestari (2021), adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Aktifkan program *SPSS*

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze > Descriptive statistics > Frequencies*

Langkah 5: Akan muncul kotak *dialog frequencies*. Lalu masukkan variable yang akan dianalisis > klik variabel kemudian klik tanda panah > klik *statistics*

Langkah 6: Akan muncul kotak *dialog frequencies statistics*, beri tanda ceklis pada parameter yang akan digunakan, yaitu *mean, variance*, dan standar deviasi

Langkah 7: Klik *Continue > Ok*, akan muncul hasil analisis

2. Analisis Uji Prasyarat

Uji prasyarat merupakan analisis statistik yang dilakukan sebelum melakukan analisis lebih lanjut untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan, apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Sebelum melakukan uji sampel *t-test*, pertama-tama perlu diuji normalitas untuk mengetahui kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak.

Metode untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengolah data statistik post-test untuk mengetahui apakah kelas yang diuji mengikuti distribusi normal. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 26 *for windows*.

Langkah-langkah uji normalitas pada SPSS menurut Lestari (2021), adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2 : Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View > masukkan nilai yang diuji*

Langkah 4: Klik *Analyze > Descriptive statistics > Explore*

Langkah 5: Masukkan *variable* skala kategori ke *factor list*, kemudian pilih *both* pada *display > aktifkan kotak plots > 1 Sample KS > Klik variabel "kelas" dan "nilai" pindahkan atau masukkan pada Test Variable List > Klik Ok*

Langkah 6: Aktifkan *factors level together* pada *boxplots* (untuk menampilkan *histogram*) dan *normality plots with test* (untuk menampilkan plot dan uji normalitas)

Langkah 7: Klik *Continue* > Klik *Ok*

b. Uji Homogenitas

Jika data diketahui berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji homogenitas varian. Hipotesis statistik yang digunakan adalah H_a dan H_0 . H_a adalah hipotesis yang menyatakan skor kedua kelompok yang mempunyai varian yang tidak sama dan H_0 adalah hipotesis yang menyatakan skor kedua kelompok yang mempunyai varian yang sama. Uji perbandingan dilakukan dengan menghitung statistik perbedaan dengan membandingkan perbedaan terbesar dan terkecil antara dua kelompok sampel. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 24 *for windows*. Berikut Langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas dengan SPSS:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* > *Compare means* > *One-way Anova* > klik dan pindahkan atau masukkan variabel pada *Dependent List* serta klik kelas dan pindahkan atau masukkan pada *Factor* > klik *Options* dan pilih *Homogeneity of variance test* > *Continue* > Klik *Ok*

Langkah 5: Klik dan pindahkan atau masukkan variabel pada *Dependent List* serta klik kelas dan pindahkan atau masukkan pada *Factor*

Langkah 6: Klik *Options* dan pilih *Homogeneity of variance test* > *Continue* > Klik *Ok*

3. Uji Inferensial/Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2022) menyatakan analisis inferensial adalah Teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada penelitian ini dianalisis menggunakan uji-t dua sampel independen. Uji-t pada dasarnya adalah uji hipotesis nilai tentang

perbedaan mean dari dua sampel atau dua variabel. Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 24 *for windows*. Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji hipotesis dengan menggunakan SPSS:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze > Compara means > Independent Sample t test*
"nilai" ke *test variabel*, "kelas" ke *group > define group 1: "1",*
group 2: "2" > Continue > Ok

Langkah 5: Masukkan variabel "nilai" ke *test variabel* dan "kelas" ke
Grouping Variable > define group 1:"1", group 2:"2" > Continue
> Ok

Langkah 6: Klik tombol *define group* dan isikan 1 di *Group 1* dan 2 di *Group*
2 > Continue > Ok

Langkah 7: Akan muncul hasil analisis Uji-t

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari proses pembelajaran seni rupa dengan materi tentang teknik tempel karya kolase kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka. Dengan menerapkan serangkaian proses pembelajaran, peneliti kemudian menguji hipotesis yang ada. Guna untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap hasil keterampilan belajar siswa kelas IV gugus V di kota Bengkulu. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan di kelas IVB SD Negeri 02 kota Bengkulu dengan menggunakan media kolase. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan di kelas IVB SD Negeri 09 Kota Bengkulu dengan menggunakan power point.

Pada proses penelitian, waktu pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 1 x 35 menit. Sebelum dilaksanakannya penelitian, kedua kelas dikondisikan terlebih dahulu agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan maksimal.

Pada waktu pelaksanaan pembelajaran berlangsung, ditemukan hambatan berupa kurangnya perhatian murid terhadap materi yang disampaikan melalui media kolase. Dikarenakan banyak dari murid tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan cara guru memberikan arahan yang mendetail kepada murid untuk dapat memahami maksud dan tujuan dari informasi yang disampaikan melalui media kolase.

Sedangkan hambatan pada kelas kontrol sama halnya seperti pada kelas eksperimen, yaitu kurangnya perhatian murid pada saat pembelajaran. Pada kelas kontrol tidak diterapkannya penggunaan media kolase melainkan menggunakan *power point*. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara konvensional. Hal tersebut semakin rentan membuat perhatian murid berkurang. Sehingga kemampuan guru dalam mengelola kelas dituntut untuk lebih extra.

Selesai melaksanakan proses pembelajaran, masing-masing kelas diberikan lembar *posttest*. Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti selama melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Hasil Keterampilan Belajar Seni Rupa pada Kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu” dihitung dengan menggunakan bantuan dari program SPSS *for windows* versi 26. Nilai rata-rata *posttest* dari hasil keterampilan belajar murid pada pembelajaran seni rupa materi tentang teknik tempel karya kolase disajikan pada di agram 4.1.

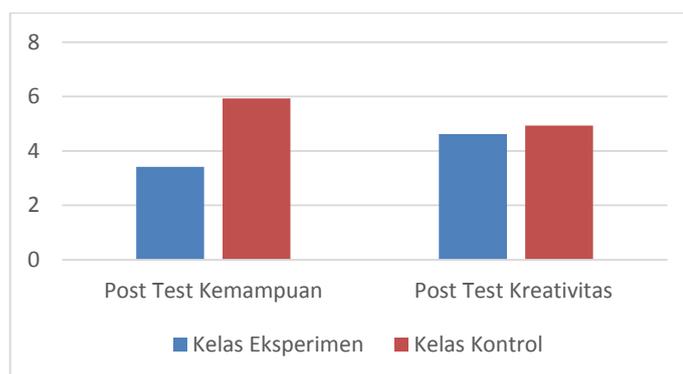


Diagram 4.1 Nilai Rata-Rata *Posttest* Keterampilan Hasil Belajar Murid

Berdasarkan gambar 4.1 hasil *posttest* pada pembelajaran Seni Rupa materi tentang teknik tempel karya kolase, menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan keterampilan hasil belajar murid antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal yang bisa dilakukan untuk dapat mengetahui apakah perbedaan tersebut berbeda secara signifikan atau tidak yaitu dengan melakukan analisis menggunakan perhitungan uji statistik berbantuan program SPSS *for windows* versi 26, sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil perhitungan data *posttest* literasi lingkungan murid pada pembelajaran seni rupa disajikan pada data berikut. Adapun data *posttest* kreativitas hasil belajar murid pada pembelajaran seni rupa disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif *Posttest* Kemampuan Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	Standar Deviasi	Varian
<i>Posttest eksperimen</i>	1	6	3,41	1,350	1,823
<i>Posttest kontrol</i>	3	8	5,93	1,303	1,698

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 3,41 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 5,93. Nilai standar deviasi *posttest* kelas eksperimen sebesar 1,350 dan nilai standar deviasi *posttest* kelas kontrol 1,303

Tabel 4.2 Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif *Posttest* Keterampilan Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	Standar Deviasi	Varian
<i>Posttest eksperimen</i>	1	8	4,62	2,043	4,172
<i>Posttest kontrol</i>	1	8	4,93	1,783	3,180

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 4,62 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 4,93. Nilai standar deviasi *posttest* kelas eksperimen sebesar 4,172 dan nilai standar deviasi *posttest* kelas kontrol 3,180.

2. Analisis Uji Prasyarat

b. Uji Normalitas Data

Tujuan dilakukannya uji normalitas data adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data yang diperoleh berdistribusi normal, begitupun sebaliknya jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data yang telah didapatkan tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini, peneliti memakai acuan signifikansi *Shapiro Wilk*, dikarenakan sampel dalam penelitian ini jumlahnya kurang dari 50. Adapun uji normalitas data *posttest* kreativitas hasil belajar murid pada pembelajaran seni rupa disajikan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kemampuan Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelas			Shapiro-Wilk		
			Statistic	Df	Sig.
Kreativitas Hasil Belajar		<i>Posttest</i> Eksperimen	0,944	29	0,129
		<i>Posttest</i> Kontrol	0,939	28	0,106

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil *output* data *posttest* kemampuan hasil belajar murid pada pembelajaran seni budaya kelas eksperimen dengan nilai Sig. $> 0,05$ ($0,129 > 0,05$) dan hasil *output* data *posttest* kemampuan hasil belajar murid pada pembelajaran seni budaya kelas kontrol dengan nilai Sig. $> 0,05$ ($0,106 > 0,05$). Hasil ini memberikan pernyataan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Keterampilan Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelas			Shapiro-Wilk		
			Statistic	Df	Sig.
Kreativitas Hasil Belajar	Posttest Eksperimen	0,945	29	0,135	
	Posttest Kontrol	0,944	28	0,141	

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil *output* data *posttest* kreativitas hasil belajar murid pada pembelajaran seni budaya kelas eksperimen dengan nilai Sig. $> 0,05$ ($0,135 > 0,05$) dan hasil *output* data *posttest* kreativitas hasil belajar murid pada pembelajaran seni budaya kelas kontrol dengan nilai Sig. $> 0,05$ ($0,141 > 0,05$). Hasil ini memberikan pernyataan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Setelah dilakukannya uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya ialah melakukan uji homogenitas. Tujuan dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Jika nilai signifikansi Sig. $> 0,05$ maka data tersebut homogen. Adapun uji homogenitas *posttest* literasi lingkungan murid pada pembelajaran seni rupa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kemampuan dan Keterampilan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

	Lavene Statistic	Df1	Df2	Sig. Test of Homogeneity of Variance
Posttest	2.775	3	110	.055

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *posttest* kreativitas hasil belajar murid pada pembelajaran seni rupa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,055 apabila dilihat melalui *levene statistic*. Apabila nilai *levene statistic* $> 0,05$, maka data yang digunakan berdistribusi homogen. Begitupun pada penelitian ini, hasil dari *levene statistic* menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, maka data yang digunakan oleh peneliti adalah homogen.

F. Analisis Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan hasil bahwa data bersifat normal dan homogen, Maka langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Uji Independent Sample *T-test* dilakukan guna untuk menguji kebenaran dan kepaluan dari hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini ialah terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas hasil belajar seni rupa pada kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu.

Nuryadi, dkk. (2017: 109-115) pedoman pada pengambilan keputusan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau atau $Sig.(2-tailed) < 0,05$ berbeda secara signifikansi (H_0 ditolak, H_a diterima), sedangkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau atau $Sig.(2-tailed) > 0,05$ tidak berbeda secara signifikansi (H_0 diterima, H_a ditolak). Untuk hasil pengujian hipotesis dari kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk data kreativitas hasil belajar *posttest* pada pembelajaran seni rupa disajikan pada Tabel 4.6 dan Tabel 4.7

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis *Posttest* Kemampuan Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	3,41	5,93
Varian	1,823	1,698
N	29	28
Df	0,110	0,110
Thitung	-7,151	-7,151
Ttabel	1,67203	1,67203
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000
Kesimpulan	<i>Sig. (2-Tailed) < 0,05</i>	
	H0 ditolak, Ha diterima	

Berdasarkan tabel 4.6, karena nilai *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas hasil belajar seni rupa pada kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis *Posttest* Keterampilan Siswa Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	4,62	4,93
Varian	4,172	3,180
N	29	28
Df	0,110	0,110
Thitung	-0,605	-0,605
Ttabel	1,67203	1,67203
Sig. (2-tailed)	0,547	0,547
Kesimpulan	<i>Sig. (2-Tailed) > 0,05</i>	
	H0 diterima, Ha ditolak	

Berdasarkan tabel 4.7, nilai *Sig.(2-tailed)* $0,547 > 0,05$ maka H_a ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas hasil belajar seni rupa pada kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran seni rupa menunjukkan adanya perbedaan nilai antara posttest kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain quasi-eksperimental, di mana kelas IVB di SDN 02 Kota Bengkulu berperan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas IVB di SDN 09 Kota Bengkulu berfungsi sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran dalam kedua kelas tersebut dilaksanakan oleh peneliti.

Pembelajaran dilakukan dalam satu pertemuan untuk masing-masing kelas. Pada langkah awal, kegiatan pendahuluan dilakukan dengan cara: a) guru mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa, b) guru meminta siswa memeriksa kebersihan kelas, c) guru mengajak siswa berdoa, dipimpin oleh salah seorang siswa, d) guru mengecek kehadiran, e) siswa menyanyikan lagu wajib nasional "Halo-Halo Bandung", f) siswa menyanyikan "Garuda Pancasila" dan profil Pancasila, dan g) siswa serta guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu, dilanjutkan dengan penjelasan guru mengenai tujuan serta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, diakhiri dengan pemberian materi tentang teknik tempel karya kolase. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) yang terdiri dari enam tahapan.

Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan selama penelitian di kelas eksperimen:

- 1. Menentukan Pertanyaan :** Siswa mengamati tayangan PowerPoint yang menampilkan aneka gambar hewan menggunakan potongan geometri, lalu

mencermati media pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Siswa dan guru berdiskusi terkait tayangan tersebut.

2. **Mendesain Perencanaan Proyek** : Peserta didik mencermati video tentang "Cara membuat burung dari kertas warna atau biji-bijian". Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, di mana siswa secara berkelompok merancang langkah-langkah kegiatan dan teknik pembuatan burung dari kertas warna menggunakan potongan geometri, serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
3. **Menyusun Jadwal** : Dengan bimbingan guru, siswa sepakat mengenai waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek, membuat jadwal pelaksanaan kegiatan, dan presentasi produk. Siswa menyusun tahapan pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan tingkat kerumitan serta waktu yang telah ditentukan.
4. **Monitoring Siswa dan Kemajuan Proyek** : Siswa mencari atau mengumpulkan data untuk menyusun bagian-bagian proyek hingga menghasilkan produk akhir. Kegiatan proyek mencakup membaca, mendesain, dan berkarya (berdasarkan panduan perancangan desain karya seni). Guru terus membimbing dan memantau aktivitas siswa sepanjang penyelesaian proyek.
5. **Menguji Hasil** : Siswa berdiskusi dalam kelompok mengenai kelayakan proyek yang telah dibuat. Mereka menyusun laporan hasil proyek untuk dipresentasikan kepada teman-teman sekelas, dengan guru yang membantu selama proses penyusunan laporan.

6. Mengevaluasi : Setiap kelompok mendemonstrasikan hasil akhir proyek mereka di depan kelas. Siswa dari setiap kelompok memberikan umpan balik kepada kelompok yang sedang presentasi, dan setiap kelompok memberikan masukan serta saran untuk perbaikan. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek, sekaligus memberi siswa kesempatan untuk merenungkan pengalaman mereka dan memperbaiki kinerja saat mengerjakan proyek selanjutnya.

Setelah seluruh tahapan pada model pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan penelitian. Beberapa kegiatan yang telah dilakukan antara lain: siswa dan guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, kemudian menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama. Selanjutnya, guru menjelaskan mengenai kegiatan remedial dan pengayaan. Siswa yang belum mencapai tuntas akan mengikuti kegiatan remedial, sedangkan siswa yang sudah tuntas akan mendapatkan pengayaan. Selain itu, siswa juga diminta untuk melakukan "operasi semut" guna membersihkan kelas. Di akhir pembelajaran, guru menutup sesi dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa. Dengan menggunakan media kolase di kelas eksperimen, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab, diskusi, mencari jawaban, serta menyimak materi, sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih berfokus pada siswa.

Sedangkan, Pada kelas kontrol, siswa hanya diberikan pemahaman mengenai teknik tempel dalam karya kolase melalui presentasi PowerPoint, kemudian melanjutkan dengan sesi tanya jawab terkait materi tersebut.

Setelah proses pembelajaran di kedua kelas selesai, dilaksanakan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kemampuan di kelas eksperimen adalah 3,41, sedangkan di kelas kontrol mencapai 5,93. Untuk posttest kreativitas, kelas eksperimen mendapatkan nilai 4,62, sementara kelas kontrol mencatat nilai 4,93.

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji t, didapatkan nilai posttest kemampuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan Signifikansi (2-Tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sementara itu, untuk posttest kreativitas, nilai Signifikansi (2-Tailed) adalah 0,547, yang lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kolase berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu. Namun, penggunaan media kolase tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah yang sama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap hasil keterampilan belajar pada siswa kelas IV gugus V Kota Bengkulu. Hal ini didasari oleh adanya perbedaan pemberian perlakuan antara kelas eksperimen menggunakan media kolase organik dan kelas kontrol yang menggunakan *power point*, sehingga diperoleh hasil yang signifikan antara nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tersebut dibuktikan dari nilai t_{hitung} dengan menggunakan *equal variances assumed* = 7,151 Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df = 55$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,00, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,151 > 2,00$) dan nilai Sig. (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan karena adanya perlakuan kedua kelompok yang berbeda, sehingga H_a diterima yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap keterampilan siswa kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti sebagai berikut.

1. Bagi guru, pada saat proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media kolase organik yang lebih menarik lagi sehingga proses pembelajaran

tidak membosankan dan dapat mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, dan memberikan ide/rangsangan untuk siswa dalam menulis karangan deskripsi.

2. Bagi peneliti lain (yang ingin menindaklanjuti penelitian ini), disarankan untuk menggunakan media contohnya kolase dengan menggunakan ukuran yang lebih besar dan bervariasi agar siswa tidak kesulitan dalam melihat gambar sehingga siswa dapat berimajinasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A.(2011). *Media Pembelajaran* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Elliott, M. (2024). Arts-based methods as a critical and decolonising process in global mental health: Reflections on popular discourse, artistic rigour and limitations. *Methods in Psychology*, 10, 100137. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.metip.2024.100137>
- Fahmi, F. Z., Krismiyaningsih, E., Sagala, S. A. H., & Rustiadi, S. (2023). Creative industries and disaster resilience: A focus on arts- and culture-based industries in Indonesia. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 99, 104136. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2023.104136>
- Grushka, K., Buchanan, R., Whittington, M., & Davis, R. (2022). Postdigital Possibilities and Impossibilities Behind the Screen: Visual Arts Educators in Conversation about Online Learning and Real-world Experiences. *Video Journal of Education and Pedagogy*, 7(2022), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1163/23644583-bja10027>
- Ivaldi, A., Sanderson, A., Hall, G., & Forrester, M. (2021). Learning to perform: A conversation analytic systematic review of learning and teaching practices in performing arts lesson interactions. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100459. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100459>
- Keidar, L., Regev, D., Keidar, E., & Snir, S. (2023). Relationship between the therapeutic alliance, clients' reactions to artistic work and outcomes of arts therapies with ultra-orthodox 4–15 year olds. *The Arts in Psychotherapy*, 86, 102087. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.aip.2023.102087>
- Letrondo, P. A., Ashley, S. A., Flinn, A., Burton, A., Kador, T., & Mukadam, N. (2023). Systematic review of arts and culture-based interventions for people living with dementia and their caregivers. *Ageing Research Reviews*, 83, 101793. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.arr.2022.101793>
- Levett-Jones, T., Brogan, E., Debono, D., Goodhew, M., Govind, N., Pich, J., River, J., Smith, J., Sheppard-Law, S., & Cant, R. (2024). Use and effectiveness of the arts for enhancing healthcare students' empathy skills: A mixed methods systematic review. *Nurse Education Today*, 138, 106185. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106185>
- Li, L., Shi, J., & Zhong, B. (2023). Good in arts, good at computer? Rural students' computer skills are bolstered by arts and science literacies. *Computers in Human Behavior*, 140, 107573. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107573>
- Mannila, L., Leinonen, T., Bauters, M., & Veermans, M. (2023). Student and teacher co-agency when combining CT with arts and design in a cross-

- curricular project. *Computers and Education Open*, 4, 100132. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100132>
- Møller-Skau, M., & Lindstøl, F. (2022). Arts-based teaching and learning in teacher education: “Crystallising” student teachers’ learning outcomes through a systematic literature review. *Teaching and Teacher Education*, 109, 103545. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103545>
- Nugrahaeni, R., & Ami, B. Al. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase dengan Media Loose Parts. *Jurnal On Teacher Professional Development*, 8(2), 58–69. [http://repository.iainkudus.ac.id/6961/%0Ahttp://repository.iainkudus.ac.id/6961/7/7.BAB IV.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/6961/%0Ahttp://repository.iainkudus.ac.id/6961/7/7.BAB%20IV.pdf)
- Ofem, U. J., Idika, D., Otu, B., Victor Ovat, S., Arikpo, M. I., Anakwue, A. L., Atah, C. A., Anake, P. M., Ayin, N. N., Edam-Agbor, I. B., Orim, F. S., Eunice Ngozi, A., Anyiopi, R. U., Nwinyinya, E., & Ekpenyoung Effiong, I. (2024). Academic optimism, capital indicators as predictors of cognitive, affective, and psychomotor learning outcome among students in secondary school. Hierarchical regression approach (HRA). *Heliyon*, 10(9), e30773. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e30773>
- Oktarina, A., Sa’idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 187–200. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>
- Putri, F., & Ind, J. (2021). Pengaruh penggunaan media kolase terhadap kreativitas belajar sdbp pada siswa kelas iv sdn 15 peseng kabupaten pangkep. *Chem. Anal*, 04(02), 47–57. <https://journal.uin.ac.id/IJCA>
- Sevilla, E., Jarrín, M. J., Barragán, K., Jáuregui, P., Sabag Hillen, C., Dupeyron, A., Barclay, J., Armijos Burneo, T., Cupuerán, M. I., Zapata, C., Vásquez Hahn, M. A., & Narváez Sevilla, P. (2023). Envisioning the future by learning from the past: Arts and humanities in interdisciplinary tools for promoting a culture of risk. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 92, 103712. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2023.103712>
- Stoneham, N., Smithies, J., & Uppal, S. (2024). Trust as viability: How an online outcomes-focussed cultural activity planner helped to deepen trust between a city-based funder and a regional arts producer. *City, Culture and Society*, 36, 100566. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ccs.2024.100566>
- Sudijono, A. (2015) Pengantar Evaluasi Pendidikan Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Susanto A, (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (Jakarta : Kencana.)

- Swanzy-Impraim, E., Morris, J. E., Lummis, G. W., & Jones, A. (2023). An investigation into the role of innovative learning environments in fostering creativity for secondary visual arts programmes in Ghana. *Journal of Creativity*, 33(2), 100054. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100054>
- Turrohmah, M., Qomario, Q., Mashari, A., & Soraya, R. (2023). Pengaruh Media Kolase Anorganik Kain Perca Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III A Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Islam Terpadu Muhammadiyah Gunung Terang Bandar Lampung. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 1(1), 1–4. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/155>
- Ventista, O. M., & Brown, C. (2023). Teachers' professional learning and its impact on students' learning outcomes: Findings from a systematic review. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100565. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100565>



RIWAYA HIDUP

Peneliti Nur Aisyah Fitri, lahir di Cibinong pada tanggal 05 Desember 2002. Anak Pertama dari bapak H.D dan ibu J & R Beragama islam dan merupakan anak pertama dari tidak punya saudara. Bertempat tinggal di Jl. Kalumpang Desa Sorkam Kanan Kecamatan Sorkam Barat Kabupaten Tapanuli Tengah Sumatera Utara. Mengeyam pendidikan formal SD Swasta Muhammadiyah dan lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP N 01 Tapanuli Tengah dan lulus pada tahun 2017. Pendidikan dilanjutkan dengan masuk MAN N 2 Tapanuli Tengah 2020. Kemudian pada tahun 2020 melanjutkan S1 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar,Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu melalui jalur SNMPTN. Kemudian di akhir masa perkuliahan peneliti menyusun skripsi yang berjudul Pengaruh penggunaan media kolase organik terhadap kreativitas hasil belajar seni rupa pada siswa kelas IV gugus V kota Bengkulu.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1
Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN DARI PGSD JIP FKIP UNIB

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon: (0736) 21170, Psw.203-232, 21186 Faksimile: (0736) 21186
Laman: <http://www.fkip.unib.ac.id> e-mail: fkip@unib.ac.id

Nomor : 6281/UN30.7/PL/2024

02 September 2024

Lampiran : 1 (satu) berkas proposal

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth:

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
3. Kepala SD Negeri 02 dan SD Negeri 09 Kota Bengkulu

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Nur Aisyah Fitri
NPM : A1G020030
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SD Gugus V Kota Bengkulu

Tempat Penelitian : SD Negeri 02 dan SD Negeri 09 Kota Bengkulu

Waktu Penelitian : 08 September 2024 - 21 September 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Iwan Setiawan, S.Si., M.Sc.
NIP 198009112010121002

SURAT IZIN PENELITIAN DARI KESBANGPOL



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Alamat : Jl. Melur No.1 Kelurahan Nusa Indah
 Email : bkesbangpolkotabengkulu@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 000.9.2/10 /KESBANGPOL-REK/2024

- Dasar** : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan** : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor : 6281/UN30.7/PL/2024 Tanggal 02 September 2024 perihal Izin Penelitian

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama : Nur Aisyah Fitri
 NPM : A1G020030
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Prodi/ Fakultas : PGSD / FKIP
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas 4 SD Gugus V Kota Bengkulu

Tempat Penelitian : 1. SD N 02 Kota Bengkulu
 2. SD N 09 Kota Bengkulu

Waktu Penelitian : 26 September 2024 s.d 26 Oktober 2024
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

- Dengan Ketentuan** :
- 1 Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
 - 2 Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
 - 3 Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
 - 4 Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
 Pada tanggal : 26 September 2024

a.n. WAKIL
 Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
 Kota Bengkulu


SYOFYAN TOSONI, SE, MM
 Pembina TK.I / IV.b
 NIP. 19700902 199303 1 006

Dokumen ini telah diregistrasi, dicap dan ditanda tangani oleh Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu dan didistribusikan melalui Email kepada Pemohon untuk dicetak secara mandiri, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

SURAT IZIN PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN



PEMERINTAH KOTA BENGKULU DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444
Website: disdik.bengkulu.go.id, email: disdikbengkulu@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/576 /II.DIKBUD/2024

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik Universitas Negeri Bengkulu nomor: 6281/UN30.7/PL/2024 tanggal 02 September 2024 Tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan ilmiah dan Pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin Penelitian kepada:

Nama : Nur Aisyah Fitri
NPM : AIG020030
Jurusan : -
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas 4 SD Gugus V Kota Bengkulu"

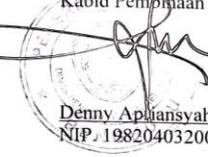
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat Penelitian : SD Negeri 02 Kota Bengkulu
SD Negeri 09 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : 26 September 2024 s/d 26 Oktober 2024
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 18 Oktober 2024

An. Kepala Dinas Pendidikan
Dan Kebudayaan Kota Bengkulu
Kabid Pembinaan Pendidikan Dasar



Denny Apriansyah, S.STP,M.E
 NIP. 198204032000121001

Tembusan :

1. Walikota Bengkulu
2. Wakil Dekan Bidang Akademik UNIB
3. Kepala Sekolah SD N 02 , 09 Kota Bengkulu
4. Arsip

SURAT IZIN PENELITIAN DARI SD NEGERI 02 KOTA BENGKULU**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 2**

AKREDITASI A
Jl. Fatmawati Penurunan Bengkulu 38223
Telp. 0736-26566

**SURAT KETERANGAN
IZIN PENELITIAN**

Nomor : 421.2/135/SDN.2/2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Eko Oktanti Kartini, S.Pd
NIP : 19680212 199803 2 006
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina TK. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nur Aisyah Fitri
NPM : A1G020030
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SD Gugus V Kota Bengkulu.
Tempat Penelitian : SD Negeri 02 Kota Bengkulu

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Penelitian Nomor 6281/UN30.7/PL/2024 yang dikeluarkan oleh Universitas Bengkulu tentang Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SD Gugus V Kota Bengkulu di SD Negeri 02 Kota Bengkulu. Akan melakukan Penelitian di SD Negeri 02 Kota Bengkulu Pada Tanggal 08 September 2024 - 21 September 2024.

Demikianlah surat ini saya sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 07 September 2024
Kepala SDN 02 Kota Bengkulu



Eko Oktanti Kartini, S.Pd
NIP. 19680212 198803 2 006

SURAT IZIN PENELITIAN DARI SD NEGERI 09 KOTA BENGKULU

 <p style="text-align: center;">PEMERINTAH KOTA BENGKULU DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 09 Akreditasi "A"</p> <p style="text-align: center;">Jl. Soekarno Hatta Anggut Atas Kec.Ratu Samban Kode Pos 38222 Telp (0736)25538</p>
<p><u>SURAT PERNYATAAN</u> Nomor : 421.2/191/SDN.09/IX/2024</p>
<p>Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian</p> <p>Kepada Yth, Dekan Universitas Bengkulu</p> <p>di- Tempat</p>
<p>Sehubungan dengan surat dari Universitas Bengkulu izin mengadakan penelitian, maka Kepala Sekolah SD Negeri 09 Kota Bengkulu dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :</p> <p>Nama : Nur Aisyah Fitri NIM : A1G020030 Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jenjang : S1</p> <p>Benar ingin mengadakan penelitian di SD Negeri 09 Kota Bengkulu dari 08 September 2024 sampai 21 September 2024 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi tentang "Pengaruh Penggunaan Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa pada Siswa kelas IV SDN Gugus V Kota Bengkulu"</p> <p>Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.</p>
<p>Bengkulu, September 2024</p> <p>Kepala Sekolah SD Negeri 09 Kota Bengkulu</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">Ruhayati Daud, M.Pd NIP.19690710 198908 2 001</p> </div>

Lampiran 2
Lembar Hasil Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI PERANGKAT PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Nama Validator : Pebrian Tarmizi, M.Pd
 Instansi : Universitas
 Bengkulu
 Jabatan : Koordinator prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian :

Berilah skor pada butir-butir modul ajar dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.
 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.

No.	Indikator/Aspek yang Diamati	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian antara tujuan Pembelajaran				✓	
2	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda).				✓	
3	Pemilihan materi pembelajaran (Kesesuaian dengan tujuan dan karakteristik siswa).			✓		
4	Pengorganisasian materi pembelajaran (keruntutan, sistematika, dan alokasi waktu).			✓		
5	Pemilihan sumber atau media pembelajaran (Kesesuaian dari karakteristik siswa).				✓	
6	Kejelasan skenario pembelajaran (Langkah-langkah pembelajaran pada tahap awal, inti dan penutup).				✓	
7	Kerincian skenario pembelajaran (Setiap langkah tercermin dalam strategi atau metode, dan alokasi waktu).				✓	

8	Kesesuaian teknik penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran.			✓	
9	Kelengkapan instrument (soal, kunci dan pedoman penskoran).				✓
10	Keterpaduan dan kesesuaian antar komponen dalam modul ajar.				✓
Jumlah Skor		37			

Lembar Masukan Modul Ajar

Masukan terhadap Modul Ajar secara Umum

Hitunglah jumlah skor yang diperoleh dan ditentukan dengan nilai menggunakan rumus skor sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100\%$$

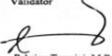
40

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$90 < SB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 90$
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$
Kurang Baik (KB)	≤ 70

Kesimpulan penilaian perangkat pembelajaran ini:

- | | | |
|---|--|--------------------------|
| 1. Sangat baik <input type="checkbox"/> | 1. Baik dapat dipergunakan. | <input type="checkbox"/> |
| 2. Baik <input type="checkbox"/> | 2. Baik dan dapat dipergunakan dengan sedikit revisi | <input type="checkbox"/> |
| 3. Cukup <input type="checkbox"/> | 3. Baik dan dapat dipergunakan dengan banyak revisi | <input type="checkbox"/> |
| 4. Kurang <input type="checkbox"/> | 4. Belum dapat dipergunakan dan masih perlu konsultasi | <input type="checkbox"/> |

Bengkulu, September 2024
Validator


Fabrian Tamizri, M.Pd.
NIP. 19810222008121004

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Jenis Instrumen : Uraian

Nama Validator : Pebrian Tarmizi, M.Pd

Jabatan : Koordinator prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu

Petunjuk :

Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai pendapat anda.

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Format					
	a. Sistem Penilaian				✓	
	b. Pengaturan tata letak				✓	
	c. Jenis dan ukuran huruf				✓	
2	Bahasa					
	a. Kebenaran tata letak				✓	
	b. Kesederhanaan struktur Bahasa				✓	
	c. Kejelasan petunjuk			✓		
	d. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓	
3	Isi					
	a. Kesesuaian dengan indikator				✓	
	b. Kelayakan sebagai instrument				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum :

Untuk mengisi kesimpulan, mohon untuk melingkari sesuai pendapat anda pada nomor.

1. Instrumen penelitian ini:
 - a. Tidak Baik
 - b. Kurang Baik
 - c. Cukup Baik
 - d. Baik
 - e. Sangat Baik
2. Instrument penelitian ini:
 - a. Belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi
 - b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 - c. Layak digunakan dengan sedikit revisi
 - d. Baik dan dapat digunakan

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran.

Bengkulu, September 2024

Validator



Pebrian Tarmizi, M.Pd

NIP. 198102222008121004

SURAT KETERANGAN

74

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pebrian Tarmizi, M.Pd
Instansi : Universitas Bengkulu
Jabatan : Koordinator prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu

Telah membaca Modul Ajar, instrumen penelitian berupa soal uraian, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Belajar Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV Di SDN Gugus V Kota Bengkulu " oleh peneliti:

Nama : Nur Aisyah Fitri
NPM : A1G020030
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Bengkulu, September 2024

Validator



Pebrian Tarmizi, M.Pd
NIP. 198102222008121004

Lampiran 3
Logbook Pelaksanaan Penelitian

Loogbook Pelaksanaan Penelitian

LOGBOOK PELAKSANAAN PENELITIAN				
Nama : Nur Aisyah Fitri NPM : A1G020030 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kolase Organik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV Di SDN Gugus V Kota Bengkulu				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Pihak Terkait	
			Nama dan Jabatan	Paraf
1.	Sabtu,07 September 2024	Pengantaran surat penelitian di SDN 02 Kota Bengkulu	Elko Oktanti Kartini, S.Pd Kepala Sekolah SD N.02 Kota Bengkulu	
2.	Selasa,09 September 2024	Pelaksanaan uji instrumen di kelas IV B SDN 02 Kota Bengkulu	Setyorini, S.pd <wali kelas 4b, SDN 02 Kota Bengkulu>	
3.	Rabu,10 September 2024	Pelaksanaan posstes di SDN 02 Kota Bengkulu	Setyorini, S.pd <wali kelas 4b, SDN 02 Kota Bengkulu>	
4.	Sabtu,14 September 2024	Telah Selesai Melaksanakan Penelitian di SD 02 Kota Bengkulu	Elko Oktanti Kartini, S.Pd Kepala Sekolah SD N. 02 Kota Bengkulu	
4.	Sabtu,14 September 2024	Pengantaran surat penelitian di SDN 09 Kota Bengkulu	Rohayati Daud, M.Pd Kepala Sekolah	
5.	Senin,16 September 2024	Pelaksanaan posstes di SDN 09 Kota Bengkulu	Fetri Ningsi S. S.Pd Guru kelas	

Bengkulu, September 2024

Mengetahui,

<p>Pembimbing Utama</p> <p>Pebrian Tarmizi, M.Pd. NIP. 198102222008121004</p>	<p>Pembimbing Pendamping</p> <p>Feri Noperman, M.Pd NIP. 198211062008011007</p>
---	---

Lampiran 4
Uji Homogenitas Sampel

Uji Homogenitas Sampel

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3.533	1	55	.066
	Based on Median	3.471	1	55	.068
	Based on Median and with adjusted df	3.471	1	58.960	.068
	Based on trimmed mean	3.472	1	55	.068

Lampiran 5

Pembakuan Instrumen

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Tes Kreativitas Hasil Belajar Siswa

No	Aspek Perkembangan	Indicator Perkembangan	Hasil Penilaian			
			BB (1)	MB(2)	BSH(3)	BSB(4)
1	Pribadi (<i>person</i>)	a. Anak mampu mengaktualisasikan dirinya	Anak tidak mampu melakukan teknik kolase	Anak mampu melakukan teknik kolase namun tak berurutan	Anak mampu melakukan teknik kolase dengan cukup rapi	Anak mampu melakukan teknik kolase dengan teratur dan rapi
		b. Anak mampu membuat konsep gambar	Anak tidak mampu membuat sendiri bentuk/pol	Anak mampu membuat bentuk/pol adengan bantuan gurunya	Anak mampu membuat bentuk/pol adari contoh yang di papan tulis	Anak mampu membuat bentuk/pol adari bahan kolase secara mandiri
2	Pendorong (<i>press</i>)	a. Anak mampu berkarya melalui teknik kolase dengan percaya diri	Anak grogi dalam membuat teknik kolase	Anak mulai mau mencoba berkarya melalui teknik kolase	Anak mampu membuat teknik kolase namun dengan	Anak mampu berkarya melalui teknik kolase dengan

		b. Anak mampu berkreasi bebas tanpa adanya hambatan	Anak tidak mampu menempel satu bahan dalam membuat kolase	Anak mampu menempel satu bahan dalam membuat kolase	bantuan pendapat gurunya Anak mampu menempel dua bahan dalam membuat kolase	penuh percaya diri Anak mampu menempel dan mengkom binasikan tiga bahan dalam membuat kolase
3	Proses (<i>process</i>)	a. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan	Anak tidak mampu mengkom unikasikan dan mengembankan ide terhadap hasil karyanya	Anak mampu mengkom unikasikan tetapi belum bias mengembankan ide	Anak mampu mengkom unikasikan dan mengembankan idenya	Anak mampu mengkom unikasikan dan mengembankan ide dengan terperinci
		b. Anak mampu melibatkan fisik kiri (mendominasi otak kanan)	Anak tidak melibatkan tangan	Anak mampu melibatkan tangan	Anak mampu melibatkan tangan	Anak mampu melibatkan tangan

			kirinya dalam melakukan teknik kolase	kirinya hanya sekali dalam melakukan teknik kolase	kirinya dua kali dalam melakukan teknik kolase	kirinya berkali-kali dalam melakukan teknik kolase
4	Produk (<i>Product</i>)	a. Anak mampu membuat karya yang unik	Anak belum mampu membuat hasil karya sendiri dalam kegiatan kolase	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih dengan bantuan gurunya	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih sama dengan temannya	Anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan temannya

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian

Grade	Skor	Kriteria penilaiin
BB	1	Anak yang belum mampu mengenal warna biji-bijian dan anak belum mampu menggunakan lem sehingga sulit dan bahkan tidak bisa menempel kolase
MB	2	Anak yang mulai mengetahui warna dan mampu membedakan warna namun masih kesulitan dalam menempel ditandai dengan penggunaan lem yang masih berantakan
BSH	3	Anak yang telah mengenali karyanya dan dapat percaya diri dengan karyanya karena bentuknya telah jelas walaupun belum sempurna
BSB	4	Anak yang telah mampu menempel kolase dengan baik, bentuknya jelas, penggunaan lem yang sesuai, dan anak mampu mengenali warna dan objek kolase yang dibuatnya

Grade	Skor	Kriteria penilaiin
BB	1	Anak tidak mampu membuat sendiri bentuk/pola
MB	2	Anak mampu membuat bentuk/pola dengan bantuan gurunya
BSH	3	Anak mampu membuat bentuk/pola dari contoh yang di papan tulis
BSB	4	Anak mampu membuat bentuk/pola dari bahan kolase secara Mandiri

Grade	Skor	Kriteria peniliain
BB	1	Anak grogi dalam membuat teknik kolase
MB	2	Anak mulai mau mencoba berkarya melalui teknik kolase
BSH	3	Anak mampu membuat teknik kolase namun dengan bantuan
BSB	4	Anak mampu berkarya melalui teknik kolase dengan penuh

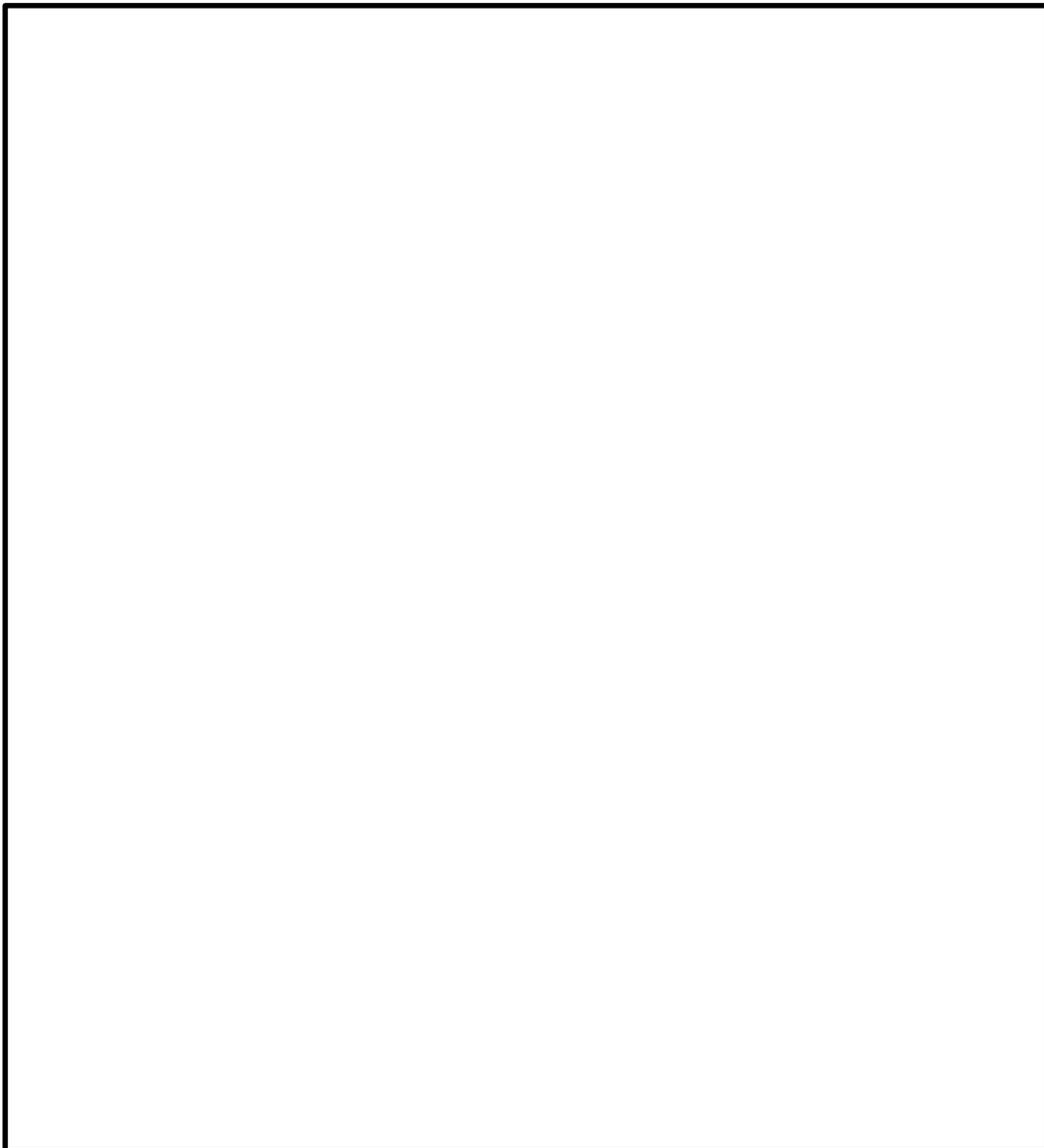
Grade	Skor	Kriteria peniliain
BB	1	Anak belum mampu membuat hasil karya sendiri dalam Kegiatan kolase
MB	2	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih Dengan bantuan gururnya
BSH	3	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih Sama dengan temannya
BSB	4	Anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda Dengan temannya

Nama :

Kelas :

Sekolah Dasar :

Mengelolah sampah organik untuk membuat suatu karya kolase

A large empty rectangular box with a black border, intended for a student to draw or write their work related to the topic of organic waste management and collage creation.

Uji Validitas Instrumen Penelitian
Kelas VB SD 02 Kota Bengkulu

		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Skor Total
Indikator 1	Pearson Correlation	1	.313*	.109	.327*	.651**
	Sig. (2- tailed)		.018	.420	.013	.000
	N	57	57	57	57	57
Indikator 2	Pearson Correlation	.313*	1	.182	.212	.644**
	Sig. (2- tailed)	.018		.176	.113	.000
	N	57	57	57	57	57
Indikator 3	Pearson Correlation	.109	.182	1	.349**	.604**
	Sig. (2- tailed)	.420	.176		.008	.000
	N	57	57	57	57	57
Indikator 4	Pearson Correlation	.327*	.212	.349**	1	.741**
	Sig. (2- tailed)	.013	.113	.008		.000
	N	57	57	57	57	57
Skor Total	Pearson Correlation	.651**	.644**	.604**	.741**	1
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	57	57	57	57	57

Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
Kelas VB SD Negeri 02 Kota Bengkulu

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.654	4

Taraf Kesukaran Hasil Uji Coba Instrumen
Penelitian Kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu

		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4
N	Valid	57	57	57	57
	Missing	0	0	0	0
Mean		.58	.57	.61	.71

Daya Beda Hasil Uji Coba Instrumen
Penelitian Kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Indikator 1	9.12	3.753	.437	.584
Indikator 2	9.21	3.705	.457	.571
Indikator 3	9.14	3.944	.398	.610
Indikator 4	9.26	3.412	.448	.578

Rekapitulasi Dari Hasil Uji Coba Instrumen

No	Indikator	Validitas	Reabilitas	Taraf kesukaran	Daya beda soal	Simpulan
1	Indikator 1	Tinggi	0.654	Sedang	Baik	Valid
2	Indikator 2	Tinggi	0.654	Sedang	Baik	Valid
3	Indikator 3	Tinggi	0.654	Sedang	Cukup	Valid
4	Indikator 4	Tinggi	0.654	Sedang	Baik	Valid

Lampiran 6

Perangkat Pembelajaran

**MODUL AJAR KELOMPOK EKSPERIMEN
SENI RUPA
SEKOLAH DASAR KELAS IV
INFORMASI UMUM**

A. IDENTITAS MODUL

Penyusu	: Nur Aisyah Fitri
Instansi	: SDN 02 Kota Bengkulu
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajara	: Seni Rupa
Fase/Kelas	: B/4 (empat)
Pembelajaran 1	: Membuat Bentuk dengan Potong dan Tempel
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa menggunakan pemahamannya akan berbagai bentuk untuk membuat kreasi hewan imajinasinya dalam bentuk kolase. Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esadan berakhlak mulia
- Bernalar Kritis
- Gotong royong

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	<ol style="list-style-type: none"> 1) LCD Proyektor 2) Laptop 3) Media Pembelajaran 4) Gambar Hewan 5) LKPD 6) <i>Powerpoint</i>
Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 4 Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Rindriati.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN			
<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan : <i>Scientific, TPACK</i> • Model Pembelajaran : <i>Project Based Learning (PJBL)</i> • Metode Pembelajaran : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan 			
KOMPETENSI INTI			
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)			
peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.			
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN			
<ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan pengamatan pada gambar dan powerpoint, siswa mampu menjelaskan apa itu pengertian dari kolase • Melalui media kolase organik siswa dapat menentukan langkah langkah dalam membuat karya kolase organik dengan benar • Peserta didik dapat membuat tekstur dengan teknik temple sesuai rancangan yang dibuat 			
C. PEMAHAMAN BERMAKNA			
<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan pentingnya mengelola sampah organik menjadi sebuah karya kolase (P2) • Melengkapi bahan yang digunakan kolase(P3) • Peserta didik dapat mengembangkan sebuah karya seni yang dibuat dengan cara seperti apa(P4) • Melalui kegiatan diskusi dan penugasan peserta didik dapat membuat kolase gambar hewan menggunakan kertas warna dengan potongangeometri (P5) 			
D. PERTANYAAN PEMANTIK			
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya? • Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan? • Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasikesulitanmu? 			
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan	Langkah – Langkah Model PBJL	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar. 2. Guru meminta siswa memeriksa kebersihan kelas. 3. Guru mengajak siswa berdoa dipimpin oleh salah seorang siswa. (<i>Relegius</i>) 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 	

		<p>5. Siswa menyanyikan lagu wajib nasional Halo-Halo Bandung. (<i>Nasionalis</i>)</p> <p>6. Siswa menyanyikan profil pelajar pancasila. (<i>Nasionalis</i>)</p> <p>7. Siswa dan guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian sering melihat hewan? • Apakah kalian pernah melihat kolase dari gambar hewan dengan potongan geometri? • Bagaimana cara membuat kolase gambar hewan menggunakan kertas warna dengan potongan geometri? <p>8. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tujuan dan aktifitas pembelajaran yang akan dicapai. (<i>Motivasi</i>)</p>	
Inti	Tahap Menentukan Pertanyaan	<p>9. Siswa mengamati tayangan <i>powerpoint</i> yang ditampilkan guru tentang aneka gambar hewan menggunakan potongan geometri. (<i>Critical Thinking, TPACK</i>)</p> <p>10. Siswa mencermati media pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>11. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait <i>powerpoint</i> yang ditayangkan dan media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana kita bisa menentukan gambar hewan menggunakan potongan geometri? b. Apakah sebelumnya kalian pernah melihat kolase dari gambar hewan dengan potongan geometri? c. Bagaimana cara membuat kolase gambar hewan menggunakan kertas warna dengan potongan geometri? 	
	Tahap Mendesain Perencanaan Proyek	<p>12. Peserta didik mencermati video “Cara membuat burung dari kertas warna atau dari biji-bijian”</p> <p>13. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.</p>	

		14. Siswa secara berkelompok merancang langkah-langkah kegiatan serta teknik pembuatan burung dari kertas warna dengan potongan geometri, seperti alat dan bahan yang diperlukan dan mendesain burung secara sederhana.	
	Tahap Penyusunan Jadwal	15. Siswa dengan pendampingan guru menyepakati berapa lama proyek akan diselesaikan, membuat jadwal pelaksanaan kegiatan dan presentasi produk. (<i>Communication</i>) 16. Siswa menyusun tahap-tahap pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan tingkat kerumitan dari langkah-langkah dan teknik penyelesaian produk serta waktu yang ditentukan bersama. (<i>Critical Thinking</i>)	
	Tahap Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek	17. Siswa mencari atau mengumpulkan data/informasi yang kemudian digunakan untuk menyusun bagian demi bagian sampai dihasilkan produk akhir. (<i>Critical Thinking</i>) 18. Siswa melakukan kegiatan proyek antara lain dengan : a. membaca, b. membuat desain, c. berkarya, (Panduan perancangan desain karya seni, lihat LKPD). (<i>Critical Thinking</i>) 19. Guru membimbing dan memonitor aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek mulai awal hingga akhir penyelesaian proyek	
	Tahap Menguji Hasil	20. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengenai kelayakan proyek yang telah dibuat. 21. Siswa menyusun laporan hasil proyek untuk dipresentasikan kepada teman satu kelas. 22. Guru membimbing siswa selama menyusun laporan.	
	Tahap Mengevaluasi	23. Setiap kelompok mendemonstrasikan hasil akhir dari proyek yang telah	

		<p>mereka buat didepan kelas. (Scientific, Communication, dan Colaboration)</p> <p>24. Siswa dari setiap kelompok memberikan umpan balik terhadap kelompok yang sedang melakukan presentasi. (Collaboration dan Communication)</p> <p>25. Setiap kelompok memberikan apersepsi serta masukan terhadap proyek yang telah dihasilkan oleh siswa agar menjadi lebih baik.</p> <p>26. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek. (Colaboration)</p> <p>27. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan refleksi dan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan proyek untuk memperbaiki kinerja dalam mengerjakan proyek berikutnya.</p>	
Penutup		<p>28. Siswa bersama gurumelakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telahdipahami siswa? b. Apa yang belum dipahami oleh siswa? c. Bagaimana perasaan siswa? <p>29. Siswa bersama guru menyimpulkan hasilpembelajaran.</p> <p>30. Guru menjelaskan kegiatan remedial dan pengayaan. Siswa yang belum tuntas akan dilakukan remedial dan siswa yang sudah tuntas akan dilakukan pengayaan.</p> <p>31. Siswa diminta untuk melakukan operasi semut untuk membersihkan kelas kembali.</p> <p>32. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	

F. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?	
2	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?	
3	Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	
4	Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?	

G. ASESMEN/PENILAIAN

Assesmen Formatif	<p>Jenis :</p> <ol style="list-style-type: none"> Sikap Bentuk : Non tes Teknik : Rubrik penilaian sikap Pengetahuan Bentuk : Tes tertulis Teknik : Skor Keterampilan Bentuk : Non tes (Unjuk Kerja) Teknik : Rubrik penilaian untuk kerja
-------------------	---

H. KEGIATAN PENGAYAAN / REMEDIAL

Pengayaan

- Ajak siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk-bentuk geometri. Bentuk geometri yang bagaimana yang mudah digambar? Mudah digunting? Mudah ditempel?

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 4 Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati.

LAMPIRAN
A. BAHAN AJAR
B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)
C. GAMBAR MEDIA PEMBELAJARAN
D. INSTRUMEN PENELITIAN

Mengetahui
Guru Kelas IV B



Setvorini, S.Pd
NIP. 197312221998102001

Bengkulu, September 2024
Peneliti



Nur Aisyah Fitri
NPM. A1G020030

sd SD 02 Kota Bengkulu



Kartini, S.Pd
NIP. 196802121988032006

**MODUL AJAR KELAS KONTROL
KURIKULUM MERDEKA
KELAS IV SD**

INFORMASI UMUM

G. IDENTITAS MODUL

Penyusu	: Nur Aisyah Fitri
Instansi	: SDN 09 Kota Bengkulu
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajara	: Seni Rupa
Fase/Kelas	: B/4 (empat)
Pembelajaran 1	: Membuat Bentuk dengan Potong dan Tempel
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan (2x35 menit)

H. KOMPETENSI AWAL

- Siswa menggunakan pemahamannya akan berbagai bentuk untuk membuat kreasi hewan imajinasinya dalam bentuk kolase. Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif.

I. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esadan berakhlak mulia
- Bernalar Kritis
- Gotong royong

J. SARANA DAN PRASARANA

Media	<ul style="list-style-type: none"> 7) LCD Proyektor 8) Laptop 9) Media Pembelajaran 10) Gambar Hewan 11) LKPD 12) <i>Powerpoint</i>
Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 4 Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati.

K. TARGET PESERTA DIDIK

Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.

L. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific, TPACK*
- Model Pembelajaran : PJBL
- Metode Pembelajaran : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

KOMPETENSI INTI

J. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.

K. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati penanyangan ppt, siswa mampu menjelaskan apa itu pengertian dari kolase
- Melalui penanyangan ppt siswa dapat menentukan langkah langkah dalam membuat karya kolase organik dengan benar
- Peserta didik dapat membuat tekstur dengan teknik temple sesuai rancangan yang dibuat

L. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menerapkan pentingnya mengelola sampah organik menjadi sebuah karya kolase (P2)
- Melengkapi bahan yang digunakan kolase(P3)
- Peserta didik dapat mengembangkan sebuah karya seni yang dibuat dengan cara seperti apa(P4)
- Melalui kegiatan diskusi dan penugasan peserta didik dapat membuat kolase gambar hewan menggunakan kertas warna dengan potongangeometri (P5)

M. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan?
- Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu?

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah – Langkah Model PBJL	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar. 2. Guru meminta siswa memeriksa kebersihan kelas. 3. Guru mengajak siswa berdoa dipimpin oleh salah seorang siswa. (<i>Relegius</i>) 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Siswa menyanyikan lagu wajib nasional Halo-Halo Bandung. (<i>Nasionalis</i>) 6. Siswa menyanyikan profil pelajar 	

		<p>pancasila. (<i>Nasionalis</i>)</p> <p>7. Siswa dan guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian sering melihat hewan? • Apakah kalian pernah melihat kolase dari gambar hewan dengan potongan geometri? • Bagaimana cara membuat kolase gambar hewan menggunakan kertas warna dengan potongan geometri? <p>8. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tujuan dan aktifitas pembelajaran yang akan dicapai. (<i>Motivasi</i>)</p>	
Inti	Tahap Menentukan Pertanyaan	<p>9. Siswa mengamati tayangan <i>powerpoint</i> yang ditampilkan guru tentang aneka gambar hewan menggunakan potongan geometri. (<i>Critical Thinking, TPACK</i>)</p> <p>10. Siswa mencermati media pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>11. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait <i>powerpoint</i> yang ditayangkan dan media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Bagaimana kita bisa menentukan gambar hewan menggunakan potongan geometri? e. Apakah sebelumnya kalian pernah melihat kolase dari gambar hewan dengan potongan geometri? f. Bagaimana cara membuat kolase gambar hewan menggunakan kertas warna dengan potongan geometri? 	
	Tahap Mendesain Perencanaan Proyek	<p>12. Peserta didik mencermati video “Cara membuat burung dari kertas warna atau dari biji-bijian”</p> <p>13. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.</p> <p>14. Siswa secara berkelompok merancang langkah-langkah kegiatan serta teknik pembuatan burung dari kertas warna dengan potongan geometri, seperti alat dan bahan yang diperlukan dan</p>	

		mendesain burung secara sederhana.	
	Tahap Penyusunan Jadwal	<p>15. Siswa dengan pendampingan guru menyepakati berapa lama proyek akan diselesaikan, membuat jadwal pelaksanaan kegiatan dan presentasi produk. (<i>Comunication</i>)</p> <p>16. Siswa menyusun tahap-tahap pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan tingkat kerumitan dari langkah-langkah dan teknik penyelesaian produk serta waktu yang ditentukan bersama. (<i>Critical Thinking</i>)</p>	
	Tahap Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek	<p>17. Siswa mencari atau mengumpulkan data/informasi yang kemudian digunakan untuk menyusun bagian demi bagian sampai dihasilkan produk akhir. (<i>Critical Thinking</i>)</p> <p>18. Siswa melakukan kegiatan proyek antara lain dengan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. membaca, b. membuat desain, c. berkarya, <p>(Panduan perancangan desain karya seni, lihat LKPD). (<i>Critical Thinking</i>)</p> <p>19. Guru membimbing dan memonitor aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek mulai awal hingga akhir penyelesaian proyek</p>	
	Tahap Menguji Hasil	<p>20. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengenai kelayakan proyek yang telah dibuat.</p> <p>21. Siswa menyusun laporan hasil proyek untuk dipresentasikan kepada teman satu kelas.</p> <p>22. Guru memimbing siswaselama menyusun laporan.</p>	
	Tahap Mengevaluasi	<p>23. Setiap kelompok mendemonstrasikan hasil akhir dari proyek yang telah mereka buat didepan kelas. (<i>Scientific, Communication, dan Colaboration</i>)</p> <p>24. Siswa dari setiap kelompok memberikan umpan balik terhadap kelompok yang</p>	

		<p>sedang melakukan presentasi. <i>(Collaboration dan Communication)</i></p> <p>25. Setiap kelompok memberikan apersepsi serta masukan terhadap proyek yang telah dihasilkan oleh siswa agar menjadi lebih baik.</p> <p>26. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek. <i>(Colaboration)</i></p> <p>27. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan refleksi dan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan proyek untuk memperbaiki kinerja dalam mengerjakan proyek berikutnya.</p>	
<p>Penutup</p>		<p>28. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipahami siswa? b. Apa yang belum dipahami oleh siswa? c. Bagaimana perasaan siswa? <p>29. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>30. Guru menjelaskan kegiatan remedial dan pengayaan. Siswa yang belum tuntas akan dilakukan remedial dan siswa yang sudah tuntas akan dilakukan pengayaan.</p> <p>31. Siswa diminta untuk melakukan operasi semut untuk membersihkan kelas kembali.</p> <p>32. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	

O. REFLEKSI**TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?	
2	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?	
3	Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	
4	Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?	

P. ASESMEN/PENILAIAN

Assesmen Formatif	<p>Jenis :</p> <p>4. Sikap Bentuk : Non tes Teknik : Rubrik penilaian sikap</p> <p>5. Pengetahuan Bentuk : Tes tertulis Teknik : Skor</p> <p>6. Keterampilan Bentuk : Non tes (Unjuk Kerja) Teknik : Rubrik penilaian untuk kerja</p>
-------------------	---

Q. KEGIATAN PENGAYAAN / REMEDIAL**Pengayaan**

- Ajak siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk-bentuk geometri. Bentuk geometri yang bagaimana yang mudah digambar? Mudah digunting? Mudah ditempel?

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

R. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 4 Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati.

LAMPIRAN**E. BAHAN AJAR**

F. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)
G. GAMBAR MEDIA PEMBELAJARAN
H. INSTRUMEN PENELITIAN

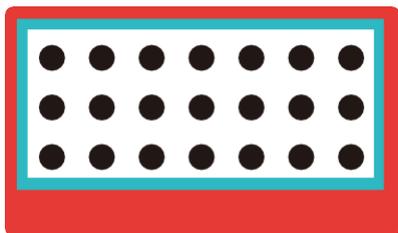
BAHAN AJAR
TEKNIK MENEMPEL
KARYA KOLASE

SENI RUPA



Oleh :

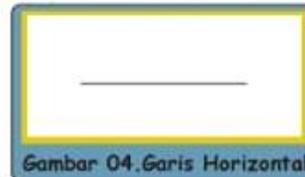
Nur Aisyah Fitri



- 2). **Garis** merupakan unsur seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa titik-titik hingga membentuk sebuah garis. Garis memiliki dimensi memanjang dengan arah tertentu namun tidak memiliki lebar.

Perlu kalian tahu bahwa garis mempunyai beberapa macam garis sebagai berikut:

- a) **Garis Horizontal** merupakan jenis garis lurus yang mendatar. Jenis garis horizontal ini digambarkan memberikan sugesti ketenangan atau hal-hal yang tak bergerak.



Gambar 04. Garis Horizontal

- b) **Garis vertikal** merupakan jenis garis lurus yang tegak dan berdiri. Garis vertikal memberi kesan mengenai stabilitas, kekuatan atau kemegahan suatu objek.



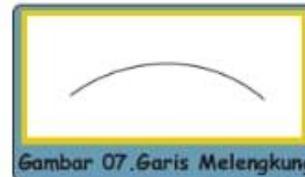
Gambar 05. Garis Vertikal

- c) **Garis Miring** merupakan jenis garis lurus yang miring, baik ke arah kanan atau ke arah kiri. Garis diagonal ini memberikan kesan sesuatu yang tidak stabil serta sesuatu yang bergerak atau dinamika.



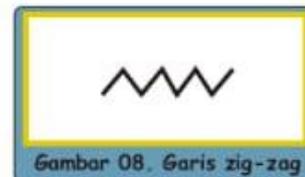
Gambar 06. Garis Miring

- d) **Garis Melengkung** merupakan jenis garis yang memiliki arah membelok dengan bentuk pola melengkung. Garis lengkung ini terdiri dari tiga macam bentuk garis, yaitu garis lengkung busur, garis lengkung kubah, dan garis lengkung mengapung.



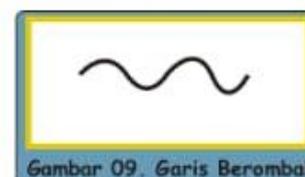
Gambar 07. Garis Melengkung

- e) **Garis zig-zag** merupakan jenis garis majemuk yang berkelok-kelok pada arah yang berlawanan. Garis ini awalnya adalah garis lurus yang arahnya berbeda dan kemudian bersambung.



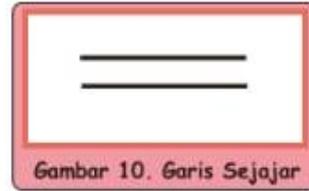
Gambar 08. Garis zig-zag

- f) **Garis berombak** merupakan jenis garis majemuk berupa garis lengkung yang berkesinambungan. Jenis garis ini juga disebut sebagai garis lengkung S yang menggambarkan irama dan pergerakan.



Gambar 09. Garis Berombak

g) **Garis Sejajar** merupakan suatu garis pada bidang datar yang tidak mempunyai titik potong walaupun kedua garis tersebut ditarik dan diperpanjang.



Gambar 10. Garis Sejajar

h) **Garis Spiral**, garis yang memiliki kesan antara lain kelahiran, keluwesan, lentur, mengalir dan bersifat hipnotis.



Gambar 11. Garis Spiral

i) **Garis Silang** merupakan jenis garis yang memotong garis yang lainnya.



Gambar 12. Garis Silang

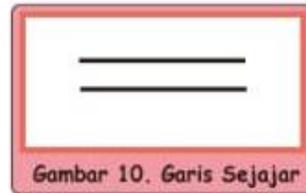
2). **Bidang** merupakan unsur seni rupa yang dihasilkan dengan menggabung beberapa garis yang mempertemukan antara ujung pangkalnya akan member bidang. Bidang juga merupakan sebuah bentuk ruang yang dibatasi oleh garis pada bidang 2 dimensi dan memiliki ukuran panjang dan lebar.

Selain itu bidang dibagi menjadi dua bidang geometrik dan bidang geometrik. Bidang geometrik adalah bidang yang bentuknya teratur. Bidang geometrik adalah bidang yang bentuknya tidak teratur. Bidang memiliki sifat yang variatif sesuai bentuknya.



Gambar 13. Bidang

- g) **Garis Sejajar** merupakan suatu garis pada bidang datar yang tidak mempunyai titik potong walaupun kedua garis tersebut ditarik dan diperpanjang.



Gambar 10. Garis Sejajar

- h) **Garis Spiral**, garis yang memiliki kesan antara lain kelahiran, keluwesan, lentur, mengalir dan bersifat hipnotis.



Gambar 11. Garis Spiral

- i) **Garis Silang** merupakan jenis garis yang memotong garis yang lainnya.



Gambar 12. Garis Silang

- 2). **Bidang** merupakan unsur seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis yang mempertemukan antara ujung pangkalnya akan membentuk bidang. Bidang juga merupakan sebuah bentuk ruang yang dibatasi oleh garis pada bidang 2 dimensi dan memiliki ukuran panjang dan lebar.

Selain itu bidang dibagi menjadi dua bidang geometrik dan bidang non geometrik. Bidang geometrik adalah bidang yang bentuknya teratur. Bidang non geometrik adalah bidang yang bentuknya tidak teratur. Bidang memiliki sifat yang variatif sesuai bentuknya.



Gambar 13. Bidang

- 3). **Bentuk** merupakan gabungan dari unsur bidang akan menciptakan bentuk. Bentuk secara bahasa berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun adalah bentuk benda yang terlihat oleh mata seperti bulat, persegi, tak teratur dan lainnya. Sedangkan bentuk plastis adalah bentuk benda yang terlihat karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut misalnya kulkas. Bentuk dalam pengertian dua dimensi akan berupa gambar yang tidak bervolume, sedangkan dalam tiga dimensi memiliki ruang dan volume.

Perlu kalian ketahui bahwa bentuk mempunyai beberapa macam bentuk sebagai berikut:

a). **Geografis**

Bentuk geografis ini adalah bentuk yang sengaja dibuat dengan adanya perhitungan, misalnya saja adalah bentuk kubistis dan juga silindris. Misalnya saja adalah balok, kubus, tabung, kerucut dan juga bola.



Gambar 14. Bentuk Geografis

b). **Nongeometris**

Bentuk selanjutnya ini merupakan bentuk yang di dalamnya meniru bentuk alam atau suatu objek. Misalnya bentuk manusia, tumbuhan dan juga hewan.



Gambar 15. Bentuk Non

- 5). **Ruang** adalah luas sekumpulan bidang dan dimensi yang meliputi panjang, lebar dan tinggi. Ruang merupakan unsur seni rupa yang memiliki dua sifat yaitu semu dan nyata. Dalam karya dua dimensi, ruang bersifat semu karena hanya berupa penggambaran saja. Sementara dalam karya tiga dimensi, ruang bersifat nyata dan dapat dirasakan secara langsung.



Gambar 16. Ruang

sumber: <https://sahabatnesia.com/unsur-unsur-seni-rupa/>

- 6). **Warna** merupakan unsur seni rupa yang mempunyai makna yang bermacam-macam. Dalam unsur seni rupa warna paling dominan di sebuah karya seni. Makna yang ditimbulkan warna akan memberikan gambaran karya seni sesuai dengan kenyataan yang ada. Warna cerah mempunyai makna ceria atau menyenangkan dan demikian warna gelap dapat memberikan makna sedih.

Dalam pembagian warna dapat dibedakan menjadi beberapa antara lain:



Gambar 17. Warna

Sumber: Dok. Pribadi

1 Warna primer yaitu warna dasar atau pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain, contohnya adalah merah, kuning dan biru.

2 Warna sekunder yaitu warna yang dapat diperoleh dengan mencampur dua warna dasar dalam takaran tertentu, contohnya adalah oranye, ungu dan hijau.

3 Warna tersier yaitu warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna sekunder.

4 Warna analogus yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya kuning kehijau-hijauan atau oranye kemerah-merahan.

5 Warna komplementer yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau dan lain-lain.

- 8). **Tekstur** adalah kondisi suatu permukaan benda yang biasanya dicoba menggunakan indra peraba. Tekstur juga termasuk salah satu unsur-unsur seni rupa 3 dimensi. Tiap benda tentu memiliki tekstur yang berbeda-beda, meski ada juga yang hampir sama.

Tekstur terdiri atas dua jenis yaitu nyata dan semu. Tekstur nyata adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur semu adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu benda karena pengolahan garis, warna, ruang, gelap-terang dan sebagainya.



Gambar 18. Tekstur

Sumber Dok. Pribadi

- 9). **Gelap terang** merupakan unsur yang bergantung terhadap intensitas cahaya. Artinya semakin besar intensitas cahaya maka akan semakin terang, sebaliknya semakin kecil intensitas cahaya, maka akan semakin gelap. Unsur gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat warna (value) yang berbeda. Perbedaan unsur gelap terang memberikan kesan permukaan yang sempit, lebar, arah dan efek keruangan. Ruang yang gelap seringkali memberikan kesan sempit dan berat sedangkan ruang yang terang memberikan kesan ringan, luas dan lapang.

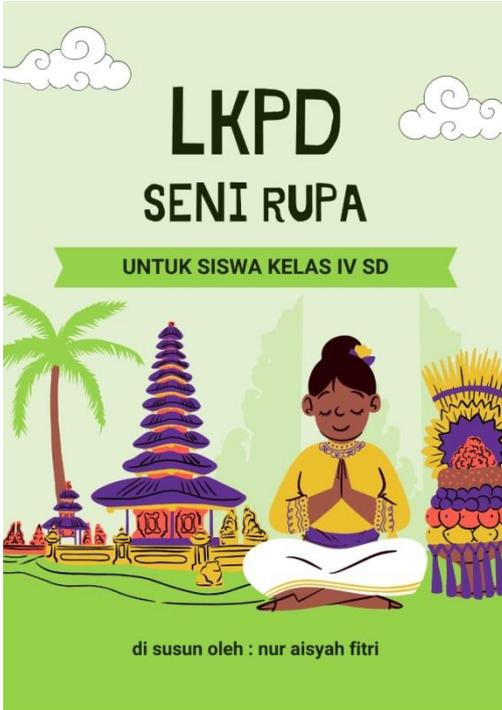


Gambar 19. Gelap Terang

Sumber: http://david4567.blogspot.com/2018/11/0/pengertian-seni-rupa-rupa-adalah-cabang_11.html

LKPD SENI RUPA

UNTUK SISWA KELAS IV SD



di susun oleh : nur aisyah fitri

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Tujuan pembelajaran
Melalui diskusi Kelompok peserta didik mampu menjelaskan apa itu karya kolase dan terbuat dari bahan apa saja

Petunjuk Mengerjakan LKPD

1. Isilah identitas kelompokmu dengan benar
2. Bacalah secara cermat petunjuk pada LKPD
3. Berdo'alah sebelum mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru
4. Diskusikanlah kelompokmu bersama teman-teman
5. Bacalah secara cermat petunjuk soal
6. Kerjakanlah soal-soal tersebut pada lembar yang tersedia
7. Setelah selesai mengerjakan soal-soal, ikutilah arahan gurumu selanjutnya

NAMA KELOMPOK :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.



Hubungkan gambar yang tepat sesuai dengan contoh karya kolase beserta bahan - bahan dan alat yang di gunakan dengan tanda panah

Lem

Biji-bijian

Pisau cutter

Gunting

Pensil Warna

Seni Kolase










KUNCI JAWABAN DAN RUBRIK PENILAIAN LKPD

NO	Kunci jawaban	Penskoran	Skor
1	Lem	1. Jika siswa menjawab soal dengan benar 6 skor 100	100
2	Biji – bijian	2. Jika siswa menjawab soal dengan benar 5 skor 83	
3	Pisau cutter	3. Jika siswa menjawab soal dengan benar 4 skor 66	
4	Gunting	4. Jika siswa menjawab soal dengan benar 3 skor 50	
5	Pensil warna	5. Jika siswa menjawab soal dengan benar 2 skor 33	
6	Seni kolase	6. Jika siswa menjawab soal dengan benar 1 skor 16	
Jumlah Skor			100

PENILAIAN FORMATIF

A. Penilaian Sikap

1. Penilaian Sikap Spiritual

Jurnal Penilaian Sikap Spiritual

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Prilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
	Dst...				

Petunjuk: Berilah tanda cek “√” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!

No.	Nama	Aspek Religius:				Total Skor	Nilai	Deskripsi
		Berdo'a						
		SB (4)	B (3)	CB (2)	PB (1)			
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
	Dst...							

Keterangan:

- SB : Sangat baik
- B : Baik
- CB : Cukup baik
- PB : Perlu bimbingan

**RUBRIK SIKAP
SPIRITUAL PENILAIAN**

Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian			
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Bimbingan
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	1. Berdoa sebelum belajar. 2. Berdoa sesudah belajar. 3. Mengajak Berdoa saat memulai kegiatan.	Tampak 3 kriteria	Tampak 2 kriteria	Tampak 1 Kriteria	Belum menampakkan dari ketiga kriteria

2. Penilaian Sikap Sosial

Aspek yang dinilai	Kriteria	Penskoran			
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Bimbingan
Tanggung jawab	1. Mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. 2. Dapat menyelesaikan tugas sesuai petunjuk guru. 3. Membuat laporan setelah selesai melakukan kegiatan.	Tampak 3 kriteria	Tampak 2 Kriteria	Tampak 1 Kriteria	Belum menampakkan dari ketiga kriteria
Percaya diri	1. Berani presentasi di depan kelas. 2. Berani mengemukakan Pendapat. 3. Mengajukan diri menjadi ketua kelompok atau pengurus kelompok lainnya.	Tampak 3 kriteria	Tampak 2 Kriteria	Tampak 1 kriteria	Belum menampakkan dari ketiga kriteria

Kerja sama	1. Bersedia membantu orang lain. 2. Aktif dalam kerja kelompok. 3. Tidak egois.	Tampak 3 kriteria	Tampak 2 Kriteria	Tampak 1 Kriteria	Belum menampakkan dari ketiga kriteria
------------	---	-------------------------	-------------------------	-------------------------	---

3. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kolase Potong dan Tempel	Seluruh komponen Ada	Hanya ada 3 komponen	Hanya ada 2 komponen	Hanya 1 komponen

No.	Nama Siswa	Kriteria 1 (√)				Kriteria 2 (√)			
1.									
2.									
3.									
4.									
	Dst....								

Lampiran 7

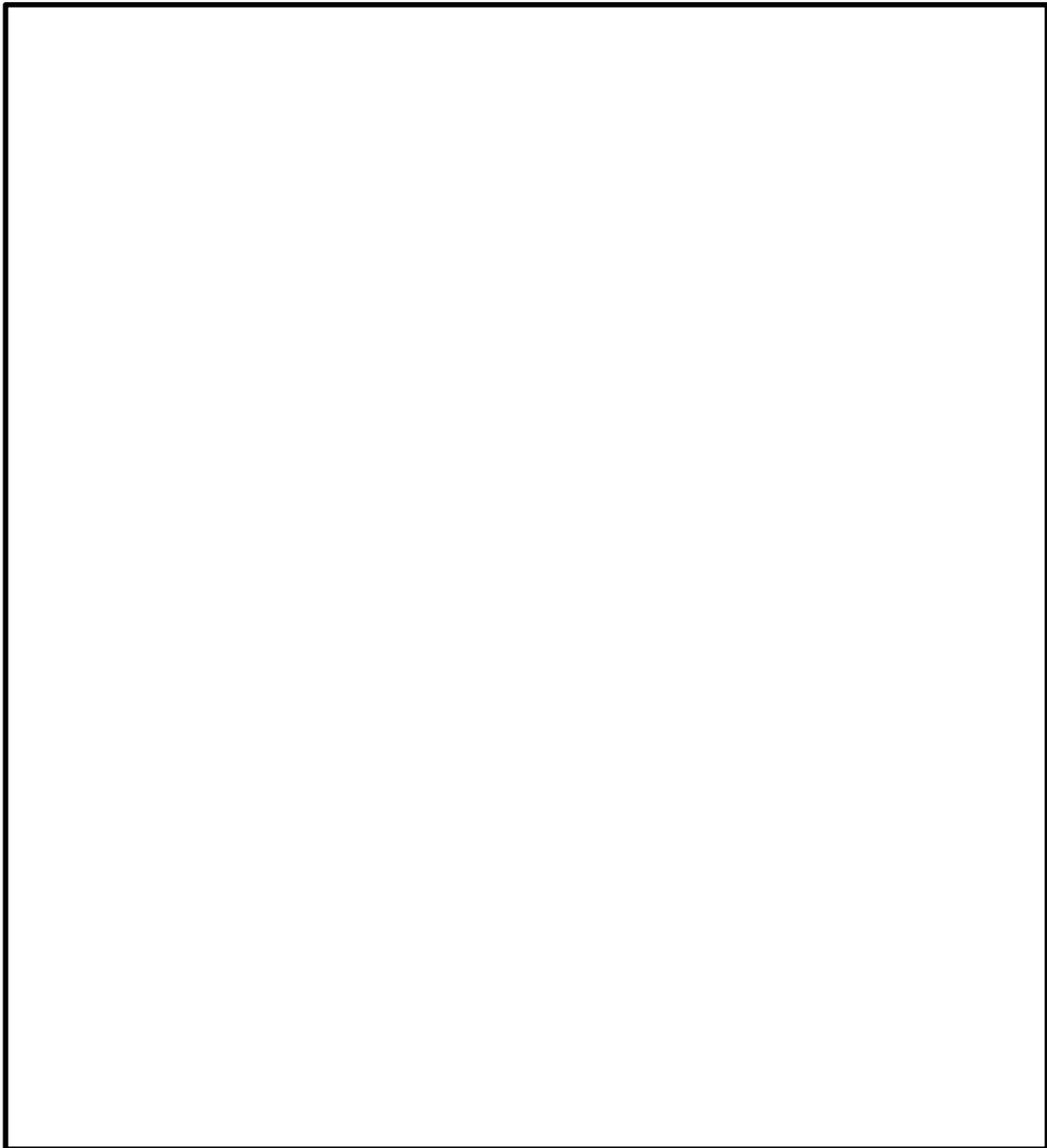
Instrumen Penelitian

Nama :

Kelas :

Sekolah Dasar :

Buatlah karya kolase dari sampah organik berdasarkan



Lampiran 8
Hasil Pretest dan Posttets Peserta Didik

Data nama peserta didik kelas eksperimen (IVB SDN 02 Kota Bengkulu)

No	Nama
1	ARW
2	AAA
3	AWQ
4	AS
5	AZA
6	AA
7	ANS
8	AN
9	AAM
10	AAS
11	ASH
12	BKN
13	DHK
14	DVR
15	IMJ
16	IAK
17	KAR
18	LS
19	MAH
20	MAFZA
21	MAAD
22	MAA
23	MNA
24	NAT
25	QNWP
26	R
27	SS
28	SAR
29	ZMRP

Data nama peserta didik kelas Kontrol (IVB SDN 09 Kota Bengkulu)

No	Nama
1	ATG
2	AZA
3	ANY
4	AR
5	AZR
6	AAP
7	ASA
8	AKI
9	CD
10	FA
11	IAA
12	KNA
13	KKA
14	MA
15	MAA
16	MRJ
17	MZR
18	NKD
19	NAA
20	NRJ
21	RAS
22	RTA
23	RF
24	UNA
25	SG
26	SSA
27	TA
28	TP

NILAI KELAS EKSPERIMEN

Lembar Penilaian Kreativitas Kegiatan Kolase Kelas Eksperimen

Variabel	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Kolase	1. Anak Percaya Diri	a. Anak berani menunjukkan karyanya b. Anak mau menceritakan karyanya c. Anak menjaga kontak mata d. Anak berbicara dengan lancar				
	2. Anak tidak mudah menyerah (optimis)	a. Anak menyelesaikan tugas kolasenya tanpa keluar dari garis/pola b. Anak mengerjakan tugas kolasenya tepat waktu c. Anak mengerjakan tugas kolasenya meski anak lain sudah selesai d. Anak menyelesaikan 4 pola kolase				

No	Nama	Indikator kreativitas kegiatan kolase									
		1. Anak Percaya Diri				2. Anak tidak mudah menyerah (optimis)				SKOR	TOTAL
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB				
1	ARW				√		√			6	75
2	AAA			√				√		6	75
3	AWQ				√		√			6	75
4	AS				√				√	8	100
5	AZA				√				√	8	100
6	AA			√				√		6	75
7	ANS				√				√	8	100
8	AN				√				√	8	100
9	AAM		√				√			4	50
10	AAS			√					√	7	87
11	ASH				√			√		7	87
12	BKN				√				√	8	100
13	DHK			√				√		6	75
14	DVR				√				√	8	75
15	IMJ			√			√			5	62

16	IAK				√			√		7	87
17	KAR				√				√	8	100
18	LS				√				√	8	100
19	MAH			√					√	7	87
20	MAFZA			√				√		6	75
21	MAAD				√			√		7	87
22	MAA		√						√	6	75
23	MNA			√			√			5	62
24	NAT				√			√		7	87
25	QNWP		√				√			4	50
26	R				√				√	8	100
27	SS			√					√	7	87
28	SAR				√				√	8	100
29	ZMRP				√				√	8	100

Lembar Penilaian Kemampuan Seni

Variabel	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan seni	1. Bentuknya objek gambar	a. Bentuknya jelas (anak mampu menyusun biji-bijian tanpa keluar dari garis/pola) b. Anak mampu menempel biji-bijian sesuai dengan pola c. Adanya detail (anak mampu membedakan bentuk gambar hewan dan tumbuhan) d. Anak mampu menyelesaikan 4 pola kolase				
	2. Warna	a. Anak mampu memadukan warna sesuai dengan apa yang pernah dilihat dilingkungan b. Anak mampu mengkombinasikan warna biji-bijian sesuai pola c. Anak mampu membedakan warna pada biji-bijian d. Anak mampu mewarnai 4 pola kolase menggunakan biji-bijian				

No	Nama	Indikator kemampuan seni	
		1. Bentuk Objek Gambar a. Bentuknya jelas (anak mampu menyusun biji-bijian tanpa keluar dari garis/pola) b. Anak mampu menempel biji-bijian sesuai dengan pola c. Adanya detail (anak mampu membedakan	2. Warna a. Anak mampu memadukan warna sesuai dengan apa yang pernah dilihat dilingkungan b. Anak mampu mengkombinasikan warna biji-bijian sesuai pola c. Anak mampu membedakan warna pada biji-bijian d. Anak mampu mewarnai 4 pola kolase menggunakan biji-bijian

		bentuk gambar hewan dan tumbuhan) d. Anak mampu menyelesaikan 4 pola kolase nya									
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	SKOR	TOTAL
1	ARW				√				√	8	100
2	AAA				√			√		7	87
3	AWQ				√				√	8	100
4	AS				√			√		7	87
5	AZA				√			√		7	87
6	AA				√				√	8	100
7	ANS				√				√	8	100
8	AN			√					√	7	87
9	AAM			√					√	7	87
10	AAS			√				√		6	75
11	ASH				√			√		7	87
12	BKN			√				√		6	75
13	DHK				√				√	8	100
14	DVR				√			√		7	87
15	IMJ				√				√	8	100
16	IAK			√					√	7	87
17	KAR			√					√	7	87
18	LS				√				√	8	100
19	MAH				√				√	8	100
20	MAFZA				√			√		7	87
21	MAAD			√					√	7	87
22	MAA			√					√	7	87
23	MNA			√				√		6	75
24	NAT				√			√		7	87
25	QNWP			√				√		7	87
26	R			√				√		6	75
27	SS				√			√		7	87
28	SAR			√					√	7	87
29	ZMRP			√					√	7	87

No	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Skor Total
1	ARW	4	2	4	4	14
2	AAA	3	3	4	3	13
3	AWQ	4	2	4	4	14
4	AS	4	4	4	3	15
5	AZA	4	4	4	3	15
6	AA	3	3	4	4	14
7	ANS	4	4	4	4	16
8	AN	4	4	3	4	15
9	AAM	2	2	3	4	11
10	AAS	3	4	3	3	13
11	ASH	4	3	4	3	14
12	BKN	4	4	3	3	14
13	DHK	3	3	4	4	14
14	DVR	4	4	4	3	15
15	IMJ	3	2	4	4	13
16	IAK	4	3	3	4	14
17	KAR	4	4	3	4	15
18	LS	4	4	4	4	16
19	MAH	3	4	4	4	15
20	MAFZA	3	3	4	3	13
21	MAAD	4	3	3	4	14
22	MAA	2	4	3	4	13
23	MNA	3	2	3	3	11
24	NAT	4	3	4	3	14
25	QNWP	2	2	3	4	11
26	R	4	4	3	3	14
27	SS	3	4	4	3	14
28	SAR	4	4	3	4	15
29	ZMRP	4	4	3	4	15

NILAI KELAS KONTROL

Lembar Penilaian Kreativitas Kegiatan Kolase Kontrol

Variabel	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Kolase	1. Anak Percaya Diri	a. Anak berani menunjukkan karyanya b. Anak mau menceritakan karyanya c. Anak menjaga kontak mata d. Anak berbicara dengan lancar				
	2. Anak tidak mudah menyerah (optimis)	a. Anak menyelesaikan tugas kolasenya tanpa keluar dari garis/pola b. Anak mengerjakan tugas kolasenya tepat waktu c. Anak mengerjakan tugas kolasenya meski anak lain sudah selesai d. Anak menyelesaikan 4 pola kolase				

No	Nama	Indikator kreativitas kegiatan kolase									
		1. Anak Percaya Diri				2. Anak tidak mudah menyerah (optimis)				SKOR	TOTAL
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB				
1	ATG		√			√				3	37
2	AZA			√			√			5	62
3	ANY		√				√			3	37
4	AR			√				√		6	75
5	AZR		√						√	6	75
6	AAP		√						√	6	75
7	ASA		√					√		5	62
8	AKI			√				√		6	75
9	CD				√		√			6	75
10	FA			√			√			5	62
11	IAA			√					√	7	87
12	KNA		√				√			4	50

13	KKA		√					√		5	62
14	MA			√				√		6	75
15	MAA				√		√			6	75
16	MRJ		√			√				3	37
17	MZR			√				√		6	76
18	NKD		√				√			4	50
19	NAA				√			√		8	100
20	NRJ				√			√		8	100
21	RAS				√			√		8	100
22	RTA			√			√			5	62
23	RF			√				√		6	75
24	UNA		√					√		5	62
25	SG			√					√	7	87
26	SSA				√			√		8	100
27	TA				√		√			6	75
28	TP			√			√			5	62

Lembar Penilaian Kemampuan Seni

Variabel	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan seni	1. Bentuknya objek gambar	a. Bentuknya jelas (anak mampu menyusun biji-bijian tanpa keluar dari garis/pola) b. Anak mampu menempel biji-bijian sesuai dengan pola c. Adanya detail (anak mampu membedakan bentuk gambar hewan dan tumbuhan) d. Anak mampu menyelesaikan 4 pola kolase				
	2. Warna	a. Anak mampu memadukan warna sesuai dengan apa yang pernah dilihat/dilingkungan b. Anak mampu mengkombinasikan warna biji-bijian sesuai pola c. Anak mampu membedakan warna pada biji-bijian d. Anak mampu mewarnai 4 pola kolase menggunakan biji-bijian				

No	Nama	Indikator kemampuan seni									
		1. Bentuk Objek Gambar				2. Warna					
		a. Bentuknya jelas (anak mampu menyusun biji-bijian tanpa keluar dari garis/pola) b. Anak mampu menempel biji-bijian sesuai dengan pola c. Adanya detail (anak mampu membedakan bentuk gambar hewan dan tumbuhan) d. Anak mampu menyelesaikan 4 pola kolase				a. Anak mampu memadukan warna sesuai dengan apa yang pernah dilihat dilingkungan b. Anak mampu mengkombinasikan warna biji-bijian sesuai pola c. Anak mampu membedakan warna pada biji-bijian d. Anak mampu mewarnai 4 pola kolase menggunakan biji-bijian					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	SKOR	TOTAL
1	ATG		√				√			4	50
2	AZA			√			√			5	62
3	ANY			√			√			5	62
4	AR				√			√		7	87
5	AZR				√			√		7	87
6	AAP				√				√	8	100
7	ASA			√					√	7	87
8	AKI			√					√	7	87
9	CD		√					√		5	62
10	FA		√					√		5	62
11	IAA			√				√		6	75
12	KNA			√			√			5	62
13	KKA				√			√		7	87
14	MA				√			√		7	87
15	MAA			√					√	7	87
16	MRJ			√					√	7	87
17	MZR			√				√		6	75
18	NKD		√				√			4	50
19	NAA		√				√			4	50
20	NRJ		√						√	6	75
21	RAS				√				√	8	100
22	RTA				√		√			6	75
23	RF			√				√		6	75
24	UNA			√				√		6	75
25	SG				√		√			6	75

26	SSA				√				√	8	100
27	TA			√				√		6	75
28	TP		√					√		5	62

No	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Skor Total
1	ATG	2	2	2	1	7
2	AZA	3	2	3	2	10
3	ANY	3	2	2	1	8
4	AR	4	3	3	3	13
5	AZR	4	3	2	4	13
6	AAP	4	4	2	4	14
7	ASA	3	4	2	3	12
8	AKI	3	4	3	3	13
9	CD	2	3	4	2	11
10	FA	2	3	3	2	10
11	IAA	3	3	3	4	13
12	KNA	3	2	2	2	9
13	KKA	4	3	2	3	12
14	MA	4	3	3	3	13
15	MAA	3	4	4	2	13
16	MRJ	3	4	2	1	10
17	MZR	3	3	3	3	12
18	NKD	2	2	2	2	8
19	NAA	2	2	4	4	12
20	NRJ	2	4	4	4	14
21	RAS	4	4	4	4	16
22	RTA	4	2	3	2	11
23	RF	3	3	3	3	12
24	UNA	3	3	2	3	11
25	SG	4	2	3	4	13
26	SSA	4	4	4	4	16
27	TA	3	3	4	2	12
28	TP	2	3	3	2	10

**Analisis Deskriptif
Descriptive Statistic**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
keaktivitas eksperimen	29	7	1	8	134	4.62	.379	2.043	4.172
keaktivitas kontrol	28	7	1	8	138	4.93	.337	1.783	3.180
kemampuan eksperimen	29	5	1	6	99	3.41	.251	1.350	1.823
kemampuan kontrol	28	5	3	8	166	5.93	.246	1.303	1.698
Valid N (listwise)	28								

Uji Normalitas (Test Of Normality)

		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai kelas	keaktivitas eksperimen	.164	29	.045	.945	29	.135
	keaktivitas kontrol	.195	28	.008	.944	28	.141
	kemampuan uekuspuerimen	.151	29	.091	.944	29	.129
	kemampuan kontrol	.165	28	.050	.939	28	.106

Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	2.775	3	110	.055
	Based on Median	2.675	3	110	.051
	Based on Median and with adjusted df	2.675	3	100.494	.051
	Based on trimmed mean	3.350	3	110	.022

Uji Independent Sample t-test Kreativitas

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	1.504	.225	-.605	55	.547	-.308	.509	-1.327	.711
	Equal Variances not assumed			-.607	54.460	.547	-.308	.507	-1.325	.709

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kreativitas	kreativitas eksperimen	29	4.62	2.043	.379
	kreativitas kontrol	28	4.93	1.783	.337

Uji Independent Sample t-test Kemampuan

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	1.504	.225	-.605	55	.547	-.308	.509	-1.327	.711
	Equal Variances not assumed			-.607	54.460	.547	-.308	.507	-1.325	.709

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kemampuan	kemampuan eksperimen	29	3.41	1.350	.251
	kemampuan kontrol	28	5.93	1.303	.246

Tabel nilai hasil distribusi T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964
77	0,677689	1,292643	1,664885	1,991254	2,375757	2,641198	3,199480
78	0,677648	1,292500	1,664625	1,990847	2,375111	2,640340	3,198035
79	0,677608	1,292360	1,664371	1,990450	2,374482	2,639505	3,196628
80	0,677569	1,292224	1,664125	1,990063	2,373868	2,638691	3,195258

Lampiran 9

Dokumentasi Kegiatan Selama Penelitian

Kelas Eksperimen

Gambar 1 Pembelajaran Menggunakan Media Kolase Organik



Gambar 2 Media Kolase Organik



Gambar 3 Peserta Didik Mengerjakan Lkpd



Gambar 4 Peserta Didik Membuat Karya Kolase Dari Bahan Organik

Kelas Kontrol

Gambar 6 Pembelajaran Menggunakan PPT



Gambar 7 Peserta Didik Mengerjakan LKPD



Gambar 8 Peserta Didik Membuat Karya Kolase Dari Bahan Organik



**Gambar 9 Peserta Didik
Menjelaskan Hasil Karya Kolase
Mereka**



**Gambar 10 Foto Bersama Dengan
Siswa Kelas IV B**