

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN  
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS IV  
SD NEGERI 17 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**WITRIANA**

**NIM. 21591238**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**2025**

## PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: "**PENGARUH METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS IV SD NEGERI 17 REJANG LEBONG**", sudah dapat diajukan dalam munaqosah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

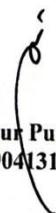
Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Curup, 30 Juli 2025

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Dr. Guntur Putrajaya.S.Sos,M.M**  
NIP.196904131999031005

  
**Mega Selvi Maharani,M.Pd**  
NIP.199505062022032007

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Witriana

NIM : 21591238

Falkultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA KOLASE ANORGANIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS IV SD NEGERI 17 REJANG LEBONG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan pearturan yang berlaku.

Demikian pemyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup,31 Juli 2025



Witriana

NIM.21591238



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admint@iaincurup.ac.id](mailto:admint@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: 1467 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08 /2025

Nama : **Witriana**  
NIM : **21591238**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Judul : **Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV SD  
Negeri 17 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Senin, 11 Agustus 2025**  
Pukul : **08.00-09.30 WIB**  
Tempat : **Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

**Dr. Guntur Putrajaya, S.Sos., M.M**  
NIP 196904131999031005

Sekretaris,

**Mega Selvi Maharani, M.Pd**  
NIP 199505062022032007

Penguji I,

**Yosi Yulizah, M.Pd.I**  
NIP 199107142019032026

Penguji II,

**Jauhari Kumara Dewi, M.Pd**  
NIP 199108242020122005

Mengesahkan,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah**

**Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd**  
NIP: 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamuallaikum, Wr. Wb*

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGARUH METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS IV SD NEGERI 17 REJANG LEBONG”**. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampau akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M. E. selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S. Ag, M.Pd. I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Yosi Yuliza M.Pd.I. selaku Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada saya selama kuliah di IAIN Curup
6. Bapak Guntur Putra Jaya,S.Sos,M.M. selaku Pembimbing I dan Ibu Mega Selvi Maharani, M. Pd. yang telah banyak memberikan motivasi, arahan dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Ibu Uminah,S.Pd.Sd Kepala sekolah SDN 17 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan Masyarakat luas.

Curup,20 Juli 2025

Penulis,

**WITRIANA**

**NIM. 21591238**

## **MOTTO**

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah.

Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah:5-6)

Dan satu lagi,

Allah tidak membebani seseorang melainkan

sesuai dengan kesanggupannya

(QS. Al-Baqarah:286)

Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah itu benar

(QS. Ar-Rum:60)

Kadang yang tidak kelihatan bersinar itu, justru dia yang nyalain  
lampu buat orang lain, sampai dia juga lupa kalau dia berhak dapat cahayanya

(Unknown)

Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan

(Nadin Amizah)

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kesehatan ,kekuatan , kesabaran dan kemudahan untuk penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

Shalawat beriring salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabatnya serta seluruh pengikutnya. Dengan mengharapkan ridho dari Allah SWT Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Teruntuk kedua orang tua saya ,Bapak Marzuki dan Ibu Hairun Sukma,dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya,dua orang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak saya,terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terima kasih telah menjadi contoh untuk menjadi seorang perempuan yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu saya,terima kasih atas segala motivasi ,pesan,doa,dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan,terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lelah oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi,serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang saya tempuh.
2. Teruntuk sahabat, teman rasa saudaraku, Indah Titi Rukmana, terima kasih atas kurang lebih 17 tahun ini selalu menjadi teman,saudara,pendengar,penasehat dan apapun peranmu selama proses pendidikan ini.Terimakasih telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan,semangat,tenaga.Semoga harapan, doa dan mimpi-mimpi baik yang pernah kita ucapkan di kemudian hari menjadi kenyataan.

3. Teruntuk sahabat penulis (Astrophile), Ayu, Sinta, Sahana, Elsa, Sutri, Deri, Diana, Yuni, dan Mega. Terimakasih untuk tawa yang tidak pernah absen, motivasi yang selalu menguatkan, dan semangat yang kalian tularkan setiap kali langkahku mulai goyah. Kepada kalian yang selalu hadir di saat senang maupun sulit, yang tak segan menjadi tempat curhat, bertukar ide, bahkan hanya sekedar duduk diam bersama kalian adalah bagian penting dari perjalanan ini.
4. Teruntuk teman kkn76 saudara tapi tak sedarah yaitu Misri Gustina dan Media Oktavia terimakasih atas cerita, nasihat, perhatian, semangat, dan kebersamaan yang kita lewati bersama. Kalian bukan hanya rekan seperjuangan, tapi juga keluarga dalam fase penting perjalanan ini. Semoga kebersamaan kita menjadi kenangan manis yang tak terlupakan.
5. Teruntuk teman seperjuangan PPL, Meyshin, Fimma dan Hazia. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, tawa, dan kerja sama yang tulus selama menjalani masa pengabdian dan praktik. Kenangan dan pelajaran hidup yang kita lalui bersama akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan ini. Semoga langkah kita ke depan selalu diberkahi dan dipermudah.

## ABSTRAK

WITRIANA, NIM 21591238 “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong” skripsi pada program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong, khususnya pada materi kolase, rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena metode pembelajaran masih bersifat konvensional, kurang melibatkan kreativitas siswa, serta minim penggunaan media yang menarik. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode demonstrasi sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong, penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui hasil pretest dan posttest siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang menggunakan metode demonstrasi dan konvensional; 2) Mengetahui pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong; 3) Mengetahui seberapa besar pengaruh metode demonstrasi dibandingkan konvensional terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian adalah kuasi eksperimen, menggunakan desain “*Nonequivalent Control Group Design*”. Penelitian ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV sebagai populasi terbagi menjadi 2 kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sampel berjumlah 46 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa distribusi frekuensi, uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Dari hasil terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode demonstrasi dengan hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata Posttest kedua kelas tersebut; 2) Hal tersebut menunjukkan bahwa metode demonstrasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis *independent samples test*, diketahui nilai sig. (sig.2-tailed) adalah sebesar  $0,000 \leq 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest-Posttest* yang artinya ada pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV SDN 17 Rejang Lebong.

**Kata kunci:** *Metode demonstrasi, hasil belajar, pembelajaran SBdP*

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGAJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang .....	1
B.Identifikasi Masalah .....	7
C.Batasan Masalah.....	7
D.Rumusan Masalah .....	8
E.Tujuan Penelitian .....	8
F.Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A.Landasan Teori.....	10
1.Metode Demonstrasi .....	10
2.Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya .....	15
3.Kolase Anorganik .....	25
4.Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP.....	<b>35</b>
B.Kajian Penelitian Yang Relevan.....	42
C.Kerangka pikir .....	45
D.Hipotesis Penelitian.....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A.Desain penelitian .....	48

B.Tempat dan waktu penelitian.....	50
C.Populasi dan sampel penelitian .....	50
D.Variable penelitian .....	51
E.Teknik dan instrumen pengumpulan data.....	52
F.Validitas Dan Reliabilitas Instrumen .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
A.Gambaran Umum Objek Penelitian .....	67
B.Hasil Penelitian.....	73
C.Pembahasan .....	88
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
A.Kesimpulan .....	94
B.Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN BIOGRAFI</b>	

## DAFTAR TABEL

Table 1.1 Daftar Rekap Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV A Dan IV B .....	8
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	54
Tabel 3.2 Hasil Hitung Uji Validitas .....	63
Table 3.3 Rekapitulasi Hasil Hitung Uji Validitas .....	64
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas .....	65
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal .....	66
Tabel 3.6 Kriteria Taraf Kesukaran .....	67
Tabel 3.7 Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	67
Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda .....	69
Tabel 3. 9 Uji Daya Pembeda .....	69
Tabel 4.1 Rekapitulasi Jumlah Pendidik SD Negeri 17 Rejang Lebong .....	77
Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Peserta Didik SD Negeri 17 Rejang Lebong .....	78
Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana SDN 17 Rejang Lebong .....	79
Tabel 4.4 Descriptive Statistics .....	80
Table 4.5 Hasil Pretest Dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	81
Table 4.6 Hasil Pretest Dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Control .....	82
Tabel 4.7 Descriptive Statistics .....	82
Tabel 4.8 Descriptive Statistics .....	83
Table 4.9 Tests Of Normality .....	85
Tabel 4.10 Test Of Homogeneity Of Variance .....	87
Tabel 4.11 Independent Samples Test <i>Posttest</i> .....	88
Table 4.12 Independent Samples Test <i>Posttest</i> .....	89
Tabel 4.13 Model Summary .....	90
Tabel 4.14 Anova .....	90
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	91
Table 4.16 Independent Samples Test <i>Posttest</i> .....	87
Table 4.17 hasil uji koefisien determinasi.....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir .....	51
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Sempro .....	101
Lampiran 2 Sk Pembimbing .....	102
Lampiran 3 Kartu Bimbingan .....	103
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	105
Lampiran 5 Izin Penelitian .....	106
Lampiran 6 Surat Pernyataan Validasi Instrumen .....	107
Lampiran 7 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian .....	108
Lampiran 8 Kisi – Kisi Soal Penelitian .....	111
Lampiran 9 Soal Pilihan Ganda .....	114
Lampiran 10 Kunci Jawaban .....	116
Lampiran 11 Desain Kolase .....	117
Lampiran 12 Pedoman Penskoran .....	118
Lampiran 13 Rubrik Penilaian Kolase .....	120
Lampiran 14 Nilai Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	121
Lampiran 15 Hasil Proses Pembelajaran Kolase Anorganik Kelas Eksperimen .....	123
Lampiran 16 ATP .....	130
Lampiran 17 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	133
Lampiran 18 Modul Ajar Kelas Kontrol .....	139
Lampiran 19 Uji Validasi Instrumen .....	145
Lampiran 20 Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	154
Lampiran 21 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal .....	155
Lampiran 22 Uji Daya Pembeda .....	156
Lampiran 23 Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	157
Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk .....	159
Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas .....	160
Lampiran 26 Hasil Uji Hipotesis <i>Postest</i> .....	161
Lampiran 27 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	162
Lampiran 28 Dokumentasi .....	163

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan formal, nonformal, dan informal baik di dalam maupun di luar sekolah semuanya merupakan bentuk pendidikan, yang merupakan proses pembelajaran yang sistematis. Pendidikan digambarkan sebagai proses pembelajaran yang dilalui setiap orang di dunia untuk menuju arah kehidupan yang lebih baik dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat (1) tentang sistem pendidikan nasional.<sup>1</sup> Menanamkan pengetahuan dan sains kepada peserta didik hanyalah salah satu aspek pendidikan; aspek lainnya adalah pengembangan prinsip-prinsip moral dan karakter yang dapat diterapkan di masyarakat dan akan menjadi sumber daya dan acuan bagi peserta didik di lingkungannya.

Pendidikan merupakan dambaan setiap orang sebagai landasan yang kokoh untuk mewujudkan bangsa yang maju atau dapat dikatakan bahwa proses yang menggunakan metode yang memungkinkan seseorang mendapat pemahaman, pengetahuan, metode dan perilaku yang sejalan dengan pendidikan itu. Pendidikan merupakan bidang yang memusatkan kegiatannya dalam proses pengajaran. Dalam proses pendidikan ini, bidang psikologi sangat penting untuk memahami kondisi guru dan siswa.<sup>2</sup> Pendidikan nasional adalah usaha secara sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Pasal 1 ayat (1).

<sup>2</sup> Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: Iricisod, 2017), hlm. 43

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kebiasaan, kecerdasan dan ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai guru seharusnya memiliki ketrampilan desain dan pengembangan yang sesuai dan mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar sebagai faktor penting dalam pendidikan yang tidak hanya perlu mengajarkan ketrampilan melalui metode pengajaran, tetapi bagaimana guru dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui metode dan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengajaran. Salah satunya adalah mengajar kerajinan tangan.<sup>3</sup>

Didalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien tidak terlepas dari semua aspek, terutama metode pembelajaran yang dapat diartikan sebagai titik awal proses pembelajaran. Metode yang akan digunakan adalah metode demonstrasi yang mendidik peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Keuntungan menggunakan metode demonstrasi ini adalah salah satu cara yang paling efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran budaya, seni dan kerajinan, menggunakan metode demonstrasi merupakan cara yang efektif untuk

---

<sup>3</sup> Esti Ismawati dan Faras Umay, *Belajar Bahasa di Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), hlm. 1.

menggunakan ketrampilan kolase, karena dalam metode ini siswa perlu lebih aktif dan memperhatikan konten yang menurut guru sangat penting untuk dipelajari siswa dan lebih berkualitas. Para ahli menjelaskan bahwa dampak kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan kinerja siswa sebagai berikut: 10% membaca, 20% mendengar, 30% penglihatan, 50% penglihatan dan pendengaran, 70% menulis dan 90% berbicara dan tuntas.<sup>4</sup>

Pelaksanaan kegiatan pendidikan dalam kualitas pendidikan merupakan faktor yang penting. Oleh karena itu, guru dituntut menjadikan kegiatan belajar mengajar sebagai faktor penting pendidikan, guru tidak hanya perlu mengajarkan ketrampilan melalui metode pengajaran tetapi juga mengajarkan bagaimana meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan menggunakan alat peraga untuk menjelaskan suatu pengertian atau memperlihatkan bagaimana melakukan dan berjalannya suatu proses pembuatan tertentu kepada siswa. Artinya metode demonstrasi merupakan suatu pertunjukan proses terjadinya sesuatu atau mencontohkan suatu perilaku tertentu. *To Show* yaitu memperkenalkan/ mempertontonkan.<sup>5</sup> Tujuan dari metode demonstrasi adalah agar peserta didik mampu memahami cara mengatur atau menyusun.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah mata pelajaran yang perlu di berikan di sekolah dasar yang dalam mata pelajaran terdapat pembelajaran seni.

---

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), hlm. 13.

<sup>5</sup> Syamsidah dan Syam Edy Raharjo, *100 Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish. 2017), hlm. 4.

Artinya metode demonstrasi cocok digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV karena khusus materi kolase juga melatih ketrampilan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran pemilihan kesempatan belajar yang menarik dapat membantu siswa memperoleh banyak pengalaman dan pengetahuan. Untuk meningkatkan kreativitas siswa tersebut guru dapat menggunakan metode dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kulaitas belajarnya. Salah satunya adalah mengajar kerajinan tangan sesuai dengan pembelajaran seni budaya tersebut. Yang akan difokuskan didalam skripsi ini adalah materi kerajinan kolase.

Kolase berasal dari Bahasa Inggris "*collage*" dari kata Perancis "*coller*" yang artinya lem. Kolase adalah teknik yang menggabungkan berbagai elemen kedalam bingkai untuk menciptakan karya seni baru. Oleh karena itu, kolase merupakan karya seni yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apapun menjadi komposisi yang serasi. Karya kolase ini berupa produk jadi atau hanya sebagian saja, misalnya lukisan yang menambahkan unsur kental sebagai unsur estetika.<sup>6</sup> Kesimpulannya bahwa materi kolase pada pembelajaran SBdP sangat baik karena materi kolase sangat mengajarkan keterampilan.

Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa di sekolah masih tergolong rendah atau berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang belum memadai serta metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dan kurang

---

<sup>6</sup> Syakir Muharrar dan Sri Verayanti, *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana* (Semarang: Penerbit Erlangga, 2016), hlm. 8.

bervariasi, misalnya hanya memberikan tugas menggambar dan mewarnai tanpa melibatkan siswa secara aktif.<sup>7</sup> Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya perhatian dan dukungan dari orang tua, serta lingkungan belajar yang kurang kondusif turut berpengaruh terhadap capaian hasil belajar. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan variatif sehingga siswa mudah merasa bosan, sementara perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi tidak diimbangi dengan strategi pembelajaran yang sesuai. Di sisi lain, kebiasaan belajar siswa yang kurang teratur serta metode penilaian guru yang terbatas hanya pada tugas sederhana semakin memperburuk kondisi tersebut. Akibatnya, siswa kurang kreatif, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Padahal seni budaya adalah pelajaran yang mengajarkan siswa aktif dan kreatif dalam membuat ketrampilan yang menyenangkan. Maka guru harus pintar-pintar dalam memberikan ilmu yang bukan hanya dari metode ceramah saja melainkan mampu mengajak siswa praktik langsung dengan menggunakan metode yang menyenangkan agar siswa kreatif dalam pembelajaran SBdP ini sehingga siswa mendapatkan materi dan teori praktiknya, supaya belajar tetap menyenangkan dan tidak membosankan.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan metode yang baik yang harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dapat menyenangkan apabila guru dapat membawa suasana kelas dan memberikan pelajaran dengan metode pembelajaran yang baik dan relevan.

---

<sup>7</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54.

Maka dari itu, sebagai guru harus memiliki kesadaran dan mengajarkan sesuatu yang baru kepada siswa dan mengenalkan dengan hal baru juga. Seperti membuat karya-karya atau kerajinan seni sesuai dengan tema yang diajarkan dan sesuai dengan mata pelajaran seni budaya yaitu mengenai teknik kolase tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 April 2024, di SDN 17 Rejang Lebong, seorang guru menerapkan metode ceramah dan tugas dalam proses pembelajaran Seni, Budaya, dan prakarya (SBdP) tanpa menggunakan metode lain. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Rupa, Budaya, dan Kerajinan (SBdP) masih belum mencapai Kompetensi Minimal (KKM) 75 akibat lingkungan belajar yang semakin membosankan.

**Table 1.1**  
**Daftar rekap nilai Ulangan harian siswa kelas IV A dan IV B**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai > KKTP (Tuntas)		Nilai < KKTP ( tidak tuntas )		Rata-rata kelas
			%		%	
IV A	23	5	21.74	18	78.26	60,5
IV B	23	6	25	17	75	62,7

Mengatasi hal tersebut, oleh karena itu latar belakang diatas maka peneliti ingin mengetahui **PENGARUH METODE DEMOSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) KELAS IV SD NEGERI 17 REJANG LEBONG.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga peserta didik bosan dan jenuh.
2. Guru belum menggunakan metode demonstrasi untuk materi kolase, montase, aplikasi, dan mozaik pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SDN 17 Rejang Lebong.
3. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SDN 17 Rejang Lebong

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas, penelitian ini menemui kendala dalam proses penelitian terkait waktu, energi, dan keterampilan. Berikut adalah keterbatasan penelitian ini:

1. Mendukung kegiatan pendidikan dengan kolase anorganik. Menggunakan bahan-bahan anorganik dari lingkungan dan menempelkannya pada pola yang telah dibuat, kolase anorganik merupakan teknik seni rupa yang menghasilkan karya seni. Kegiatan kolase dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dengan membiarkan mereka bereksperimen dengan berbagai bahan, ide, dan metode untuk membuat kolase orisinal.
2. Akibat kurangnya pemahaman materi pelajaran, hasil belajar siswa masih rendah. Informasi dari penilaian hasil belajar dapat digunakan untuk

meningkatkan mutu dan proses pembelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran aktif dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang menggunakan metode demonstrasi dan konvensional ?
2. Apakah terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong ?
3. Seberapa besar pengaruh metode demonstrasi dibandingkan konvensional terhadap hasil belajar siswa ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji:

1. Bagaimana hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang menggunakan metode demonstrasi dan konvensional ?

2. Apakah terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong?
3. Seberapa besar pengaruh metode demonstrasi dibandingkan konvensional terhadap hasil belajar siswa ?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
  - a. Memberikan saran di bidang pendidikan, terutama terkait media dan tujuan pembelajaran, kepada para pendidik dan calon pendidik.
  - b. Menggunakan model pembelajaran tradisional untuk mata pelajaran lain, untuk membantu sekolah mengembangkan pemanfaatan kolase anorganik untuk Seni, Budaya, dan Kerajinan (SBdP) bagi siswa kelas empat di SD Negeri 17 Rejang Lebong.
2. Manfaat Secara Praktis
  - a. Dapat digunakan sebagai referensi bagi studi kasus yang sejenis yang melibatkan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong.
  - b. Masukan bagi penelitian yang lain bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Metode Demonstrasi**

###### **a. Pengertian Metode Demonsrasi**

Metode demonstrasi mengacu pada metode untuk memperjelas pemahaman menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan demonstrasi).<sup>1</sup> Metode demonstrasi mengacu pada metode pengajaran untuk memperjelas pemahaman menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan demonstrasi) atau tunjukkan kepada siswa cara melaksanakan dan mengintegrasikan proses manufaktur tertentu. Oleh karena itu, eksperimen mencakup melakukan eksperimen atau latihan langsung, atau melalui penelitian dan observasi yang cermat.

Metode demonstrasi dalam pelaksanaannya dapat digunakan terutama untuk penyampaian bahan ajar mata Pelajaran SBdP, misalnya cara membuat kolase yang berkualitas dan benar. Karena kata "demonstrasi" muncul dari "Demonstras artinya Tunjukkan" (digunakan untuk mendemonstrasikan atau memperhatikan). Metode demonstrasi mempunyai manfaat penting bagi peserta didik agar karakteristik metode demonstrasi pada dasarnya Untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa tentang pengembangan disiplin ilmu tertentu. Menerapkan

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2019), hlm. 152.

metode demonstrasi guru, yang menjadi model, tetapi dapat mendemonstrasikan topik atas nama konsultan. Tujuan Majid Abdul adalah untuk mempelajari materi agar siswa dapat memahaminya.<sup>2</sup>

#### **b. Tujuan Metode Demonstrasi**

Tujuan menggunakan metode demonstrasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) yang diharapkan peneliti adalah peserta didik menjadi lebih paham dalam penyampaian guru dan pembelajaran menjadi efektif. Namun tidak hanya itu, tujuan dasar belajar mengajar dengan metode demonstrasi sejalan dengan filosofi pendidikan.

Untuk mencapai tujuan-tujuan pokok kegiatan belajar mengajar tentang materi kolase seorang guru tetap memegang peranan yang sangat penting dalam mengontrol reaksi dan respon peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Jadi tugas guru yang terpenting adalah membangun motivasi pelajaran terhadap hal apa yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam proses kolase, serta keaktifan dalam pembelajaran berlangsung dalam pengerjaan kolase menggunakan metode demonstrasi.

#### **c. Langkah Pembelajaran Metode Demonstrasi**

Dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang baik menggunakan metode demonstrasi, guru harus mempunyai perencanaan

---

<sup>2</sup> Wahyu B.S, Nurhasanah, "*penggunaan metode demonstrasi dan media audi visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS*", Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, Agustus 2018, him. 151-158.

dan persiapan yang matang. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan siswa akan melakukan kegiatan belajar yang diharapkan.

a). Langkah Persiapan

Ada beberapa prosedur yang harus ditempuh pada langkah persiapan ini, adalah:

- 1) Rumuskan apa tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi berakhir.
- 2) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- 3) Lakukan terlebih dahulu uji coba demonstrasi.

b). Langkah Pelaksanaan

Beberapa langkah untuk menerapkan metode demonstrasi, seperti yang diusulkan oleh Andayan dan Suyatno adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mentransfer kemampuan yang telah dicapai (tujuan pembelajaran khusus atau TPK).
- 2) Guru memiliki pemahaman tentang materi yang akan disajikan.
- 3) Siapkan bahan atau alat yang diperlukan, dan tugasi satu atau lebih siswa untuk memperagakan semua adegan yang telah disiapkan.

#### **d. Kelebihan Metode Demonstrasi**

Dari segi peserta didik, metode demonstrasi akan membuat peserta didik lebih fokus kepada titik berat yang dianggap pentingnya bagi guru dalam pembelajaran, sedangkan dari segi guru, dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran. Metode demonstrasi mampu menghilangkan kejenuhan, bagi peserta didik maupun guru. Secara rinci, kelebihan metode demonstrasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a). Perhatian siswa dapat difokuskan pada aksen yang penting bagi guru.
- b). Melalui observasi dan eksperimen, siswa akan secara aktif berpartisipasi dalam proses tertentu, dan siswa akan memperoleh pengalaman praktis, dan biaya praktis ini bersifat jangka panjang.
- c). Hindari pengajaran lisan ketika siswa tidak dapat memahami dan memahami apa yang dikatakan (diucapkan dengan baik tetapi tidak memahami artinya) atau membaca bias.
- d). Dibandingkan membaca buku bacaan sederhana dapat mengurangi kesalahan karena peserta didik memiliki pemahaman yang jelas terhadap hasil observasi langsung.
- e). Menyaksikan peragaan dapat menjawab beberapa pertanyaan yang menggugah pertanyaan siswa.

**e. Kelemahan Metode Demonstrasi**

Terdapat beberapa kelemahan dalam metode pembelajaran demonstrasi diantaranya sebagai berikut:<sup>3</sup>

- a). Presentasi membutuhkan waktu dan persiapan yang matang serta dapat menyita waktu.
- b). Mendemonstrasikan implementasinya membutuhkan banyak uang dan tenaga, yang banyak (bila menggunakan alat yang mahal).
- c). Tidak semua yang bisa dibuktikan di kelas. Misalnya, ini mungkin terjadi jika alat peraga berukuran besar atau berat, atau terletak jauh. Misalnya dalam bidang agama, masalah tauhid atau keyakinan sulit diselesaikan dengan metode ini. Karena masalah kepercayaan itu abstrak dan tidak bisa divisualisasikan.
- d). Demonstrasi tidak akan efektif, siswa tidak berpartisipasi aktif, dan suasananya sangat bising. Selain faktor-faktor yang perlu diperhatikan saat menggunakan metode demonstrasi dalam mengajar, ada juga beberapa metode demonstrasi efektif yang direncanakan, diantaranya:
  - 1) Tetapkan tujuan yang jelas untuk keterampilan atau tindakan yang akan dicapai

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2014.

- 2) Tentukan garis besar dari langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan (jika Anda pulih, silakan coba terlebih dahulu dan kemudian peragakan di depan kelas)
- 3) Pertimbangkan waktu yang diperlukan, termasuk waktu bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan, memberikan komentar, menarik kesimpulan dan membuat catatan yang diperlukan.
- 4) Saat peragaan, kami akan mengajukan pertanyaan, apakah siswa mendengar informasinya dan apakah instrumen terpasang dengan benar dan masih banyak lagi.

## **2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya**

### **a. Pengertian Seni Budaya**

Kata "seni" berasal dari kata Sanskerta "sani" yang berarti "pemujaan", "pelayanan", "hadiah", "permintaan", atau "pencarian" secara jujur dan penuh hormat. Pencerahan jiwa manusia melalui medium artistik dalam bentuk karya seni inilah yang menciptakan keindahan dan kegembiraan. Kata Sanskerta "budhayah", yang berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan pikiran dan intelek manusia, merupakan asal kata budaya. Kata ini berasal dari gabungan kata "budi" dan "daya", yang berarti perasaan, cinta, dan niat.

Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa seni budaya merupakan hasil keindahan dan cipta rasa manusia yang dapat menggerakkan jiwa serta menjadi sarana pendidikan budi pekerti.<sup>4</sup> Koentjaraningrat mengemukakan bahwa seni budaya adalah bagian dari kebudayaan, yakni sistem gagasan, tindakan, serta hasil karya manusia yang dijadikan milik melalui proses belajar, termasuk di dalamnya seni sebagai ekspresi nilai budaya.<sup>5</sup> Sedangkan Soedarso menyatakan bahwa seni budaya adalah perwujudan pengalaman estetik manusia yang dituangkan dalam bentuk karya seni dan menjadi bagian dari kebudayaan yang diwariskan serta dipelajari dalam masyarakat.<sup>6</sup>

Berdasarkan dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seni budaya adalah ekspresi cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwujudkan dalam karya seni, memiliki nilai estetik, diwariskan melalui proses belajar, serta berfungsi sebagai sarana pendidikan dan pengembangan nilai kehidupan dalam masyarakat.

## **b. Prakarya**

Prakarya adalah suatu kegiatan yang melibatkan proses kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu produk atau karya

---

<sup>4</sup> Ki Hajar Dewantara, *Kebudayaan* (Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa, 1967), hlm. 23.

<sup>5</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 180.

<sup>6</sup> Soedarso, *Tinjauan Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 2006), hlm. 12.

yang memiliki nilai guna dan estetika. Prakarya dapat meliputi berbagai bidang, seperti kerajinan, desain, teknologi, dan lain-lain. Dalam konteks pendidikan, prakarya adalah suatu mata pelajaran yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan dan kemampuan siswa dalam menciptakan suatu produk atau karya yang memiliki nilai guna dan estetika.

Sudarma berpendapat bahwa prakarya adalah kegiatan keterampilan yang menekankan pada proses menghasilkan suatu karya dengan menggunakan tangan (*hand skill*) dan kreativitas individu.<sup>7</sup> Soedarsono mendefinisikan Prakarya adalah kegiatan yang melibatkan proses kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu produk atau karya yang memiliki nilai-nilai keindahan dan kebenaran. Sedangkan Koentjaraningrat menyatakan bahwa Prakarya adalah kegiatan yang melibatkan proses kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu produk atau karya yang memiliki nilai-nilai budaya dan estetika yang tinggi, serta dapat mempengaruhi jiwa dan rasa manusia.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prakarya adalah kegiatan yang melibatkan proses kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu produk atau karya yang memiliki nilai-nilai keindahan, kebenaran, budaya, dan estetika yang tinggi. Prakarya dapat mempengaruhi jiwa dan rasa manusia, serta dapat

---

<sup>7</sup> Sudarma, *Keterampilan Prakarya untuk Sekolah Dasar* (Bandung: Yrama Widya, 2014), hlm. 7.

digunakan untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan manusia.

### c. Pengertian Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Bagus menyatakan bahwa semua bentuk keindahan ciptaan manusia adalah seni. Dalam filsafat estetika, keindahan ini adalah keindahan hakiki. Seni yang diciptakan merupakan manifestasi pengalaman dan gagasan manusia yang dikomunikasikan kepada orang lain melalui media yang menyenangkan dan memiliki kualitas, makna, serta nilai estetika. Seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni kerajinan tangan semuanya termasuk dalam Pendidikan Seni, Budaya, dan Prakarya (SBDP). Keterampilan prakarya ditekankan dalam pendidikan sekolah dasar. Menurut Ki Hajar Dewantara, karena pendidikan bersifat multibahasa, multifaset, dan multikultural, pendidikan seni, budaya, dan prakarya merupakan salah satu penentu dalam pengembangan kepribadian siswa.<sup>8</sup>

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan seni sebagai segala hasil karya manusia yang indah hakikatnya dan bersumber dari jiwa untuk menggerakkan jiwa manusia. Di sisi lain, Rondhi berpendapat bahwa seni merupakan komponen peradaban yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan estetika individu atau masyarakat.

---

<sup>8</sup> Dewi et al., "Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) I Kelas IV Sekolah Dasar Kartini.": 334

Terdapat kemiripan antara kedua klaim ini: keindahan dan manusia terhubung dengan seni. Masyarakat tempat manusia hidup memiliki budaya. Budaya adalah hasil ciptaan manusia yang diwariskan melalui pendidikan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Menurut Read, perkembangan jiwa seseorang dapat sangat dipengaruhi oleh pengalaman estetika yang ditawarkan oleh pendidikan seni sebagai media pengajaran. Akibatnya, alih-alih menjadi kurikulum sosial yang menekankan hasil konkret, kurikulum pendidikan seni merupakan kurikulum kemanusiaan yang menempatkan prioritas lebih tinggi pada pengembangan manusia. Memberikan "pengalaman estetika" kepada siswa adalah inti dari pendidikan seni. Pengalaman mengenali nilai keindahan, terlepas dari bagaimana keindahan itu dilihat, dikenal sebagai pengalaman estetika. Apresiasi dan produksi adalah dua tindakan yang saling berkaitan erat yang memberikan pengalaman estetika.<sup>9</sup>

Seni rupa, seni budaya, tari, musik, dan teater semuanya termasuk dalam seni, budaya, dan kerajinan (SBDP). Tujuan pengajaran seni, budaya, dan kerajinan (SBDP) di sekolah dasar umumnya adalah untuk mengembangkan kepekaan artistik dan estetika, yang dapat membentuk sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan intelektual terhadap semua anak. Salah satu cara paling sederhana

---

<sup>9</sup> Pranoto: 7.

untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi adalah melalui pendidikan seni, yang meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dan mendorong mereka untuk menjaga, melindungi, dan memperbaikinya. Salah satu keuntungan pendidikan seni adalah membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan memungkinkan mereka terlibat dalam kegiatan kreatif dan estetis. Mata pelajaran lain tidak dapat mempersiapkan siswa untuk peran ini; hanya pendidikan seni yang dapat melakukannya.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kesenian merupakan bentuk keindahan yang diciptakan manusia dan menjadi manifestasi dari pemikiran serta pengalaman yang disampaikan kepada orang lain. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) penting dalam pembentukan kepribadian karena mengajarkan apresiasi dan kreasi seni, serta memberikan pengalaman estetik yang mendalam bagi peserta didik. Dengan demikian, pendidikan seni memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan potensi peserta didik.

#### **d. Fungsi Pembelajaran SBdP**

Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya di SD memiliki fungsi untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Di sekolah dasar, pengajaran seni dan

---

<sup>10</sup> Sari and Dkk, "*Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara*." : 132.

budaya mendorong perkembangan intelektual, fisik, dan estetika anak. Karena pembelajaran seni dan budaya menuntut siswa untuk bergerak, hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik, yang bermanfaat bagi perkembangan mereka secara keseluruhan. Penerapan pendidikan seni dan budaya yang konsisten akan meningkatkan keterampilan motorik siswa.

Kreativitas dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus mereka. Kemampuan anak untuk melompat, berjalan, memanjat, berlari, menangkap, dan menendang bola merupakan indikasi keterampilan motorik kasar mereka setelah mengikuti pembelajaran seni dan budaya. Siswa akan dapat bergerak lebih mudah saat melakukan tugas-tugas rutin. Setelah mengikuti pembelajaran tari, kemampuan siswa untuk melakukan tugas-tugas yang membutuhkan jari-jari mereka menunjukkan keterampilan motorik halus mereka.<sup>11</sup>

#### e. Tujuan Pembelajaran SBdP

Tujuan pendidikan seni budaya di tingkat sekolah dasar, menurut Peraturan Menteri No. 57 Tahun 2014, adalah menumbuhkan kesadaran umum tentang seni atau keindahan dalam ranah konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, dan tujuan psikologis-edukatif untuk mengembangkan kepribadian siswa secara positif dan membantu masyarakat lebih memahami budaya sebagai salah

---

<sup>11</sup> Atik Nurhayat,dkk, “Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam pengembangan kemampuan motoric siswa di sds islam harapan ibu school”, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,vol 2,no.3 (2020),433.

satu tujuan pendidikan. Kreativitas guru sangat penting dalam konteks ini karena diasumsikan bahwa tujuan pendidikan seni budaya hanya dapat tercapai jika mereka memiliki persepsi dan kemahiran yang positif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa guru yang inovatif dalam manajemen kelas maupun proses pembelajaran Seni Budaya itu sendiri mampu mencapai tujuan pendidikan Seni Budaya di sekolah dasar. Mengembangkan pengalaman estetis memberi siswa rasa kepekaan dan kepedulian terhadap keindahan, memungkinkan mereka menerima rangsangan eksternal dengan mudah dan hati-hati, serta memungkinkan hati nurani mereka tersentuh dengan mudah, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan manusia yang peka. Orang yang bereaksi cepat terhadap berbagai hal dan terinspirasi untuk segera bertindak mendorong perkembangan empati dan welas asih terhadap setiap orang dan segala sesuatu yang terjadi di lingkungan mereka.<sup>12</sup>

**f. Indikator Seni Budaya dan Prakarya**

Indikator Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang diberikan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan proses, yang bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami, mengapresiasi, dan menciptakan karya seni. Indikator-indikator ini mencakup pemahaman tentang berbagai jenis seni budaya, konsep

---

<sup>12</sup> Pranoto, *Seni Budaya Dan Keterampilan Pedoman Guru Sekolah Dasar* :7-8

dasar seni, pengembangan keterampilan seni, apresiasi karya seni, penghargaan terhadap keberagaman budaya, pengembangan kreativitas, dan kemampuan kritis dalam menganalisis karya seni.

Indikator SBDP dapat diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

a) Aspek pengetahuan

1) Menenal berbagai jenis seni budaya

Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai bentuk seni seperti musik, tari, teater, seni rupa, dan seni kerajinan.

2) Mengerti konsep dasar seni budaya

Siswa dapat menjelaskan konsep-konsep seperti estetika, kreativitas, dan ekspresi diri dalam seni.

b) Aspek keterampilan

1) Mengembangkan keterampilan seni

Siswa dapat mengembangkan keterampilan praktis seperti menggambar, melukis, bermain alat musik, menari, atau menciptakan karya kerajinan.

2) Mengapresiasi karya seni

Siswa dapat menganalisis dan menafsirkan makna karya seni, serta mengevaluasi kualitas karya tersebut.

c) Aspek sikap

1) Menghargai keberagaman budaya

Siswa dapat memahami dan menghargai keberagaman budaya lokal, nasional, dan global.

2) Mengembangkan kreativitas

Siswa dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan menciptakan karya seni yang inovatif.

d) Aspek proses

1) Menggunakan proses kreatif

Siswa dapat menggunakan proses kreatif dalam menciptakan karya seni, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

2) Mengembangkan kemampuan kritis

Siswa dapat menganalisis karya seni dengan berpikir kritis, serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan karya tersebut.

Indikator SBDP ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami, menghargai, dan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan proses yang terkait dengan seni budaya dan prakarya. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka secara holistik, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap).

### 3. Kolase Anorganik

#### a. Pengertian Kolase Anorganik

Kata kolase berasal dari kata Prancis "collage", yang berarti menempel. Semua metode ini—menempelkan kertas atau bahan lain dan menggabungkannya dengan cat dan sapuan kuas—digunakan dalam seni lukis. Karya seni ini kemudian disebut kolase. Istilah Prancis "coller", yang berarti merekatkan, dan kata Inggris "collage" merupakan asal mula kata kolase. Proses pembuatan karya seni melibatkan perekatan atau penempelan fragmen-fragmen benda lama atau bahan limbah. Seni kolase merupakan perluasan dari seni lukis. Para pelukis sering kali memasukkan benda-benda seperti koran, kayu, atau kain ke dalam karya mereka di awal abad ke-20. Meskipun demikian, kolase dan seni lukis sangat berbeda satu sama lain.<sup>13</sup>

Bahan anorganik berasal dari operasi industri atau sumber daya alam tak terbarukan seperti mineral dan minyak bumi. Beberapa bahan ini, seperti logam dan plastik, tidak ditemukan di alam. Beberapa bahan anorganik terurai dalam jangka waktu yang sangat lama, sementara yang lain tidak dapat terurai sepenuhnya oleh alam. Istilah "anorganik" mengacu pada segala sesuatu yang terbuat dari bahan non-biologis, seperti barang sintetis atau produk akhir dari pemrosesan material tambang teknis. Sampah yang

---

<sup>13</sup> Rizky Fadila, Fitriani. "Pengaruh Media Kolase Berbasis Metode Montessori Terhadap Peningkatan Motorik Halus Peserta Didik di Kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin." (2023).

dihasilkan dari bahan non-biologis yang tidak dapat terurai oleh alam dikenal sebagai sampah anorganik. Sampah ini bisa jadi merupakan hasil dari prosedur teknologi yang digunakan untuk menangani sumber daya alam atau material tambang, atau bisa juga berupa barang sintetis. Kaleng, kain perca, botol plastik, dan kantong plastik adalah beberapa contohnya.<sup>14</sup>

Penggunaan berbagai media yang dapat digunakan dalam seni rupa dikenal sebagai media kolase anorganik. Siswa dapat belajar dan memperkuat keterampilan mereka melalui berbagai latihan meremas, melipat, merobek, menempel, dan memotong dengan Media Kolase Anorganik. Siswa dapat mengoleskan lem dan bahan lainnya dengan jari mereka. Elemen ornamen merupakan komponen terpenting dari media kolase anorganik. Untuk membuat media kolase anorganik, potongan-potongan yang terdiri dari beberapa objek digabungkan menggunakan prosedur pemotongan dan perekatan yang bertujuan untuk menyatukan bahan-bahan kolase.<sup>15</sup>

Sumanto mengklaim bahwa kata "*collage*" dalam bahasa Inggris berasal dari kata kerja "*coller*" yang berarti melekat. Kolase, di sisi lain, adalah aplikasi kreatif yang dibuat dengan

---

<sup>14</sup> Marliani, Novi. "Pemanfaatan limbah rumah tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 4.2* (2015).

<sup>15</sup> Fery, Ramadhani. *Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas Iv*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2022.

menempelkan material tertentu pada proses melukis. Kolase, menurut Sri Verayanti dan Syakir Muharrar, adalah proses menempelkan beberapa komponen ke dalam satu bingkai untuk menciptakan karya seni baru. Oleh karena itu, kolase adalah bentuk seni rupa yang dibuat dengan menempelkan berbagai jenis material ke dalam satu komposisi yang harmonis untuk menciptakan keseluruhan yang kohesif. Kolase, menurut Robins, adalah teknik menempelkan pola atau gambar ke latar belakang menggunakan berbagai material, seperti kain dan kertas.<sup>16</sup>

Menurut sudut pandang yang disebutkan di atas, kolase adalah proses menyusun berbagai bahan—baik yang terbuat dari kertas, plastik, atau bahan lainnya—yang direkatkan pada permukaan kertas untuk menciptakan gambar.

#### **b. Jenis-jenis Teknik Kolase**

##### a) Menerapkan kolase

Dengan teknik kolase tempel, elemen-elemen direkatkan langsung ke pola yang sudah ada untuk menciptakan kolase. Kolase ini dibuat menggunakan benda-benda non-serbuk seperti korek api, kertas, ranting pohon kering, biji-bijian, dan sebagainya.

##### b) Menambahkan sedikit kolase

---

<sup>16</sup> Primayana, Kadek Hengki. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini." *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya* 4.1 (2020): 91-100.

Dalam kolase ini, elemen-elemen ditaburkan di atas pola yang telah dilapisi lem. Serbuk gergaji, ampas kelapa, dan bahan-bahan bubuk halus lainnya digunakan untuk membuat kolase taburan.<sup>17</sup>

Aktivitas kolase dapat berupa proses menempel atau menyebar, tergantung pada deskripsinya. Metode ini melibatkan penyelesaian komponen atau bahan kolase untuk menciptakan karya seni yang memukau dan memikat.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Kolase Anorganik**

#### **a) Kelebihan Kolase Anorganik**

Kelebihan menggunakan kolase anorganik dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kertas bekas dan bahan-bahan lain yang mudah didapat digunakan dalam kolase anorganik.
- 2) Selain memberikan hiburan bagi siswa, bahan kolase anorganik dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Kolase anorganik digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau media untuk mencapai tujuan pendidikan yang luas.
- 3) Dengan memungkinkan siswa bereksperimen dengan konsep, bahan, dan proses baru untuk menghasilkan kolase asli, penggunaan kolase

---

<sup>17</sup> Khaira, Asmau. "Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk It Azkia."

anorganik di kelas dapat merangsang kreativitas siswa dan meningkatkan pengalaman belajar.

Dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dapat mengasah kemampuan inventif dan kreatif mereka.

- b) Potensi lingkungan untuk media kolase anorganik berfungsi sebagai dasar untuk konsep-konsep praktis. Kolase anorganik dapat dibuat dari berbagai jenis bahan.
- c) Siswa dapat melatih koordinasi tangan-mata dan konsentrasi saat menempel dengan bereksperimen menggunakan bahan kolase anorganik. Untuk mendorong perkembangan otak, sinkronisasi ini diperlukan.
- d) Memecahkan masalah: Siswa harus mencari tahu cara membuat kolase anorganik. Namun, ini hanyalah sebuah permainan. Keterampilan pemecahan masalah siswa dapat diperkuat dan dilatih melalui tantangan semacam ini.
- e) Jika siswa mampu menyelesaikannya, kepercayaan diri mereka akan tumbuh.
- f) Karena media bersifat konkret dan lebih menarik daripada ceramah, guru dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai rencana..<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Rully Randhansya, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2010), 30.

Menurut Asmaul, terdapat beberapa kelebihan yang didapatkan dalam melakukan kegiatan membentuk dengan kegiatan kolase, diantaranya:

- a) Keterampilan kolase tidak cepat membosankan bagi anak-anak karena menarik dan cukup sederhana.
- b) Latihan kolase membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, yang dapat digunakan untuk instruksi menulis awal.
- c) Ketepatan dan fokus anak-anak ditingkatkan dengan menempelkan lem.<sup>19</sup>

Kelebihan menggunakan kolase dalam pembelajaran menurut Dwihidayat dan Kustiawan diantaranya sebagai berikut:

- a) Proyek kolase anorganik memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapat, termasuk sisa kertas atau sampah lainnya.
- b) Selain memberikan hiburan bagi siswa, kegiatan kolase anorganik dapat membantu memperkaya materi yang sedang dipelajari.
- c) Pembelajaran melalui teknik kolase anorganik berfungsi sebagai alat atau media untuk mencapai tujuan pendidikan yang luas.

---

<sup>19</sup> Khaira, Asmaul. *Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di TK IT Azkia Cadek Aceh Besar*. Diss. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.

- d) Kreativitas siswa didorong dan pembelajaran tidak membosankan dengan menggunakan teknik kolase anorganik. Hal ini menginspirasi anak-anak untuk membuat kolase orisinal dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang menarik untuk mengeksplorasi konsep-konsep imajinatif.
- e) Dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, siswa dapat berkembang menjadi individu yang berbakat, imajinatif, dan kreatif.
- f) Konsep kepraktisan, yang didasarkan pada kapasitas lingkungan untuk kolase, membentuk dasar kegiatan kolase anorganik. Proyek kolase dapat menggunakan bahan apa pun asalkan disusun dengan cara yang menarik secara visual dan khas.
- g) Siswa dapat melatih koordinasi tangan-mata dan perhatian mereka saat menempel melalui latihan kolase anorganik. Perkembangan otak anak-anak sangat terstimulasi oleh koordinasi ini..<sup>20</sup>

Kelemahan kolase adalah memerlukan persiapan alat dan perlengkapan yang memadai karena membutuhkan beberapa gambar yang dihasilkan melalui proses merangkai kain, katun, kulit telur, kertas, atau media lain yang ditempelkan pada area gambar.

---

<sup>20</sup> Shalahuddin dan NelsaPutri Ayu, "Implementasi Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keativitas Mis Nurul Yaqin Sungai Duren". *Primary Education Journal*, 1 (3), Juni 2019, h. 4.

Kreativitas artistik anak-anak sangat dibutuhkan, begitu pula pemahaman guru melalui penggunaan bahan kolase anorganik, daya kognitif, daya serap, emosi, dan rasa keindahan. Sulit untuk mengubah bahan yang sudah ada menjadi bentuk kolase anorganik agar dapat menciptakan karya seni yang dapat diamati secara langsung dan menyampaikan gagasan tentang gambar atau bentuk yang ada dalam pikiran.

#### **d. Langkah-langkah dalam Pembuatan Kolase Anorganik**

Terdapat beberapa langkah dalam membuat kolase anorganik yaitu sebagai berikut:

- a) Merencanakan gambar yang akan dibuat.
- b) Menyediakan alat-alat / bahan.
- c) Mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan cara penggunaannya.
- d) Menempelkan pecahan bahan pada gambar dengan cara menjimpit dan diberi lem lalu tempelkan pada gambar.
- e) Menentukan letak bahan agar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikannya, sehingga hasil tempelannya tidak keluar garis.<sup>21</sup>

#### **e. Teknik Mengajar Menggunakan Kolase Anorganik**

Muslikhah mendefinisikan teknik sebagai metode atau pendekatan yang digunakan pendidik untuk memaksimalkan

---

<sup>21</sup> Ibid,31

pembelajaran. Dengan demikian, teknik dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan guru untuk menyajikan materi pendidikan tertentu kepada siswa. Metode yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Teknik demonstrasi adalah metode pengajaran di mana guru menggunakan contoh nyata atau simulasi dari suatu proses, keadaan, peristiwa, atau rangkaian kegiatan atau materi yang dipelajari, yang seringkali didukung oleh penjelasan lisan. Penerimaan siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih berkesan berkat teknik presentasi, yang membantu mereka menciptakan pemahaman yang menyeluruh dan akurat. Sepanjang kelas, siswa juga dapat menyaksikan dan berfokus pada apa yang didemonstrasikan.<sup>22</sup>

Siswa didorong untuk berkreasi dalam memahami informasi yang diberikan melalui penggunaan berbagai media yang relevan dengan topik. Langkah pertama dalam mengajar dengan teknik demonstratif dan media kolase anorganik adalah menggunakan media kolase untuk menyampaikan materi Seni, Budaya, dan Kerajinan (SBdP). Setelah itu, instruktur memberikan soal latihan kepada siswa terkait materi tersebut.

---

<sup>22</sup> Djamarah Bahri Syaiful, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hal 90.

#### **f. Indikator Penilaian Kolase Anorganik**

Kolase anorganik terdapat beberapa indikator penilaian yang dapat menjadi acuan dalam menilai suatu kolase, yaitu aspek penggunaan warna, aspek kebersihan, aspek kerapihan, aspek teknik, dan aspek waktu penyelesaian.<sup>23</sup>

- a) Penggunaan warna dalam kolase anorganik adalah proses memilih dan menggabungkan berbagai warna untuk menciptakan efek visual yang menarik. Warna yang dipilih harus saling melengkapi atau berkontraks untuk memperkuat desain. Pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan keseimbangan dan kedalaman visual.
- b) Kebersihan dalam membuat kolase anorganik berarti memastikan bahwa semua material ditempatkan dengan rapi dan tertata dengan baik. Ini mencakup penggunaan lem yang bersih dan tepat, tanpa ada noda serta memastikan bahwa hasil akhir kolase menciptakan tampilan visual yang menarik dan efektif.
- c) Kerapihan dalam membuat kolase anorganik mengacu pada cara material disusun dengan teliti dan teratur. Ini melibatkan pemilihan dan penempatan elemen secara presisi sehingga setiap bagian kolase saling melengkapi tanpa ketidakteraturan. Hasil akhirnya adalah terlihat bersih, terstruktur dan estetik dengan perhatian pada detail dalam pengaplikasian lem.

---

<sup>23</sup> Fijriah, Rijki. "Implementasi Bermain Kolase dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B Madrasah Ibtidaiyah." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)* 2.1 (2020).

- d) Teknik dalam membuat kolase anorganik mencakup pemilihan dan pemotongan material, penataan elemen-elemen tersebut secara visual menarik dan penggabungan dengan menggunakan lem untuk menempelkan material anorganik.
- e) Waktu penyelesaian dalam membuat kolase anorganik adalah durasi yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses pembuatan kolase, mulai dari perencanaan dan pemilihan material hingga penyusunan akhir dan penyelesaian. Efisiensi dalam waktu penyelesaian dapat mempengaruhi kualitas dan detail karya akhir.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian kolase menunjukkan bahwa kualitas karya kolase bergantung pada beberapa faktor utama, seperti kebersihan, kerapihan, ketepatan gambar, kesesuaian dengan tema, dan penggunaan bahan. Indikator-indikator ini memberikan panduan untuk mengevaluasi hasil kolase, baik dalam konteks lomba, pembelajaran, atau pembuatan karya seni individual.

#### **4. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP**

##### **a. Hasil Belajar**

##### **1) Pengertian Hasil Belajar**

Keterampilan atau bakat kognitif, emosional, dan psikomotorik spesifik yang diperoleh atau dikuasai siswa sebagai hasil keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar dikenal sebagai capaian pembelajaran. Perubahan perilaku siswa yang dihasilkan oleh

pembelajaran dikenal sebagai capaian pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan, modifikasi ini dilakukan pada proses belajar mengajar. Perubahan perilaku individu yang dihasilkan oleh proses pembelajaran tidak terjadi sekaligus; melainkan, setiap proses pembelajaran memengaruhi perubahan perilaku di berbagai ranah siswa, tergantung pada perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan.<sup>24</sup>

Pengertian hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dapat dilihat dari skor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu.<sup>25</sup> Namun, Tyler mengusulkan agar hasil pembelajaran didefinisikan sebagai "perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman belajar." Tyler menekankan bahwa pengalaman belajar seharusnya memungkinkan orang memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan bahwa hasil

---

<sup>24</sup> Darwati Yuli, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi Dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV MIS AL-MUTTAQIN Dusun Karang Sari Kec. Padang Tualang Kab. Langkat TA. 2016/2017', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2017), 1689-99.

<sup>25</sup> rizqa Oktavia Amari, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok" 2, no. 3 (2023): 31-41.

pembelajaran seharusnya dipandang dalam kerangka proses pembelajaran.<sup>26</sup>

Selain itu, menurut Hamdan & Khader, capaian pembelajaran berfungsi sebagai dasar untuk mengukur dan merangkum kinerja akademik siswa dan penting untuk menciptakan rencana pembelajaran yang lebih efisien yang sesuai dengan kurikulum dan metode evaluasi. Capaian pembelajaran, hasil akhir dari proses pembelajaran, dievaluasi untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari dan dicapai siswa.<sup>27</sup>

Berbagai definisi capaian pembelajaran telah diajukan oleh sejumlah pakar. Capaian pembelajaran, dengan demikian, dapat didefinisikan sebagai modifikasi pengetahuan, kemampuan, sikap, dan perilaku individu yang dihasilkan oleh peristiwa pembelajaran. Mendefinisikan capaian pembelajaran merupakan konsep yang rumit dan mempertimbangkan banyak aspek proses belajar mengajar. Keberhasilan program pendidikan dan evaluasi capaian pembelajaran yang tepat bergantung pada konsep capaian pembelajaran ini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, penting untuk memahami berbagai definisi capaian pembelajaran yang diajukan oleh para pakar.

---

<sup>26</sup> E Supiadi et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 9494-9505.

<sup>27</sup> Ricardo Ricardo and Rini Intansari Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017):79.

## 2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dari hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.<sup>28</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

### a) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

#### (1) Pertimbangan Terkait Kesehatan

Sehat berarti bebas dari penyakit dan memiliki kondisi fisik yang baik di seluruh tubuh. Kesehatan seseorang memengaruhi kemampuan belajarnya; kesehatan adalah keadaan atau status kesehatan. Jika kesehatan seseorang terganggu, hal itu akan mengganggu kemampuan belajarnya. Mereka juga akan menjadi kurang tertarik dan mudah lelah.

#### (2) Unsur Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk fokus dan mengingat tugas-tugas tertentu. Pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat. Karena tidak menarik, siswa tidak akan

---

<sup>28</sup> Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "*Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2019, 659.

belajar sebanyak yang mereka bisa jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat mereka..

(a) Motivasi

Sasaran yang ingin dicapai berkaitan langsung dengan motivasi. Sasaran yang disadari maupun tidak disadari dapat ditetapkan, tetapi tindakan diperlukan untuk mencapainya. Motivasi sendiri merupakan pendorong untuk aktivitas tersebut.

(b) Kemampuan

Kemampuan untuk belajar adalah bakat. Belajar dan berlatih adalah satu-satunya cara untuk menjadikan bakat ini sebagai keterampilan sejati. Dengan demikian, jelas bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh bakat. Hasil belajar siswa akan lebih baik jika materi yang diajarkan sesuai dengan kelebihannya karena mereka akan senang belajar dan pasti akan lebih fokus pada pelajarannya..

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

(1) Faktor-faktor yang Berkaitan dengan Keluarga

Siswa akan dipengaruhi oleh keluarga mereka dalam berbagai cara, termasuk cara orang tua mengajar, dinamika dalam keluarga, lingkungan di rumah, dan status keuangan keluarga.

## (2) Faktor-faktor yang Berkaitan dengan Sekolah

Kurikulum, hubungan siswa-guru dan siswa-siswa, disiplin dan jam sekolah, standar pembelajaran, teknik pembelajaran, pekerjaan rumah, dan kondisi bangunan merupakan beberapa elemen sekolah yang memengaruhi pembelajaran..

## (3) Faktor masyarakat

Karena siswa hadir di tengah masyarakat, hal ini berdampak besar pada pembelajaran mereka. Kehidupan sosial di sekitar mereka, tekanan dari teman sebaya, dan keterlibatan masyarakat, semuanya berdampak pada pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti faktor kesehatan, minat, bakat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

## **3) Indikator Hasil Belajar**

Indikator adalah alat yang digunakan untuk mengukur perubahan dalam suatu aktivitas atau kejadian. Indikator diperlukan untuk mengukur tingkat kemajuan belajar siswa dan untuk mengukur capaian pembelajaran.

Capaian pembelajaran siswa diukur menggunakan berbagai penanda. Pembagian capaian pembelajaran Bloom ke dalam tiga ranah—kognitif, emosional, dan psikomotorik—merupakan sudut pandang yang paling diterima secara luas.

Para ahli telah memberikan berbagai penjelasan tambahan tentang teori Bloom. Misalnya, Moore menguraikan tiga domain indikator hasil belajar, yaitu:

- a) Pengetahuan, pemahaman, penerapan, penilaian, produksi, dan evaluasi semuanya termasuk dalam ranah kognitif .
- b) Ranah Afektif, yang meliputi penentuan, penerimaan, dan respons nilai.
- c) Ranah psikomotor, yang meliputi gerak ordinaif, kreatif, umum, dan fundamental.,

Sejalan dengan pendapat yang telah dikemukakan diatas adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe dan Graham yaitu:

- a) Ranah Kognitif berkaitan dengan bagaimana instruksi dan penyampaian informasi membantu siswa memperoleh pengetahuan akademis.
- b) Sikap, nilai, dan keyakinan berkaitan dengan Ranah Afektif dan penting dalam mengubah perilaku.

c) Ranah Psikomotor berkaitan dengan pengembangan diri dan keterampilan, yang digunakan dalam kinerja dan praktik keterampilan untuk mencapai penguasaan keterampilan..<sup>29</sup>

Rasional yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik merupakan indikator hasil belajar. Tingkat kompetensi siswa selama kegiatan pembelajaran dinilai menggunakan ketiga ranah ini. Meskipun ranah kognitif merupakan ranah umum yang menjadi fokus guru dalam menilai hasil belajar, hasil belajar juga memperhitungkan perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik (afektif) dan memiliki keterampilan yang memadai (psikomotorik).

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan karya kolase anorganik untuk pokok bahasan seni budaya dan prakarya (SBdP) pada mata pelajaran tematik terpadu diantaranya:

1. Penelitian Annisa Nur (2015) dengan judul pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus anak ke Lompok B di Tk Al-Azhar 7 Natar Lampung selatan Tahun Pelajaran 2015/2016. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 7 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

---

<sup>29</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan kolase memengaruhi kemampuan motorik halus anak. Metodologi penelitian yang digunakan adalah studi pra-eksperimen dengan desain pretes-postes satu kelompok. Metode yang digunakan adalah sampel jenuh. Observasi digunakan dalam proses pengumpulan data. Uji Wilcoxon digunakan dalam analisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak-anak dipengaruhi oleh permainan kolase. Keterampilan motorik halus yang lebih baik pada siswa Kelompok B di TK Al-Azhar 7 Natar di Kabupaten Lampung Selatan menjadi buktinya. Fakta bahwa kedua studi tersebut mengamati potongan kolase anorganik merupakan kesamaan di antara keduanya; meskipun demikian, waktu, tempat, objek penelitian, pengolahan data, dan teknik penelitian yang digunakan semuanya berbeda

2. Pada tahun ajaran 2013–2014, Siti Robiah Adawiyyah melakukan penelitian lanjutan berjudul "Pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan dengan Pendekatan Saintifik di Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo, Yogyakarta." Tujuan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan saintifik untuk memahami dan mengkarakterisasi pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (Kolase) di Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo, Yogyakarta, pada tahun ajaran 2013–2014.

Strategi deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data verbal dan perilaku. Subjek penelitian adalah guru dan siswa Kelas IV

A yang mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan. Teknik pengumpulan data meliputi pencatatan, wawancara, dan observasi. Triangulasi dan observasi cermat digunakan untuk memverifikasi kebenaran data. Metode analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian, Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo telah mengadopsi kurikulum Seni, Budaya, dan Kerajinan sejak tahun 2013.

Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran mencakup komunikasi, eksperimen, penalaran, bertanya, dan observasi. Rencana pembelajaran guru mencakup ide dan materi pembelajaran, seperti gambar. Pemerintah pusat menyediakan silabus. Siswa menyiapkan peralatan dan perlengkapan untuk praktik. Pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah telah berhasil diterapkan. Selain meningkatkan rasa percaya diri, siswa menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan kreatif dalam berkarya. Konsep kolase yang diajarkan adalah "Mimpiku". Kolase dibagi menjadi tiga kategori: kurang terampil, terampil, dan sangat terampil. Setiap siswa memenuhi KKM (Kriteria Kompetensi Minimal) 75.

Kolase anorganik merupakan subjek dari kedua penelitian sebelumnya, yang membedakannya dalam hal waktu, tempat, objek penelitian, pengolahan data, dan teknik penelitian.

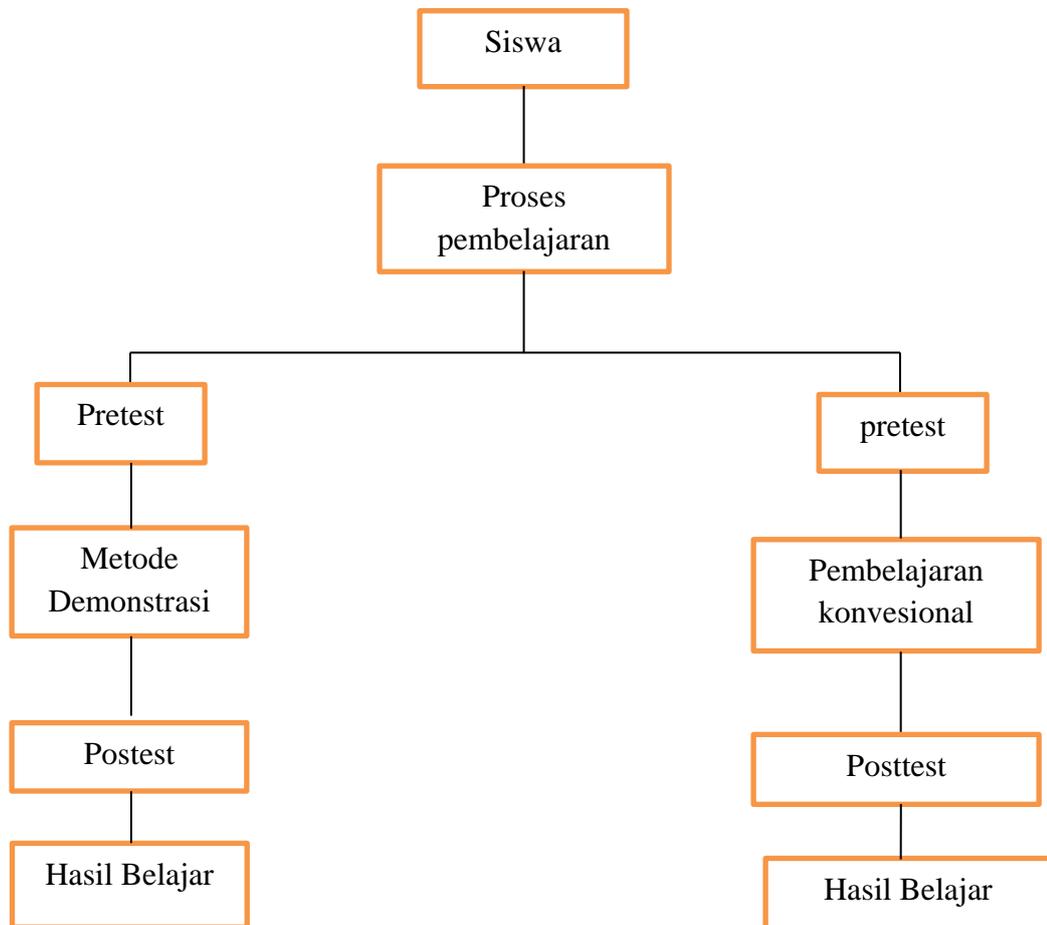
3. Penelitian terdahulu oleh Ridwan (2015) berjudul "Pembelajaran Seni Musik Tematik sebagai Implementasi Kurikulum 2013" berupaya mengkaji implementasi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dianggap sebagai

kurikulum modern yang mampu menangani isu-isu terkini, seperti persaingan internasional. Kurikulum 2013 sangat menekankan perubahan perilaku atau faktor afektif, dan kompetensi yang harus dicapai seimbang antara pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Artikel ini membahas implementasi Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Seni, Budaya, dan Keterampilan (SBK) serta pendekatan pengajaran yang komprehensif dan menghibur. Data dikumpulkan melalui wawancara, tinjauan pustaka, tinjauan elektronik (daring) dari berbagai sumber, dan pengalaman empiris peneliti sendiri menggunakan pendekatan dan metodologi kualitatif. Temuan menunjukkan bahwa pendidikan seni musik berbasis tematik dapat diimplementasikan dengan Kurikulum 2013 jika digunakan dengan tepat. Karya kolase anorganik merupakan subjek dari kedua penelitian sebelumnya, yang mana keduanya dapat dibandingkan. Namun, penelitian ini berbeda dalam hal waktu, lokasi, objek, analisis data, dan metodologi.

### **C. Kerangka pikir**

Kolase anorganik merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan Seni, Budaya, dan Kerajinan (SBdP). Kolase anorganik merupakan media visual. Kolase anorganik berperan sebagai media, atau perantara, yang melaluinya informasi digunakan dan diserap secara visual.

Seperti yang ditunjukkan di sini, penggunaan kolase anorganik akan berdampak besar pada keberhasilan siswa dalam pembelajaran Seni, Budaya, dan Kerajinan (SBdP).



**Gambar 1.1**

### **Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Sesuatu yang mungkin benar atau mungkin tidak benar disebut hipotesis. Oleh karena itu, jika penelitian tersebut benar, maka akan disetujui; jika tidak benar, maka akan ditolak.

Hipotesis penulis adalah sebagai berikut:

##### 1. Hipotesis Nol (Ho)

Hasil belajar siswa kelas empat di SDN 17 Rejang Lebong yang menggunakan media kolase anorganik untuk seni, budaya, dan kerajinan

(SBdP) dan yang tidak menggunakan media kolase tidak terpengaruh secara signifikan.

2. Hipotesis Terlaksana ( $H_a$ )

Ketika siswa kelas empat di SDN 17 Rejang Lebong menggunakan media kolase anorganik untuk seni, budaya, dan kerajinan (SBdP), hasil belajar mereka berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media kolase..

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan metode desain kuasi-eksperimental dan bersifat kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dan statistik, mulai dari pengumpulan data, interpretasi, hingga penyajian temuan dalam bentuk numerik.<sup>1</sup>

Desain penelitian menggunakan Quasi Eksperimental Design. Bentuk desain *Quasi Experiment* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mempunyai dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberi perlakuan khusus menggunakan pembelajaran media kolase anorganik dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan khusus atau hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

Desain kuasi-eksperimental penelitian ini menggunakan kelompok kontrol non-ekuivalen. Dengan pengecualian membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol serta tidak memilih sampel secara acak, desain ini sebanding dengan desain kelompok kontrol pra-tes dan pasca-tes. Kedua kelompok diberikan pre-tes, perlakuan, dan pasca-tes.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Mustafa, Pinton Setya, et al. "Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga." Insight Mediatama (2022).

<sup>2</sup>Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 51

Sebelum terapi, sampel dari kedua kelas menjalani pretes, dan di akhir perkuliahan, mereka menjalani postes. Di awal perkuliahan, mahasiswa melakukan pretes untuk mengukur kapasitas belajar awal mereka sebelum memulai perlakuan. Di kelas eksperimen, siswa menerima perlakuan sepanjang pelajaran dengan menggunakan media kolase anorganik sebagai alat bantu pembelajaran. Sebaliknya, pendekatan pengajaran tradisional digunakan di kelompok kontrol. Di akhir sesi, mahasiswa dari kedua mata kuliah melakukan postes untuk membandingkan skor akhir mereka setelah menerima perlakuan.<sup>3</sup>

**Tabel 3.1**

**Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes t
KE	O1	X1	O2
KK	O3	X2	O4

Keterangan :

KE: Menggunakan media kolase anorganik untuk memberikan perlakuan pada kelompok

KK: Menggunakan metode pembelajaran tradisional untuk memberikan perlakuan pada kelompok

O1 dan O3: Memberikan pretes kepada kelompok eksperimen dan kontrol

O2 dan O4: Memberikan postes kepada kelompok eksperimen dan kontrol

---

<sup>3</sup> Wiwin Iswara, "Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 1, No. 1, (2018), 3

X1: Menggunakan bahan kolase anorganik untuk belajar

X2: Belajar melalui metode tradisional

Setelah kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda, kelompok eksperimen menerima instruksi menggunakan media kolase anorganik, sementara kelompok kontrol hanya menerima instruksi melalui ceramah dan sesi tanya jawab.

Pertanyaan yang sama diajukan dalam ujian akhir, dan hasil belajar masing-masing kelompok dibandingkan. Hasilnya, uji hasil belajar menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam hal hasil belajar Seni dan Budaya.

## **B. Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian ini direncanakan di Sekolah Dasar Negeri 17 Rejang Lebong, yang beralamat di JL.Sapta Marga Kelurahan Air Putih, Kabupaten Rejang Lebong . Sedangkan waktu penelitian direncanakan pada tahun ajaran 2025 semester Genap.

## **C. Populasi dan sampel penelitian**

### **1. Populasi**

Kata "population" berasal dari bahasa Inggris, yang berarti sejumlah besar siswa. Akibatnya, istilah "population" sering dikaitkan dengan hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan.

Populasi penelitian ini adalah 46 siswa kelas empat di SDN 17 Rejang

Lebong. Dua mata pelajaran, yaitu kelas 1VA (23 siswa) dan kelas 1VB (23 siswa), yang berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kontrol.

## 2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah total sampling atau sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan sebuah teknik pengambilan atau pengumpulan sample pada suatu populasi, bila semua anggota populasi digunakan sebagai sample dalam penelitian. Hal tersebut sering dilakukan apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa dari dua kelas, yaitu kelas IVA 23 siswa dan IVB 23 siswa di SDN 17 Rejang Lebong yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## D. Variable penelitian

Istilah bahasa Inggris "*variabel*", yang berarti "perubahan", "unsur variabel", atau "fenomena yang dapat berubah", merupakan asal kata "variabel". Kata "variabel" dapat memiliki arti berbeda bagi setiap orang.

Intinya, apa pun yang dipilih peneliti untuk diteliti guna mengumpulkan data dan membuat kesimpulan adalah variabel penelitian, menurut Sugiyono.<sup>4</sup>

Jenis variabel pada penelitian ini adalah:

---

<sup>4</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 38

### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas sering disebut sebagai variabel independen, yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi.

### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan hasil dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Rejang Lebong.

## **E. Teknik dan instrumen pengumpulan data**

### 1. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### a. Dokumentasi

Kata "dokumen", yang merujuk pada benda tertulis, merupakan akar dari kata dokumentasi. Ketika menggunakan pendekatan dokumentasi, peneliti mengamati materi tertulis seperti buku, terbitan berkala, dokumen, peraturan, notulen rapat, buku harian, dan lain-lain.

Proses pengumpulan informasi tentang benda atau variabel yang terlihat melalui benda mati dikenal sebagai dokumentasi. Definisi lain dari dokumentasi adalah catatan kejadian masa lalu, yang dapat ditulis, diilustrasikan, atau dibuat oleh seseorang.

Foto-foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran digunakan sebagai dokumentasi dalam penelitian ini. Selain untuk mengetahui tindakan siswa selama pembelajaran Seni, Budaya, dan Kerajinan (SBdP)

dengan menggunakan bahan Kolase Anorganik, foto-foto ini berfungsi sebagai bukti bahwa penelitian telah dilakukan.

b. Tes

Tes adalah serangkaian pernyataan, tugas, dan instrumen yang digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan seseorang atau suatu kelompok. Ujian digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan bagaimana penggunaan media kolase memengaruhi hasil belajar siswa.

Tes praktik digunakan dalam penelitian ini. Ujian praktik adalah metode evaluasi yang mendorong siswa untuk menunjukkan bahwa mereka dapat melaksanakan tugas, aktivitas, atau praktik di bidang tertentu. Contohnya termasuk menemukan kerusakan pada alat yang diperlukan untuk suatu tugas, meniru suatu tugas, atau melaksanakan tugas di dunia nyata. Siswa diberikan berbagai tugas atau pekerjaan untuk dilakukan melalui praktik psikomotorik oleh asesor. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pretes dan postes.

Data tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SDN 17 Rejang Lebong yang menggunakan bahan Kolase Anorganik dikumpulkan menggunakan tes ini.

**Kisi – Kisi Soal**

Sekolah :SDN 17 Rejang Lebong  
 Mata Pelajaran :Seni Budaya dan Prakarya  
 Kelas/Semester :IV/2  
 Alokasi Waktu :2 JP  
 Bentuk Soal :Pilihan Ganda  
 Kurikulum :Merdeka Belajar

<b>Materi/ Konten/ Isi</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Tingkat Kognitif</b>
Membuat karya seni yang berdampak	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun	Peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.	Siswa mampu mengidentifikasi bahan anorganik yang digunakan dalam media kolase	Pilihan ganda	1, 2, 3, 4	C1
			Siswa mampu menjelaskan langkah-langkah dan alat dalam membuat kolase anorganik			5, 6, 8
	Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi	Peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam membuat karya seni rupa.	Siswa mampu memilih bahan dan alat yang tepat sesuai dengan tema kolase anorganik yang berdampak		7, 9, 10, 11, 12	C3
			Siswa mampu menganalisis efek visual dan			13, 14, 15, 20
		Peserta didik dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan terkecil dan				

	dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.	menerapkan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.	fungsi bahan anorganik dalam pembuatan kolase  Siswa mampu menilai dampak lingkungan dan sosial dari karya kolase yang menggunakan bahan anorganik		16, 17, 18, 19	C5
--	---	---	--	--	----------------	----

## F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditasan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid memiliki validitas tinggi.

Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas ditempuh dengan cara analisis korelasi yang dilakuakn untuk mengetahui kuat lemahnya hubungan antara variabel yang dianalisis. Analisi korelasi yang digunakan adalah product moment.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui instrumen yang digunakan. Instrumen yang valid dan reabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel. Adapun rumus

yang digunakan sebagai berikut :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y, dua variabel yang dikorelasikan.

$N$  :Jumlah siswa

$x$  : skor yang diperoleh siswa pada item yang akan diuji validitasnya

$y$  : Skor total yang diperoleh setiap peserta didik

$\sum x$  : Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$  : jumlah skor dalam distribusi y

$\sum xy$  : Jumlah perkalian antara X dan Y

$\sum x^2$  : jumlah kuadrat skor dalam distribusi x

$\sum y^2$  : jumlah kuadrat skor dalam distribusi y

Pada tingkat signifikansi 5%, suatu item dianggap valid jika *rhitung* lebih tinggi dari pada *rtabel*. Dengan distribusi (tabel) dengan  $\alpha = 0,05$ , suatu item dianggap tidak valid jika *rhitung*-nya lebih kecil daripada *rtabel*. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, pertanyaan dianggap valid dan dapat digunakan jika  $R_{xy} > r_{tabel}$ . SPSS 23 digunakan untuk melakukan penelitian ini. Hasil perhitungan uji validitas pertanyaan menggunakan teknik Pearson Product Moment adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2

## Hasil Hitung Uji Validitas

No	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Keterangan
1	0,413	0,713	Valid
2	0,413	0,570	Valid
3	0,413	0,511	Valid
4	0,413	0,652	Valid
5	0,413	0,591	Valid
6	0,413	0,489	Valid
7	0,413	0,199	Tidak Valid
8	0,413	0,145	Tidak Valid
9	0,413	0,794	Valid
10	0,413	0,528	Valid
11	0,413	0,199	Tidak Valid
12	0,413	0,625	Valid
13	0,413	0,539	Valid
14	0,413	0,559	Valid
15	0,413	0,304	Tidak Valid
16	0,413	0,581	Valid
17	0,413	0,470	Valid
18	0,413	0,488	Valid
19	0,413	0,550	Valid
20	0,413	0,528	Valid
21	0,413	0,073	Tidak Valid
22	0,413	0,473	Valid
23	0,413	0,473	Valid
24	0,413	0,535	Valid
25	0,413	0,452	Valid

Table 3.3

## Rekapitulasi Hasil Hitung Uji Validitas

No	No Soal	Valid	Tidak Valid
1	1,2,3,4,5,6,9,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,22,23,24,25	√	
2	7,8,11,15,21		√

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, suatu pertanyaan dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel (sig 0,05). Pertanyaan dianggap valid jika hasil r hitung > r tabel. Tabel r dapat ditemukan pada tabel r product moment dengan jumlah data N = 23. Berdasarkan tabel r product moment dengan signifikansi 5%,

diketahui bahwa  $r$  tabel adalah 0,413. Pertanyaan dianggap tidak valid jika hasil  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel. Dua puluh dari dua puluh lima butir pertanyaan telah dinyatakan valid; pertanyaan-pertanyaan tersebut tercantum dalam dokumen terlampir.

## 2. Reabilitas

Jika pengukuran suatu instrumen penelitian akurat, presisi, dan konsisten, instrumen tersebut dianggap reliabel. Tujuan uji ini adalah untuk memastikan konsistensi alat ukur sehingga hasilnya dapat diandalkan. Uji ini menggunakan pendekatan uji tunggal dengan metodologi Cronchbach Alpha untuk memastikan tingkat reliabilitasnya. Program SPSS 23 digunakan oleh para peneliti dalam penelitian ini.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$	= koefisien reliabelias
$n$	= banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes
1	= bilangan konstanta
$\sum s_i^2$	= jumlah varians skor dari tiap-tiap item soal
$s^2$	=varian skor total

Kriteria Pengujian

Jika  $> 0,70$  maka soal reliabel

Jika  $< 0,70$  maka soal tidak reliable

Tabel 3.4

## Kriteria Reliabilitas

Kategori	Kriteria
0,800 - 1, 000	Sangat tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Sedang
0,200 - 0,399	Rendah
0, 00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2011: 231)

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 *for windows*, butir soal dikatakan reliabel apabila nilai Apha > 0,70 dan memiliki signifikasi 5%. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada nilai *Cronchbach's Alpha* pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3. 5

## Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

## Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	20

Sumber: hasil SPSS 23 yang diolah

Berdasarkan tabel 3.5 diperoleh nilai Alpha 0,883 > 0,70 maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut reliabel.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Zaenal Arifin menegaskan bahwa menentukan tingkat kerumitan suatu soal merupakan tolok ukur tingkat kesulitannya. Suatu soal dapat dikatakan baik jika memiliki tingkat kesulitan yang seimbang. Soal ujian tidak boleh terlalu mudah atau terlalu sulit. Anda dapat menggunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat kesulitan suatu soal:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

B: Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar;

P: Indeks Kesulitan

JS: Jumlah keseluruhan peserta tes.

**Tabel 3.6**

**Kriteria Taraf Kesukaran**

<b>Kategori</b>	<b>Kriteria</b>
$P > 0,3$	Sukar
$0,3 \leq P \leq 0,7$	Sedang
$P < 0,7$	Mudah

*Sumber: Arikunto (2003: 210)*

Untuk mengetahui tingkat kesulitannya, dilakukan uji tingkat kesulitan soal. Tabel berikut menampilkan hasil uji tingkat kesulitan soal:

**Tabel 3.7**

**Uji Tingkat Kesukaran soal**

<b>No</b>	<b>Tk</b>	<b>Kategori</b>
1	0,74	Mudah
2	0,52	Sedang
3	0,83	Mudah
4	0,74	Mudah
5	0,96	Mudah
6	0,83	Mudah
7	0,83	Mudah
8	0,70	Sedang
9	0,78	Mudah
10	0,30	Sukar
11	0,61	Sedang

12	0,91	Mudah
13	0,70	Sedang
14	0,83	Mudah
15	0,74	Mudah
16	0,70	Sedang
17	0,78	Mudah
18	0,43	Sedang
19	0,83	Mudah
20	0,78	Mudah

*Sumber: hasil SPSS 23 yang diolah*

Dari 20 soal dalam kategori mudah, 13 di antaranya adalah soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 14, 15, 17, 1, dan 20, sesuai tabel sebelumnya. Soal nomor 2, 8, 11, 13, 16, dan 18 termasuk dalam kategori sedang. Soal nomor 10 adalah satu-satunya soal yang tergolong sulit.

#### 4. Kemampuan Diskriminasi

Kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang cerdas (berkemampuan tinggi) dan yang tidak dikenal sebagai daya pembedanya. Persamaan ini dapat digunakan untuk menghitung daya pembeda suatu butir tes.:

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

Keterangan:

DP = Indeks daya pembeda

J = Jumlah peserta didik

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan Benar

**Tabel 3.8**

**Kriteria Daya Pembeda**

Daya Pembeda	Kriteria
$D < 0,20$	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 -1, 00	Sangat Baik

*Sumber: Arikunto (2003: 213, 218)*

Adapun hasil perhitungan daya pembeda soal menggunakan SPSS 23 sebagai berikut:

Tabel 3. 9

**Uji Daya Pembeda**

No	Daya Pembeda	Kategori
1	0,651	Baik
2	0,516	Baik
3	0,403	Baik
4	0,590	Baik
5	0,555	Baik
6	0,494	Baik
7	0,784	Sangat Baik
8	0,487	Baik
9	0,591	Baik
10	0,436	Baik
11	0,511	Baik
12	0,592	Baik
13	0,376	Baik
14	0,456	Baik
15	0,461	Baik
16	0,510	Baik
17	0,392	cukup
18	0,356	Cukup
19	0,482	Baik
20	0,392	cukup

*Sumber: hasil SPSS 23 yang diolah*

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 20 butir soal dalam kategori sangat baik ada 1 butir soal yaitu soal nomor 7. Soal dalam kategori baik 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, Sedangkan kategori cukup yaitu ada tiga soal yaitu soal nomor 17, 18, 20. Berdasarkan tabel daya beda diatas maka soal tersebut dapat digunakan dalam instrument penelitian sebagai pretest dan posttest kelas kontrol maupun kelas eksperimen di SDN 17 Rejang Lebong.

## G. Teknik analisis data

### 1. Uji Prasyarat

Penulis menggunakan uji homogenitas dan normalitas untuk melakukan uji prasyarat.

#### a. Uji Normalitas Data

Salah satu metode untuk menentukan apakah distribusi data normal adalah uji normalitas data. Tujuan uji ini adalah untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan terdistribusi secara teratur. Untuk memastikan apakah sampel yang diteliti terdistribusi secara teratur, uji normalitas dilakukan. Uji chi-kuadrat digunakan untuk menentukan kenormalan..<sup>5</sup>

$$\chi^2 = \sum_I \frac{k(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

---

<sup>5</sup> Sadevi, Luh Wina. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Di Smkn 6 Surabaya." *Jurnal Da Moda* 1.1 (2019): 6-11.

$f_o$  :frekuensi dari yang diamati

$f_e$  :frekuensi yang diharapkan

$k$  :banyak kelas

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah data penelitian terverifikasi terdistribusi normal. Uji homogenitas menentukan homogenitas atau heterogenitas dari dua kelompok demografi. Di sini, uji homogenitas menentukan apakah varians dari dua atau lebih distribusi sama...

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *fisher* dengan rumusan sebagai berikut :

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Keterangan:

F = koefisien  $F_{tes}$

Kriteria pada pengujian homogenitas ini apabila:

$F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka kedua varian tersebut homogeny

$F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka kedua varian tersebut tidak homogeny

$F_{hitung}$  pada db  $(n_1 - 1)$  dan  $(n_2 - 1)$  dengan taraf signifikan 5%

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan dk pembilang =  $n_a - 1$  dan dkpenyebut  $n_b - 1$ . Apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau

homogenitas.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian untuk memastikan kesesuaian penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar seni budaya dan prakarya (sbdp) kelas IV di SDN 17 Rejang Lebong dilakukan setelah uji-uji yang diperlukan, khususnya uji normalitas dan homogenitas, selesai dilakukan. Sebelum menggunakan uji-t parametrik, variabel-variabel tersebut dikategorikan dan ditabulasi berdasarkan karakteristik masing-masing:

Variabel  $x^1$  ( Variabel bebas), yaitu metode demonstrasi.

Variable  $x^2$  , yaitu pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Variabel  $y$  ( Variabel terikat), yaitu hasil belajar.

Para peneliti menggunakan rumus berikut, yang diturunkan dari hasil tes di kelas eksperimen dan kontrol, untuk membandingkan data rasio atau interval: Rumus untuk uji-t parametrik untuk varians:

$$T - \text{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$n_1$  dan  $n_2$ : Jumlah sampel

$\bar{X}_1$  : Rata-rata sampel ke-1

$\bar{X}_2$  : Rata-rata sampel ke-2

$s_1^2$  : Varian sampel ke-1

$S_1^2$  : Varian sampel ke-2

Kapasitas generalisasi (pentingnya temuan penelitian dalam bentuk kesesuaian antara variabel keadaan dua rata-rata sampel) diuji dengan pengujian hipotesis komparatif.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat SDN 17 Rejang Lebong**

Kodam Sriwijaya II menyumbangkan lahan tersebut. Lahan tersebut dihibahkan sebagai fasilitas pendidikan bagi anak-anak prajurit karena banyak anak ABRI (Tentara Nasional Indonesia) bersekolah di sekolah yang lokasinya jauh dari barak militer.

Semula bernama SD Inpres (Sekolah Dasar Standar), SD Negeri Rejang Lebong didirikan pada tahun 1976 dan dipimpin oleh Bapak Amran dari tahun 1976 hingga 1983. Angkatan Darat menyumbangkan lahan tempat sekolah dasar tersebut dibangun. Di bawah arahan Kepala Sekolah Bapak Ismail Daud (1983–1990), SD Inpres berganti nama menjadi SD Negeri 41 pada tahun 1983. Bapak A. Muis Dary, kepala sekolah, mengawasi sekolah tersebut dari tahun 1990 hingga 2002.

Di bawah arahan Kepala Sekolah Ibu Riza Ariani, S.Pd. (2002-2008), SD Negeri 41 berganti nama menjadi SD Negeri 06 pada tahun 2002. Kepala Sekolah, Bapak Berlian, R, M.TPd, mengawasinya dari tahun 2008 sampai tahun 2012. Di bawah arahan Bapak Idimanto, S.Pd. (2012–2016), SD Negeri 06 berganti nama menjadi SD Negeri 17 Rejang sesuai dengan Keputusan Bupati Rejang Lebong No. 180.381.VII, tanggal 26 Juli 2016. Bapak Sudisman, S.Pd(2016-2018), Ibu Insiati,

S.Pd. (2018–2020) dan Ibu Uminah, S.Pd.SD (2020–sekarang) melanjutkannya.

Peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu inisiatif strategis pembangunan pemerintah di era milenial saat ini. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Oleh karena itu, peningkatan standar pendidikan secara konsisten menjadi keharusan, termasuk di SD Negeri 17 Rejang Lebong.

Kurikulum Mengemudi akan diterapkan di SD Negeri 17 Rejang Lebong untuk tahun ajaran 2021–2022. Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu dari sekian banyak modifikasi yang harus diterapkan karena sekolah ini dekat dengan pusat kota. Setiap sesi, baik di dalam maupun di luar kelas, memanfaatkan beragam perangkat pembelajaran.

Fasilitas sekolah, termasuk kantor administrasi, perpustakaan, dan dua belas ruang kelas untuk kelas satu hingga enam, berada dalam kondisi yang baik. Sekolah ini juga memiliki saluran drainase untuk memenuhi kebutuhan sanitasi, namun toilet guru dan siswa belum memadai. Sebuah sumur bor telah dibangun untuk menyediakan air bersih.

Pencapaian yang lebih baik diharapkan karena lokasi sekolah yang dekat dengan pusat kota. Sekolah memiliki visi dan misi yang dapat dijadikan pedoman untuk meraih prestasi di masa yang akan datang. Inisiatif ini bertujuan untuk mencapai kesuksesan yang lebih besar di

tingkat kabupaten, provinsi, bahkan nasional dalam rangka mewujudkan visi dan tujuan. Berikut adalah tujuan yang ingin dicapai sekolah:

- 1). Memenangkan Lomba Sekolah Sehat di Tingkat Kabupaten dan Provinsi
- 2). Berhasil menjuarai Olimpiade Sains Nasional (OSN) dan O2SN
- 3). Meningkatkan jumlah kemenangan dalam lomba Pramuka.
- 4). Meraih kesuksesan di tingkat regional dan nasional, baik dalam bidang akademik maupun ekstrakurikuler

Staf pengajar dan mahasiswa di lembaga ini menunjukkan potensi dan kualitas yang sangat menggembirakan. Mayoritas pengajar bergelar sarjana (S1), bahkan ada yang bergelar magister. Para dosen mampu mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler dan intrakurikuler karena mereka memiliki beragam bakat akademik dan non-akademik.

## **2. Visi dan Misi**

### **a. Visi**

Terwujudnya Sekolah yang Berprestasi yang Berlandaskan Imam Taqwa Dan ilmu pengetahuan Teknologi untuk Mewujudkan Propil pelajar pancasila.peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, dan berwawasan lingkungan.

### **b. Misi**

- 1) Menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif dan meningkatkan karier, prestasi, serta hasil kerja instruktur dan pendidik.

- 2) Melengkapi prasarana dan sarana pendidikan untuk memenuhi tuntutan pengembangan IPTEK dan IMTAK.
- 3) Menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan berhasil, menumbuhkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, keberagaman di dunia, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan kemandirian.
- 4) Membina kemampuan dan prestasi peserta didik di bidang akademik, keagamaan, seni, olahraga, Pramuka, dan usaha kesehatan sekolah..

### 3. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik

#### 1. Rekapitulasi Tenaga Pendidik

Pihak-pihak yang terlibat sangat penting bagi keberhasilan pendidikan. Dalam hal ini, pendidik merupakan salah satu pihak yang memiliki dampak signifikan terhadap proses pendidikan. Total terdapat delapan belas pendidik di SDN 17 Rejang Lebong. Mereka adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**REKAPITULASI JUMLAH PENDIDIK**  
**SD NEGERI 17 REJANG LEBONG**

NO	NAMA	STATUS	JABATAN
1	Uminah,S.Pd,Sd	PNS	Kepala sekolah
2	Haryeti, S, Pd.	PNS	Guru kelas
3	Lismawati, S.Pd.	PNS	Guru kelas
4	Asmawati,M.TPd	PNS	Guru kelas
5	Nur Rokhim, S.Pd.	PNS	Guru kelas

NO	NAMA	STATUS	JABATAN
6	Karmina, S.Pd,Sd	PNS	Guru kelas
7	Sopian,A.Ma.Pd	PNS	Guru kelas
8	Fera Anisa Yati,S.PdI,M.pd	PNS	Guru kelas
9	Risma Nuryani, S.Pd	PNS	Guru kelas
10	Rita Yuliyana, S.Pd	PNS	Guru kelas
11	Indah Purnama Sari, S.Pd	PNS	Guru kelas
12	Linda Mawarni, S.Pd	PNS	Guru kelas
13	Fevi Wulandari, S.Pd	PNS	Guru kelas
14	Ayu Oktarina, S.Pd	PNS	Guru PAI
15	Hensi Ifriani, S.E	PNS	Operator
16	Emrawati,S.Pdl	PNS	Guru kelas
17	Fadli khoiri	PNS	Guru penjaskes
18	Reza Oktasari,S.pd.Gr	PNS	Guru kelas

b. Rekapitulasi Jumlah Peserta didik

Berdasarkan data yang diperoleh tentang rekapitulasi jumlah peserta didik SDN 17 Rejang Lebong pada tahun ajaran 2024/2025 adalah 207 orang. Dengan rincian sebagai mana yang ada dalam tabel berikut.

**Tabel 4.2**  
**REKAPITULASI JUMLAH PESERTA DIDIK**  
**SD NEGERI 17 REJANG LEBONG**

No	Kelas	Jumlah			Ket
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah	
1	KelasI A	16	10	26	
2	KelasI B	19	7	26	
3	KelasII A	14	7	21	

4	KelasII B	17	7	24	
5	KelasIII A	14	7	21	
6	KelasIII B	10	6	16	
7	KelasIV A	11	11	20	
8	KelasIV B	10	12	20	
9	KelasV A	16	9	25	
10	Kelas VB	17	7	24	
11	KelasVI	12	8	35	
Jumlah		18 7	91	258	

(Sumber : Tata usaha sekolah SD Negeri 17 Rejang Lebong)

c. Sarana dan Prasarana

**Tabel 4.3**

**Sarana dan prasarana SDN 17 Rejang Lebong**

<b>Ruangan</b>	<b>Total</b>
Ruang Kelas	11
Ruang Guru	1
Ruang Kepala Sekolah	1
Wc Guru	1
Wc Siswa	4
Perpustakaan	1
Ruang Tu	1
Ruang Uks	1
Gudang	1
Rumah Penjaga	1
Dapur	1

Sumber: Sarana dan prasarana SDN 17 Rejang Lebong

## B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV di SDN 17 Rejang Lebong”. Maka, hasil penelitiannya sebagai berikut :

### 1. Bagaimana hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang menggunakan metode demonstrasi dan konvensional.

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pretes-postes dengan pendekatan kuasi-eksperimental. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas sebagai contoh, yaitu kelas IV SDN 17 Rejang Lebong. Siswa mengikuti pretes untuk mengetahui capaian pembelajaran mereka sebelum menerima perlakuan. Alat penilaian capaian pembelajaran siswa terdiri dari 20 soal pilihan ganda tentang seni, budaya, dan kerajinan.

**Tabel 4.4**

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
preEks	23	30	80	59,35	14,717
posEks	23	70	95	83,04	6,350
preKon	23	30	65	51,52	9,821
posKon	23	50	85	66,30	8,689
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, hasil pretes kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 59,35, dengan skor maksimum 80 dan skor minimum 30. Sebaliknya, hasil pretes kelas kontrol menunjukkan skor rata-rata 51,52, dengan skor maksimum 65 dan skor minimum 30. Berdasarkan hasil ini, hasil belajar kelas eksperimen masih lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kedua kelompok masih belum mencapai nilai Kompetensi Minimal (KKM) (<75).

Peneliti menggunakan metode demonstrasi untuk materi membuat karya yang menarik setelah melakukan pretes untuk mengetahui tingkat keterampilan awal siswa. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penggunaan metode demonstrasi, peneliti memberikan postes kepada mereka. Tabel 4.5 berikut menampilkan hasil postes untuk kelompok eksperimen dan kontrol:

**Table 4.5**

**Hasil pretest dan *posttest* siswa kelas eksperimen**

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	Abim Reyvando Putra	75	90
2	Ahza Faqih Abrori	65	85
3	Allya Putri Azzahra	65	90
4	Anindya Tifani	75	85
5	Ayfa Zahwa Ismawari	80	95
6	Claudya Salsabila Nadhi	70	90
7	Fathan Al Hadi Yasir	65	80
8	Ghalib Muhtasib	45	80
9	Greshella Adera Mecca	35	80
10	Hafiza Salsabila	60	90
11	Mario Tratama Riansyah	75	85

12	Myqaela Bintang Kirana	50	80
13	M. Daffa Arsenio	55	90
14	M. Hafis Al Rifqi	40	80
15	M. Rafa Alfatih	80	90
16	Naura Aqilah	70	85
17	Nizam Mahardika. F	65	80
18	Orizha Lettycia Putri	55	80
19	Raffa Abiyu	55	75
20	Ruby Hafiz Mudzaki	65	80
21	Shafi yyah	35	75
22	Tristan Bintara Gilang	55	75
23	Zakia Ramanda Shaby	30	70

**Table 4.6**

**Hasil pretest dan posttest siswa kelas control**

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Aditya Hanung Permadi	45	65
2	Aditya Nugraha	45	60
3	Arjuna Bariq Alvaro	45	60
4	Assyfa Keisar Kabsya	55	65
5	Azizah Qolilan Sadida	60	85
6	Firsya Nurhasanah	65	65
7	Ibrahim Al-Rasyid	45	65
8	Jouvan Abadi Prasetya	65	70
9	Keysia Moza Aprillan	55	80
10	Martiza Putri Aryous	60	65
11	Muhammad Adika Rafael	65	70
12	Muhammad Taufik Dwi	40	80
13	M. Faiz Hidayat	45	70
14	M. Fiqhian Rafianto	60	60
15	M. Gavin Fadilo	45	80
16	M. Keynan Alfachri	30	55
17	Noza Latifanza	35	60
18	Nur Layla	55	65
19	Pikri Iqbal Maulana	60	55
20	Rayhan	60	70
21	Rindiani Nur Syailendra	45	65
22	Sima Fitrah AL Fatih	55	50
23	Shazhira Putri Lustianti	60	65

**Tabel 4.7**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
preEks	23	30	80	59,35	14,717
posEks	23	70	95	83,04	6,350
preKon	23	30	65	51,52	9,821
posKon	23	50	85	66,30	8,689
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, hasil pretes kelas eksperimen menunjukkan skor maksimum 80 dan skor minimum 30, dengan skor rata-rata 59,35. Sebaliknya, hasil pretes kelas kontrol menunjukkan skor maksimum 65 dan skor minimum 30, dengan skor rata-rata 51,52. Berdasarkan data ini, banyak siswa baik pada mata pelajaran eksperimen maupun kontrol masih belum mencapai skor KKTP (75), yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen masih lebih rendah daripada kelas kontrol.

Peneliti melakukan pembelajaran tentang materi kolase anorganik pada seni dan kerajinan setelah memberikan pretes untuk mengetahui keterampilan awal mahasiswa. Postes diberikan oleh peneliti untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti instruksi tentang metode demonstrasi. Tabel 4.8 di bawah ini menampilkan temuan postes untuk kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.8

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
preEks	23	30	80	59,35	14,717
posEks	23	70	95	83,04	6,350
preKon	23	30	65	51,52	9,821
posKon	23	50	85	66,30	8,689
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel di atas, hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan skor pretest rata-rata 83,04, dengan skor maksimum 95 dan skor minimum 70. Hasil posttest kelas kontrol menunjukkan skor rata-rata 66,30, dengan skor maksimum 85 dan skor minimum 50. Skor pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol berbeda, menurut temuan ini. Berdasarkan statistik ini, kelas eksperimen meningkat secara signifikan setelah menggunakan pembelajaran yang dibedakan. Data dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi Data

Hasil belajar siswa di kelas 1VA dan 1VB, mata kuliah eksperimen dan kontrol, yang menggunakan pembelajaran yang dibedakan, merupakan data yang dikumpulkan untuk penelitian ini. Sebanyak 46 siswa dipilih dari seluruh siswa saat ini. Dari tanggal 4 Juni 2025 hingga 4 Agustus 2025, penelitian ini dilakukan di SD Negeri 17 Rejang Lebong. Setiap kelas—baik kelas eksperimen

maupun kelas kontrol—memiliki tiga pertemuan untuk penelitian.. Pertemuan pertama 5 juni 2025 untuk diberikan pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, pertemuan kedua pada hari selasa 10 juni 2025 diadakan pada kelas eksperimen yaitu kelas IVA menggunakan pembelajaran media kolase anorganik sedangkan kelas IVB kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional, setelahnya dilanjut dengan pemberian soal *posttest* tanya jawab soal, memberikan tugas. Soal yang diberikan terdiri dari 20 pertanyaan dengan alokasi waktu 2x35 menit.

## 2. Pengujian Prasyarat Analisis

### 1). Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data penelitian yang dikumpulkan terdistribusi secara teratur. Uji normalitas penelitian ini adalah hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Karena ukuran sampel penelitian kurang dari lima puluh, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk uji ini, dan penilaian dibuat berdasarkan hasil pretes dan postes. Uji Shapiro-Wilk menggunakan ambang batas signifikansi 5%, atau 0,05, dalam kondisi berikut. Jika signifikansi kurang dari 0,05, distribusinya tidak normal; jika 0,05, distribusinya normal. Uji normalitas dalam hal ini dilakukan menggunakan SPSS 23.

**Table 4.9**  
**Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pretest kelas eksperimen	,171	23	,079	,938	23	,161
posttest kelas kontrol	,206	23	,013	,930	23	,107
pretest kelas kontrol	,181	23	,048	,924	23	,081
posttest kelas kontrol	,212	23	,009	,931	23	,118

Bagian data Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretes dan posttes untuk kelas eksperimen  $>0,05$  karena jumlah siswanya kurang dari 50, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji normalitas pada Tabel 4.9 di atas. Demikian pula, nilai signifikansi pretes dan posttes kelas kontrol lebih dari 0,05. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa hasil pretes dan posttes kedua kelompok mengikuti distribusi normal.

## 2). Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas varians adalah untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varians yang seragam. Kita akan melihat seberapa penting temuan posttes bagi kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS versi 23.

Hipotesis bahwa varians kelas eksperimen dan kontrol bervariasi ditolak jika nilai sig. kurang dari 0,05. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat varians yang tidak homogen dalam hasil posttes untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Ho diterima jika sig. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya variasi yang seragam pada hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol..

**Table 4.10**

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar Based on Mean	,706	1	44	,405
Based on Median	,289	1	44	,593
Based on Median and with adjusted df	,289	1	40,740	,593
Based on trimmed mean	,645	1	44	,426

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, diketahui nilai sig. *based on mean* untuk varians hasil belajar seni budaya dan prakarya adalah sebesar 405. Karena nilai sig.  $405 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah uji homogenitas dan normalitas selesai, uji-t digunakan untuk menguji hipotesis. Dampak metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa kelas empat mata pelajaran seni dan kerajinan (SBdP) di SD Negeri 17 Rejang Lebong dinilai menggunakan uji-t. Uji Dampak Metode Demonsrasi terhadap

Hasil Belajar Pendidikan (SPSS Versi 23) digunakan untuk melakukan uji ini, yaitu Uji-t Sampel Independen.

**Tabel 4.11**  
**Independent Samples Test *Posttest***

		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	,706	,405	7,460	44	,000	16,739	2,244	12,217	21,261
	Equal variances not assumed			7,460	40,283	,000	16,739	2,244	12,205	21,273

Ha : H1  $\neq$  H2 atau Ho ditolak dan Ha diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran metode demonstrasi dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, berdasarkan hasil hipotesis uji-t pada tabel 4.11 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, < 0,05.

**Table 4.12**  
**Independent Samples Test *Posttest***

		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	,706	,405	7,460	44	,000	16,739	2,244	12,217	21,261
	Equal variances not assumed			7,460	40,283	,000	16,739	2,244	12,205	21,273

*Sumber: Hasil SPSS 23 Yang Diolah*

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni rupa dan prakarya (SBdP) kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong karena berdasarkan tabel 4.12, hipotesis uji-t nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Untuk melakukan uji hipotesis satu sisi, nilai sig. (2-tailed) harus dibagi dua, dan hasilnya adalah  $0,000 < 0,05$ .

Berdasarkan hasil analisis data, nilai t hitung sebesar 7,460 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai distribusi t tabel sebesar 1,680 ditentukan dengan menggunakan  $df = 44$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak, sementara  $H_a$  diterima jika nilai t hitung  $> t$  tabel ( $7,460 > 1,680$ ) dan sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ . Hal ini

menunjukkan hipotesis yang menyatakan bahwa metode demonstrasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong pada mata pelajaran seni, budaya, dan prakarya (SBdP).

#### 1) Koefisien Determinasi

Nilai yang diperoleh dari hasil uji tabel 4.12 post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada hasil uji tabel yang dilakukan. untuk mengetahui sejauh mana metode demonstrasi mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional.

**Tabel 4.13**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,747 <sup>a</sup>	,558	,548	7,610

a. Predictors: (Constant), kelas

**Tabel 4.14**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3222,283	1	3222,283	55,648	,000 <sup>b</sup>
Residual	2547,826	44	57,905		
Total	5770,109	45			

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel diatas maka diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,548 (54,8 %). Hal tersebut memiliki arti bahwa kemampuan *variable independen* sebesar

54,8 %,sedangkan sisanya sebesar 45,2 % (1 – 0,548 dijelaskan oleh variabel lain selain variabel *independen* dalam penelitian.

#### 4. Rekapitulasi hasil penelitian

##### a) Hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan hasil uji statistik yang sudah dilakukan, maka didapatkan nilai berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut:

**Tabel 4.15**

#### **Rekapitulasi Hasil Penelitian**

<b>Jumlah</b>	<i>pretest dan posttest</i>			
	<i>Pretest Kelas Eksperimen</i>	<i>Posttest Kelas Eksperimen</i>	<i>Pretest Kelas Kontrol</i>	<i>Posttest Kelas Kontrol</i>
Jumlah Siswa	23	23	23	23
Nilai Terendah	30	70	30	50
Nilai Tertinggi	80	95	65	85
Rata-rata	59,34	83. 04	51.52	66.30
Standar Deviasi	14.717	6.349	9.820	8.688

*Sumber: Hasil SPSS 23 yang diolah*

Dari tabel 4.15 diketahui nilai rata-rata pretest kelas eksperimen (59,34) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu (51,52). Sementara, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen (83,04) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu (66,30). Berdasarkan hasil rekapitulasi data di atas menunjukkan bahwa kelas

eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode demonstrasi mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional.

b) Pengaruh metode demonstrasi

Berdasarkan hasil analisis data, nilai  $t$  hitung dengan  $sig$  adalah 7.460. Nilai 0,000 (2-tailed). Dengan menggunakan  $df = 44$  dan ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$ , nilai distribusi  $t$  tabel ditentukan sebesar 1,680. Hal ini disebabkan oleh  $sig$  dan nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $7.460 > 1,680$ ).  $H_a$  diterima, sedangkan  $H_o$  ditolak jika (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan adalah metode demonstrasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran seni dan kerajinan (SBdP) di SD Negeri 17 Rejang Lebong.

c) Seberapa besar pengaruh metode demonstrasi

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel diatas maka diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,548 (54,8 %). Hal tersebut memiliki arti bahwa kemampuan variabel independen sebesar 54,8 %,sedangkan sisanya sebesar 45,2 % ( $1 - 0,548$  dijelaskan oleh variabel lain selain variabel independen dalam penelitian).

**2. Apakah terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong**

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SDN 17 rejang lebong. Uji hipotesis ini dengan menggunakan SPSS 23, yaitu menggunakan Uji-t independen sample test berikut hasil ujinya:

**Table 4.16**  
**Independent Samples Test *Posttest***

		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	,706	,405	7,460	44	,000	16,739	2,244	12,217	21,261
	Equal variances not assumed			7,460	40,283	,000	16,739	2,244	12,205	21,273

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji t hipotesis nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 maka untuk uji hipotesis satu pihak nilai sig. (2-tailed) harus dibagi 2 dan hasilnya adalah  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0: H_1 > H_2$  atau ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata

pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SDN 17 Rejang Lebong.

Berdasarkan Hasil analisis data yang di lakukan menunjukkan bahwa nilai t hitung = 7.460 dengan nilai sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Untuk mengetahui nilai distribusi t tabel dilihat berdasarkan df = 44 dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 1,680. Oleh karena nilai t hitung > t tabel ( $7.460 > 1,680$ ) dan sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya hipotesis menyatakan terdapat Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong.

### 3. Seberapa besar pengaruh metode demonstrasi dibandingkan konvensional terhadap hasil belajar siswa.

**Table 4.17**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,747 <sup>a</sup>	,558	,548	7,610

a. Predictors: (Constant), kelas

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3222,283	1	3222,283	55,648	,000 <sup>b</sup>
	Residual	2547,826	44	57,905		
	Total	5770,109	45			

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel diatas maka diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,548 (54,8 %). Hal tersebut memiliki arti bahwa kemampuan variable *independen* sebesar 54,8 %,sedangkan sisanya sebesar 45,2 % ( $1 - 0,548$  dijelaskan oleh variabel lain selain variabel *independen* dalam penelitian.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

#### **1. Hasil Pretest dan Posttest Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Yang Menggunakan Metode Demonstrasi dan Konvensional.**

Salah satu alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah bahan kolase anorganik. Metode ini diyakini memengaruhi seberapa baik siswa menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya seni yang memukau. Suryani mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong proses pembelajaran yang terarah, terkendali, dan disengaja.<sup>1</sup> Perhatian dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dirangsang dengan penggunaan media pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar

---

<sup>1</sup> Suryani Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal 4

yang menarik, menyenangkan, nyata, dan sederhana. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi yang akan dibahas.

Selain itu, hasil tes menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen, yang diajar menggunakan kolase anorganik, mengungguli siswa di kelas kontrol, yang diajar menggunakan metode tradisional. Berdasarkan temuan penelitian, siswa yang diajar menggunakan metode demonstrasi dan yang diajar menggunakan metode pembelajaran standar mencapai hasil belajar yang berbeda secara signifikan.

Anak-anak belajar keterampilan praktis, meningkatkan kemampuan motorik halus, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, melatih kesabaran dan fokus, belajar mendeteksi warna dan tekstur, serta meningkatkan kemampuan berpikir visual mereka melalui metode pembelajaran ini.

Nilai rata-rata kelas eksperimen, sebagaimana ditentukan oleh hasil pretes, adalah 59,35, dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 30. Nilai pretes kelas kontrol berkisar antara minimum 30 hingga maksimum 65, dengan rata-rata 51,52. Berdasarkan temuan ini, kedua mata kuliah tersebut dimulai dengan tingkat pemahaman yang relatif rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 poin.

Hasil posttest dikumpulkan setelah perlakuan, yang melibatkan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol dan pembelajaran kolase anorganik untuk kelas eksperimen. Dengan skor maksimum 95 dan skor minimum 70, rata-rata skor posttest kelas eksperimen meningkat menjadi

83,04. Sementara itu, rata-rata skor posttest kelas kontrol meningkat menjadi 66,30, dengan skor tertinggi 85 dan terendah 50..

Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media kolase anorganik memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Metode ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta memperkuat keterampilan dan kreativitas dalam membuat karya seni.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode demonstrasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

## **2. Apakah Terdapat Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV Di SD Negeri 17 Rejang Lebong.**

Berdasarkan penelitian ini, hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong untuk mata pelajaran membuat karya seni rupa yang berdaya guna sangat dipengaruhi oleh metode demonstrasi. Penelitian ini sejalan dengan hasil perhitungan dengan SPSS 23 yang menunjukkan pengaruh yang kuat terhadap tujuan pembelajaran siswa pada Bab 6 tentang pembuatan karya seni rupa yang berdaya guna dengan menggunakan bahan kolase anorganik.

Bahan kolase anorganik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika nilai tes hasil belajar siswa tinggi atau meningkat, artinya mereka umumnya memahami apa yang ingin diajarkan guru. Ismail mendefinisikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai proses yang terjadi dalam suasana yang mudah diingat dan menyenangkan. Untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran, lingkungan belajar yang ramah dan berkesan akan membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif. Kegiatan kolase mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan serta melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam metode demonstrasi.

Hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya variasi skor pada setiap indikator hasil belajar siswa, sesuai dengan analisis data yang telah dilakukan. Mengingat hipotesis uji sampel independen telah dihitung dan nilai sig. (2-tailed) yang dihasilkan adalah  $0,000 < 0,005$ , maka dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Rata-rata skor pretest-posttest kelas eksperimen semakin menguatkan hal tersebut. Selisih rata-rata antara temuan pretest dan posttest menunjukkan bahwa metode demonstrasi memiliki dampak terhadap hasil belajar kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong. Dengan demikian, berdasarkan pemaparan temuan penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan, hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi untuk pembelajaran seni dan kerajinan lebih berhasil

dibandingkan dengan metode tradisional. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kemampuan motorik, dan orisinalitas dalam karya mereka dapat ditingkatkan dengan media ini.

### **3. Seberapa Besar Pengaruh Metode Demonstrasi Dibandingkan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa.**

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang ditunjukkan dalam Tabel Model Summary, diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,548 atau 54,8%. Nilai ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran (kelas eksperimen yang menggunakan metode demonstrasi) memiliki kontribusi sebesar 54,8% terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Artinya, lebih dari separuh variasi nilai hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh perbedaan metode pembelajaran (demonstrasi vs. konvensional).

Sementara itu, sisanya yaitu sebesar 45,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti, seperti minat belajar, latar belakang siswa, lingkungan belajar, dan metode pengajaran guru.

Hasil uji ANOVA juga menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan nilai F sebesar 55,648, yang berarti bahwa penggunaan metode demonstrasi secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi memberikan pengaruh yang besar dan signifikan terhadap hasil belajar

siswa, serta lebih efektif digunakan dibandingkan dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang metode demonstrasi dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 17 Rejang Lebong. Maka, dapat disimpulkan:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan perolehan nilai *posttest* kedua kelas tersebut.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar pada materi membuat karya seni yang berdampak kelas IV SDN 17 Rejang Lebong.
3. Dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi memberikan pengaruh yang besar dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta lebih efektif digunakan dibandingkan dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV di SD Negeri 17 Rejang Lebong.

## **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk menggunakan metode demonstrasi sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran SBdP, karena dapat meningkatkan minat, kreativitas, serta hasil belajar siswa.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik halus melalui kegiatan kolase anorganik.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini,dkk. "Penggunaan Bahan Alam dan Barang Bekas Sebagai Media Kolase Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok Firdaus Di TK AL-Furqon Campang Tiga Kecamatan Kota Agung Kabupaten Tanggamus." *ATH-THALIB: Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus* 1.1,(2023).
- Arifin Zainal .*Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosada, 2011), hal. 266.
- Ariyanti, Anik."Pengaruh kualitas pelayanan dan CRM terhadap loyalitas pelanggan Richeese Factory Bintara Kota Bekasi." *Jurnal Pengembangan Wiraswasta* ,19.3,(2017).
- Dalimunthe,dkk. "Evaluasi website pemko pekanbaru menggunakan metode heuristic evaluation." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* ,5.2 ,(2019).
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media), 2010, hal. 183.
- Eko Siswanto, Argi. " *Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekoah Dasar*". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*,vol 4,no.3 (2022),168.
- Fijriah, Rijki. "Implementasi Bermain Kolase dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B Madrasah Ibtidaiyah." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)* 2.1 (2020).
- Fauhah Homroul, Rosy Brilliant., " *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*,". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34.
- Fauzi,dkk. *Actuating Dalam Al-Qur'an*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1),(2023).
- Festiawan, Rifqi." *Belajar dan pendekatan pembelajaran*." *Universitas Jenderal Soedirman* 11,(2020).
- Hamalik, Oemar,. *Media Pendidikan*, .(Bandung: Citra Aditya, 1989), hal. 12
- Hernawati, Eneng. "Meningkatkan hasil belajar fisika melalui penggunaan metode demonstrasi dan media audiovisual pada siswa kelas x man 4 jakarta." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6.2 ,(2018).

- Hidayati, nurul. Implementasi kolase media daun basah terhadap perkembangan sosial emosional (bertanggung jawab) pada anak usia 5-6 tahun di roudlotul jannah bumirejo kepothbaru bojonegoro. Diss. Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro,(2020).
- Indrawati, Ani. "*Seni Yang Berbudaya Pengukir Prestasi.*" ARYA SATYA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran 2 (2022): 33-40.
- Iswara, Wiwin. "*Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa*". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 1, No. 1, (2018), 3
- Kadek Hengki, Primayana. "*Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini.*" Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya 4.1 (2020): 91-100.
- Karyati, Faridah. "Pengembangan Media Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika." AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora 3.1,(2017).
- Khaira, Asmaul. *Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di TK IT Azkia Cadek Aceh Besar.* Diss. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.
- Luh Wina , Sahdevi. "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Di Smkn 6 Surabaya.*" Jurnal Da Moda 1.1 ,(2019).
- Marliani, Novi. "*Pemanfaatan limbah rumah tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup.*" Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 4.2 (2015).
- Mukminah,dkk. "*Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.*" Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi 2.2,(2020).
- Mustafa, Pinton Setya, et al. "*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga.*" Insight Mediatama,(2022).
- Nabillah,Tasya dan Prasetyo Abadi, Agung,. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019, 2019, 659.
- Nelson, N. *Kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran seni lukis.* NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 1(1),(2016).

- Nunuk, Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal 4
- Nurhayat, Atik,dkk. "*Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam pengembangan kemampuan motoric siswa di sds islam harapan ibu school*". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*,vol 2,no.3 (2020),428.
- Nurrita, Teni. "*Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.*" *Jurnal misykat* 3.1,(2018)
- Oktavia Amari, Rizqa., "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok*". 2, no. 3 (2023): 31-41.
- Pardede, Sanggam. "*Diktat Mata Kuliah Metodologi Penelitian.*" (2023).
- Perliando,dkk. *Pemberdayaan Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Dayak di Kelurahan Budaya Pampang Kota Samarinda*. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 6(1),(2018).
- Pramana,Atmaja Nanda. *Evaluasi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Diva Press, 2016).
- Pranoto, *Seni Budaya Dan Keterampilan Pedoman Guru Sekolah Dasar :7-8*
- Priasmara, Khodhi Arrauf.(2020). *Analisis Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Kooperatif Make A Match (Penelitian Studi Pustaka Pada Siswa Sekolah Dasar)*. Diss. FKIP UNPAS ,(2020).
- Putra, Azibanyu Tresna. *TA: Perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik*. Diss. Institut Teknologi Nasional ,(2021).
- Ramadhani, Fery,. *Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Pembelajaran Kolase Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas IV*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2022.Ramadan. *Pendidikan Seni* .(Bekasi: Surya Putra Utama, 2022): 39.
- Randhansya, Rully,. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar* .(Jakarta: Depdiknas, 2010), 30.
- Restian, A. *Seni Budaya SD Aktualisasi Merdeka Belajar*. UMMPress, (2023).
- Ricardo dan Intan sari Meilani, Rini.,"*Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,*" *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017):79.

- Rohima, Najwa. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.*,(2023).
- Rosyidah Umami. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro", *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2, (2016), h. 120.
- Rukminingsih, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 51
- Shalahuddin dan Putri Ayu Nelsa., "Implementasi Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keaktivitas Mis Nurul Yaqin Sungai Duren". *Primary Education Journal*, 1 (3), Juni 2019, h. 4.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017),
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sulhiyati, Siti,. "Penerapan media Flipaclip (animaai kartun) Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Paedagoria | FKIP UMMat*, 10.1 (2019), 20.
- Sulastridkk. *Pengaruh permainan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun*. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1),(2021).
- Tanjung,dkk. "Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di desa ujung batu baru." *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4.1 ,(2021).
- Tanjung, Rahman. "Pengembangan Kompetensi Pelayanan Publik ASN melalui Jalur Magang di Kabupaten Karawang." *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* ,5.3 ,(2022).
- Ulfa, Rafika. "Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan." *Al-Fathonah* 1.1 ,(2021).
- Yolanda, Legia Seki. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Kantor Konsultan Manajemen Wilayah Oversight Consultant (Oc) Regional-3 Pekanbaru Riau." *JURNAL BISNIS MASTER* (2023).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

**Berita Acara Semprom**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**  
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

PADA HARI INI Kamis JAM 10:01 TANGGAL 11 Juli TAHUN 2024

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : WILTRIANA  
 NIM : 21591238  
 PRODI : Pgmi  
 SEMESTER : 6 (Enam)  
 JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Penggunaan Media Kelas Anorganik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV SDN 17 Rejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a.....
  - b.....
  - c.....
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Guntur Putra Jaya S.Sos.M.M.

MODERATOR,

Ani Puspita

CURUP, 2024  
 CALON PEMBIMBING II

Mega Saji Maharani M.Pd

## Lampiran 2

## SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 798 Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
  - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
  - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
  - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** :
- Permohonan Sdr. Witriana tanggal 19 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
  - Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024

**M E M U T U S K A N :**

- Menetapkan**
- Pertama** :
- Guntur Putra Jaya, S.Sos.,M.M**                   **196904131999031005**
  - Mega Selvi Maharani, M.Pd**                   **199505062022032007**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A                   : **Witriana**  
N I M                     : **21591238**

JUDUL SKRIPSI       : **Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV SDN 17 Rejang Lebong**

- Kedua**               : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga**             : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat**         : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima**           : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam**           : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh**          : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 19 Desember 2024  
**Dekan,**

\_\_\_\_\_  
/ Sutarto

- Tembusan :**
- Rektor
  - Bendahara IAIN Curup;
  - Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
  - Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 3

## Kartu Bimbingan I



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: WITRIANA	
NIM	: 21591238	
PROGRAM STUDI	: Pgmi	
FAKULTAS	: Tarbiyah	
DOSEN PEMBIMBING I	: Guntur Putra Jaya, S.Sos, M.M	
DOSEN PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd.	
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh penggunaan media kolase anorganik terhadap hasil belajar siswa pada mapel SBDP kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong.	
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	17/12 2024	Perbaiki Latar belakang.	
2.	2/2 2025	Perbaiki bab 2-3.	
3.	1/5 2025	Revisi bab 1-3.	
4.	26/5 2025	Acc melakukan penelitian.	
5.	29/6 2025	Perbaiki hasil penelitian	
6.	25/6 2025	Perbaiki hasil uji homogen	
7.	1/7 2025	Perbaiki hasil uji rumus ke 2	
8.	8/7 2025	Perbaiki pembahasan.	
9.	16/7 2025	Perbaiki kesimpulan	
10.	21/7 2025	Per Revisi 1-5.	
11.	24/7 2025	Perbaiki lampiran	
12.	28/7 2025	Acc sidang.	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Guntur Putra Jaya, S.Sos. M.M  
NIP. 196909131999031005

CURUP, .....202  
PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd.  
NIP. 199505062022032007.

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

### Kartu Bimbingan II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

#### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: WITRIANA
NIM	: 21591238
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
FAKULTAS	: Tarbiyah.
PEMBIMBING I	: Guntur Putra Jaya, S.Sos, M.M.
PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Kelas anorganik terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV SDN 17 Pelang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	17/12 2024	Perbaikan Latar belakang.	Mega
2.	17/1 2025	Perbaikan bab 1-2.	Mega
3.	5/3 2025	Perbaikan bab 2-3.	Mega
4.	16/9 2025	Bab II Tambahkan teori, indikator	Mega
5.	1/5 2025	Perbaikan bab 1, 2, 3 dan instrumen	Mega
6.	22/5 2025	ACC melakukan penelitian.	Mega
7.	20/6 2025	Perbaikan uji yang ber?	Mega
8.	25/6 2025	Perbaikan uji rumus ke 3	Mega
9.	2/7 2025	Revisi 'uji' prasyarat.	Mega
10.	9/7 2025	Revisi pembahasan	Mega
11.	16/7 2025	Perbaikan lampiran dan kesimpulan.	Mega
12.	28/7 2025	ACC sidang.	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
 SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
 CURUP

CURUP, .....202

PEMBIMBING I,

Guntur Putra Jaya, S.Sos, M.M.  
 NIP. 196904131999031005

PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd.  
 NIP. 199505062022032007

## Lampiran 4

## Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. A.K Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 566 /In.34/FT/PP.00.9/06/2025 02 Juni 2025  
 Lampiran : Proposal dan Instrumen  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Witriana  
 NIM : 21591238  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Kolase Anorganik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata  
 Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV SDN 17 Rejang  
 Lebong  
 Waktu Penelitian : 02 Juni s.d 02 September 2025  
 Tempat Penelitian : SDN 17 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I.



Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

## Lampiran 5

## Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
**DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal*

**SURAT IZIN**

Nomor: 503/20626035/IP/DPMTSP/VI/2025

**TENTANG PENELITIAN****KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong  
 2. -- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL : WITRIANA  
 NIM : 21591238  
 Program Studi/Fakultas : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH/ TARBIIYAH  
 Judul Proposal Penelitian : **PENGARUH MEDIA KOLASE ANORGANIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS IV SD NEGERI 17 REJANG LEBONG**  
 Lokasi Penelitian : SDN 17 REJANG LEBONG  
 Waktu Penelitian : 2025-06-04 s/d 2025-08-04  
 Pernanggung jawab : WAKIL DEKAN 1

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati mengidahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P

Pada Tanggal : 02 Juni 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KABUPATEN REJANG LEBONG**



**ZULKARNAIN, SH**  
 Pembina  
 NIP. 19751010 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

## Lampiran 6

**Surat Pernyataan Validasi Instrumen****PERNYATAAN VALIDASI****INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Asnati,M.TPd

NIP : 196702061989032004

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : WITRIANA

Nim : 21591238

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV SD  
Negeri 17 Rejang Lebong

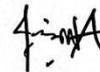
Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, .....



Asnati,M.TPd

NIP. 196702061989032004

## Lampiran 7

**Kisi – Kisi Instrumen Penelitian**

Sekolah :SDN 4 Rejang Lebong  
 Mata Pelajaran :Seni Budaya dan Prakarya  
 Kelas/Semester :IV/2  
 Alokasi Waktu :2 JP  
 Bentuk Soal :Pilihan Ganda  
 Kurikulum :Merdeka Belajar

<b>Materi/Konten/Isi</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
Membuat karya seni yang berdampak	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun	Peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.	Siswa mampu mengidentifikasi bahan anorganik yang digunakan dalam media kolase	Pilihan ganda	1, 2, 3, 4, 11
	Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.	Peserta didik dapat mengembankan kreativitas dan imajinasi dalam membuat karya seni rupa.	Siswa mampu menjelaskan langkah-langkah dan alat dalam membuat kolase anorganik		5, 6, 7, 8, 10
		Peserta didik dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan terkecil dan menerapkan nilai positif			9, 12, 13, 14, 16

		dalam kehidupan sehari-hari.	<p>Siswa mampu memilih bahan dan alat yang tepat sesuai dengan tema kolase anorganik yang berdampak</p> <p>Siswa mampu menganalisis efek visual dan fungsi bahan anorganik dalam pembuatan kolase</p> <p>Siswa mampu menilai dampak lingkungan dan sosial dari karya kolase yang menggunakan bahan anorganik</p>		<p>15, 17, 18, 19, 25</p> <p>20, 21, 22, 23, 24</p>
--	--	------------------------------	--	--	---

**Tingkat kognitif soal**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4

## Lampiran 8

**Kisi – Kisi Soal Penelitian**

Sekolah :SDN 17 Rejang Lebong  
 Mata Pelajaran :Seni Budaya dan Prakarya  
 Kelas/Semester :IV/2  
 Alokasi Waktu :2 JP  
 Bentuk Soal :Pilihan Ganda  
 Kurikulum :Merdeka Belajar

<b>Materi/ Konten/ Isi</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
Membuat karya seni yang berdampak	<p>Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun</p>	<p>Peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.</p>	<p>Siswa mampu mengidentifikasi bahan anorganik yang digunakan dalam media kolase</p>	Pilihan ganda	1, 2, 3, 4
	<p>Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.</p>	<p>Peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam membuat karya seni rupa.</p>	<p>Siswa mampu menjelaskan langkah-langkah dan alat dalam membuat kolase anorganik</p>		5, 6, 8

		Peserta didik dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan terkecil dan menerapkan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa mampu memilih bahan dan alat yang tepat sesuai dengan tema kolase anorganik yang berdampak		7, 9, 10, 11, 12
			Siswa mampu menganalisis efek visual dan fungsi bahan anorganik dalam pembuatan kolase		13, 14, 15, 20
			Siswa mampu menilai dampak lingkungan dan sosial dari karya kolase yang menggunakan bahan anorganik		16, 17, 18, 19

**Tingkat kognitif soal**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1	1	1	1	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4

## Lampiran 9

## SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 17 Rejang Lebong

**Kelas / Semester** : IV/2 (Dua)

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya dan Prakarya

**Nama Peserta Didik** :

1. Kolase anorganik dibuat dari bahan yang bersifat...
  - a. Tidak mudah terurai
  - b. Daur ulang
  - c. Alami
  - d. Mudah busuk
2. Contoh bahan anorganik berikut ini adalah...
  - a. Daun kering
  - b. Kain batik
  - c. Mika
  - d. Biji jagung
3. Yang termasuk bahan anorganik yaitu...
  - a. Kulit buah
  - b. Serbuk kayu
  - c. Daun
  - d. Plastik
4. Ciri utama bahan anorganik adalah...
  - a. Berbau
  - b. Tidak mudah terurai
  - c. Mudah hancur
  - d. Mengandung zat hijau daun
5. Langkah awal membuat kolase anorganik adalah...
  - a. Tempel bahan
  - b. Tentukan tema
  - c. Buat sketsa
  - d. Pilih lem
6. Urutan langkah membuat kolase yang benar adalah...
  - a. Tempel – Tema – Finishing – Sketsa
  - b. Tema – Sketsa – Tempel – Finishing
  - c. Sketsa – Lem – Cat
  - d. Tema – Finishing – Lem
7. Tema “Selamatkan Laut” cocok memakai bahan...
  - a. Daun jati
  - b. Plastik dan sedotan
  - c. Kain tenun
  - d. Kayu
8. Dalam membuat kolase, tahap akhir yang dilakukan adalah...
  - a. Menyusun alat
  - b. Finishing
  - c. Menempel bahan
  - d. enentukan bahan
9. Bahan kolase anorganik digunakan karena...
  - a. Unik dan langka
  - b. Mengurangi sampah
  - c. Estetik
  - d. Lebih mahal
10. Karya kolase anorganik berdampak positif jika...
  - a. Bernilai Jual Tinggi
  - b. Menggunakan bahan baru
  - c. bentuk lukisan
  - d. Menyampaikan pesan lingkungan
11. Tema kolase yang mendukung pelestarian alam adalah...
  - a. Pabrik modern
  - b. Sungai Bersih
  - c. Gedung Bertingkat
  - d. Jalan tol
12. Plastik digunakan dalam kolase bertema lingkungan karena...
  - a. Murah
  - b. Tidak Mudah Terurai
  - c. Banyak Warna
  - d. Berat
13. Kolase dari limbah anorganik bisa mengedukasi masyarakat tentang...

- a. Sampah dan Daur Ulang
  - b. Kebudayaan lokal
14. Peta Indonesia dari sedotan menunjukkan dampak pada...
- a. Teknologi
  - b. Energi baru
15. Simbol daur ulang dari tutup botol menunjukkan pesan...
- a. Kepedulian lingkungan
  - b. Kreativitas
16. Kolase dari kertas bekas berbentuk lampu LED menyimbolkan...
- a. Teknologi canggih
  - b. Penghematan energi
17. Bahan yang paling berdampak negatif bila tidak didaur ulang...
- a. Plastik
  - b. Kertas
18. Tujuan utama membuat kolase anorganik adalah...
- a. Menghemat biaya
  - b. Menyebar sampah
19. Langkah penting agar kolase berdampak sosial adalah...
- a. Ukuran besar
  - b. Lem kuat
20. Efek visual dari kolase ditentukan oleh...
- a. Warna, tekstur, dan bentuk
  - b. Berat bahan
  - c. Bentuk saja
  - d. Ukuran lem
- c. Seni pahat
  - d. Lukisan digital
- c. Lingkungan dan nasionalisme
- d. Hasil tani
- c. Gaya pop art
- d. Keindahan warna
- c. Gaya hidup mewah
- d. Daur ulang digital
- c. Kayu
- d. Daun
- c. Mengikuti trend
- d. Edukasi lingkungan dan daur ulang
- c. Tema dan pesan sesuai isu lingkungan
- d. Waktu pengerjaan cepat

## Lampiran 10

**Kunci Jawaban**

1. A. Tidak mudah terurai
2. C. Mika
3. D. Plastik
4. B. Tidak mudah terurai
5. B. Tentukan tema
6. B. Tema- Sketsa- Tempel- Finishing
7. B. Plastik dan sedotan
8. B. Finishing
9. B. Menggunakan bahan baru
10. D. Menyampaikan pesan lingkungan
11. B. Sungai bersih
12. B. Tidak mudah terurai
13. A. Sampah dan daur ulang
14. C. Lingkungan dan nasionalisme
15. A. Kepedulian lingkungan
16. B. Penghematan energi
17. A. Plastik
18. D. Edukasi lingkungan dan daur ulang
19. C. Tema dan pesan sesuai isu lingkungan
20. A. Warna,tekstur,dan bentuk

## Lampiran 11

Nama :

Tanggal :

**KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK**

Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik, kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasimu masing-masing!



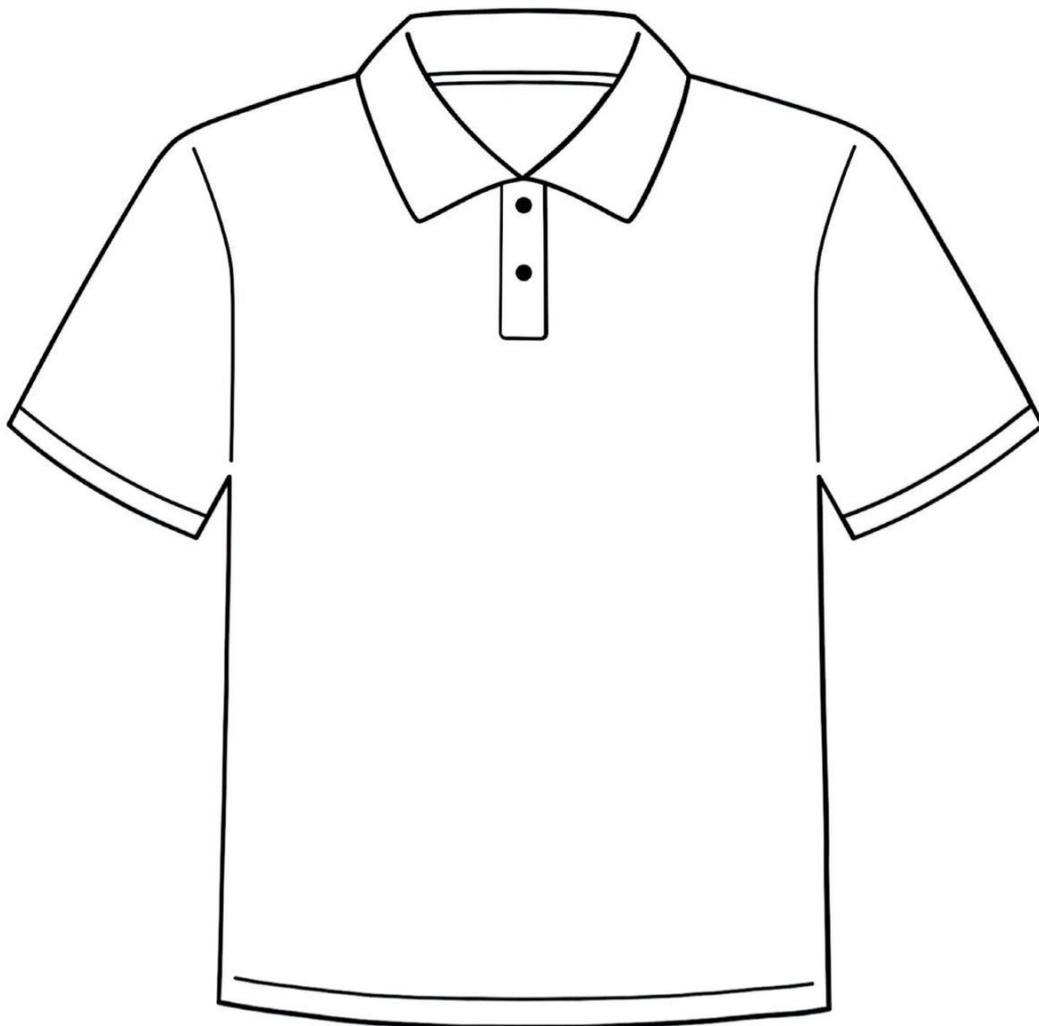
Nama :

Tanggal :

---

## **KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK**

Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik, kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasimu masing-masing!



## Lampiran 12

**Pedoman Penskoran**

Petunjuk penilaian soal pilihan ganda

<b>Soal No</b>	<b>Bobot Soal</b>
1-20	1
Jumlah Skor Maksimal	20

Jika benar mendapatkan skor 1

Jika salah mendapatkan 0

Penentuan nilai

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100$$

## Lampiran 13

**Rubrik Penilaian Kolase**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor Maksimal</b>
Kreativitas	Kombinasi Warna Dan Tekstur Yang Menarik	20
Komposisi	Tata Letak Elemen Yang Seimbang Dan Menarik Secara Visual	20
Kerapihan	Tidak Ada Bahan Yang Longgar Atau Terlepas, Dan Finishing Yang Bersih	20
Teknik	Ketelitian Dalam Pemotongan Dan Pengeleman	20
Waktu Penyelesaian	Ketepatan Dalam Menyelesaikan Kolase Sesuai Dengan Waktu Yang Telah Ditentukan	20

## Lampiran 14

**Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol**Hasil pretest dan *posttest* siswa kelas eksperimen

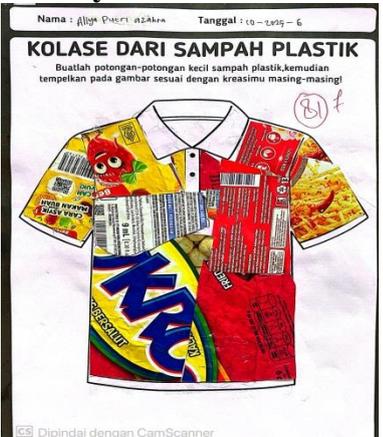
No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	Abim Reyvando Putra	75	90
2	Ahza Faqih Abrori	65	85
3	Allya Putri Azzahra	65	90
4	Anindya Tifani	75	85
5	Ayfa Zahwa Ismawari	80	95
6	Claudya Salsabila Nadhi	70	90
7	Fathan Al Hadi Yasir	65	80
8	Ghalib Muhtasib	45	80
9	Greshella Adera Mecca	35	80
10	Hafiza Salsabila	60	90
11	Mario Tratama Riansyah	75	85
12	Myqaela Bintang Kirana	50	80
13	M. Daffa Arsenio	55	90
14	M. Hafis Al Rifqi	40	80
15	M. Rafa Alfatih	80	90
16	Naura Aqilah	70	85
17	Nizam Mahardika. F	65	80
18	Orizha Lettycia Putri	55	80
19	Raffa Abiyu	55	75
20	Ruby Hafiz Mudzaki	65	80
21	Shafi yyah	35	75
22	Tristan Bintara Gilang	55	75
23	Zakia Ramanda Shaby	30	70

*Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas Kontrol*

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1	Aditya Hanung Permadi	45	65
2	Aditya Nugraha	45	60
3	Arjuna Bariq Alvaro	45	60
4	Assyfa Keisar Kabsya	55	65
5	Azizah Qolilan Sadida	60	85
6	Firsya Nurhasanah	65	65
7	Ibrahim Al-Rasyid	45	65
8	Jouvan Abadi Prasetya	65	70
9	Keysia Moza Aprillan	55	80
10	Martiza Putri Aryous	60	65
11	Muhammad Adika Rafael	65	70
12	Muhammad Taufik Dwi	40	80
13	M. Faiz Hidayat	45	70
14	M. Fiqhian Rafianto	60	60
15	M. Gavin Fadilo	45	80
16	M. Keynan Alfachri	30	55
17	Noza Latifanza	35	60
18	Nur Layla	55	65
19	Pikri Iqbal Maulana	60	55
20	Rayhan	60	70
21	Rindiani Nur Syailendra	45	65
22	Sima Fitrah AL Fatih	55	50
23	Shazhira Putri Lustianti	60	65

## Lampiran 15

### Hasil Proses Pembelajaran Kolase Anorganik Kelas Eksperimen

<p><b>Abim Reyvando Putra</b></p> <p>Nama : Abim Reyvando Putra Tanggal : 10-1-2025</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b>          Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik, kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 17, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 17, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 85.</p>
<p><b>Ahza Faqih Abrori</b></p> <p>Nama : AHZA FAHIH ABRORI Tanggal : 10-6-2025</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b>          Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik, kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 18, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 18, aspek teknik dengan skor 18, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 18. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 90.</p>
<p><b>Allya Putri Azzahra</b></p> <p>Nama : Allya Putri Azzahra Tanggal : 10-1-2025 - 6</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b>          Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik, kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 17, aspek kebersihan dengan skor 15, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 81.</p>

### Anindya Tifani



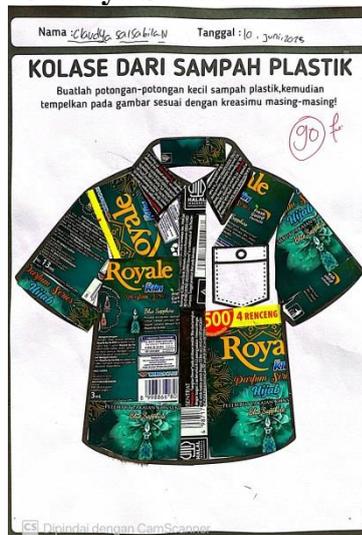
Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 18, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 83.

### Ayfa Zahwa Ismawari



Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 15, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 80.

### Claudya Salsabila Nadhi



Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 18, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 18, aspek teknik dengan skor 18, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 18. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 90.

### Fathan Al Hadi Yasir



Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 16, aspek kebersihan dengan skor 16, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 81.

### Ghalib Muhtasib

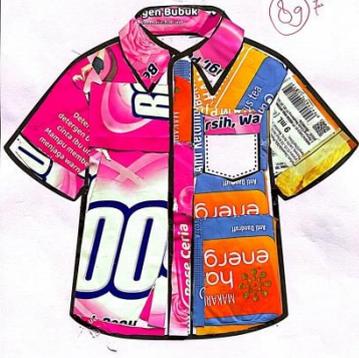


Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 18, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 18, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 18. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 89.

### Greshella Adera Mecca



Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 79.

<p style="text-align: center;"><b>Hafiza Salsabila</b></p> <p>Nama : Hafiza Salsabila      Tanggal : 10 - 6 - 2024</p> <p style="text-align: center;"><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p style="text-align: right;">89</p> <p style="text-align: left; font-size: small;">Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 18, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 18, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 18. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 89.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Mario Tratama Riansyah</b></p> <p>Nama : Mario Tratama Riansyah      Tanggal : 10 - 6 - 2025</p> <p style="text-align: center;"><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p style="text-align: right;">80</p> <p style="text-align: left; font-size: small;">Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 17, aspek teknik dengan skor 15, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 15. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 80.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Myqaela Bintang Kirana</b></p> <p>Nama : MYQAELA BINTANG KIRANA      Tanggal : 10 - 6 - 2025</p> <p style="text-align: center;"><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p style="text-align: right;">79</p> <p style="text-align: left; font-size: small;">Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 16, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 79.</p>

<p style="text-align: center;"><b>M.Daffa Arsenio</b></p> <p>Nama : Daffa Arsenio      Tanggal : 10</p> <p style="text-align: center;"><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p style="text-align: right;">87</p> <p style="text-align: center;"><small>Dipindai dengan CamScanner</small></p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 18, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 17, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 87.</p>
<p style="text-align: center;"><b>M.Hafiz Al Rifki</b></p> <p>Nama : Hafiz Al Rifki      Tanggal : 10-6-2025</p> <p style="text-align: center;"><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p style="text-align: right;">81</p> <p style="text-align: center;"><small>Dipindai dengan CamScanner</small></p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 16, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 81.</p>
<p style="text-align: center;"><b>M.Rafa Alfatih</b></p> <p>Nama : Rafa Alfatih      Tanggal : 10-6-2025</p> <p style="text-align: center;"><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah potongan-potongan kecil sampah plastik kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p style="text-align: right;">78</p> <p style="text-align: center;"><small>Dipindai dengan CamScanner</small></p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 16, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 15, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 78.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Naura Aqilah</b></p> 	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 15. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 80.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Nizam Mahardika.F</b></p> 	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 16, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 15, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 77.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Orizha Lettycia Putri</b></p> 	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 16, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 79.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Raffa Abiyu</b></p> 	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 16, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 81.</p>

<p><b>Ruby Hafiz Mudzaki</b></p> <p>Nama : Ruby Hafiz Mudzaki Tanggal : 17-05-2024</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p>Buatah potongan-potongan kecil sampah plastik,kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 17, aspek kebersihan dengan skor 18, aspek kerapian dengan skor 17, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 86.</p>
<p><b>Shafiyah</b></p> <p>Nama : Shafiyah Tanggal : 18-05-2024</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p>Buatah potongan-potongan kecil sampah plastik,kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 16, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 17, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 82.</p>
<p><b>Tristan Bintara Gilang</b></p> <p>Nama : Tristan Bintara Gilang Tanggal : 18-05-2024</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p>Buatah potongan-potongan kecil sampah plastik,kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 15, aspek kebersihan dengan skor 15, aspek kerapian dengan skor 15, aspek teknik dengan skor 15, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 16. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 76.</p>
<p><b>Zakia Ramanda Shaby</b></p> <p>Nama : Zakia Ramanda Shaby Tanggal : 18-05-2024</p> <p><b>KOLASE DARI SAMPAH PLASTIK</b></p> <p>Buatah potongan-potongan kecil sampah plastik,kemudian tempelkan pada gambar sesuai dengan kreasiimu masing-masing!</p>  <p>Dipindai dengan CamScanner</p>	<p>Berdasarkan aspek penggunaan warna memperoleh skor 16, aspek kebersihan dengan skor 17, aspek kerapian dengan skor 16, aspek teknik dengan skor 16, dan aspek waktu penyelesaian dengan skor 17. Maka, keseluruhan yang diperoleh sebesar 82.</p>

## Lampiran 16

**ALUR DAN TUJUAN****MATA PELAJARAN SENI RUPA**

Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)  
 Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengaplikasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

Fase B Berdasarkan Elemen

<b>Elemen</b>	<b>Capaian pembelajaran</b>
Mengalami (Experiencing)	Pada akhir fase B, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Merefleksikan	Pada akhir fase B, peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase B, peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Menciptakan	Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan.

Berdampak	Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.
-----------	---

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.</li> <li>2. Peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam membuat karya seni rupa. Peserta didik dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan terkecil dan</li> </ol>	Membuat karya seni yang berdampak	2JP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>2. Berkebhinekaan Global</li> <li>3. Mandiri</li> <li>4. Bernalar</li> <li>5. Kritis</li> <li>6. Kreatif</li> </ol>

menerapkan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. 3. Peserta didik dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan terkecil dan menerapkan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.			
---	--	--	--

**Curup, Juni 2025**  
**Wali kelas IV**

**Mahasiswa**

**Asnati,M.TPd**  
**Nip.196702061989032004**

**Witriana**  
**NIM.21591238**

## Lampiran 17

**MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN**

Penyusun	:WITRIANA
Nama Sekolah	:SDN 17 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	:Seni Rupa
Materi	:Membuat Karya Seni Yang Berdampak
Jenjang/Fase/Kelas	:SD/B/4
Target peserta didik	:Reguler
Profil pelajaran pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mandiri</li> <li>➤ Bernalar kritis dan kreatif</li> <li>➤ Bergotong royong</li> </ul>
Model pembelajaran	:Tatap Muka
Sarana dan prasarana	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang kelas</li> <li>➤ Buku Guru dan Buku Siswa Seni Rupa kelas IV serta sumber referensi lain</li> <li>➤ Gunting</li> <li>➤ Lem</li> <li>➤ Sampah plastik</li> </ul>
Tujuan pembelajaran	:Membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil
Kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Muatan positif</li> <li>➤ Seni rupa</li> <li>➤ Presentasi</li> <li>➤ Dua dimensi</li> <li>➤ Tiga dimensi</li> </ul>
Model asesmen	:Individu
Alokasi waktu	:4 JP

**KEGIATAN PEMBELAJARAN****PEMBELAJARAN KE-1****A. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa bersama terlebih dahulu
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas
- Ice breaking untuk memberi semangat belajar peserta didik.

- Guru mengingatkan peserta didik materi yang sudah mereka pelajari di kelas sebelumnya
- Guru memberikan pertanyaan pemantik :
  - “Bagaimana sebuah karya seni seperti gambar dapat membantu orang menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan?”
  - “Lingkungan seperti apa yang membuat kalian senang tinggal di sana?”
  - “Apakah yang berwarna dan bersih atau yang kusam dan kotor?”

#### **B. KEGIATAN INTI (50 Menit)**

- Guru meminta peserta didik untuk membuat karya seni dua atau tiga dimensi dengan tema yang disukai peserta didik. Karya yang dibuat dapat berupa karya 2D atau 3D.
- Pemberian kebebasan tema ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat memilih topik yang mereka sukai, berpikir kritis tentang topik itu, serta dapat menerapkan nilai positif pada karya mereka.
- Peserta didik dapat membuat lukisan dengan cat air, crayon, ataupun media lainnya

#### **C. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada pertemuan ini.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, bertanyanya atau menjawab pertanyaan hal yang belum diketahui pada guru.
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik
- Guru melakukan refleksi diri atas strategi pembelajaran yang dilakukan apakah sudah tepat atau belum dan mencatat perkembangan peserta didik.
- Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

### **PEMBELAJARAN 2**

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa bersama terlebih dahulu
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas

- Ice breaking untuk memberi semangat belajar peserta didik.
- Guru mengingatkan peserta didik materi yang sudah mereka pelajari di kelas sebelumnya
- Guru memberikan pertanyaan pemantik:  
     “Kamu tinggal di lingkungan seperti apa?  
     “Bagaimana lingkungan yang baik ?”

#### **B. KEGIATAN INTI (50 Menit)**

- Guru meminta peserta didik untuk membuat karya seni dua dimensi atau secara mandiri dengan menerapkan muatan positif dalam karyanya. Alur pengerjaan dapat dilakukan sebagai berikut.
- Peserta didik mencari ide karyanya.
- Peserta didik menentukan muatan positif apa saja yang ingin ia masukkan ke dalam karya. Muatan positif tersebut berhubungan dengan masalah lingkungan, hal-hal sederhana yang dapat dilakukan untuk menjaga lingkungan, dan lain sebagainya.
- Peserta didik membuat karyanya dan dilanjutkan dengan proses finishing.

#### **C. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada pertemuan ini.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, bertanya atau menjawab pertanyaan hal yang belum diketahui pada guru.
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik
- Guru melakukan refleksi diri atas strategi pembelajaran yang dilakukan apakah sudah tepat atau belum dan mencatat perkembangan peserta didik.
- Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

#### **PENILAIAN**

1. Formatif
2. Sumatif

#### **KEGIATAN REMIDIAN PENGAYAAN**

1. Pengayaan  
     Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
2. Remedial

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

## REFLEKSI

### 1. Refleksi Guru

No	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang-kadang	Tidak pernah
1	Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas			
3	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?			
4	Apakah peserta didik mampu mengatasi hambatan-hambatan yang mereka hadapi dalam membuat proyek?			
5	Apakah peserta didik mampu mempresentasikan makna positif yang terkandung dalam karyanya dengan baik?			

### 2. Refleksi Peserta didik

No	Pertanyaan	Sudah bisa	Masih perlu belajar
1	Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran.		
2	Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta		

	didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.		
3	Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.		
4	“Apakah masih ada peserta didik yang memiliki ketidaktepatan antara makna yang ingin mereka angkat di dalam karyanya dengan hasil akhir yang mereka buat?”		

### **GLOSARIUM**

<i>Dampak</i>	Pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif); dampak
<i>Kreatif</i>	Memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan
<i>kreatifitas</i>	Kemampuan untuk mencipta; daya cipta
<i>Seni rupa 2D</i>	Karya seni rupa yang mempunyai panjang dan lebar, umumnya dapat dilihat hanya dari satu arah
<i>Seni rupa 3D</i>	karya seni rupa yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat dilihat dari berbagai arah
<i>Sketsa</i>	Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya); gambar rancangan; rengrenan; bagan

**DAFTAR PUSTAKA**

Naradika,Della dan Riski Raindriati.(2023).*Buku Panduan Guru Seni Rupa*.Jakarta:Kementrian pendidikan ,Kebudayaan,Riset,dan Teknologi.

**Curup, Juni 2025**  
**Wali kelas IV**

**Mahasiswa**

**Asnati,M.TPd.**  
**NIP.196702061989032004**

**Witriana**  
**NIM.21591238**

## Lampiran 18

**MODUL AJAR KELAS KONTROL**

Penyusun	:WITRIANA
Nama Sekolah	:SDN 17 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	:Seni Rupa
Materi	:Membuat Karya Seni Yang Berdampak
Jenjang/Fase/Kelas	:SD/B/4
Target peserta didik	:Reguler
Profil pelajaran pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mandiri</li> <li>➤ Bernalar kritis dan kreatif</li> <li>➤ Bergotong royong</li> </ul>
Model pembelajaran	:Tatap Muka
Sarana dan prasarana	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang kelas</li> <li>➤ Buku Guru dan Buku Siswa Seni Rupa kelas IV serta sumber referensi lain</li> </ul>
Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menjelaskan pengertian seni rupa dan jenisnya.</li> <li>➤ Mengidentifikasi ciri-ciri karya seni rupa dua dan tiga dimensi.</li> <li>➤ Menjelaskan manfaat karya seni terhadap lingkungan sekitar.</li> </ul>
Kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Muatan positif</li> <li>➤ Seni rupa</li> <li>➤ Presentasi</li> <li>➤ Dua dimensi</li> <li>➤ Tiga dimensi</li> </ul>
Model asesmen	:Individu
Alokasi waktu	:4 JP

**KEGIATAN PEMBELAJARAN****PEMBELAJARAN KE-1****D. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa bersama terlebih dahulu
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas

- Ice breaking untuk memberi semangat belajar peserta didik.
- Guru mengingatkan peserta didik materi yang sudah mereka pelajari di kelas sebelumnya
- Guru memberikan pertanyaan pemantik :
  - “Apa dampak sebuah gambar terhadap lingkungan?”
  - “Lingkungan seperti apa yang membuat kalian senang tinggal di sana?”
  - “Apakah yang berwarna dan bersih atau yang kusam dan kotor?”

#### **E. KEGIATAN INTI (50 Menit)**

- Guru meminta peserta didik untuk membaca materi pada Buku Siswa halaman yang relevan.
- Guru menjelaskan isi bacaan dengan bantuan tanya jawab.
- Peserta didik mencatat poin penting dari bacaan.
- Diskusi kelompok kecil: peserta didik mendiskusikan isi teks tentang seni rupa dan dampaknya.

#### **F. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada pertemuan ini.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, bertanya atau menjawab pertanyaan hal yang belum diketahui pada guru.
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik
- Guru melakukan refleksi diri atas strategi pembelajaran yang dilakukan apakah sudah tepat atau belum dan mencatat perkembangan peserta didik.
- Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

### **PEMBELAJARAN 2**

#### **D. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdo'a bersama terlebih dahulu
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas
- Ice breaking untuk memberi semangat belajar peserta didik.

- Guru mengingatkan peserta didik materi yang sudah mereka pelajari di kelas sebelumnya
- Guru memberikan pertanyaan pemantik:  
“Kamu tinggal di lingkungan seperti apa?  
“Bagaimana lingkungan yang baik ?”

#### **E. KEGIATAN INTI (50 Menit)**

- Guru membimbing peserta didik membaca lanjutan materi pada Buku Siswa.
- Peserta didik menjawab soal latihan pada buku.
- Peserta didik menuliskan ide karya seni yang dapat memberikan dampak baik (tanpa praktik membuatnya).
- Diskusi kelas: menyampaikan ide dan pesan dari karya seni yang dibayangkan.

#### **F. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada pertemuan ini.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, bertanya atau menjawab pertanyaan hal yang belum diketahui pada guru.
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik
- Guru melakukan refleksi diri atas strategi pembelajaran yang dilakukan apakah sudah tepat atau belum dan mencatat perkembangan peserta didik.
- Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

#### **PENILAIAN**

3. Formatif
4. Sumatif

#### **KEGIATAN REMIDIAN PENGAYAAN**

3. Pengayaan  
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
4. Remedial  
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

**REFLEKSI**

## 3. Refleksi Guru

No	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang-kadang	Tidak pernah
1	Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas			
3	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?			
4	Apakah peserta didik mampu mengatasi hambatan-hambatan yang mereka hadapi dalam membuat proyek?			
5	Apakah peserta didik mampu mempresentasikan makna positif yang terkandung dalam karyanya dengan baik?			

## 4. Refleksi Peserta didik

No	Pertanyaan	Sudah bias	Masih perlu belajar
1	Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran.		
2	Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan		

	remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.		
3	Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.		
4	“Apakah masih ada peserta didik yang memiliki ketidaktepatan antara makna yang ingin mereka angkat di dalam karyanya dengan hasil akhir yang mereka buat?”		

## GLOSARIUM

<i>Dampak</i>	Pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif); dampak
<i>Kreatif</i>	Memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan Kemampuan untuk mencipta; daya cipta
<i>Kreatifitas</i>	
<i>Seni rupa 2D</i>	Karya seni rupa yang mempunyai panjang dan lebar, umumnya dapat dilihat hanya dari satu arah
<i>Seni rupa 3D</i>	karya seni rupa yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat dilihat dari berbagai arah
<i>Sketsa</i>	Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya); gambar rancangan; rengrengan; bagan

**DAFTAR PUSTAKA**

Naradika,Della dan Riski Raindriati.(2023).*Buku Panduan Guru Seni Rupa*.Jakarta:Kementrian pendidikan ,Kebudayaan,Riset,dan Teknologi.

**Curup, Juni 2025**  
**Wali kelas IV**

**Mahasiswa**

**Sofian ,A.Ma.Pd**  
**NIP.196604081984111001**

**Witriana**  
**NIM.21591238**







	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
ite m_ 11	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,06 4	,14 6	,50 3*	,50 3*	,06 4	-, 08 3	-, 15 0	,15 0	,16 3	,02 4	1	,42 2*	,25 6	,21 9	-, 06 4	-, 12 0	,02 4	-, 17 8	,06 4	-, 25 6	-, 11 2	,10 9	,07 9	-, 17 8	-, 20 4	,19 9
		,77 2	,50 6	,01 4	,01 4	,77 2	,70 8	,49 5	,49 5	,45 8	,91 2		,04 5	,23 8	,31 6	,77 2	,58 7	,91 2	,41 7	,77 2	,23 8	,61 0	,62 1	,71 9	,41 7	,35 0	,36 2
		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
ite m_ 12	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,40 7	,55 0**	,59 2**	,87 1**	,40 7	-, 11 2	,10 9	-, 10 9	,59 2**	,33 9	,42 2*	1	,34 9	,44 1*	,07 3	,21 1	,11 0	,31 4	,16 7	,33 9	-, 29 4	,23 3	,25 0	,03 6	-, 02 2	,62 5**
		,05 4	,00 6	,00 3	,00 0	,05 4	,61 0	,62 1	,62 1	,00 3	,11 4	,04 5		,10 3	,03 5	,74 0	,33 3	,61 9	,14 4	,44 6	,11 4	,17 4	,28 4	,25 1	,86 9	,92 0	,00 1
		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
ite m_ 13	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,17 8	,44 4*	,05 4	,30 3	,39 3	,14 1	-, 02 4	,30 5	,30 3	,23 2	,25 6	,34 9	1	,53 0**	-, 17 8	,20 4	,02 7	,30 3	,17 8	,02 7	,25 5	,12 0	,37 3	,05 4	,34 9	,53 9**
		,41 7	,03 4	,80 6	,15 9	,06 4	,52 1	,91 2	,15 7	,15 9	,28 6	,23 8	,10 3		,00 9	,41 7	,35 0	,90 3	,15 9	,41 7	,90 3	,24 0	,58 7	,08 0	,80 6	,10 3	,00 8
		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
ite m_ 14	Pea rso n Cor rela tion	,33 5	,30 2	,33 7	,33 7	,74 1**	,26 6	-, 31 1	,31 1	,33 7	,24 4	,21 9	,44 1*	,53 0**	1	-, 13 2	,06 9	,24 4	,33 7	,33 5	,05 1	-, 05 4	,22 5	,16 4	,10 2	,00 9	,55 9**



ite m_ 18	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,25 0	,25 0	,09 2	,09 2	,51 1*	,46 5*	-, 17 8	,17 8	,39 5	,19 5	-, 17 8	,31 4	,30 3	,33 7	,01 1	,26 5	-, 05 4	1	,25 0	,44 4*	,02 0	,59 2**	,17 1	,09 2	,03 6	,48 8*
ite m_ 19	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,32 4	,02 6	,51 1*	,25 0	,32 4	,35 9	,06 4	,23 0	,25 0	,03 7	,06 4	,16 7	,17 8	,33 5	,35 3	,16 8	,46 8*	,25 0	1	,25 3	-, 17 2	,40 7	,12 2	,51 1*	,16 7	,55 0**
ite m_ 20	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,46 8*	,31 3	,19 5	,19 5	,25 3	,32 2	,30 5	-, 02 4	,44 4*	,38 4	-, 25 6	,33 9	,02 7	,05 1	-, 03 7	,46 7*	,38 4	,44 4*	,25 3	1	-, 25 5	,11 0	,19 9	,44 4*	,33 9	,52 8**
ite m_ 21	Pea rso n Cor rela tion	-, 17 2	-, 22 0	-, 21 0	-, 21 0	,02 6	-, 20 4	-, 11 2	,11 2	-, 21 0	-, 06 6	-, 11 2	-, 29 4	,25 5	-, 05 4	-, 02 6	-, 29 5	-, 25 5	,02 0	-, 17 2	-, 25 5	1	-, 08 3	,31 3	-, 21 0	,12 8	-, 07 3



ite m_25	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	,16 7	,33 9	-. 24 2	,03 6	,16 7	,40 5	,10 9	-. 10 9	,31 4	,33 9	-. 20 4	-. 02 2	,34 9	,00 9	,07 3	,58 6**	,33 9	,03 6	,16 7	,33 9	,12 8	-. 02 2	,46 2*	,59 2**	1	,45 2*
		,44 6	,11 3	,26 6	,86 9	,44 6	,05 6	,62 1	,62 1	,14 4	,11 4	,35 0	,92 0	,10 3	,96 6	,74 0	,00 3	,11 4	,86 9	,44 6	,11 4	,55 9	,92 0	,02 6	,00 3		,03 0
		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Sko r_T otal	Pea rso n Cor rela tion Sig. (2- tail ed) N	.71 3**	.57 0**	.51 1*	.65 2**	.59 1**	.48 9*	.19 9	.14 5	.79 4**	.52 8**	.19 9	.62 5**	.53 9**	.55 9**	.30 4	.58 1**	.47 0*	.48 8*	.55 0**	.52 8**	-. 07 3	.47 3*	.47 3*	.53 5**	.45 2*	1
		,00 0	,00 4	,01 3	,00 1	,00 3	,01 8	,36 2	,50 8	,00 0	,01 0	,36 2	,00 1	,00 8	,00 6	,15 8	,00 4	,02 4	,01 8	,00 7	,01 0	,74 0	,02 2	,02 3	,00 9	,03 0	
		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**Hasil Hitung Uji Validitas**

No	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	keterangan
1	0,413	0,713	Valid
2	0,413	0,570	Valid
3	0,413	0,511	Valid
4	0,413	0,652	Valid
5	0,413	0,591	Valid
6	0,413	0,489	Valid
7	0,413	0,199	Tidak Valid
8	0,413	0,145	Tidak Valid
9	0,413	0,794	Valid
10	0,413	0,528	Valid
11	0,413	0,199	Tidak Valid
12	0,413	0,625	Valid
13	0,413	0,539	Valid
14	0,413	0,559	Valid
15	0,413	0,304	Tidak Valid
16	0,413	0,581	Valid
17	0,413	0,470	Valid
18	0,413	0,488	Valid
19	0,413	0,550	Valid
20	0,413	0,528	Valid
21	0,413	0,073	Tidak Valid
22	0,413	0,473	Valid
23	0,413	0,473	Valid
24	0,413	0,535	Valid
25	0,413	0,452	Valid

## Lampiran 20

## Uji Tingkat Kesukaran Soal

## Statistics

	item _1	item _2	item _3	item _4	item _5	item _6	item _9	item _10	item _12	item _13	item _14	item _16	item _17	item _18	item _19	item _20	item _22	item _23	item _24	item _25
N Valid	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.74	.52	.83	.83	.74	.96	.83	.70	.78	.30	.61	.91	.70	.83	.74	.70	.78	.43	.83	.78

## Lampiran 21

**Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	20

*Sumber: hasil SPSS 23 yang diolah*

## Lampiran 22

**Uji Daya Pembeda**

<b>No</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Kategori</b>
1	0,651	Baik
2	0,516	Baik
3	0,403	Baik
4	0,590	Baik
5	0,555	Baik
6	0,494	Baik
7	0,784	Sangat Baik
8	0,487	Baik
9	0,591	Baik
10	0,436	Baik
11	0,511	Baik
12	0,592	Baik
13	0,376	Baik
14	0,456	Baik
15	0,461	Baik
16	0,510	Baik
17	0,392	Cukup
18	0,356	Cukup
19	0,482	Baik
20	0,392	Cukup

*Sumber: hasil SPSS 23 yang diolah*

## Lampiran 23

**Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
preEks	23	30	80	59,35	14,717
posEks	23	70	95	83,04	6,350
preKon	23	30	65	51,52	9,821
posKon	23	50	85	66,30	8,689
Valid N (listwise)	23				

**Hasil pretest dan *posttest* siswa kelas eksperimen**

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	Abim Reyvando Putra	75	90
2	Ahza Faqih Abrori	65	85
3	Allya Putri Azzahra	65	90
4	Anindya Tifani	75	85
5	Ayfa Zahwa Ismawari	80	95
6	Claudya Salsabila Nadhi	70	90
7	Fathan Al Hadi Yasir	65	80
8	Ghalib Muhtasib	45	80
9	Greshella Adera Mecca	35	80
10	Hafiza Salsabila	60	90
11	Mario Tratama Riansyah	75	85
12	Myqaela Bintang Kirana	50	80
13	M. Daffa Arsenio	55	90
14	M. Hafis Al Rifqi	40	80
15	M. Rafa Alfatih	80	90
16	Naura Aqilah	70	85
17	Nizam Mahardika. F	65	80
18	Orizha Lettycia Putri	55	80
19	Raffa Abiyu	55	75
20	Ruby Hafiz Mudzaki	65	80
21	Shafi yyah	35	75
22	Tristan Bintara Gilang	55	75
23	Zakia Ramanda Shaby	30	70

**Hasil Pretest Dan *Posttest* Siswa Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1	Aditya Hanung Permadi	45	65
2	Aditya Nugraha	45	60
3	Arjuna Bariq Alvaro	45	60
4	Assyfa Keisar Kabsya	55	65
5	Azizah Qolilan Sadida	60	85
6	Firsya Nurhasanah	65	65
7	Ibrahim Al-Rasyid	45	65
8	Jouvan Abadi Prasetya	65	70
9	Keysia Moza Aprillan	55	80
10	Martiza Putri Aryous	60	65
11	Muhammad Adika Rafael	65	70
12	Muhammad Taufik Dwi	40	80
13	M. Faiz Hidayat	45	70
14	M. Fiqhian Rafianto	60	60
15	M. Gavin Fadilo	45	80
16	M. Keynan Alfachri	30	55
17	Noza Latifanza	35	60
18	Nur Layla	55	65
19	Pikri Iqbal Maulana	60	55
20	Rayhan	60	70
21	Rindiani Nur Syailendra	45	65
22	Sima Fitrah AL Fatih	55	50
23	Shazhira Putri Lustianti	60	65

## Lampiran 24

**Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk****Tests of Normality**

Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
,171	23	,079	,938	23	,161
,206	23	,013	,930	23	,107
,181	23	,048	,924	23	,081
,212	23	,009	,931	23	,118

## Lampiran 25

**Hasil Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar Based on Mean	,706	1	44	,405
Based on Median	,289	1	44	,593
Based on Median and with adjusted df	,289	1	40,740	,593
Based on trimmed mean	,645	1	44	,426

## Lampiran 26

**Hasil Uji Hipotesis *Posttest***  
**Independent Samples Test *Posttest***

		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	,706	,405	7,460	44	,000	16,739	2,244	12,217	21,261
	Equal variances not assumed			7,460	40,283	,000	16,739	2,244	12,205	21,273

## Lampiran 27

**Hasil Uji Koefisien Determinasi****Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,747 <sup>a</sup>	,558	,548	7,610

a. Predictors: (Constant), kelas

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3222,283	1	3222,283	55,648	,000 <sup>b</sup>
Residual	2547,826	44	57,905		
Total	5770,109	45			

## Lampiran 28

## Dokumentasi



Gambar 1: Uji Coba Instrumen di SDN 4 Rejang Lebong

Gambar 2: *pretest* kelas eksperimenGambar 3: *pretest* kelas control

Gambar 4: proses pembelajaran media kolase kelas eksperimen



Gambar 5: proses pembelajaran media kolase kelas eksperimen



Gambar 6: proses pembelajaran media kolase kelas eksperimen



Gambar 7: proses pembelajaran konvensional kelas kontrol



Gambar 8: proses pembelajaran konvensional kelas kontrol



Gambar 9: *postest* kelas eksperimen



Gambar 10: *postest* kelas eksperimen



Gambar 11: *postest* kelas kontrol



Gambar 12: *postest* kelas kontrol



### BIODATA PENULIS

Penulis bernama **WITRIANA** dilahirkan di Sawahlunto/sijunjung pada tanggal 13 November 2000 anak pertama dari 2 bersaudara. Ayah bernama Marzuki dan ibu bernama Hairun Sukma. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 02 Curup utara pada tahun 2014. selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 4 Rejang Lebong dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2017.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA N 3 Rejang Lebong dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2020. pada tahun 2021 penulis diterima di IAIN Curup sebagai mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI).

Selama menempuh pendidikan penulis banyak sekali mendapatkan pengalaman hidup, pengalaman yang baik maupun pengalaman yang buruk. dari pengalaman tersebut penulis bisa banyak belajar hal baik buruk dan mengambil hikmah atas pengalaman tersebut.

Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman karena telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Selama menempuh pendidikan di IAIN Curup selama 4 tahun ini, penulis banyak mendapatkan pelajaran yang berharga yaitu bisa kenal dengan seluruh teman-teman PGMI angkatan 2021 khususnya di kelas PGMI F, bisa melaksanakan KKN di Desa Sumber Urib, Selupu Rejang, bisa melaksanakan PPL di SDIT Semarak Rejang Lebong dan penulis bisa melaksanakan sidang skripsi dibulan agustus untuk mendapatkan gelar sarjana S.Pd.