

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN BUDAYA
LOKAL (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DI SDN NO. 136 SALOBUNDANG
KABUPATEN BULUKUMBA**



Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mengikuti Ujian Skripsi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

Nurfadilah

105401122218

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR^e
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurfadilah**, Nim **105401122218** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 450 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 18 Dzulhijjah 1443 H/ 19 Juli 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 2 Juli 2022.

18 Dzulhijjah 1443 H

Makassar,

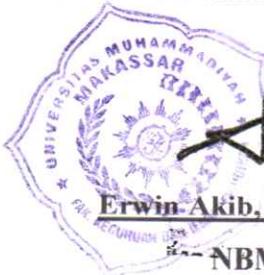
19 Juli 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji :
 1. Dr. Syarifuddin Sida, M.Pd.
 2. Ruslan, S.Sn., M.Sn
 3. Ummu Khalitsum, S.Pd., M.Pd
 4. Syarifal Aehl Rahman, S.Pd., M.Pd

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM : 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL)
Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di
SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Nurfadilah
NIM : 105401122218
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan
dan layak untuk diujikan.

Makassar, 19 Juli 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Svarifuddin Sida, M.Pd

Roslyna, S.Sn., M.Sn

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NIDN. 0901107602

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SDN No. 136 Salobundang."

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nurfadilah

NIM : 105401122218

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Maret 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Svarifuddin Sida, M.Pd.

Rostyn, S.Sn., M.Sn.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwie Akob, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 148913



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurfadilah
NIM : 105401122218
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SDN No. 136 Salobundang.
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Sida, M.Pd.
2. Roslyn, S.Sn., M.Sn.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 14/6/2022	- hasil revisi of pemb, harap diperhatikan dan diperbaiki - konsistensi dan penulisan skripsi. - pahami sistematika penulisan & buku panduan.	
2.	Selasa, 21/6/2022	- Perhatikan kutipan - Kutipan buku dan 4 buku artikel yang sudah kudulu di garis setoran	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **Nurfadilah**
NIM : 105401122218
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SDN No. 136 Salobundang.
Pembimbing : **1. Dr. Syarifuddin Sida, M.Pd.**
2. Roslyn, S.Sn., M.Sn.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu, 15 Juni 2022	Judul harus ada kalupatannya. Abstrak kata pengantar, metode harus lengkap.	
2.	Rabu, 22 Juni 2022	Pendapat pakar harus dikutip. Penelitian sebelum harus ada kesimpulan. Dihopotes harus dicantumkan hasilnya.	
3.	Senin, 27 Juni 2022	Untuk sampai penelitian kelas harus ada alasan teoritis. Dilengkapi dengan wawancara, data, foto, dan riwayat hidup.	
4.	Rabu, 29 Juni 2022	Acc untuk diujikan	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2022

Mengetahui,

Ketja Prodi PGSD

Altem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-866837/860132 (Fax)
Email : { HYPERLINK
"mailto:ffkin@unismuh.ac.id"

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurfadilah
NIM : 105401122218
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SDN No. 136 Salobundang.
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Sida, M.Pd
2. Roslyn, S.Sn, M.Sn

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Sabtu, 25/6/22		

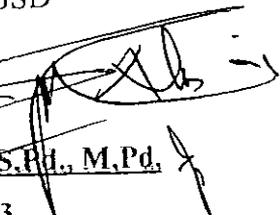
Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 tugas kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, Maret 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahni, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nurfadilah
NIM : 105401122218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 8 Juli 2022
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Narsmah Sidiq M.I.P
NIM 105401122218



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurfadilah

Nim : 105401122218

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal
(PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni
Budaya Di Sdn No 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji
adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan
oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 15 Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Nurfadilah



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurfadilah

Nim : 105401122218

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini,saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 15 Juli 2022

Yang Membuat Perjanjian,

Nurfadilah

MOTTO

Allah tidak menjanjikan langit selalu biru, bunga selalu mekar, matahari selalu bersinar, tapi yakinlah bahwa akan ada pelangi disetelah badai. Maka belajarlaha karena tidak ada seorangpun yang dilahirkan di dunia ini dalam keadaan berilmu.

The watermark logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a large, semi-transparent shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, surrounded by a laurel wreath and a chain of white flowers. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' is arched across the top, 'MAKASSAR' is in the center, and 'UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is arched across the bottom. Two yellow stars are positioned on the left and right sides of the shield.

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini untuk bapak ibu dan suamiku, serta keluarga besar saya yang senantiasa tulus mendoakan, mendukung, berkorban untukku.

Terima kasih kepada sahabat, teman dan orang-orang yang tidak bisa saya sebutkan yang selalu ada dan berjuang bersama-sama demi mencapai tujuan.

ABSTRAK

Nurfadilah 2022. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Dr. Syarifuddin Sida. sebagai Pembimbing I dan Rosyln. sebagai Pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang. Jenis penelitian adalah pra eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dari penelitian adalah seluruh murid SDN No. 136 Salobundang Tahun Ajaran 2022/2023, dengan sampel yang terambil melalui teknik sampel jenuh, sampel pada penelitian ini yaitu kelas V No. 136 Salobundo yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial.

Hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang setelah menggunakan media Papan budaya lokal efektif. Karena diketahui nilai rata-rata (mean) pretest adalah 50,4 dan berada pada kategori masih kurang 50 %, sedangkan rata-rata (mean) posttest adalah 73,9 berada pada kategori cukup yaitu 80 %, nilai rata-rata pada posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Hasil secara inferensial, memperlihatkan penggunaan media Papan budaya lokal terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t. dari hasil analisis tHitung yang diperoleh adalah 2,845 dengan frekuensi $df = 15 - 1 = 14$, pada taraf signifikan = 0,05 atau 5 % diperoleh tTabel adalah 2.262, jadi $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media Papan budaya lokal dalam proses pembelajaran efektif terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang.

Kata Kunci: Seni Budaya, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Papan Budaya Lokal (PBL)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur patutlah dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba”. Salawat dan salam juga semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta sahabat, keluarga, dan umat yang istiqomah berada di jalan-Nya.

Penulis persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat dikasihi dan sayangi ayahanda tercinta Muh. Nasir dan ibunda Syamsiah serta suami tercinta Fitrah Aritama yang selalu setia menemani saya dalam perjalanan panjang ini, yang senantiasa mengiringi setiap perjalanan penulis dengan do'a restu, memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang yang tulus tanpa pamrih, selalu memberi motivasi dan menjadi tempat keluh kesah terbaik bagi penulis saat kian terpuruk dan harap tak lagi kokoh, ibarat lilin yang rela lenyap hanya untuk menerangi setiap jalanku. Cinta yang luar biasa ini tidak akan pernah mampu penulis balas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Untuk teman-teman dan saudara saya yang selalu memberi dukungan moril dan materil serta mendukung dan memberikan semangat disetiap keluh juga kesah. Serta terimakasih kepada seluruh keluarga besar atas segala kasih sayang, dukungan yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu.

Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan terima kasih banyak disampaikan dengan hormat kepada Ayahanda Prof. Dr. H Ambo Asse, M. Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Ayahanda Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Syarifuddin Sida, M.Pd selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi selesai dengan baik. Rosyln, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing II yang telah berkenan membantu memberi saran dan masukan selama penyusunan sehingga skripsi selesai dengan baik. Bapak/ Ibu dan Asisten Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini dan membekali penulis selama perkuliahan. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada H. Arifuddin, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Surah Alpia, S.Pd Guru Kelas V, yang telah banyak memberikan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga pelaksanaan penelitian dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Guru dan staf

jajaran SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. Siswa yang telah menerima kami, dan mau di ajar oleh saya.

Sahabat seperjuangan St. Nuhrah Wijaya, Nurul Mawadda, Jamiatul Ilmhy, Yulianti, Nur Aisyah, Dilla Amelia Putri, dan Ainun Mutmainnah yang senantiasa menjadi pendengar terbaik bagi penulis dan teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 terkhusus kepada kelas 18G yang tidak mampu penulis sebut satu per satu yang telah banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran. Terima kasih telah menerima penulis sebagai keluarga dan bersedia merajut kisah cinta, cita, juga juang yang terbingkai oleh goresan waktu hingga abadi dalam ruang yang kita sebut kenangan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, utamanya kepada Kampus Biru Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul Khairat, Wassalamualaikum Wr. Wb

Makassar, 25 Juni 2022

Nurfadilah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
MOTTO.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB. I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB. II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Penelitian yang Relevan.....	8
2. Hakikat Seni Budaya.....	9
3. Hakikat Media Pembelajaran.....	14
4. Hasil Belajar.....	22
5. Papan Budaya Lokal (PBL)	24
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Penelitian	29

BAB. III METODE PENELITIAN.....	31
A. Rancangan Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel.....	32
C. Defenisi Oprasional Variabel.....	33
D. Instrument Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisi Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Hasil Statistik Deskriptif.....	41
2. Hasil Statistik Inferensial.....	49
B. Pembahasan Penelitian.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Keadaan Populasi Siswa SDN N0. 136 Salobundang.....	32
Table 3.2. Keadaan Sampel Siswa SDN N0. 136 Salobundang.....	33
Tabel 3.3. Kriteria Penilaian Hasil Belajar.....	35
Tabel 4.1. Hasil Nilai Pretest Pada Pemebelajaran Seni Budaya Sebelum Menggunakan Media Papan Budaya Lokal di SDN N0. 136 Salobundang.....	42
Tabel 4.2. Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	43
Tabel 4.3. Hasil Nilai Pada Pemebelajaran Seni Budaya Setelah Menggunakan Media Papan Budaya Lokal di SDN N0. 136 Salobundang.....	44
Table 4.4. Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai <i>Postest</i>	45
Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Menggunakan Media Papan Budaya Lokal di SDN N0. 136 Salobundang Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Dan Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>).....	46
Tabel 4.6. Distribusi Tingkat Hasil Belajar Murid Pda Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN. NO 136 Salobundang Berdasarkan Hasil Pretest dan Postest.....	47
Tabel 4.7. Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Postets</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Krangka Pikir.....	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	31



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan yang khas dilakukan oleh manusia. Kegiatan yang dilakukan dalam upaya mempertahankan dan melanjutkan hidup dan kehidupan manusia. Secara filosofi dimaksudkan dalam rangka perkembangan manusia. Kualitas sangat menentukan kemajuan suatu negara, pendidikan yang maju akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing tinggi, mandiri, dan kuat. Sehingga, kemajuan suatu negara merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan keterkaitannya (Hidayat, 2012:32)..

Pengertian pendidikan dibagi dua defenisi yaitu secara maha luas dan sempit. Secara maha luas adalah hidup, segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Sealin itu segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Sedangkan dalam arti sempit adalah sekolah, yang merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pembelajaran formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepada sekolah agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan berkesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka, menurut Mudyahardjo (dalam Elfachmi, 2016: 14), .

Proses pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran, pada hakikatnya merupakan proses interaksi yang bersifat timbal balik antara guru

dengan murid atau sebaliknya antara siswa dengan guru dan murid dengan murid yang lainnya. Dalam proses pembelajaran, Di dalam (UU/No.20/2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 6 disebutkan bahwa:

kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada pendidikan dasar dan menengah terdiri atas : (1) Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; (2) Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; (3) Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; (4) Kelompok mata pelajaran estetika; (5) Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan. Selanjutnya dalam (UU/No.20/2003) pasal 7 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Seni budaya masuk ke dalam kelompok mata pelajaran estetika dimana didalamnya juga terdapat mata pelajaran lain yaitu bahasa, keterampilan, dan muatan lokal yang relevan.

Seni budaya sebagai bagian dari pembelajaran di dalamnya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan berapresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur, dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni peran dan menanamkan pemahaman tentang dasar-dasar dalam berkesenian.

Dalam pembelajaran seni budaya pada tingkat sekolah dasar merupakan salah satu pelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik sehingga perlu adanya media yang inovatif agar dapat membantu dalam memahami pelajaran. Media sangat penting dalam proses pembelajaran karena dibutuhkan seorang pendidik untuk diterapkan kepada peserta didik,

nantinya setiap proses belajar yang didapatkan peserta didik selalu berkesan dan membuat semangat belajar murid semakin meningkat. Fadlillah, (2017: 197) Media pembelajaran merupakan alat (sarana) prantara untuk menyampaikan materi, supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik selain itu.

Sani (2019: 321-322), menyatakan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau cara yang digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan dapat melibatkan peserta didik aktif dalam belajar. Secara umum media pendidikan meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Setiap keterampilan erat hubungannya dengan proses – proses seni. Sebab, seni seseorang mencerminkan pikiran dan keterampilan. Semakin terampil seorang dengan bakat, semakin cerah dan jelas pula keterampilan yang dimiliki. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan seperti keterampilan seni yang sudah ada dalam budaya bangsa Indonesia. Dalam mata pelajaran seni budaya yang terkait dalam keterampilan harus seimbang yaitu 50% teori dan 50% praktik.

Berdasarkan hasil observasi pada Tanggal (23/12/2021), terhadap kemampuan memahami pelajaran seni budaya di SDN No. 163 Salobundang,

Kabupaten Bulukumba pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berada disekolah khususnya dalam mata pelajaran seni budaya, Kkmnya yaitu 72, sedangkan kebanyakan murid kelas tersebut masih dibawah kkm. Untuk mata pelajaran seni budaya guru menyatakan bahwa banyak permasalahan pembelajaran yang sering dialami peserta didik. Diantaranya adalah murid masih merasa kesulitan ketika diberi pelajaran seni budaya. Masalah lainnya adalah banyak peserta didik merasa pembelajaran seni budaya membosankan dan gurunya kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Saat peneliti mewawancarai beberapa murid, mereka mengatakan bahwa mereka kurang memahami materi seni budaya dalam pembelajaran yang berdasarkan teori. Dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak inovatif. Selain itu murid kurang antusias karena jarang menggunakan media pembelajaran yang berbeda saat peserta didik belajar seni budaya, hal ini membuat murid kurang antusias dalam mengikuti proses belajar.

Berdasarkan observasi banyak murid mengatakan susah jika diberi tugas untuk belajar seni budaya. Hal ini dibuktikan dari nilai murid yang cenderung tidak meningkat bahkan terdapat murid yang memiliki nilai yang rendah. Hasilnya cenderung belum memuaskan. Cara pembelajaran seni budaya juga belum menarik sehingga murid kurang memperhatikan gurunya. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam upaya memperbaiki ketertarikan peserta didik dalam pelajaran seni budaya dan meningkatkan kompetensi dasar, maka kiranya perlu adanya variasi dan kreativitas dalam memberikan media pembelajaran untuk membantu kemampuan

pemahaman peserta didik dalam memahami pelajaran seni budaya. Selama kegiatan pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar masih sangat rendah.

Hal ini di sebabkan oleh proses pembelajaran yang di gunakan oleh guru di sekolah masih menggunakan metode ceramah dan hanya menerangkan dan menulis di papan tulis, yang menyebabkan guru lebih aktif dalam proses pembelajaran dan murid menjadi pasif. Berdasarkan penjelasan hasil observasi yang telah di lakukan peneliti dengan menganalisis masalah yang telah di temukan maka alasan memilih media Papan Budaya Lokal karena media papan budaya lokal nantinya dapat menarik perhatian peserta didik berdasarkan dari cara penerapan, inovasi bentuk media, dan sebagai alat belajar yang menyenangkan bagi murid nantinya selain itu papan budaya lokal merupakan media baru yang diciptakan dalam pembelajaran seni budaya, sehingga mereka mampu fokus pada pembelajaran dan belajar menjadi lebih menyenangkan harapan kedepanya semoga media ini menjadi alat yang tepat di gunakan oleh guru dalam penerapan pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar dan dapat meningkatkan pengetahuan murid dalam pembelajaran seni budaya. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul **“Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat diperoleh, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Laporan penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu literatur yang merupakan sumber pengetahuan pada mata pelajaran seni budaya tentang manfaat penggunaan media papan budaya lokal dalam pelajaran seni budaya di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat mengubah cara mengajar guru, dengan adanya kesadaran guru untuk memperbaiki dan meningkatkan

kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik murid dan kondisi pembelajaran.

b. Bagi murid

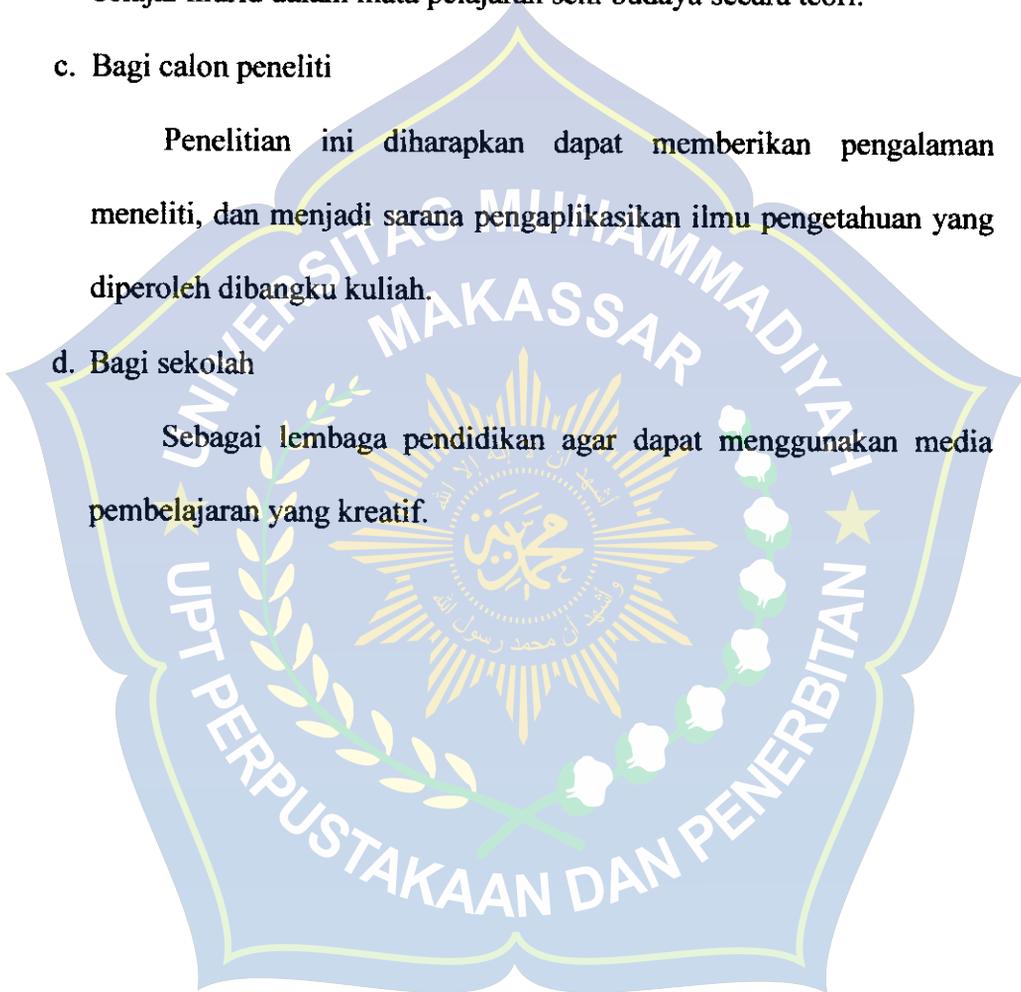
Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid dalam mata pelajaran seni budaya secara teori.

c. Bagi calon peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman meneliti, dan menjadi sarana pengaplikasian ilmu pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah.

d. Bagi sekolah

Sebagai lembaga pendidikan agar dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan hasil belajar Murid pada mata pelajaran seni budaya diantaranya:

Astuti dan Winarni (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya” berdasarkan analisis data menggunakan rumus *Chi-square* hasil menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t -tabel pada taraf signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai χ^2 analisis lebih besar dari pada nilai χ^2 tabel (11,762 > 9,488). Artinya Hipotesis (H_a) diterima dan hipotesis (H_o) ditolak. Jadi kesimpulannya yaitu Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMPN 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020, jadi hasil penelitian ini dinyatakan Signifikan.. Perbedaan penelitian sekarang dari penelitian sebelumnya adalah media yang digunakan, media yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu media *Storyboard*, sedangkan peneliti sekarang menggunakan media papan budaya lokal. Adapun persamaannya terletak pada pelajaran seni budaya, karena peneliti menggunakan pelajaran seni budaya di variabel bebas.

Suhari dkk, (2020) dengan judul “Pengembangan Media Video Gerak Tari Sparkling Surabaya Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bagi Siswa SMP.” Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil pengembangan media video ini berdasarkan *review* ahli materi adalah baik, *review* ahli desain adalah sangat baik, dan *review* ahli media adalah sangat baik, hasil uji coba perorangan baik, hasil uji coba kelompok kecil baik, dan uji coba kelompok besar adalah baik. Dengan adanya media pengembangan video ragam gerak tari Sparkling Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui hasil pre tes dan pos tes pada siswa SMP. Perbedaan penelitian dari penelitian sebelumnya adalah media yang digunakan, media yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu media video, sedangkan peneliti menggunakan media papan budaya lokal. Adapun persamaannya terletak pada pelajaran seni budaya, karena peneliti menggunakan pelajaran seni budaya di variabel bebas.

Berdasarkan hasil analisis yang telah di paparkan di atas oleh kedua peneliti sehingga kesimpulannya yaitu penggunaan media yang di gunakan peneliti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang menjadi objek penelitiannya sehingga penelitiannya menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media yang diterapkan dalam pembelajaran seni budaya.

2. Hakikat Seni Budaya

a. Pengertian Seni, Budaya, Mata Pelajaran Seni budaya

1) Seni

Seni merupakan bagian kebudayaan yang mengandung nilai keindahan. Pencipta seni adalah manusia yang menciptakan sesuatu yang mengandung keindahan. Seni mempunyai padanan kata *techne* (Yunani), *ars* (Latin), *kuns* (Jerman) dan *art* dalam Bahasa Inggris. Kesemuanya mempunyai pengertian yang sama yakni keterampilan dan kemampuan. Keterampilan dan kemampuan ini dikaitkan dengan tujuan dalam seni misalnya nilai estetis (keindahan), etis dan nilai praktis. Tujuan-tujuan tersebut nampaknya seni cenderung dikaitkan dengan nilai estetis sehingga ada pendapat bahwa seni sama dengan keindahan. (Sulistyo, 2005: 1).

Ki Hajar Dewantara (Rasjoyo, 1997: 2), menyatakan bahwa “Seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”. Sedangkan menurut Sudarso SP (Sulistyo, 2005: 2), “Seni adalah segala macam keindahan ciptaan manusia”. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seni merupakan sesuatu yang diciptakan manusia yang memiliki kemampuan maupun ketrampilan dan mengandung nilai estetis (keindahan). Kegiatan seni di masyarakat memiliki bermacam-macam jenis kesenian. Menurut Sulistyo (2005: 90), “Sejauhmana jenis-jenis kesenian yang ada,

kalau digolongkan pada dasarnya sebagai berikut: seni rupa, seni musik, seni drama, dan seni tari”.

2) Budaya

Budaya merupakan kata dasar dari kebudayaan. Menurut Sulistyono (2005: 87), “Kebudayaan berasal dari kata dasar budaya (budi + daya). Budi artinya akal, pikiran, nalar. Daya artinya usaha atau upaya. Budaya adalah daya upaya manusia dengan akal dan perbuatannya untuk menjajah alam melalui tata cara tertentu demi kelangsungan cita-cita dan hidupnya”.

Koentjaraningrat (2004: 5), budaya mempunyai paling sedikit tiga wujud, ialah: 1) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan, dan sebagainya, 2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, 3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Dalam kebudayaan juga terdapat unsur-unsur yang sekalian merupakan isi dari semua kebudayaan yang ada di dunia, dan menurut Koentjaraningrat (2004: 2) unsur dari kebudayaan adalah: 1) Sistem religi dan upacara keagamaan, 2) Sistem dan organisasi kemasyarakatan, 3) Sistem pengetahuan, 4) Bahasa, 5) Kesenian, 6) Sistem mata pencaharian, 7) Sistem teknologi dan peralatan.

3) Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni .” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Adanya pelaksanaan mata pelajaran Seni Budaya di sekolah tentunya mempunyai peran penting dalam pendidikan. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

(<http://www.puskur.net/inc/si/sma/SeniBudaya.pdf>).

a) Tujuan

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Pembentukan Karakter
- 2) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya.
- 3) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya.
- 4) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya.
- 5) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Dengan adanya tujuan dalam mempelajari seni budaya di sekolah untuk siswa kebudayaan Indonesia akan terus di kenang dan dijaga.

b) Ruang Lingkup

Mata pelajaran Seni Budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, berkarya dan apresiasi karya musik.
- 3) Seni tari merupakan sebuah gerak yang diekspresikan oleh tubuh manusia, diiringi oleh music dan memiliki konsep yang dipertunjukkan didepan penonoton (*audience*).
- 4) Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Bidang seni dalam pelajaran yang terdapat pada sekolah sangatlah penting karena selain mengajarkan tentang pengasahan bakat dan minat siswa, pelajaran seni budaya dapat mengantarkan murid untuk mengetahui kekayaan kesenian dan kebudayaan masyarakat Indonesia terkhususnya pada budaya local yang dapat di lestarikan oleh siswa.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Arief, dkk (Neolaka, 2017: 239), berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dijelaskan bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, contohnya: buku, film, kaset, dan film bingkai.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Dimana dalam media pembelajaran

terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan alat penampil atau perangkat keras, Kurniasih (2017: 19-20).

Sani (2019: 321-322), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau cara yang digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan dapat melibatkan peserta didik aktif dalam belajar. Secara umum media pendidikan meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Istilah media pembelajaran dapat diartikan secara luas dan secara sempit: secara luas, media adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan demikian, tenaga pengajar atau guru, buku pelajaran, dan gedung sekolah menjadi suatu medium pengajaran sedangkan, menurut Winkel (dalam Susanto, 2016: 45), .

Secara sempit, istilah media diartikan sebagai alat-alat elektromekanik yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran. Contoh media pembelajaran pada konteks yang sempit ini, meliputi: radio, tape recorder, TV, kamera, OHP, slide, in focus,

komputer, dan laptop yang berupa elektronik. Dalam konteks ini, istilah media pembelajaran mengacu pada pengertian media pembelajaran secara luas, yakni media yang mencakup segala sesuatu yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat mengirim pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan, yang memberikan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Karena media mencakup sesuatu yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan kegunaan media dalam pembelajaran ini, setidaknya dituntut ada tiga keistimewaan yang harus dimiliki oleh media pembelajaran tersebut, yaitu:

- 1) Media harus memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian
- 2) Media harus memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan
- 3) Media harus mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Menurut Murwani (dalam Susanto, 2019: 46), mengemukakan pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, bahwa media akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak,

mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, memaknai konsep dan lain-lain. Adapun menurut Encyclopedia of Educational Research disebutkan, bahwa media memiliki nilai praktis yang sangat berguna dalam : (a) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme; (b) memperbesar perhatian siswa; (c) membuat pelajaran lebih mantap atau tidak mudah dilupakan; (d) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu; dan (e) membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan bahasa.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Arsyad (2016: 6), mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *Software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik dalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide/video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, video, recorder). Media pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat membantu dalam pembelajaran sehingga untuk lebih efektif dan kreatif guru dapat membuat media sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah masing-masing.

c. Fungsi dan Prinsip Media Pembelajaran

Arsyad (2016: 25), media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut.

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor. Perlu dipahami bahwa tidak ada satupun media yang cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.

- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya, pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan pendidik atau sekadar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian yang integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan pendidik. Oleh sebab itu, pendidik perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran. Menurut Sanjaya (dalam Ratumanan, 2019: 278).

d. Kegunaan media pembelajaran

Sadiman dkk (Zainiyati, 2017: 69), menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, seperti:
 - a). Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

- b). Kejadian langka yang terjadi dimana lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman, video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - c). Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi computer.
 - d). Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
 - e). Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* atau film, video, slide, atau stimulasi computer.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 4) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

- 5) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karyawan, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rudy Bretz (Ratumanan, 2019: 275), mengklafikasikan media menjadi tujuh kelompok sebagai berikut:

- 1) Audiovisual gerak, seperti film bersuara, pita, video, film pada televisi, dan animasi.
- 2) Audiovisual diam, seperti rangkaian suara, laman suara, dan *sound slide*.
- 3) Audio semi gerak, seperti tulisan bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, *microphon*, slide, bisu.
- 6) Media audio, seperti radio, dan telepon.
- 7) Media cetak, seperti buku, koran, majalah, modul, dan bahan ajar mandiri.

Nasution (Nurdin, 2016: 121), berdasarkan pada pengklasifikasian yang digambarkan para ahli, maka karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda, berdasarkan tujuan dan maksud pengelompokannya.

- 1) Papan tulis.
- 2) Multimedia.
- 3) Komputer.
- 4) Film atau gambar.
- 5) Proyektor transparansi (OHP) atau media transparan.
- 6) Media audio.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan dalam lingkungan peserta didik yang mendukung peserta didik untuk belajar, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

4. Hasil Belajar

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan pendidikan yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi pengetahuan salah satunya adalah kemampuan mengingat. Meskipun kemampuan mengingat atau menghafal merupakan kegiatan yang menciptakan suasana yang membosankan bagi peserta didik, namun kemampuan ini termasuk kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mengelola pembelajaran secara kreatif, inovatif dan motivatif agar pembelajaran yang dilakukan tidak terasa membosankan dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mencari pengetahuannya (Rahayu, 2019: 279).

Benjamin Bloom dalam Styron (2014: 25), menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

- 1) Hasil belajar kognitif, aspek yang berkaitan dengan kemampuan berfikir yang terdiri dari enam jenjang yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Hasil belajar afektif, berkaitan dengan internalisasi sikap dan nilai yang terdiri dari lima jenjang yaitu menerima, menanggapi, menghargai, mengatur, dan karakterisasi dengan satu nilai atau nilai kompleks.
- 3) Hasil belajar Psikomotor, berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Psikomotor juga memiliki enam tingkatan yaitu gerak refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan kemampuan fisik, gerakan terampil dan gerakan indah dan kreatif (Styron, 2014: 25).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri antara lain kesehatan jasmani rohani, sikap, intelegensi dan bakat, minat, motivasi dan kebiasaan belajar sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, guru, masyarakat serta lingkungan sekitar (Dewi: 2019: 5).

Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Sebagai contoh bila aspek fisiologis siswa tidak baik maka akan mempengaruhi aspek psikologis. Demikian pula sebaliknya bila aspek psikologis siswa tidak baik maka akan mempengaruhi aspek fisiologis. Oleh karena itu siswa harus selalu berada dalam lingkungan belajar yang baik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Jika pelaksanaan pembelajaran baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Sebaliknya, jika pelaksanaan pembelajaran tidak baik, maka tujuan pembelajaran tidak akan berhasil. Oleh karena itu guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Selain faktor eksternal, terdapat juga faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kebiasaan belajar. Kebiasaan belajar yang baik akan mendukung terciptanya hasil belajar yang optimal (Dewi: 2019: 5).

5. Papan Budaya Lokal (PBL)

a. Papan Budaya Lokal

Papan budaya Lokal adalah papan pembelajaran seni budaya yang di gunakan guru sebagai media khusus dalam memahami pelajaran. Papan Budaya lokal merupakan papan berbentuk segi empat yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dinamakan Papan Budaya Lokal karena permainan ini terbuat dari kardus/tripleks, sedangkan lokal karena bagian-bagian pada papan

terdapat gambar budaya yang dekat dengan siswa dan budaya yang ada di Indonesia.

Media Papan Budaya Lokal, yaitu sebuah media gambar yang telah divariasikan dengan bentuk yang berbeda dan menarik. Penggunaan media ini dengan melibatkan melihat, mendengar dan bergerak sehingga dapat dikombinasikan dengan permainan. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih hidup karena penggunaan media dalam pembelajaran melibatkan kreativitas murid. Pembelajaran akan melibatkan keseluruhan kemampuan murid tersebut, namun tidak terlepas dari materi pelajaran, pada penerapan media papan budaya lokal yang akan di ajarkan adalah materi yang berbasis teori dalam pembelajaran seni budaya dan menjadi titik fokus penelitian ini dan untuk materi praktek dalam pembelajaran seni budaya tidak di ajarkan karena penelitian ini terfokus dalam peningkatan hasil belajar murid secara teori.

b. Keuntungan Menggunakan Papan Budaya Lokal

Papan Budaya Lokal untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Keuntungan menggunakan media ini adalah:

- 1) Karena media Papan Budaya Lokal berukuran besar, siswa dapat melihat mengamati dengan jelas.
- 2) Media Papan Budaya Lokal merupakan suatu media pembelajaran yang unik, karena media ini memiliki kartu.

- 3) Media Papan Budaya Lokal akan membantu siswa untuk terampil dalam membaca dan memahami pelajaran karena terdapat gambar yang bagus.
- 4) Media Papan Budaya Lokal merupakan hal baru yang akan membuat siswa tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada didalamnya.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Papan Budaya Lokal

- 1) Guru memperlihatkan Papan Budaya Lokal kepada siswa .
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang media Papan Budaya Lokal.
- 3) Siswa mengamati kartu yang terdapat dalam media Papan Budaya Lokal.
- 4) Salah satu siswa diminta mengambil salah satu kartu yang ada didalam Papan Budaya Lokal dan membacanya.

d. Langkah-langkah Membuat Media Papan Budaya Lokal

- 1) Menyiapkan alat dan bahan: Tripleks/kardus, lem, paku, cat, kertas jilid, pensil warna, benang, spidol, gunting.
- 2) Membuat kotak Papan Budaya Lokal menggunakan tripleks/kardus dan lem. Berbentuk segi empat dengan tinggi 35 cm dan lebar 50 cm
- 3) pada papan terdapat tempat kartu pertanyaan dan materi tentang budaya lokal sebagai tempat penyimpanan kartu yang

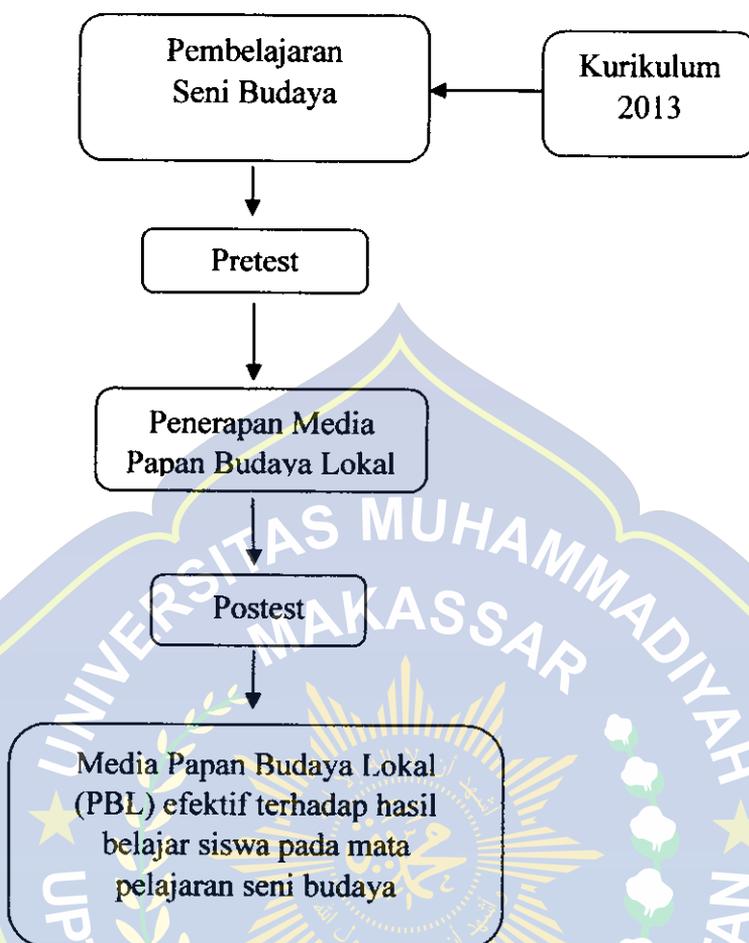
berwarna jumlah tempat kartu sesuai dengan luas papan budaya lokal yang dibuat.

- 4) Terakhir yaitu membuat kartu pertanyaan yang berisi gambar dan tulisan kemudian dihias dengan menggunakan cat atau bisa di desain lalu di print. Dan digambar berdasarkan pertanyaan yang sudah dibuat.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran seni budaya yang ada di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba dapat dikatakan masih tergolong rendah karena sesuai observasi awal yang dilakukan, masih terdapat beberapa murid yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 72.

Hal yang dapat menjembatani masalah tersebut adalah dengan penggunaan media papan budaya lokal yang dapat membantu mempermudah murid dalam pembelajaran seni budaya peserta didik. Hal yang terlebih dahulu dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan *pretest* kepada subjek yang diteliti sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media papan budaya lokal dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti menggunakan media papan budaya lokal dalam pembelajaran seni budaya, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar seni budaya murid sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan media menggunakan papan budaya lokal. Setelah itu dilakukan uji tes untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media papan budaya lokal pada pelajaran seni budaya dari hasil *Pretest* dan *posttest*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empirik dengan data, Sugiyono (2019: 115).

Berdasarkan uraian, hipotesis kerja, peneliti merumuskan sebagai berikut diduga:

H1 = Penerapan penggunaan media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) efektif Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut Soegeng dalam Tahir (2011:51) rancangan penelitian adalah langkah-langkah penelitian yang terstruktur, Ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian sehingga data-data yang didapatkan adalah data yang akurat. Penelitian memiliki rancangan penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adanya perlakuan (*treatment*), karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel yang dapat dipilih dan variabel variabel lain dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*.

Sugiyono (2019: 128), desain penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Adapun desain yang digunakan adalah *purposing sampling*. Pada desain ini terdapat *pretest* dan *posttest*, sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$O_1 \times O_2$

Gambar 3.1 Desain Penelitian
(Sugiyono, 2019: 131)

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

O_2 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan.

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan media papan budaya lokal.

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media papan budaya lokal. Media ini merupakan media yang akan digunakan pendidik pada saat proses belajar mengajar berlangsung;
2. Variabel terikat dalam hal ini adalah hasil belajar murid yaitu hasil akhir atau tolok ukur untuk mengetahui keberhasilan murid yang dicapai pada mata pelajaran seni budaya setelah mengalami proses belajar yang dapat dibuktikan melalui hasil tes. Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Kemampuan memahami pelajaran seni budaya siswa adalah hasil pengukuran yang diperoleh siswa yang menggambarkan keterampilan berpikir tinggi dalam menuangkan gagasan dan ide.

Berdasarkan dari dua variable yang telah dijelaskan diatas terdapat variabel bebas dan variable terikat dalam penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran papan budaya local dan hasil belajar murid dari kedua variable inilah yang akan menjadi acuan, sehingga pada penelitian ini

difokuskan pada hasil belajar murid terhadap pembelajaran seni budaya khususnya dengan menggunakan media papan budaya lokal.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, menurut Sugiyono (2015: 117),.

Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenainya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 65 orang terdiri dari 32 laki-laki dan 33 perempuan.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi SDN 136 Salobundang

No	Objek	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	Kelas I	3	4	7
2	Kelas II	5	8	13
3	Kelas III	6	5	11
4	Kelas IV	5	5	10
5	Kelas V	7	8	15
6	Kelas VI	6	3	9
Jumlah		32	33	65

(Sumber data: Tata Usaha SDN 136 Salobundang TA. 2021/2022).

2. Sampel

Sugiyono (2015: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Teknik Sampel dalam penelitian ini adalah Non Probability sampling (purposive sampling) dimana sampel dipilih diantara populasi sesuai dengan yang di kehendaki peneliti sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan (Sugiyono, 2017:85). Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel Kelas V SDN 136 Salobundang

No	Objek	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	Kelas V	7	8	15
Jumlah		7	8	15

(Sumber data: Tata Usaha SDN 136 Salobundang TA. 2021/2022).

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional adalah definisi yang disusun berdasarkan yang dapat diamati dan diukur tentang variabel dalam penelitian tersebut. Jadi variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Papan Budaya local (PBL)

Media Papan Budaya local (PBL), yaitu sebuah media gambar yang telah divariasikan dengan bentuk yang berbeda dan menarik.

Penggunaan media ini dengan melibatkan melihat, mendengar dan bergerak sehingga dapat dikombinasikan dengan permainan. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih hidup karena penggunaan media dalam pembelajaran melibatkan kreativitas murid. Pembelajaran akan melibatkan keseluruhan kemampuan murid tersebut, namun tidak terlepas dari materi pelajaran.

2. Hasil Belajar Murid

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan pendidikan yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi pengetahuan salah satunya adalah kemampuan mengingat. Meskipun kemampuan mengingat atau menghafal merupakan kegiatan yang menciptakan suasana yang membosankan bagi peserta didik, namun kemampuan ini termasuk kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mengelola pembelajaran secara kreatif, inovatif dan motivatif agar pembelajaran yang dilakukan tidak terasa membosankan dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mencari pengetahuannya (Rahayu, 2019: 279).

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat ukur yang digunakan pada proses penelitian berdasarkan dari variabel dependen terhadap variabel idependen. Instruemen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pembelajaran seni budaya. Pemberian tes ini yaitu dengan memberikan atau menampilkan

sebuah media papan budaya lokal yang sesuai dengan tema pembelajaran seni budaya yang diajarkan berdasarkan dari media yang diamati oleh murid.

Teknik tes disusun untuk menilai hasil belajar murid. Tes ini diberikan kepada murid eksperimen untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kemampuan hasil belajar murid baik sebelum (*Pretest*) maupun sesudah (*Posttest*) diberikan dengan menggunakan media papan budaya lokal. Kriteria penilaian ditentukan berdasarkan hasil belajar murid. Adapun kriteria yang dinilai pada tes mata pelajaran seni budaya yaitu sebagai berikut:

Tabel. 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
89-100	Sangat baik
77-88	Baik
65-76	Cukup
<65	Kurang

(Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pertanyaan dengan menggunakan media papan budaya lokal. selain tes, penelitian juga melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan dokumentasi ketiga cara inilah yang akan di gunakan dalam penelitian ini.

1. Observasi

Sukmadinata (2016: 220) observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data

dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang dilakukan. Dalam penelitian, peneliti melakukan observasi secara langsung melalui wawancara dengan guru kelas V sekaligus mengamati aktivitas murid ketika proses pembelajaran, sasaran observasi penulis yaitu dengan mengamati proses pembelajaran murid ketika belajar pembelajaran seni budaya dengan metode yang di gunakan gurunya selain itu melakukan wawancara kepada murid kelas V SD Salobundang.

2. Tes

Tes adalah pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya benar atau salah, tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan dan tes praktik atau tes kinerja. Peneliti dalam penelitian menggunakan tes tertulis karena peneliti membutuhkan data hasil belajar murid. Murid diberikan tugas untuk menjawab soal dengan menggunakan media papan budaya lokal, dengan memberi tugas untuk menjawab soal, peneliti dapat mengukur hasil belajar murid menggunakan media papan budaya lokal, Nurdin dan Adriantoni (2016:131) .Tes yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu tes objektif yang menggunakan pilihan benar dan salah (*True-False*) soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan, pernyataan tersebut ada yang benar ada yang salah kemudian orang yang ditanya bertugas memilih antara benar dan salah. Menurut Arifini (2009:137) fungsi benar salah adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membedakan antara fakta dan pendapat. Agar soal

dapat berfungsi dengan baik, maka materi yang ditanyakan hendaknya homogen dari segi isi.

3. Dokumentasi

Sugiyono (2019: 430), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengambilan dokumentasi berupa foto-foto dalam proses penerapan media papan budaya lokal yang akan diterapkan pada pembelajaran seni budaya.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2014:21) metode analisis deskriptif adalah statistic yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum untuk generalisasi. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar murid dalam mata pelajaran seni budaya sebelum dan sesudah perlakuan berupa penerapan media pembelajaran papan budaya lokal. maka perhitungan skor rata-rata (*mean*) dengan rumus:

a. Rata-rata (*mean*)

$$x = \frac{\sum_{i=1}^k fX}{N}$$

Keterangan:

X = *Mean* (rata-rata)

ΣfX = Jumlah nilai

N = Jumlah Sampel

b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah Sampel

2. Teknik statistik t (uji t)

Menurut Sugiyono (2014:23) statistic inferensial merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya digeneralisasikan untuk populasi dimana sampel di ambil. Penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = *Mean* dari perbedaan *posttest* dan *pretest*

$X1$ = Hasil sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = hasil setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan harga “ Md ” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *posttest* dan *pretest*

Σd = Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- b. Mencari harga “ $\Sigma X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma X^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *posttest* dan *pretest*

d = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

- a. Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan media papan budaya lokal berpengaruh terhadap hasil belajar pada pelajaran seni budaya murid kelas V SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.
- b. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media papan budaya lokal tidak berpengaruh terhadap hasil belajar murid pada pelajaran seni budaya siswa kelas V SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.
- d. Menentukan nilai t_{Tabel} . Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = N - k$

Membuat kesimpulan apakah penggunaan media papan budaya lokal berpengaruh terhadap hasil belajar murid pada pelajaran seni budaya murid kelas V SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini dilaksanakan di SDN No. 136 Salobundang, Kec. Bontotiro Kab. Bulukumba. Penelitian dilakukan pada tanggal 09 Mei sampai 09 Juli 2022 dengan pokok bahasan mata pelajaran seni budaya menggunakan media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) pada pelajaran seni budaya murid di SDN No. 136 Salobundang. Peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *pretest* dan *posttest* dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang. Adapun hasil statistik deskriptif dan hasil statistik inferensial penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Statistis Deskriptif

a. Hasil *Pretest* Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL).

Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media Papan budaya lokal terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya murid di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. Hasil penelitian yang dilakukan

oleh peneliti dapat diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes tertulis *pretest* sehingga dapat diketahui hasil belajar Murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. Data hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya sebelum menggunakan media Papan Budaya Lokal (*pretest*) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Nilai *Pretest* Pada Pembelajaran Seni Budaya Sebelum Menggunakan Media Papan Budaya Lokal di SDN No. 136 Salobundang.

No.	Kode Siswa	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	001	50	50	Tidak Tuntas
2	002	80	80	Tuntas
3	003	30	30	Tidak Tuntas
4	004	40	40	Tidak Tuntas
5	005	40	40	Tidak Tuntas
6	006	80	80	Tuntas
7	007	50	50	Tidak Tuntas
8	008	60	60	Tidak Tuntas
9	009	40	40	Tidak Tuntas
10	010	40	40	Tidak Tuntas
11	011	80	80	Tuntas
12	012	70	70	Tidak Tuntas
13	013	60	60	Tidak Tuntas
14	014	40	40	Tidak Tuntas
15	015	30	30	Tidak Tuntas

Keterangan:

1. = Nilai Hasil Ujian *Pretest*

Berdasarkan tabel hasil nilai *pretest* diatas, untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Pretest*

X	F	F.X
30	2	60
40	5	200
50	2	100
60	2	120
70	1	70
80	3	240
Jumlah	15	790

Keterangan:

X = nilai *pretest*,

f = frekuensi dan

f.X = jumlah nilai *pretest*

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX = 790$, sedangkan diketahui nilai dari N adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum_{i=1}^k fx}{N}$$

$$x = \frac{790}{15}$$

$$x = 52,6$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan diatas, maka diperoleh nilai *mean* (rata-rata) dari hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang sebelum menggunakan media Papan Budaya Lokal adalah 52,6.

b. Hasil *Posttest* Pada Pembelajaran Seni Budaya Sesudah Menggunakan Media Papan Budaya Lokal di SDN No. 136 Salobundang.

Setelah dilaksanakan *pretest* sebelum menggunakan media Papan Budaya Lokal, kemudian memberikan *treatment* (perlakuan) dengan penggunaan media Papan Budaya Lokal. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Perubahan tersebut berupa hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya yang dapat dilihat dari data sebagai berikut.

Data hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang setelah menggunakan media Papan Budaya Lokal (*posttest*) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Nilai *Posttest* Pada Pembelajaran Seni Budaya Setelah Menggunakan Media Papan Budaya Lokal di SDN No. 136 Salobundang.

No.	Kode Siswa	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	001	80	80	Tuntas
2	002	90	90	Tuntas
3	003	80	80	Tuntas
4	004	80	80	Tuntas
5	005	50	50	Tidak Tuntas
6	006	90	90	Tuntas
7	007	50	50	Tidak Tuntas
8	008	80	80	Tuntas
9	009	80	80	Tuntas
10	010	80	80	Tuntas
11	011	90	90	Tuntas
12	012	80	80	Tuntas
13	013	90	90	Tuntas
14	014	40	40	Tidak Tuntas
15	015	80	80	Tuntas

Keterangan:

1. = Nilai Hasil Ujian *Posttest*

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Posttest*

X	F	F.X
40	1	40
50	2	100
80	8	640
90	4	360
Jumlah	15	1.140

Keterangan:

- X = nilai *posttest*
 f = frekuensi dan
 f.X = jumlah nilai *posttest*

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX = 1,140$, sedangkan nilai dari N adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum_{i=1}^k f x}{N}$$

$$x = \frac{1,140}{15}$$

$$x = 76$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan diatas, maka diperoleh nilai *mean* (rata-rata) dari hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang setelah *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media Papan Budaya Lokal adalah 76.

Nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* murid yang diajarkan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan menggunakan media Papan Budaya Lokal. Data hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya yang dilaksanakan sebanyak 15 murid di SDN No. 136 Salobundang dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya menggunakan media papan budaya lokal sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang Sebelum Perlakuan (*pretest*) dan Setelah Perlakuan (*posttest*)

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Pretest	Posttest
Mean	52,6	76
Median	60	80
Modus	40	80
Range	50	50
Minimum	30	40
Maximum	80	90
Sum	790	1,140

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel diatas memberikan gambaran umum sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu memperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebesar 52,6 dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media Papan Budaya Lokal di peroleh nilai rata-rata sebesar 76, dari nilai rata-rata (*mean*) tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*. Nilai modus atau yang sering muncul berdasarkan frekuensi diatas pada *pretest* 40 dan pada *posttest* 80. Nilai minimum pada *pretest* yaitu nilai 30 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 40, dapat di lihat bahwa nilai minimum pada

pretest dapat dikategorikan masih kurang. Dan nilai maximum pada *pretest* yaitu nilai 80 sedangkan pada *posttest* adalah nilai 90, dapat di lihat bahwa nilai maximum pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Sehingga jumlah keseluruhan rekapitulasi nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya yaitu $790 > 1,140$.

Dari data diatas dapat dilihat tingkat frekuensi dan persentase hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang *pretest* dan *posttest*. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Distribusi Tingkat Hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Interval	Pengkategorian	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
89 – 100	Sangat Baik	0	0 %	4	20%
77 – 88	Baik	3	15 %	8	40%
65 – 76	Cukup	0	0 %	0	0%
≤ 65	Kurang	12	85 %	3	15%
Jumlah		15	100 %	15	100 %

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil murid pada tahap *pretest* terdapat 3 murid atau 15 % berada pada kategori baik, dan 12 murid atau 85% berada pada kategori kurang. Sedangkan pada *posttest* terdapat 4 murid atau 20 % berada pada kategori sangat baik, 8 murid atau 40 % berada pada kategori baik, dan 3 murid atau 15 % berada pada kategori kurang.

Melihat hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang, sebelum menggunakan media Papan Budaya Lokal tergolong kurang. Dan setelah menggunakan media Papan Budaya Lokal tergolong sangat baik.

2. Hasil Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang menggunakan media papan budaya lokal efektif untuk digunakan, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.7
Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	$d = X2 - X1$	d^2
1	2	3	4	5
1	50	80	30	900
2	80	90	10	100
3	30	80	50	2.500
4	40	80	40	1.600
5	40	50	10	100
6	80	90	10	100
7	50	50	0	0
8	60	80	20	400
9	40	80	40	1.600
10	40	80	40	1,600
11	80	90	10	100
12	80	80	0	0
13	60	90	30	900
14	40	40	0	0
15	30	80	50	2,500
Jumlah	790	1,140	340	12,400

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\Sigma d}{N} \\ &= \frac{340}{15} \\ &= 22,6 \end{aligned}$$

Keterangan Md = *mean* dari perbedaan *Pretest* dan *Posttest*

- b. Mencari nilai “ $\Sigma X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \Sigma X^2 d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 12.400 - \frac{(340)^2}{15} \\ &= 12.400 - \frac{115.6}{15} \\ &= 12.400 - 7.706 \end{aligned}$$

$$\Sigma X^2 d = 4,694$$

Keterangan $\Sigma X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

- c. Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{22,6}{\sqrt{\frac{4,694}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{22,6}{\sqrt{\frac{4,694}{85}}}$$

$$t = \frac{22,6}{\sqrt{55,223}}$$

$$t = \frac{22,6}{8,2225}$$

$$t = 2,845$$

d. Menentukan nilai t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = N - k = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,262$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} 2,845$ dan $t_{tabel} 2,262$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $2,854 > 2,262$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media Papan Budaya Lokal terhadap belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang efektif.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Papan Budaya Lokal (PBL) Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.

Pada tanggal 14 Mei 2022 peneliti dan guru melakukan pemberian tes sebelum perlakuan (*pretest*) diberikan kepada murid untuk mengetahui hasil analisis tanpa menggunakan media Papan budaya lokal, selanjutnya pada tanggal 17 sampai 24 Mei 2022 murid diberikan perlakuan menggunakan

media Papan budaya lokal. Kemudian 25 Mei 2022 peneliti kembali memberikan tes setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui hasil analisis dengan menggunakan media Papan budaya lokal. Pemberian perlakuan dengan menggunakan media Papan budaya lokal untuk mempermudah proses pembelajaran seni budaya, murid akan termotivasi dalam berpikir karena penggunaan media yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam analisis data, secara deskriptif hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Papan budaya lokal berada dalam kategori cukup. Pernyataan ini diuraikan dari hasil analisis data, rata-rata hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya yang mengikuti *posttest* adalah 76 yang terdapat pada interval 65-76. Sedangkan hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang yang mengikuti *pretest* tanpa menggunakan media berada dalam kategori kurang. Hal ini, karena rata-rata hasil *pretest* adalah 52,6 yang terdapat pada interval ≤ 65 . Berdasarkan dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya apabila dibandingkan dari kedua hasil belajar yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media Papan budaya lokal, ternyata terdapat perbedaan yang cukup signifikan diantara keduanya, yakni sebelum menggunakan media Papan budaya lokal dalam pembelajaran murid pada mata pelajaran seni

budaya di SDN No. 136 Salobundang yang mengikuti pembelajaran seni budaya, Tingkat hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang pada *pretest* terdapat 3 murid atau 15% berada pada kategori baik, dan 12 murid atau 85% berada pada kategori kurang. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Papan budaya lokal, maka hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang efektif, sebanyak 4 murid atau 20% murid berada pada kategori sangat baik yang sebelumnya tidak ada siswa yang masuk kategori sangat baik, 8 murid atau 40% murid berada pada kategori baik, dan 3 murid atau 15% berada pada kategori kurang.

Media Papan Budaya local (PBL), yaitu sebuah media gambar yang telah divariasikan dengan bentuk yang berbeda dan menarik. Penggunaan media ini dengan melibatkan melihat, mendengar dan bergerak sehingga dapat dikombinasikan dengan permainan. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih hidup karena penggunaan media dalam pembelajaran melibatkan kreativitas murid. Pembelajaran akan melibatkan keseluruhan kemampuan murid tersebut, namun tidak terlepas dari materi pelajaran. Hal ini dibuktikan Hasil penelitian Astuti dan Winarni (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya” berdasarkan analisis data menggunakan rumus Chi-square hasil menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t -tabel pada taraf signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai chi square analisis lebih besar dari pada nilai chi square tabel

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan budaya lokal dinyatakan efektif terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba. Hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang setelah menggunakan media Papan budaya lokal efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media Papan budaya lokal dalam proses pembelajaran efektif terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya di SDN No. 136 Salobundang Kabupaten Bulukumba.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah:

1. Dengan hasil penelitian ini maka disarankan pada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media Papan budaya lokal dalam pembelajaran, agar murid semakin termotivasi untuk belajar.
2. Penggunaan media Papan budaya lokal membantu memudahkan belajar bagi murid dan memudahkan pengajaran bagi guru dan memberikan pengalaman lebih banyak kepada murid dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astusi Puji dkk. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. (Online). Vol. 4 No. 2. diakses 2 Januari 2022.
- Dewi, Lismanteri. 2019. Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Sma Lab Singaraja. *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol 4, No 2. (Online) diakses 4 januari 2022.
- Edy Tri Sulistyoyo. 2005. *Kaji Dini Pendidikan Seni*. Surakarta: UNS Press.
- Elfachmi, A. K. 2016. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Fadilah, Nur. 2017. Aktivitas Produksi Kapitalis Dalam Perspektif Ekonomi Islam, *Jurnal An nisbah*, (Online). Vol. 04, No.01 diakses 3 januari 2022.
- Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, Isnu. 2012. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Koentjaraningrat. 2004. *Kebudayaan mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT
- Kurniasih, I. & Berlin, S. 2017. *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek dalam Kelas*. CV Solusi Distribusi : Kata Pena.
- Neolaka, A. & Grace, A. A. Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Nurdin, S. & Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahayu, Wulan. 2019. Penggunaan Media Permainan Truth Or Dare Pada Materi Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol 7, No 2.(Online) diakses 2 Januari 2022.
- Rasjoyo. 1997. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Ratumanan & Imas, R. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ratumanan & Imas, R. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, R. A. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Styron, Ronald A. 2014. *Critical Thinking And Collaboration: A Strategy To Enhance Student Learning*. *Jurnal Systemics Cybernetics And Informatics*, Vol 12, No 7. (Online) diakses 3 Januari 2022.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta cv.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta cv.
- Suhari dkk. 2020. Pengembangan Media Video Gerak Tari Sparkling Surabaya Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bagi Siswa Smp. (Online). Vol. 5 No. 1. diakses 2 Januari 2022.
- Sukmadinat, N. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nurfadilah lahir di Bulukumba, 12 Mei 2000, Anak Tunggal dari pasangan suami istri Ayahanda Muh. Nasir dan Ibu Syamsiah. penulis menempuh pendidikan pada tahun 2007 di SD Negeri 347 Tabbing Sitoa dan melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 30 bulukumba. Setelah lulus Sekolah Menengah Pertama, pada tahun 2012 penulis melanjutkan sekolah di SMA Negeri 4 Bulukumba. Pada tahun 2018 penelti melanjutkan pendidikan di Makassar, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan NIM 105401122218 dan mengambil program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Saat ini penulis beralamatkan di Jalan Inspeksi PAM Irg 1, Kelurahan Batua, Kecamatan Manggala Kota Makassar.

