

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOLASE TERHADAP KEMAMPUAN
MEWARNAI MURID KELAS III PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBK) DI SD INPRES
BERTINGKAT LARIANG BANGI I MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Nursinar HR
10540 8652 13

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018





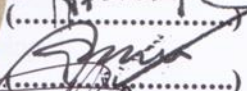
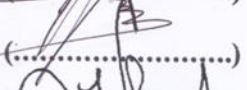
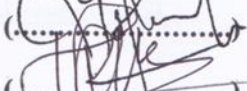
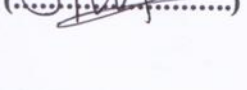

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NURSINAR HR.**, NIM **10540 8652 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

Makassar, 14 Jumadil Awal 1439 H
31 Januari 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** 
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** 
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** 
4. Dosen Penguji :
 1. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.** 
 2. **Drs. Hamzah HS., M.M.** 
 3. **Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.** 
 4. **Dra. Hj. Rahmiah B., M.Si.** 

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **NURSINAR HR.**
NIM : 10540 8652 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Kolase terhadap
Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III pada Mata
Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Inpres
Bertingkat Lariang Bangi I Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dra. Hj. Rahmiah B., M.Si.

Pembimbing II

Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nursinar HR**
NIM : 10540 8652 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2017
Yang membuat pernyataan

Nursinar HR



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Nursinar HR**
Stambuk : 10540 8652 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2017

Yang membuat perjanjian

Nursinar HR

MOTO DAN PERSEMBAHAN

”Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha
Yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang
Manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha”

Setiap usaha keras dan kesabaran
Akan membuahkan hasil
Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu
Ada kemudahan

Penyesalan tidak akan mengembalikan sesuatu yang telah hilang
Kecemasan tidak akan membuat masa depan lebih baik
Keteguhan hati dan kesabaran adalah kunci meraih kesuksesan

Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Nursinar HR. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hj.Rahmiyah B, dan pembimbing II Hj. Muliati Samad.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase dalam Seni Budaya dan Keterampilan pokok bahasan menggambar dan mewarnai pada murid kelas III *SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar* tahun ajaran 2016/2017. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas III sebanyak 18 orang. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan murid secara klasikal, aktivitas murid dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes kemampuan mewarnai, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap kemampuan mewarnai murid terhadap penggunaan media kolase positif, pemahaman materi dan konsep dari Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan media kolase ini menunjukkan kemampuan mewarnai murid yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media kolase. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t , diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 6,45 dengan frekuensi $db = 18 - 1 = 17$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 2,11$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi media kolase dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) mempunyai pengaruh dari pada sebelum penggunaan media kolase.

Kata kunci : Pengaruh penggunaan media kolase dan kemampuan mewarnai.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh penggunaan media kolase dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pokok bahasan menggambar dan mewarnai pada murid SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, H.Roni dan Hj.Sarnawiah yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE.,MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin akib, S.Pd, M.Pd, Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Abdul Munir K, M.Pd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan. Dra. Hj.Rahmiyah B, M.Si., Pembimbing I dan Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si.,Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis. Rahmawati, S.Pd, Kepala SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar. Sangngang, Guru kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Inpres

Bertingkat Lariang Bangi I Makassar yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian. Siswa-siswi SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar Kelas III atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Saudara-saudaraku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar. Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Pikir	31
C. Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel	35
C. Definisi operasional variabel	36
D. Instrument Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
B. Hasil Pembahasan	52

BAB V SARAN DAN KESIMPULAN

A. Kesimpulan	57
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Halaman

Table 3.1. Populasi penelitian SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar	35
Tabel 3.2. Sampel Penelitian Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar	36
Tabel 3.3. Tingkat Penguasaan Materi	39
Tabel 4.1. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	42
Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	43
Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Kemampuan Mewarnai SBK	44
Tabel 4.4. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	45
Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-test</i>	46
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Mewarnai SBK	47
Tabel 4.7. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A :

1. Jadwal Penelitian
2. RPP
3. Teks Pretest
4. Teks Posttest

Lampiran B :

1. Data Skor perolehan hasil (Pretest)
2. Data Skor perolehan hasil (Posttest)
3. Hasil analisis data aktivitas siswa
4. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah pendidikan merupakan upaya untuk membantu perkembangan murid, sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, sehingga ia dapat hidup secara layak dalam kehidupannya. Menurut Aunurrahman (2012: 9) pendidikan adalah usaha untuk memberdayakan manusia. Melalui pendidikan murid dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan, dikembangkan nilai-nilai moral dan ketrampilannya.

Kondisi psikologis seorang murid sekolah dasar, di usia mereka memang suatu kewajiban belajar di sekolah sudah melekat di dalam diri mereka, namun tidak bisa pula kita lepaskan faktor bahwa di usia mereka masih terkait dengan masalah-masalah yang sifatnya bermain-main, karena mereka memang anak-anak. Kondisi inilah yang harus dilihat oleh kacamata pendidik bahwa suatu kondisi belajar yang terkesan dipaksakan, meskipun murid tersebut mengikuti dengan sukarela.

Pada kenyataannya saat ini, murid cenderung kurang memiliki semangat belajar dan motivasi belajar yang nampak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, tetapi banyak pula anak yang senang dengan kegiatan menggambar sejak usia dini. Menggambar bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Anak selalu ingin tahu, mencoba, meniru, mengungkapkan apa yang dilihat, dan mencurahkan isi hatinya dengan berbagai hal, salah satunya dengan

menggambar. Anak sangat peka terhadap lingkungannya. Kepekaan anak dalam mengamati lingkungan sekitar dapat merangsang imajinasi dan kreativitas. Pengalaman sehari-hari anak diceritakan dan dihidupkan ke dalam bentuk gambar. Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2011: 25) menggambar adalah membuat gambar yang dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar.

Mewarnai dan menggambar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Menggambar menghasilkan suatu bentuk gambar sesuai imajinasi anak sedangkan mewarnai menghasilkan kreasi warna. Warna dan bentuk adalah bagian dari menggambar. Menurut The Liang Gie (2004: 46) warna harus disusun serasi agar suatu karya seni tampak indah. Warna merupakan unsur yang sangat penting untuk melambangkan suatu benda. Bentuk yang digambarkan merangsang anak untuk memadukannya dengan berbagai warna. Permainan warna yang dicurahkan ke dalam gambar berkaitan dengan emosi spontan anak. Gambaran emosional akan terlihat dalam setiap hasil karya anak. Menurut Daniel Goleman (1998: 125) kecerdasan emosional dapat ditingkatkan salah satunya melalui kegiatan menggambar, karena anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya ke dalam bentuk gambar.

Seiring berkembangnya kemajuan jaman, generasi muda dituntut untuk kreatif dan inovatif. Tidak hanya kepandaian saja yang diperlukan, tetapi kreativitas. Kreativitas siswa harus dibina dan dilatih sejak dini untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Pembinaan kreativitas dapat dilakukan

melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Suwaji Bastomi (1992 : 103) berpendapat bahwa dalam seni rupa kreativitas diawali dengan mencampur warna.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 17 juli 2017 di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar ditemukan guru yang tidak menggunakan media pada saat mengajar. Selain itu, pembelajaran menggambar kurang diperhatikan dalam pendidikan di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar. Murid dituntut untuk memiliki nilai akademik yang tinggi tanpa memperhatikan tahap perkembangan. Masa anak-anak adalah masa bermain, namun pada kenyataannya anak kehilangan masa bermain. Murid harus mengikuti les tambahan pelajaran sepulang sekolah, sehingga hanya berlomba-lomba mengejar nilai akademik tanpa memperhatikan pentingnya nilai lain dalam kehidupan seperti emosi, kreativitas, menghargai orang lain, dan tolong menolong. Pelajaran menggambar, kerajinan tangan, seni musik dan tari merupakan satu kesatuan dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan 2 jam pelajaran dalam seminggu. Pelajaran menggambar sering diisi dengan pelajaran lain. Hal ini menimbulkan persepsi pada siswa bahwa pelajaran menggambar tidak penting. Menggambar sangat penting bagi perkembangan siswa, namun kegiatan menggambar sering diabaikan.

Pada pembelajaran menggambar di kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar menunjukkan bahwa kemampuan murid dalam mewarnai gambar masih rendah. Hasil gambaran tanpa warna karena fasilitas

dan sarana mewarnai yang kurang memadai menghambat murid untuk berekspresi dalam menggambar. Siswa membutuhkan media untuk berekspresi, memvisualkan ide, imajinasi, dan merepresentasikan bentuk pada gambarnya dengan pewarna. Latar belakang ekonomi murid yang sebagian besar berasal dari keluarga kurang mampu juga tidak menunjang siswa untuk membeli peralatan menggambar. Siswa perlu dikenalkan dengan metode baru yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan mewarnai.

Hasil karya siswa monoton, coretan yang dihasilkan masih berkesan umum dan menampilkan gambar yang sama dalam setiap pengerjaan tugas menggambar. Murid hanya menggambar dua gunung dengan satu matahari dan sawah. Hal ini disebabkan karena budaya mengajar sebelumnya dari tahun ke tahun yang menekankan bahwa gambar pemandangan berupa dua gunung dengan satu matahari. Pembelajaran menggambar disajikan dengan tema yang sama, sehingga tidak merangsang murid dalam menciptakan gambar yang berbeda.

Kreativitas murid dalam menggambar rendah. Rendahnya kreativitas murid dapat dilihat dari hasil menggambar siswa yang selalu sama baik dari segi objek (benda) atau bentuk karya. Murid tidak berkembang dalam berkarya karena apa yang akan digambar selalu didikte guru. Setiap pelajaran menggambar murid selalu diberi contoh di papan tulis. Murid hanya mengutamakan rutinitas meniru dan mencontoh gambar yang sudah dibuat di papan tulis. Hal ini menyebabkan murid tidak bebas menentukan karyanya sendiri. Menggambar tidak bisa dibatasi karena setiap murid mempunyai visi yang berbeda

dalam setiap karyanya. Rendahnya kreativitas menggambar murid tidak hanya dari unsur bentuk tetapi juga warna. Kegiatan mewarnai pada pelajaran menggambar tidak berkembang, murid tidak memberi warna pada objek yang digambar karena keterbatasan alat pewarna. Murid membutuhkan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas dan berekspresi sesuai ide dan gagasan dalam kegiatan menggambar dan mewarnai.

Kurangnya bimbingan dan motivasi kepada murid menyebabkan tidak adanya kemajuan hasil karya. Murid sangat membutuhkan bimbingan guru agar terlepas dari kebiasaan menggambar dengan tema dan hasil karya yang sama. Perhatian tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi juga harus mengenali kemampuan dan karakteristik gambar murid. Guru tidak melakukan apersepsi dalam pelajaran menggambar. Apersepsi sangat penting untuk merangsang imajinasi murid. Misalnya dengan bercerita, bertanya jawab tentang pengalaman murid, atau dengan bernyanyi. Motivasi menggambar murid rendah karena kurangnya penghargaan terhadap hasil karya baik dengan memberi masukan, memajang hasil karya murid di majalah dinding, maupun dalam memberikan kesempatan murid untuk mengkomunikasikan karya.

Guru kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menggambar melihat keterbatasan dalam alat pewarna. Kegiatan menggambar dan mewarnai tidak memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar siswa padahal kondisi lingkungan sekolah sangat mendukung misalnya memanfaatkan media pewarna alam atau dengan pembelajaran menggambar di luar kelas dengan melihat langsung objek di sekitar lingkungan sekolah.

Guru masih mengajar dengan metode konvensional dalam pembelajaran menggambar. Menurut Wina Sanjaya (2008: 299) metode konvensional adalah metode pembelajaran tradisional yang ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, pembagian tugas, dan latihan. Murid sebagai penerima informasi secara pasif dan hanya menerima pengetahuan dari guru. Murid belajar secara individu dan kurang berinteraksi dengan murid lain. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan murid dan sesuai dengan kebutuhan murid khususnya dalam mewarnai.

Dari permasalahan di atas, peneliti akan mengajarkan cara mewarnai dengan menggunakan media kolase karena murid lebih mudah mewarnai menggunakan kolase dan tidak memakan waktu lama. Bahan atau material kolase mudah diperoleh murid karena menggunakan bahan alam, bahan buatan, dan bahan bekas yang terdapat di lingkungan sekitar siswa. Hasil gambaran murid mengandung berbagai unsur warna asli yang terdapat pada material kolase. Sehubungan dengan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar”.

B. Masalah Penelitian

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya bimbingan dan motivasi kepada murid yang menyebabkan tidak adanya kemajuan hasil karya, pembelajaran menggambar kurang diperhatikan oleh guru, guru kurang kreatif dalam pembelajaran menggambar, dan keterbatasan

dalam alat pewarna. Selain itu masih banyak kekurangan dalam proses pembelajaran, salah satu contohnya guru lebih sering mengajar dengan metode ceramah yang dirasa siswa kurang menarik serta pengelolaan kelas yang masih kurang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :
“Apakah ada pengaruh penggunaan media kolase terhadap kemampuan mewarnai murid kelas III pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase terhadap kemampuan mewarnai murid kelas III pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media kolase terhadap kemampuan mewarnai murid sehingga dapat memberikan masukan kepada guru juga murid tentang mewarnai dengan menggunakan media kolase, serta diharapkan dapat menjadi desain penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, untuk mengembangkan pembelajaran menggambar dan mewarnai dengan kolase dan mengetahui strategi pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kreativitas anak dalam pelajaran menggambar.
- b. Bagi murid, pembelajaran kolase diharapkan mampu membantu murid untuk meningkatkan kemampuan mewarnai dalam menggambar.
- c. Bagi sekolah, memberikan masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang relevan

Daimatus Sa'adah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mewarnai Melalui Pembelajaran Kolase Pada Siswa Kelas II SD Negeri Jelok Purworejo". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mewarnai siswa kelas II SD N Jelok Purworejo meningkat setelah menggunakan pembelajaran kolase. Peningkatan tersebut terlihat pada peningkatan aspek kemampuan mewarnai, rata-rata nilai kemampuan mewarnai dan jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan minimal belajar 90% dari seluruh siswa.

Samsiatul Makrifa (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan daun kering sebagai media berkarya kolase pada kegiatan ekstrakurikuler seni rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang telah berjalan lancar dan menunjukkan nilai rata-rata yang baik.

2. Media Kolase

a. Pengertian media

Menurut Brigg (dalam Ahmad Rohani HM, 1997 : 2) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai

untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik (fil, video). Menurut Ahmad Rohani HM (1997 : 3) media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

b. Jenis-jenis media

Jenis-jenis media pembelajaran ada beberapa macam yaitu:

1). Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual antara lai: Gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel, papan bulletin.

2). Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio antara lain: Radio, alat perekam atau tape recorder.

3). Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi diam antara lain adalah film bingkai, film rangkai, OHT, opaque projector, mikrofis

4). Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual antara lain: film gerak, film gelang, program TV, video

5). Multimedia

Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

6). Benda

Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli ataupun benda tiruan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media ada beberapa macam yaitu media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual.

c. Manfaat media

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan murid 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. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang murid. Secara umum manfaat

media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan murid sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah :

- 1). Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara murid dimanapun berada.
- 2). Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3). Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4). Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, murid akan lebih mudah memahami pelajaran.
- 5). Meningkatkan kualitas hasil belajar murid. Media pembelajaran dapat membantu murid menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, murid kurang memahami pelajaran,

tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman murid akan lebih baik.

6). Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga murid dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7). Media dapat menumbuhkan sikap positif murid terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8). Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar murid, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

d. Pengertian media kolase

Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2011 : 75) menempel adalah kegiatan finishing dari 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel), karena bila proses penempelan ini telah selesai dilakukan maka berakhirilah kegiatan 3 M. Dalam kegiatan menempel dibutuhkan ketelitian, kesabaran dan keterampilan. Kegiatan menempel merupakan kegiatan yang perlu mendapat bimbingan dari guru. Hasil menempel yang baik jika tepat pada tempat yang

telah disediakan. Tempat untuk menempel berupa kolom kosong yang terdapat garis pinggirnya untuk membatasi objek gambar yang telah diwarnai.

Murid usia SD, khususnya kelas rendah masih bergantung pada guru untuk mengerjakan tugas menempel. Adapun teknik menempel bebas terdiri dari tiga macam yaitu :

1). Pointilisme

Pointilisme adalah teknik lukisan yang tersusun dari titik kecil, titik- titik yang berbeda dari warna diterapkan dalam pola untuk membentuk sebuah gambar. Teknik ini bergantung pada kemampuan mata dan pikiran untuk mencampur warna bintik. Pointilisme membutuhkan ketelatenan dalam pengerjaannya, selain mempertahankan besar titik yang dibuat juga pembuatan gradasi warna harus tepat sehingga bentuknya menjadi sempurna.

2). Azajelo

Azalejo adalah menempel dari potongan suatu bentuk tertentu sesuai dengan pola gambar. Dalam bidang seni barang bekas seperti majalah lama, Koran bekas dapat digunakan untuk menghasilkan bermacam kreasi yang unik salah satunya melalui azalejo. Gambar yang terdapat di dalam majalah dipotong kemudian di tempel pada kertas gambar, kemudian siswa melanjutkan gambar tersebut.

3). Kolase

Kolase adalah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat seperti kertas, kain, kaca, logan, kulit telur, serutan pensil, pasir dan lain sebagainya.

Kolase menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar. Menurut Sue Nicolson (2005 : 23) kolase dalam pengertian yang paling sederhana adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Siswa bisa memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan bertekstur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka. Murid dapat membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran dan bentuk sebagai bagian dari pengalaman.

Gloria Bley Miller dalam Nancy Beal (2003: 25) menjelaskan kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang datar. Kolase berasal dari bahasa Prancis (*collage*) yang berarti merekat. Kolase sebagai karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis pembuatnya.

Mewarnai tidak hanya terbatas menggunakan krayon, pensil warna, dan cat air saja, tetapi dapat dilakukan dengan menempelkan berbagai macam bahan yang mengandung unsur warna pada gambar yang disebut dengan kolase. Ada 2 macam kolase yaitu kolase 2 dimensi dan kolase 3 dimensi dilihat dari bidang dasaran maupun material bahan yang digunakan. Karya seni 2 dimensi adalah jenis karya seni rupa yang karakteristik wujudnya lebih mengutamakan kesan estetis dan artistik di bidang datar/ rata, hanya dapat

diapresiasi dan dilihat dari arah terbatas yang ditentukan oleh ukuran panjang dan lebar, sedangkan 3 dimensi dapat diapresiasi dan dilihat lebih dari satu arah dan ditentukan oleh panjang, lebar, tebal dan tinggi.

Peralatan yang digunakan untuk kolase antara lain pensil, penggaris, penghapus, gunting, dan lem. Lem digunakan untuk membantu merekatkan bahan kolase pada bidang atau kertas. Untuk bahan kertas bisa menggunakan lem kertas dan untuk biji-bijian, atau bahan kayu bisa menggunakan lem kayu. Bidang dasaran untuk membuat kolase dapat menggunakan kertas gambar, kardus bekas, potongan bambu, atau kaleng bekas. Beragam jenis material dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku pembuat kolase. Secara umum jenis bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi:

- 1). Bahan alam seperti biji-bijian, daun kering, ranting, bunga kering, kerang, batu-batuan dan lain-lain.
- 2). Bahan olahan plastik seperti benang, tali, logam, kancing baju, tusuk gigi, karet dan lain-lain.
- 3). Bahan bekas seperti majalah bekas, serutan pensil, tutup botol, bungkus permen, bungkus coklat, kain perca dan lain-lain. Ide kreatif membuat kolase dapat dikembangkan dari pemanfaatan material kecil seperti kancing baju, tusuk gigi, sobekan kertas, biji-bijian, kain perca dan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan komposisi kolase yang non-figuratif (abstrak) dan komposisi yang figuratif. Kreativitas dalam membuat kolase bagi siswa SD diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bagian-bagian bahan

alam, bahan buatan, dan bahan bekas pada kertas gambar atau bidang yang akan digunakan untuk membuat kolase. Selain itu, ada pula langkah kerja dalam membuat kolase antara lain :

- a). Persiapan. Dalam persiapan murid mengumpulkan dan memilih jenis bahan yang akan digunakan untuk membuat kolase. Murid mempersiapkan bidang dasaran, peralatan, dan bahan pembantu. Bidang dasaran dapat berupa bidang 2 dimensi dan 3 dimensi.
- b). Pelaksanaan. Dalam pelaksanaan murid menggambar bentuk pada bidang dasaran, kemudian siswa memilih bahan yang akan dipakai untuk mewarnai gambar, lalu murid melakukan penyusunan sementara, selanjutnya murid melakukan penyusunan tetap dengan merekatkan bagian-bagian bahan yang dipilih pada bidang dasaran.

Pada saat pembelajaran kolase, murid tidak hanya dijelaskan mengenai langkah-langkah dalam pembuatan kolase saja tetapi murid harus benar-benar memahami. Setiap murid mempunyai kemampuan yang berbeda untuk itu teknik kolase harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan murid. Murid harus diberi contoh mulai dari cara mengunting, merekat, menempel, menjahit, dan mengelem. Murid harus dibiasakan menggunakan seluruh jarinya saat memilih dan menempelkan bahan kolase. Pembelajaran kolase memiliki manfaat positif bagi murid antara lain:

- a. Melatih Motorik Halus

Saat membuat kolase murid membutuhkan gerakan halus jari jemari untuk memilih, mengambil, menyusun, dan menempel satu per satu bahan kolase.

Kegiatan ini menstimulasi kemampuan motorik halus murid.

b. Meningkatkan Kreativitas

Semakin banyak bentuk yang diciptakan dengan kolase, maka murid semakin kreatif. Murid mampu menciptakan dan menghasilkan bentuk yang baru dan berbeda baik dari segi bahan, warna, dan tekstur dalam gambarnya dengan menggunakan kolase.

c. Melatih Konsentrasi

Konsentrasi murid terasah ketika menyusun dan menempel bahan kolase. Murid membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan koordinasi mata dan tangan saat menempel bahan kolase agar tepat pada objek gambar.

d. Mengenal Warna

Bahan kolase yang terdiri atas banyak sekali warna membantu pemahaman murid untuk menginterpretasikan warna pada gambarnya.

e. Mengenal Bentuk

Bahan kolase memiliki beragam bentuk dari segitiga, segi empat, lingkaran, bulat, tabung, dan persegi panjang. Kolase membantu murid mengenal bentuk- bentuk geometri dasar sehingga merangsang anak memahami lingkungannya dengan baik.

f. Melatih Memecahkan Masalah

Kolase merupakan sebuah permainan menyusun dan menempel bentuk yang harus diselesaikan murid. Saat membuat kolase secara tidak sadar melatih murid untuk memecahkan dan menyelesaikan sebuah masalah. Hal ini akan memperkuat kemampuan murid untuk keluar dari permasalahan.

g. Mengasah Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial adalah kemampuan untuk mengasah dan memahami ruang. Kemampuan spasial ikut terasah dalam kegiatan kolase pada saat murid menyusun dan menempel berbagai bahan kolase dengan ukuran dan bentuk yang berbeda pada objek gambar sampai penuh.

h. Melatih Ketekunan

Kolase dapat melatih ketekunan dan kesabaran. Menyelesaikan karya kolase membutuhkan waktu yang tidak cepat karena membutuhkan kesabaran dan ketekunan saat menempel bahan kolase.

i. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Murid akan mencapai kepuasan ketika berhasil menyelesaikan karya kolasenya sehingga dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri.

Berdasarkan pendapat diatas pembelajaran kolase memiliki manfaat positif bagi murid seperti melatih motorik halus murid, meningkatkan kreativitas murid, melatih konsentrasi murid, membantu pemahaman murid untuk menginterpretasikan warna pada gambarnya, membantu murid mengenal bentuk- bentuk geometri dasar sehingga merangsang anak memahami lingkungannya dengan baik, melatih murid untuk memecahkan dan menyelesaikan sebuah masalah, mengasah kecerdasan spasial murid, melatih ketekunan dan kesabaran murid, serta meningkatkan kepercayaan diri murid.

e. Unsur-unsur visual media kolase

Dalam karya seni kolase terdapat beberapa unsur visual pada kolase tantara lain:

a. Titik

Titik adalah unit unsur rupa yang terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang dan lebar, sedang bintik adalah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada kolase dapat diwujudkan dari butir-butir pasir laut. Sedang bintik dapat diwujudkan dari lada atau biji-bijian yang berukuran kecil dan sejenisnya.

b. Garis

Garis merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun relatif tidak memiliki lebar. Ditinjau dari jenisnya garis dapat dibedakan menjadi: garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral. Unsur garis pada kolase dapat diwujudkan dari potongan kawat, lidi, batang korek, benang dan sebagainya.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang horizontal, vertikal, melintang. Aplikasi unsur bidang pada kolase bisa berupa bidang datar (2D) dan bidang bervolume (3D).

d. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diceraap oleh indera penglihatan manusia. Warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer, sekunder dan tersier. Unsur warna pada kolase dapat diwujudkan dari unsur cat, pita, renda, kertas warna, kain warna-warni dan sebagainya.

e. Bentuk

Bentuk dalam pengertian dua dimensi akan berupa gambar yang tak bervolume, sedang dalam pengertian tiga dimensi adalah unsur rupa yang terbentuk karena ruang dan volume. Bentuk ada 2 macam yakni: bentuk dengan struktur beraturan dan terukur (bentuk geometris) dan bentuk yang tak beraturan (bentuk organis). Unsur bentuk pada kolase dapat berupa guntingan kain, sobekan kertas, bungkus permen, daun kering, pita, uang logam, tutup botol, potongan kayu, dan sebagainya.

f. Tekstur

Tekstur merupakan nilai atau sifat atau karakter permukaan dari suatu benda, seperti halus, kasar, bergelombang, lembut, lunak, keras, dan sebagainya. Tekstur secara visual dapat dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Unsur tekstur nyata pada kolase dapat berupa kapas, karung goni, kain sutra, amplas, sabut kelapa, karet busa dan lainnya. Sedangkan tekstur semu dapat berupa hasil cetakan irisan belimbing, tekstur koin di kertas, tekstur anyaman bambu di kertas dan sebagainya.

Menurut Hajar Pamadhi (2011 : 526) menjelaskan dalam proses membuat karya kolase dengan memadukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda hingga menjadi sebuah karya melalui teknik assembling (dengan di lem, di las, di paku, dan lain-lain) agar dapat menyatu. Teknik kolase dalam penelitian ini menggunakan cara menyobek, menggunting, mengikat, merekatkan, mengikat, menjahit, dan menempel dengan lem.

Hasil kolaborasi berbagai teknik dapat menciptakan karya kolase yang menarik. Murid juga menggunakan metode tumpang tindih dalam menyusun bahan kolase dengan menempel bahan kolase diatas bahan lain.

Murid juga menata ruang gambar sebagai landasan untuk menyusun bahan kolase yang beraneka ragam.

f. Teknik yang digunakan untuk membuat kolase antara lain :

a. Menyobek

Teknik menyobek dengan cara menyobek bahan kolase, misalnya menyobek sabut kelapa untuk dijadikan rambut, atap rumah, dan rok.

b. Menggunting

Teknik menggunting untuk memotong bahan kolase menggunakan gunting sebelum ditempel pada objek gambar. Bahan kolase yang dapat digunting antara lain kertas bekas, kain perca, sabut kelapa, sedotan bekas, dan daun kering. Murid menggunting bahan kolase sesuai dengan kebutuhannya membuat kolase, misalnya menggunting kain berbentuk lingkaran untuk dijadikan ban mobil.

c. Merekat

Teknik merekat dilakukan dengan merekatkan bahan kolase terlebih dahulu sebelum ditempel pada objek gambar menggunakan lem.

d. Mengikat

Teknik mengikat dilakukan dengan cara mengikatkan bahan kolase terlebih dahulu sebelum ditempel. Contohnya mengikat benang untuk dijadikan rambut sebelum ditempel pada objek gambar.

e. Menjahit

Menjahit dilakukan dengan menggunakan jarum jahit dan benang. Bahan kolase dijahit terlebih dahulu sebelum ditempel atau dapat juga dijahit

langsung pada objek gambar. Murid kelas III SD masih membutuhkan pengawasan, bimbingan, dan bantuan guru dalam menjahit. Guru harus memasang benang dan jarum terlebih dahulu untuk efisiensi waktu dan memudahkan murid.

f. Menempel

Menempel merupakan kegiatan lanjutan dari berbagai teknik kolase. Teknik menempel dilakukan dengan menempelkan bahan kolase menggunakan lem. Lem yang digunakan adalah lem kertas, lem uhu, dan lem kayu. Lem kertas untuk mengelem bahan kolase dari kertas, sedangkan lem uhu dan lem kayu digunakan untuk mengelem bahan kolase dari kayu, biji-bijian, dan kain. Siswa akan kesulitan untuk meletakkan bahan kolase yang sudah di lem karena bahan yang sudah di lem mudah lengket. Apabila bahan kolase yang sudah di lem belum tepat pada objek gambar akan sulit di lepas lagi. Untuk itu sebelum menempel murid harus menyusun sementara bahan kolase. Dalam hal ini guru perlu ikut membantu dan membimbing murid.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah kegiatan menempel kedalam bentuk gambar yang telah ditentukan dengan menggunakan bermacam-macam bahan. Kolase dibuat dengan menggabungkan teknik menggambar dan menempelkan bahan-bahan tertentu. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun bahan kolase yang pada dasarnya memiliki warna asli diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar. Penelitian eksperimen ini menggunakan media kolase untuk mengetahui kemampuan mewarnai murid kelas III SD Inpres

Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

Kegiatan menata komposisi kolase merupakan aktivitas yang penting bagi siswa. Berbagai unsur rupa yang berbeda karakternya dipadukan dalam suatu komposisi untuk mengekspresikan karyanya. Menurut Hajar Pamadhi (2009: 259) unsur rupa yang terdapat pada suatu karya adalah garis, bidang, warna, ruang, dan tekstur. Pada kolase, unsur-unsur pada bahan kolase dapat disusun, dikomposisi, dan dibentuk menjadi suatu karya kolase.

Pembelajaran kolase penting diperhatikan dalam kegiatan menata komposisi warna. Keindahan dan keutuhan kolase ditentukan oleh ketepatan dalam mengolah unsur rupa baik titik, garis, bentuk, warna, bidang, dan tekstur sesuai prinsip seni rupa. Menurut Hajar Pamadhi (2009 : 261) prinsip seni rupa terdiri atas kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

Pada dasarnya bahan kolase sudah memiliki warna asli, misalnya kacang hijau untuk warna hijau, potongan kardus untuk warna coklat, sogok telik untuk warna merah, pasir pantai untuk warna coklat dan jelali untuk warna putih. Pembelajaran kolase sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mewarnai karena sesuai dengan kebutuhan siswa yang tidak memiliki alat pewarna. Siswa dapat mewarnai dengan menyusun dan menempel bahan kolase pada objek gambarnya.

Kreativitas mewarnai siswa SD menggunakan kolase dapat dilihat dari kebebasan membuat bentuk, memilih, dan mengkombinasikan unsur warna menggunakan bahan kolase yang ditempel pada objek gambar. Siswa

dapat mengkomposisi warna dengan menyusun berbagai bahan kolase. Siswa diberi kebebasan memilih, mengklasifikasikan dan menyusun warna menggunakan bahan kolase.

3. Kemampuan Mewarnai

a. Pengertian kemampuan mewarnai

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa. Warna merupakan unsur keindahan, karena dengan warna semua akan menjadi indah. Keindahan pada karya siswa salah satunya dapat dilihat melalui susunan warna. Tata susunan warna harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar seni seperti irama, kesatuan, keseimbangan, dan keserasian. Warna berperan sebagai simbol, ekspresi, dan representasi dari apa yang digambar siswa. Hasil gambaran siswa akan terlihat lebih hidup dan menarik jika diwarnai. Karakteristik dari gambar dan warna yang ditampilkan dalam setiap karya siswa memberi kesan keindahan dan nilai seni.

Menurut Primadi Tabrani (2002 : 52) bagi anak menggambar bukan membuat sesuatu yang indah tapi anak berkomunikasi dengan gambar dan warna melalui bahasa rupa untuk bercerita. Warna dan gambar merupakan hal yang menarik bagi siswa. Siswa tertarik dengan benda, pakaian, makanan dan mainan yang warnanya mencolok. Ini menunjukkan bahwa sejak usia dini siswa sudah tertarik dengan warna. Siswa sudah mampu mengungkapkan isi hatinya melalui coret-mencoret gambar, walaupun kemampuannya visualnya masih terbatas sejak usia dini. Siswa mampu mengungkapkan visualnya melalui menggambar dan mewarnai.

Victor Lowenfield dalam Nooryan Bahari (2008 : 80) memaparkan bahwa seni selalu berkaitan dengan kreativitas, kreativitas anak dapat dibina dalam kegiatan melukis, menggambar, mewarnai, dan kerajinan tangan. Gambar yang dihasilkan menunjukkan tingkat kreativitas dan suasana hati masing-masing siswa. Orang tua dan guru terkadang tidak peduli dengan perkembangan kreativitas siswa. Kegiatan mewarnai menjadi bagian dari kehidupan siswa sebagai aktualisasi diri dalam bidang seni.

Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2011 : 74), mewarnai adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi warna, memilih warna dan menjajarkan warna untuk mendapatkan kemampuan-kemampuan yang berguna bagi perkembangan pendidikan anak.

b. Manfaat kegiatan mewarnai

Kegiatan mewarnai memiliki banyak manfaat bagi murid, antara lain:

1). Sebagai Media Berekspresi

Aktivitas mewarnai merupakan cara siswa untuk mengungkapkan perasaan dirinya. Melalui gambar dan warna yang dibuat dapat terlihat apa yang sedang dirasakan baik perasaan gembira dan perasaan sedih.

2). Membantu Mengenal Perbedaan Warna

Membiasakan melakukan aktivitas mewarnai dapat membantu murid mengenal warna, sehingga murid dapat membedakan antara warna yang satu dengan warna lainnya. Hal ini juga dapat mempermudah murid dalam mencampur dan memadukan warna. Kemampuan ini akan membantu siswa dalam berkreasi seiring dengan perkembangan usia.

3). Warna Sebagai Media Terapi

Warna merupakan sebuah media terapi dan digunakan untuk membaca emosi seseorang. Murid yang mewarnai matahari dengan warna-warna gelap seperti hitam atau abu-abu bisa jadi menandakan kemarahan murid saat itu. Cara murid menorehkan warna juga dapat mengekspresikan sifat dasar murid, contohnya jika mewarnai dengan cara menorehkan garis-garis teratur pada gambar menunjukkan bahwa murid memiliki gaya hidup teratur. Warna sendiri juga menjadi alat terapi untuk meringankan stres pada murid setelah lelah seharian beraktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran.

4). Melatih Menggenggam Pensil dan Alat Warna

Alat pewarna adalah benda pertama yang digenggam sebelum siswa menggenggam pensil. Saat mewarnai dengan alat pewarna itulah pertama kali siswa belajar menggenggam dan mengontrol pensil di tangannya. Kemampuan tersebut yang nantinya akan membantu dalam menulis saat murid menempuh pendidikan di sekolah.

5). Melatih Kemampuan Koordinasi Mata dan Tangan

Kemampuan berkoordinasi merupakan manfaat yang diperoleh dari aktivitas mewarnai. Dalam mewarnai diperlukan koordinasi antara mata dan tangan, mulai dari bagaimana cara yang tepat menggenggam krayon, hingga memilih warna dan menajamkan krayon. Kemampuan dasar berkordinasi dapat mengembangkan kemampuan dasar murid.

6). Mengembangkan Kemampuan Motorik

Mewarnai merupakan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kinerja

otot tangan sekaligus mengembangkan kemampuan motorik murid. Kemampuan tersebut sangat penting dalam perkembangan aktivitas murid lainnya, seperti dalam mengetik, mengangkat benda dan aktivitas lain.

7). Mewarnai Meningkatkan Konsentrasi

Aktivitas mewarnai dapat melatih konsentrasi siswa untuk tetap fokus pada pekerjaan yang dilakukannya meskipun banyak aktivitas lain yang terjadi di sekelilingnya. Siswa yang sedang menyelesaikan tugas mewarnai akan fokus pada lembar gambar yang sedang diwarnainya. Kemampuan berkonsentrasi ini berguna bagi siswa dalam menyelesaikan soal matematika atau pelajaran lainnya yang membutuhkan konsentrasi tinggi.

8). Mewarnai Melatih Mengenal Garis Batas Bidang

Pada awal memulai kegiatan mewarnai, siswa tidak akan peduli dengan garis batas gambar. Siswa hanya merasa nyaman dan senang dengan aktivitas mewarnainya. Seiring dengan berjalannya waktu dan bertambahnya usia, siswa akan mulai menghargai dan memperhatikan garis batas dan berusaha untuk mewarnai gambar tanpa keluar garis. Membiasakan siswa belajar mewarnai sejak kecil akan melatih lebih peka terhadap batasan garis sejak dini. Kemampuan ini menjadi bekal saat mulai belajar menulis di buku tulis bergaris.

9). Mewarnai Melatih Membuat Target

Proses mewarnai membutuhkan satu target yaitu berhasil mewarnai seluruh bidang gambar yang tersedia. Dengan melakukan aktivitas mewarnai sejak dini siswa akan belajar untuk menyelesaikan tugas yang dihadapinya

sehingga memupuk rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas. Sikap ini akan membantu siswa menyelesaikan tugasnya kelak dan melatih untuk tidak mudah menyerah dengan tantangan yang akan dihadapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mewarnai adalah kesanggupan/ kapasitas individu dalam memilih warna, mengklasifikasikan, dan memberi warna pada bidang gambar, sehingga mempengaruhi hasil gambar. Dalam kegiatan menggambar siswa mengungkapkan visual gambar dan imajinasinya dengan pewarna. Pendidikan di SD harus mampu menghidupkan kemampuan untuk mengembangkan bahasa rupa, imajinasi, dan kreativitas siswa.

4. Pembelajaran SBK

a. Pengertian pembelajaran SBK

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) adalah suatu mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI. Mata pelajaran ini adalah salah satu pembelajaran yang bisa menyelamatkan seni dan budaya warisan Indonesia dari perkembangan zaman modern. Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang dinamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standart Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi

dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

b. Tujuan pembelajaran SBK

Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1). Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- 2). Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- 3). Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- 4). Menampilkan peran serta dalam budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tujuan dari pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yaitu dapat memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, dapat menampilkan sikap apresiasi, dapat menampilkan kreativitas, dan dapat menampilkan peran serta dalam keterampilan ditingkat local, regional maupun lokal. Selain itu, pembelajaran SBK dapat memberi nilai positif bagi murid.

c. Ruang Lingkup pembelajaran SBK

Berdasarkan KTSP, ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- 1). Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisa, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- 2). Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.

- 3). Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4). Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan KTSP pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memiliki ruang lingkup yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama.

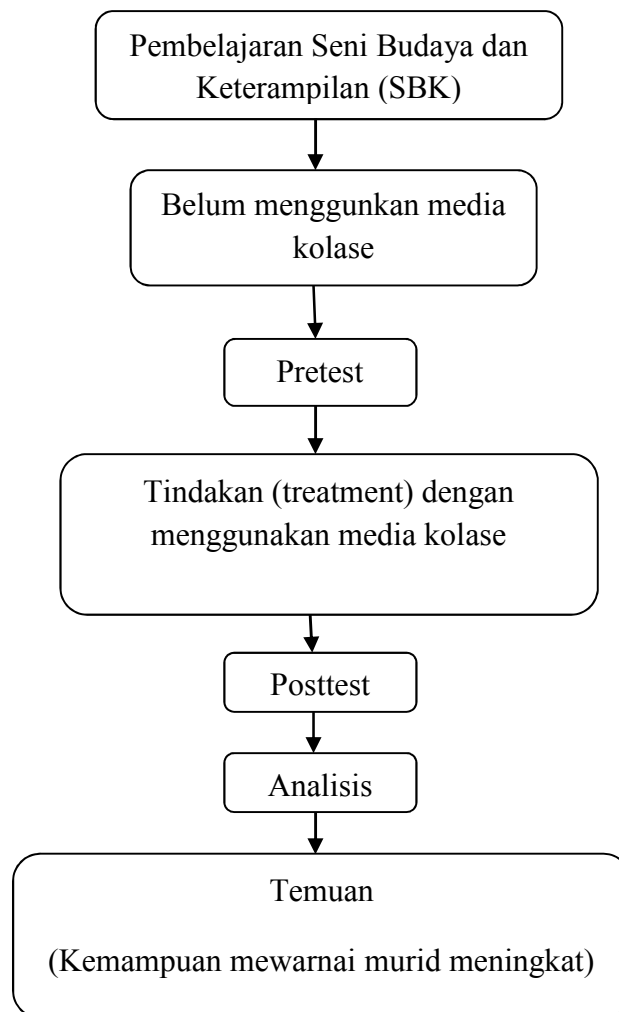
B. Kerangka Pikir

Murid usia kelas II SD termasuk dalam masa bagan (Schematic Stage). Hasil karya seni murid pada masa bagan merupakan cermin pengetahuan tentang lingkungannya. Murid sudah menggunakan warna untuk menunjukkan simbol-simbol tertentu pada gambarnya. Warna merupakan unsur yang memberikan arti kuat pada gambar murid, murid mampu membuat berbagai macam bentuk, namun hasil gambar murid masih monoton dan tidak diwarnai karena keterbatasan alat pewarna. Kemampuan untuk mewarnai gambar tidak sesuai dengan tahap perkembangan menggambar murid. Murid belum mampu menginterpretasikan warna dalam gambarnya. Pada usia ini murid perlu diberi stimulasi yang tepat sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan mewarnai.

Melihat kondisi awal murid dalam hal mewarnai gambar, maka peneliti memberikan treatment dengan pembelajaran kolase. Pembelajaran kolase merupakan pembelajaran dengan menempel berbagai macam bahan, baik bahan alam maupun bahan bekas seperti kain perca, potongan kertas bekas, biji-

bijian, serutan pensil dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran ini menggunakan dengan bahan kolase berupa kertas bekas, biji-bijian, kardus bekas, kain perca, daun kering, kertas manila, sedotan bekas, sabut kelapa, pasir pantai, kancing baju dan bambu. Warna pada kolase menggunakan warna asli dari media yang dipakai. Misalnya kertas warna hijau, kain warna merah, serutan pensil warna coklat, kancing baju warna putih dan lain-lain. Warna dari bahan kolase itulah yang dipakai sebagai pewarnaan karya. Pembelajaran kolase menekankan akan pentingnya proses dalam pembuatan karya. Proses kreasi pembuatan kolase melalui tahapan rasa, karsa, cipta, dan karya.

Melalui kegiatan kolase murid dapat mewarnai dan menggunakan warna asli pada bahan kolase untuk mengungkapkan ide dalam gambarnya. Murid mewarnai gambar dengan menggunakan seluruh jarinya untuk menempel bahan kolase. Murid memilih warna, mengatur bahan-bahan kolase, dan menempelkan pada objek gambar yang dibuat. Kemampuan mewarnai murid terlihat dalam setiap hasil karya kolasenya. Pembelajaran kolase dapat meningkatkan kemampuan mewarnai murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar. Murid mampu memilih warna, mengklasifikasikan, dan memberi warna pada bidang gambar menggunakan material kolase, sehingga mempengaruhi hasil gambar.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini dapat dirumuskan bahwa ada pengaruh antara penggunaan media kolase terhadap kemampuan mewarnai murid kelas III pada mata pelajaran SBK di SD inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

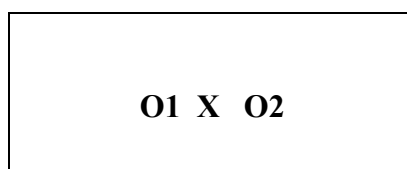
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis yang menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Menurut Sugiyono (2006 : 72) penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Desain Penelitian



Keterangan :

O1 = tes awal (*pretest*)

O2 = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016 : 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. populasi adalah jumlah keseluruhan murid yang ada di dalam sekolah mulai dari kelas I sampai kelas VI. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar. Berikut digambarkan keadaan populasi penelitian

Table 3.1. Populasi penelitian SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I
Makassar

NO	Kelas	Jumlah
1.	I	40
2.	II	30
3.	III	18
4.	IV	20
5.	V	23
6.	VI	21
Jumlah keseluruhan		152

Sumber : Data SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar

Setelah melihat tabel jumlah murid yang ada di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah populasi dari

kelas I sampai kelas VI SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar adalah 152 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016 : 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan penunjukan secara langsung dari peneliti. Sampel dalam penelitian ini yaitu murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

Tabel 3.2. Sampel Penelitian Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar

Jumlah Murid			Jumlah
Kelas	Laki-laki	Perempuan	
III	6 orang	12 orang	18 orang
Jumlah Keseluruhan			18 orang

Setelah melihat tabel jumlah murid kelas III yang ada di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar, maka dapat di simpulkan bahwa jumlah sampel dari kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar adalah 18 orang.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media kolase adalah teknik melukis dengan

menggunakan media warna-warni dari kepingan atau potongan-potongan kertas, batu, kaca, marmer, keramik, kayu, dan bahan lainnya yang ditempelkan pada suatu bidang atau gambar yang dilaksanakan oleh murid kelas III di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

2. Kemampuan mewarnai adalah kesanggupan/ kapasitas murid dalam memilih warna, mengklasifikasikan, dan memberi warna pada bidang gambar, sehingga dapat mengembangkan pendidikan yang ada di Indonesia dengan hasil gambar murid yang indah, kreatif, rapi, dan menarik di kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1999 : 150) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen adalah alat ukur dalam penelitian karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik.

Dalam penelitian ini menggunakan instrument tes. Tes mewarnai adalah alat bantu yang berupa bahan-bahan kolase yang digunakan untuk mewarnai suatu obyek/gambar. Tes ini digunakan untuk memperoleh nilai sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Tes tersebut nantinya akan dimodifikasi dan diklasifikasikan oleh peneliti untuk memperoleh hasil sesuai aspek yang nantinya akan diteliti, yaitu kemampuan mewarnai yang dimiliki oleh murid.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mewarnai yang dimiliki oleh murid sebelum digunakan media kolase.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Hal ini peneliti menggunakan media kolase pada pembelajaran SBK (Seni Budaya Keterampilan).

3. Tes akhir

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan

demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.3. Tingkat Penguasaan Materi

<i>Tingkat Penguasaan (%)</i>	<i>Kategori Hasil Belajar</i>
0 – 34	<i>Sangat Rendah</i>
35 – 54	<i>Rendah</i>
55 – 64	<i>Sedang</i>
65 – 84	<i>Tinggi</i>

85 – 100	<i>Sangat tinggi</i>
----------	----------------------

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan :

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

X₁ = kemampuan mewarnai sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = kemampuan mewarnai setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

X²d = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ X²d ” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

X²d = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

- c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X₁ = Kemampuan mewarnai sebelum perlakuan (*pretest*)
 X₂ = Kemampuan mewarnai setelah perlakuan (*posttest*)
 D = Deviasi masing-masing subjek
 X²d = Jumlah kuadrat deviasi
 N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti penerapan media kolase berpengaruh terhadap kemampuan mewarnai siswa kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak, berarti penerapan media kolase tidak berpengaruh terhadap kemampuan mewarnai siswa kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar, Menentukan harga t_{Tabel}
 Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media kolase berpengaruh terhadap kemampuan mewarnai siswa kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar sebelum diterapkan Media Kolase

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar mulai tanggal 13 september – 13 november 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan mewarnai murid berupa nilai dari kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.1. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
33	1	33
40	7	280
47	1	47
60	1	60
67	3	201
73	1	73
80	3	240

87	1	87
Jumlah	18	1021

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1021$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 18. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1021}{18} \\ &= 56,72\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil kemampuan mewarnai murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar sebelum penerapan media kolase yaitu 56,72. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Kemampuan Mewarnai
1	0 – 34	1	5,56	Sangat Rendah
2	35 – 54	8	44,44	Rendah
3	55 – 64	1	5,56	Sedang
4	65 – 84	7	38,89	Tinggi
5	85 – 100	1	5,56	Sangat tinggi

Jumlah	18	100	
--------	----	-----	--

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 5,55%, rendah 44,44%, sedang 5,55%, tinggi 38,88% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,55%. Dari segi kreativitas, siswa belum mampu membuat karya dengan idenya sendiri dan masih terbawa dengan kebiasaan sebelumnya bahwa menggambar itu berupa gunung, matahari, dan sawah serta mewarai gambar hanya dengan menggunakan pensil warna atau krayon. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan mewarnai murid pada aspek keterampilan, keindahan, dan ketepatan waktu dalam materi pelajaran pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sebelum digunakan media kolase tergolong rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Kemampuan Mewarnai SBK

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	10	55,56
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	8	44,44
Jumlah		18	100,0

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil kemampuan mewarnai murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65) 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan

(SBK) murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar pada pokok bahasan menggambar dan mewarnai belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil kemampuan mewarnai secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 44,44% 75%.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar setelah diterapkan Media Kolase

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil kemampuan mewarnai yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

Tabel 4.4. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X	F	F.X
40	1	40
47	1	47
53	1	53
60	1	60
67	2	134
73	1	73
80	5	400
87	2	174

93	3	273
100	1	100
Jumlah	18	1354

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1354$ dan nilai dari N sendiri adalah 18. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1354}{18} \\ &= 75,22\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil kemampuan mewarnai murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar setelah penerapan media kolase yaitu 75,22 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Kemampuan Mewarnai
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	3	16,67	Rendah
3	55 – 64	1	5,56	Sedang
4	65 – 84	8	44,44	Tinggi

5	85 – 100	6	33,33	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mewarnai murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 44,44%, sedang 5,56%, rendah 16,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan mewarnai murid pada aspek keterampilan, keindahan, dan ketepatan waktu dalam materi pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) setelah diterapkan media kolase tergolong tinggi.

Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Mewarnai SBK

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	4	22,22
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	14	77,78
Jumlah		18	100,0

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil kemampuan mewarnai murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65) 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan mewarnai SBK murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar pada pokok bahasan menggambar dan

mewarnai telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil kemampuan mewarnai secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah 77,785%. 75%.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar selama diterapkan Media Kolase

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kolase pokok bahasan menggambar dan mewarnai selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 98,17%.
- b. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 9,28%.
- c. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 88,89 %.
- d. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 88,89%.
- e. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 83,33%.
- f. Persentase murid yang mengajukan diri untuk membuat gambar dan mewarnai di depan kelas 57,46%.
- g. Persentase murid yang mengerjakan soal menggambar dan mewarnai dengan baik 88,89%.

- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 98,17%.
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan SBK dengan menggunakan media kolase pada pokok bahasan menggambar dan mewarnai yaitu 76,63%.

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif 75% baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76,63% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran SBK pokok bahasan menggambar dan mewarnai telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Media Kolase pada Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media kolase memiliki pengaruh terhadap kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.7. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	$d = X2 - X1$	d^2
1	67	93	26	676
2	60	80	20	400
3	40	60	20	400
4	67	87	20	400
5	40	47	7	49
6	33	53	20	400
7	47	80	33	1089
8	40	40	0	0
9	40	67	27	729
10	80	93	13	169
11	80	80	0	0
12	80	100	20	400
13	67	80	13	169
14	40	67	27	729
15	40	73	33	1089

16	40	87	47	2209
17	73	80	7	49
18	87	93	6	36
	1021	1360	339	8993

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{339}{18} \\
 &= 18,83
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2d &= d^2 - \frac{(d)^2}{N} \\
 &= 8993 - \frac{(339)^2}{18} \\
 &= 8993 - \frac{114921}{18} \\
 &= 8993 - 6384,5 \\
 &= 2608,5
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{18,83}{\sqrt{\frac{2608,5}{18(18-1)}}$$

$$t = \frac{18,83}{\sqrt{\frac{2508,5}{306}}}$$

$$t = \frac{18,83}{\sqrt{8,52}}$$

$$t = \frac{18,83}{2,92}$$

$$t = 6,45$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N - 1 = 18 - 1 = 17$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,11$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6,45$ dan $t_{Tabel} = 2,11$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6,45 > 2,11$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media kolase berpengaruh terhadap kemampuan mewarnai murid.

B. HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar dengan jumlah murid sebanyak 18 orang. Hasil belajar kemampuan mewarnai murid dikelas III masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam belajar.

Sebelum diterapkan media kolase kemampuan mewarnai murid masih rendah. Rendahnya kreativitas murid dapat dilihat dari hasil menggambar siswa yang selalu sama baik dari segi objek (benda) atau bentuk karya. Murid tidak berkembang dalam berkarya karena apa yang akan digambar selalu didikte guru. Hasil karya siswa monoton, coretan yang dihasilkan masih berkesan umum dan menampilkan gambar yang sama dalam setiap pengerjaan tugas menggambar. Murid hanya menggambar dua gunung dengan satu matahari dan sawah. Hal ini disebabkan karena budaya mengajar sebelumnya dari tahun ke tahun yang menekankan bahwa gambar pemandangan berupa dua gunung dengan satu matahari. Pembelajaran menggambar disajikan dengan tema yang sama, sehingga tidak merangsang murid dalam menciptakan gambar yang berbeda.

Berdasarkan hasil *pree-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 56,72 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 5,55%, rendah 44,44%, sedang 5,55%, tinggi 38,88% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,55%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan mewarnai murid pada aspek keterampilan, keindahan, dan ketepatan waktu dalam materi pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebelum diterapkan media kolase tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 75,22. Jadi hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) setelah penggunaan media kolase mempunyai hasil kemampuan mewarnai yang lebih baik dibanding dengan sebelum penggunaan media kolase. Selain itu persentasi kategori hasil

kemampuan mewarnai murid pada aspek keterampilan, keindahan, dan ketepatan waktu dalam materi pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 44,44%, sedang 5,56%, rendah 16,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,45. Dengan frekuensi (dk) sebesar $18 - 1 = 17$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,11$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penggunaan media kolase mempengaruhi kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kolase terhadap kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran murid masih terbawa dengan kebiasaan sebelumnya bahwa menggambar itu berupa gunung, matahari, dan sawah serta mewarai gambar hanya dengan menggunakan pensil warna atau krayon. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya media kolase murid mulai memggambar bentuk lain berupa ikan, kupu-kupu, dan bunga serta mewarnai gambar dengan menggunakan material kolase seperti kacang hijau dan manik-manik serta menunjukkan hasil karya seni yang terampil, indah, dan teapat waktu dalam pengerjaannya.

Siswa dapat membuat berbagai macam gambar pada bidang dasaran dan menempelkan bahan kolase pada objek gambar. Hal ini terlihat pada hasil gambaran siswa yang diwarnai dengan material kolase. Murid menggambar batang bunga diwarnai dengan kacang hijau yang menunjukkan bahwa batang bunga berwarna hijau. Gambar bunga diwarnai dengan manik-manik warna warni yang menunjukkan bahwa bunga berwarna merah muda. Bahan kolase sudah memiliki warna asli, sehingga tidak membutuhkan pewarna lagi. Warna asli pada material kolase tersebut akan menjadi unsur warna dalam gambar siswa. Kolase sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mewarnai karena murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan kemampuan mewarnai murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media kolase. Dalam pembelajaran kolase siswa mampu memilih warna menggunakan berbagai bahan kolase, mampu mengklasifikasikan warna yang akan ditempel dengan memperhatikan unsur dan prinsip seni rupa, siswa mampu memberi warna pada bidang gambar dengan mengkomposisi dan mengkolaborasikan berbagai macam material kolase.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kolase memiliki pengaruh terhadap

kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada murid kelas
III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan penggunaan media kolase pada murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar sebelum penerapan media kolase dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil kemampuan mewarnai siswa sangat rendah yaitu 5,55%, rendah 44,44%, sedang 5,55%, tinggi 38,88% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,55%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan media kolase Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar berpengaruh terhadap kemampuan mewarnai dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 44,44%, sedang 5,56%, rendah 16,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan media kolase berpengaruh terhadap kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada murid kelas III SD Inpres Bertingkat

Lariang Bangi I Makassar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6,45$ dan $t_{Tabel} = 2,11$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6,45 > 2,11$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media kolase yang mempengaruhi kemampuan mewarnai Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar, disarankan untuk menerapkan media kolase untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar seni dan keterampilan menggambar, guru sebaiknya mengembangkan pembelajaran menggambar dan mewarnai dengan kolase dan mengetahui strategi pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kreativitas anak dalam pelajaran menggambar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media kolase ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan penggunaan media kolase ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan dan juga bagi Calon Peneliti, akan lebih dapat mengembangkan dan memperkuat penggunaan media kolase serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani HM.1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bahri dan Zain, 2006. *Jenis-Jenis Penelitian*. Bandung : Sinar Baru
- Daimatus Sa'adah (2014): *Peningkatang Kemampuan Mewarnai Melalui Pembelajaran Kolase Pada Siswa Kelas II SD Negeri Jelok Purworejo*. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- FKIP . 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. Universitas Muhamadiyah Makassar.
- Goleman, Daniel.1998. *Kiat-Kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hajar Pamadhi.2009. *pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi.2011. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.2005. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nancy Beal. 2003. *Rahasia Mengajarkan Seni Pada Anak*. (Alih bahasa: Fretty H Panggabean). Yogyakarta: Prinpoenbooks.
- Nicholson, Sue.200. *Yuk Belajar Seni Membuat Kolase*. (Alih bahasa: Much. Sofwan Zarkasi). Solo: Tiga Serangkai.
- Nooryan Bahari.2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Primadi Tabrani.2002. *Proses Kreasi, Gambar Anak, Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Samsiatul Makrifa (2014): *Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang*. Skripsi. Semarang : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono.2006. *Metode Penelitian Eksperimen, Kuantitatif, Dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto.1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwaji Bastomi.1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- The Liang Gie.2004. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Wina Sanjaya.2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Guru Ketrampilan dan Kerajinan Tangan. (2013). *Keterampilan dan Kerajinan Tangan*. Diakses dari <http://guru.keterampilan.dan.kerajinan.tangan.SD.blogspot.com//2013>. Pada tanggal 04 januari 2017, jam 13. 20 WIB.
- Realitas Kesehatan (2012). *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. Diaksesdari <http://jurnalkesehatanmasyarakat.blogspot.co.id/2012/01/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran.html>. Pada tanggal 25 february 2017, jam 16.45 WIB.

RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Inpres Bertingkat Lariang
Bangi I Makassar
Mata Pelajaran : Seni Budaya Dan Keterampilan
Kelas/Semester : III/ I
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. Standar Kompetensi

Mengapresiasi karya seni rupa.

B. Kompetensi Dasar :

Mengidentifikasi unsur rupa pada karya seni rupa

C. Indikator

1. Mendefinisikan media kolase pada bidang 2 dimensi.
2. Mengenalkan media kolase pada bidang 2 dimensi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Agar siswa dapat mengetahui media kolase pada bidang 2 dimensi dengan benar.
2. Melalui pembelajaran media kolase, siswa dapat mengenal bentuk dan warna terhadap bidang dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

- Menggambar dan mewarnai

- Media kolase

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode :

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Pendekatan :

Kontekstual

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal (5 menit)

- Berdoa
- Absensi
- Apersepsi

Kegiatan Inti (50 menit)

- Eksplorasi.
 - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kolase.
 - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang mewarnai dengan kolase pada bidang 2 dimensi.
 - Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru.
- Elaborasi

- Siswa diberi arahan dari guru tentang kolase
- Siswa mengenal bentuk dan warna terhadap bidang 2 dimensi

Konfirmasi

- Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti.
- Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang telah dijelaskan.
- Guru membagikan LKS kepada siswa.
- Guru membahas hasil karya siswa dan memberi penguatan.

Kegiatan Penutup (5 menit)

- Guru memberi umpan balik kepada siswa tentang kekurangannya dalam menggunakan teknik kolase pada bidang 3 dimensi
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan.
- Guru memberikan tugas rumah kepada siswa.

H. Sumber Belajar dan Alat/Bahan

Sumber Belajar :

Buku Paket Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD Kelas III.

I. Penilaian

Jenis penilaian: unjuk kerja

Alat Penilaian :

1. Lembar Kerja Siswa

Kriteria penilaian :

1. Keterampilan
2. Keindahan
3. Ketepatan waktu

Makassar, 01 November 2017

Mahasiswa

NURSINAR H.R
NIM :10540865213

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

RAHMAWATI, S.Pd.
NIP :19730217 199311 2 002

BAU SANGNGANG
NIP :19581025 198203 2 007

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

Buatlah sebuah gambar bebas dan berilah warna dengan menggunakan pensil warna atau krayon !

MATERI AJAR

Menggambar, Mewarnai dan Media Kolase

A. Menggambar dan mewarnai

Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2011: 25) menggambar adalah membuat gambar yang dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar.

Mewarnai dan menggambar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Menggambar menghasilkan suatu bentuk gambar sesuai imajinasi anak sedangkan mewarnai menghasilkan kreasi warna. Warna dan bentuk adalah bagian dari menggambar. Menurut The Liang Gie (2004: 46) warna harus disusun serasi agar suatu karya seni tampak indah. Warna merupakan unsur yang sangat penting untuk melambangkan suatu benda. Bentuk yang digambarkan merangsang anak untuk memadukannya dengan berbagai warna. Permainan warna yang dicurahkan ke dalam gambar berkaitan dengan emosi spontan anak. Gambaran emosional akan terlihat dalam setiap hasil karya anak. Menurut Daniel Goleman (1998: 125) kecerdasan emosional dapat ditingkatkan salah satunya melalui kegiatan menggambar, karena anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya ke dalam bentuk gambar.

Seiring berkembangnya kemajuan jaman, generasi muda dituntut untuk kreatif dan inovatif. Tidak hanya kepandaian saja yang diperlukan, tetapi kreativitas. Kreativitas siswa harus dibina dan dilatih sejak dini untuk mengembangkan potensi yang

dimiliki. Pembinaan kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai.

B. Pengertian Media Kolase

Kolase adalah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat seperti kertas, kain, kaca, logam, kulit telur, serutan pensil, pasir dan lain sebagainya. Media kolase adalah teknik melukis dengan menggunakan media warna-warni dari kepingan atau potongan-potongan kertas, batu, kaca, marmer, keramik, kayu, dan bahan lainnya yang ditempelkan pada suatu bidang atau gambar

Mewarnai tidak hanya terbatas menggunakan krayon, pensil warna, dan cat air saja, tetapi dapat dilakukan dengan menempelkan berbagai macam bahan yang mengandung unsur warna pada gambar yang disebut dengan kolase. Ada 2 macam kolase yaitu kolase 2 dimensi dan kolase 3 dimensi dilihat dari bidang dasaran maupun material bahan yang digunakan. Karya seni 2 dimensi adalah jenis karya seni rupa yang karakteristik wujudnya lebih mengutamakan kesan esthetis dan artistik di bidang datar/ rata, hanya dapat diapresiasi dan dilihat dari arah terbatas yang ditentukan oleh ukuran panjang dan lebar, sedangkan 3 dimensi dapat diapresiasi dan dilihat lebih dari satu arah dan ditentukan oleh panjang, lebar, tebal dan tinggi.

C. Peralatan yang digunakan untuk membuat kolase

Peralatan yang digunakan untuk kolase antara lain pensil, penggaris, penghapus, gunting, dan lem. Lem digunakan untuk membantu merekatkan bahan kolase pada bidang atau kertas. Untuk bahan kertas bisa menggunakan lem kertas dan untuk biji-bijian, atau bahan kayu bisa menggunakan lem kayu. Bidang dasaran untuk

membuat kolase dapat menggunakan kertas gambar, kardus bekas, potongan bambu, atau kaleng bekas. Beragam jenis material dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku pembuat kolase.

D. Jenis bahan baku kolase

Secara umum jenis bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Bahan alam seperti biji-bijian, daun kering, ranting, bunga kering, kerang, batu-batuan dan lain-lain.
- b. Bahan olahan plastik seperti benang, tali, logam, kancing baju, tusuk gigi, karet dan lain-lain.
- c. Bahan bekas seperti majalah bekas, serutan pensil, tutup botol, bungkus permen, bungkus coklat, kain perca dan lain-lain. Ide kreatif membuat kolase dapat dikembangkan dari pemanfaatan material kecil seperti kancing baju, tusuk gigi, sobekan kertas, biji-bijian, kain perca dan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan komposisi kolase yang non-figuratif (abstrak) dan komposisi yang figuratif. Kreativitas dalam membuat kolase bagi siswa SD diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bagian-bagian bahan alam, bahan buatan, dan bahan bekas pada kertas gambar atau bidang yang akan digunakan untuk membuat kolase.

E. Langkah-langkah pembuatan kolase

langkah kerja dalam membuat kolase antara lain :

- 1). Persiapan. Dalam persiapan siswa mengumpulkan dan memilih jenis bahan

yang akan digunakan untuk membuat kolase. Siswa mempersiapkan bidang dasaran, peralatan, dan bahan pembantu. Bidang dasaran dapat berupa bidang 2 dimensi dan 3 dimensi.

- 2). Pelaksanaan. Dalam pelaksanaan siswa menggambar bentuk pada bidang dasaran, kemudian siswa memilih bahan yang akan dipakai untuk mewarnai gambar, lalu siswa melakukan penyusunan sementara, selanjutnya siswa melakukan penyusunan tetap dengan merekatkan bagian-bagian bahan yang dipilih pada bidang dasaran.

Contoh gambar kolase :



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Inpres Bertingkat Lariang
Bangi I Makassar
Mata Pelajaran : Seni Budaya Dan Keterampilan
Kelas/Semester : III/ I
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. Standar Kompetensi

Mengapresiasi karya seni rupa.

B. Kompetensi Dasar :

Mengidentifikasi unsur rupa pada karya seni rupa

C. Indikator

1. Mewarnai gambar menggunakan kolase pada bidang 2 dimensi.
2. Mengkomposisikan bentuk dan warna terhadap bidang.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mewarnai gambar menggunakan kolase pada bidang 2 dimensi dengan benar.
2. Melalui pembelajaran kolase, siswa dapat mengkomposisikan bentuk dan warna terhadap bidang dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

- Menggambar dan mewarnai
- Membuat kolase

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Penugasan

Pendekatan :

1. Kontekstual
2. Proses

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

- Berdoa
- Absensi
- Apersepsi

Kegiatan Inti

- Eksplorasi.
 - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kolase.
 - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang mewarnai dengan kolase pada bidang 2 dimensi.
 - Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru.

- Siswa maju ke depan kelas berlatih menempel material/ bahan kolase pada gambar.

Elaborasi

- Siswa mempersiapkan alat dan bahan
- Siswa menggambar menggunakan pensil
- Siswa mewarnai gambar dengan teknik kolase
- Siswa mengkomposisi bentuk dan warna terhadap bidang 2 dimensi

Konfirmasi

- Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti.
- Guru membuat gambar kolase dengan bantuan siswa.

Kegiatan Penutup

- Guru memberi umpan balik kepada siswa tentang kekurangannya dalam menggunakan teknik kolase pada bidang 2 dimensi
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan
- Guru memberikan tugas rumah

H. Sumber Belajar dan Alat/Bahan

Sumber Belajar :

Buku Paket Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD Kelas III.

Alat :

- Pensil
- Penghapus

- Lem kayu
- Penggaris

Bahan :

- kertas gambar
- Biji-bijian (beras atau kacang hijau)
- Manik-manik

I. Penilaian

Jenis penilaian: unjuk kerja

Alat Penilaian :

1. Lembar Kerja Siswa

Kriteria penilaian :

1. Keterampilan
2. Keindahan
3. Ketepatan waktu

Makassar, 06 November 2017

Mahasiswa

NURSINAR H.R
NIM :10540865213

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

RAHMAWATI, S.Pd.
NIP :19730217 199311 2 002

BAU SANGGANG
NIP :19581025 198203 2 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I
Makassar

Mata Pelajaran : Seni Budaya Dan Keterampilan

Kelas/Semester : III/ I

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. Standar Kompetensi

Mengapresiasi karya seni rupa.

B. Kompetensi Dasar :

Mengidentifikasi unsur rupa pada karya seni rupa

C. Indikator

1. Mewarnai gambar menggunakan kolase pada bidang 2 dimensi.
2. Mengkomposisi bentuk dan warna sesuai gambar dengan teknik menempel pada bidang 2 dimensi.

D. Tujuan Pembelajaran.

1. Setelah memperhatikan demonstrasi guru tentang kolase, siswa dapat mewarnai gambar menggunakan kolase pada bidang 2 dimensi dengan benar.
2. Melalui teknik menempel, siswa dapat mengkomposisi bentuk dan warna pada bidang 2 dimensi dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

- Menggambar dan mewarnai
- Membuat kolase

F. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Penugasan

Pendekatan :

1. Kontekstual
2. Proses

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal (5 menit)

- Berdoa
- Absensi
- Apersepsi

Kegiatan Inti (50 menit)

- Eksplorasi.

- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang teknik jahit dan rekat pada pembelajaran kolase.
- Siswa memperhatikan demonstrasi guru tentang menempel dengan

material/ bahan kolase dengan tepat pada objek gambar.

- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru.

Elaborasi

- Siswa menyiapkan alat dan bahan kolase.
- Siswa menyusun warna menggunakan material/ bahan kolase.
- Siswa mewarnai gambar dengan menggunakan kolase.
- Siswa menceritakan hasil karyanya

Konfirmasi

- Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti.
- Guru membahas hasil karya siswa
- Guru memberi penguatan

Kegiatan Penutup (5 menit)

- Guru memberi umpan balik kepada siswa tentang kekurangannya dalam menggunakan kolase.
- Guru bersama siswa memberi kesimpulan terhadap materi.

H. Sumber Belajar dan Alat/Bahan

Sumber Belajar :

Buku Paket Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD Kelas III.

Alat :

- Pensil
- Penggaris

- Penghapus

- Lem

Bahan :

- Kertas gambar
- Biji-bijian (kacang hijau)
- Manik-manik

I. Penilaian

Jenis penilaian: unjuk kerja

Alat Penilaian :

Lembar Kerja Siswa

Kriteria penilaian :

1. Keterampilan
2. Keindahan
3. Ketepatan waktu

Makassar, 08 November 2017

Mahasiswa

NURSINAR H.R
NIM :10540865213

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

RAHMAWATI, S.Pd.
NIP :19730217 199311 2 002

BAU SANGGANG
NIP :19581025 198203 2 007

KEGIATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS





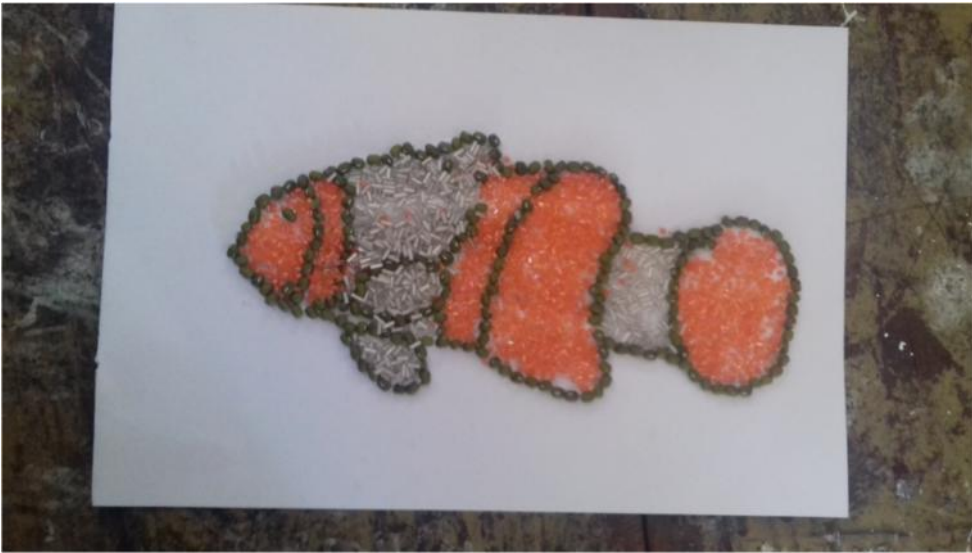












HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	18	17	18	P O S T T E S T	17,67	98,14	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1	1		1,67	9,26	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		15	16	17		16	88,89	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		17	15	16		16	88,89	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		14	17	14		15	83,33	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk membuat gambar dan mewarnai di depan kelas.		8	11	12		10,33	57,40	Tidak Aktif

7	Murid yang mengerjakan soal menggambar dan mewarnai dengan baik.		17	15	16		16	88,89	Aktif
8	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		17	15	18		16,66	92,59	Aktif
Rata-rata								75,92	Aktif

Lampiran V

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS III
SD INPRES LARIANG BANGI I MAKASSAR**

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET	
			1	2	3	4	5		
1	AW	L	P R E T E S	√	√	√	√	√	P O S T T E S T
2	AI	P		√	√	√	√	√	
3	AT	L		√	√	√	√	√	
4	MR	L		√	√	√	√	√	
5	DI	P		√	√	√	√	√	
6	ER	P		√	√	√	√	√	
7	AF	P		√	√	√	√	√	
8	SN	P		√	√	√	√	√	
9	MH	P		√	√	√	√	√	
10	QU	P		√	√	√	√	√	

11	FI	P		√	√	√	√	√		
12	AI	P		√	√	√	√	√		
13	MF	L		√	√	√	√	√		
14	BA	L		√	√	√	√	√		
15	IA	P		√	√	√	√	√		
16	DK	P		√	√	√	√	√		
17	AF	L		√	√	√	√	√		
18	QG	P		√	√	√	√	√		

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **6** orang

Perempuan = **12** orang +

Jumlah siswa = **18** orang

Makassar, November 2017

Peneliti

Nursinar HR
NIM. 10540865213

Lampiran I

Data Skor Nilai *Pre-Test*

NO	NAMA MURID	NILAI
1	AW	67
2	AI	60
3	AT	40
4	MR	67
5	DI	40
6	ER	33
7	AF	4
8	SN	40
9	MH	40
10	QU	80
11	FI	80
12	AI	80
13	MF	67
14	BA	40
15	IA	40
16	DK	40
17	AF	73
18	QG	87

Lampiran II

Skor Nilai *Post-Test*

NO	NAMA MURID	NILAI
1	AW	93
2	AI	80
3	AT	60
4	MR	87
5	DI	47
6	ER	53
7	AF	80
8	SN	40
9	MH	67
10	QU	93
11	FI	80
12	AI	100
13	MF	80
14	BA	67
15	IA	73
16	DK	87
17	AF	80
18	QG	93

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran A

- **Lampiran I : Jadwal Penelitian**
- **Lampiran II : RPP**
- **Lampiran III : Teks Pretest**
- **Lampiran IV : Teks Posttest**
- **Lampiran V : Daftar Hadir Murid**

Lampiran B

- **Lampiran I : Data Skor perolehan hasil (pretest)**
- **Lampiran II : Data Skor perolehan hasil (Posttest)**
- **Lampiran III : Hasil analisis data aktivitas siswa**
- **Lampiran IV : Dokumentasi**

Lampiran III

SOAL PRETEST KELAS III SDI LARIANG BANGI I MAKASSAR

Soal

Buatlah sebuah gambar bebas dan berikan warna dengan menggunakan pensil warna atau krayon !

Lampiran IV

SOAL POSTTEST KELAS III SDI LARIANG BANGI I MAKASSAR

Soal

Buatlah sebuah gambar bebas dan berikan warna dengan menggunakan media kolase !

TABEL DISTRIBUSI T

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850

RIWAYAT HIDUP



Nursinar HR , lahir di Ujung Pandang, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 25 juli 1996. Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan H.Roni dan Hj.Sarnawiah.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Pulau Barrang Lompo. Pada tahun 2010 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 28 Makassar dan tamat di SMA Negeri 4 Makassar pada tahun 2013 kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Kemampuan Mewarnai Murid Kelas III Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Makassar”**.