

MEDIA KOLASE BERBASIS RAGAM HIAS SUMATERA UTARA SEBAGAI STIMULUS PEINGKATAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR

Gabe Monika Berutu¹, Try Wahyu Purnomo², Sri Mustika Aulia³,
Laurensia M. Perangin-angin⁴, Putra Afriadi⁵

Universitas Negeri Medan

Jln. Wilem Iskandar Psr. V, Medan Estate, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: gabeberutu02@gmail.com

Submitted: 2024-10-11

Accepted: 2024-10-21

Published: 2024-10-25

DOI: 10.24036/stjae.v13i3.131038

Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil T.A 2024/2025 di SDN 060853 Kec. Medan Perjuangan dan bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media kolase berdampak positif pada hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian eksperimen digunakan, dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Satu kelompok sampel, yang terdiri dari 25 siswa dari kelas IV, digunakan dalam penelitian ini. Studi ini mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda. Desain gambar yang digunakan dalam pembuatan media kolase ini ialah beberapa gambar ragam hias dari Sumatera Utara yaitu: Gorga Ipon-Ipon yang berasal dari Batak Toba, Gerga Perbunga Koning berasal dari Pakpak Bharat, Pahu-Pahu Patundal berasal dari Simalungun, Logo Museum Pusaka Nias berasal dari Nias, Siriah Gadang berasal dari Minang. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media kolase memberikan pengaruh dalam mencapai hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dengan tema lingkungan sebagai objek seni pada bagian tekstur yang ditunjukkan melalui hasil analisis uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kolase.

Kata kunci : Media Kolase, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar adalah fondasi utama dalam perjalanan pendidikan seorang peserta didik. Sekolah dasar berperan penting dalam membangun dasar pengetahuan yang akan digunakan siswa di tingkat pendidikan berikutnya, sehingga proses pembelajaran harus dijalankan dengan optimal (Andri, 2016, h.35). Pendidikan adalah upaya terencana dan bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif di mana siswa dapat memaksimalkan potensi mereka. Tujuan ini mencakup menciptakan kekuatan spiritual keagamaan, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan,

moralitas, dan keterampilan yang diperlukan oleh seseorang, komunitas, bangsa, dan negara. (UU RI No. 20/2003).

Menurut Zahwa & Reza (2018), proses pembelajaran yang dialami siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk membentuk siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, berilmu, terampil, dan kreatif.

Menurut Nita Oktifa (2022) Sebagai seorang guru mempunyai peranan penting serta bertanggung jawaban dalam merencanakan program pembelajaran yang sesuai, yakni kegiatan belajar yang dapat memunculkan minat serta semangat murid dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang memberikan ketertarikan kepada peserta didik membuat sebuah kesan langsung, seperti kebutuhan serta kehidupan nyata siswanya adalah kegiatan belajar yang ideal pada masa sekarang ini. Media pembelajaran sebagai sesuatu komponen krusial untuk aktivitas belajar, sebab dengan media pembelajaran pendidik bisa semakin mudah menyatakan tujuan yang hendak di capai oleh peserta didiknya.

Menurut Muhammad Hasan (2021, h. 21) media, dalam segala bentuk dan salurannya, adalah jembatan yang menghubungkan pesan atau informasi dengan penerima. Dalam konteks pendidikan, media berperan penting dalam merangsang siswa untuk berpikir kritis dan memanfaatkan imajinasi mereka. Dengan bantuan media, siswa dapat mengembangkan kemampuan dan sikap mereka, mendorong kreativitas dan inovasi (Milawati, 2021, h. 23). Tak hanya itu, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, memungkinkan akses pendidikan mencapai siswa di berbagai lokasi dan waktu yang fleksibel.

Seni Budaya yang menjadi bagian integral dari kurikulum Sekolah Dasar, memiliki tujuan penting untuk membentuk dan mempertajam kemampuan kreatif siswa. Menurut Susanto (2015), mata pelajaran ini melibatkan aspek-aspek seperti Seni Rupa, Musik, Tari, dan Teater. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berkreasi, berpartisipasi aktif, dan menghargai karya orang lain. Berhubungan dengan aspek kreativitas, siswa memiliki kapabilitas kreatif alami, yang selalu membuka jalan bagi aktivitas-aktivitas yang berlimpah ide-ide inovatif demi peningkatan hasil belajar. Dalam rangka menjaga dan merawat potensi kreatif serta keterampilan yang dimiliki oleh siswa, pendidik harus memperhatikan dan mendukung karakteristik alami siswa yang berperan penting dalam perkembangan kreativitas mereka. Dengan demikian, para pendidik harus secara aktif berupaya untuk merangsang dan memfasilitasi perkembangan karakteristik tersebut, sehingga potensi kreatif yang dimiliki oleh siswa dapat terus berkembang dan tidak memudar.

Kemampuan siswa untuk membuat karya seni gambar dengan media kertas dikenal sebagai kreatifitas menggambar. Karya yang dibuat oleh siswa dapat berupa model benda, bentuk, fantasi, atau imajinasi yang digambarkan dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana. Purnomo (2019).

Berbicara tentang aspek kreativitas, siswa memiliki kemampuan alami untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu, mereka selalu memiliki kemampuan untuk

mengembangkan aktivitas yang melibatkan gagasan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Untuk menjaga daya kreatif dan keterampilan siswa, guru harus memperhatikan sifat alami siswa yang sangat membantu mereka berkembang menjadi kreatif. Guru harus terus mengembangkan sifat ini untuk memastikan kreativitas siswa tidak hilang.

Berdasarkan tabel yang telah dipaparkan, tampak bahwa tidak ada siswa yang meraih nilai dalam rentang 90-100, yang menandakan kriteria "baik sekali". Adapun untuk rentang nilai 80-89 dengan kriteria "baik", terdapat dua siswa atau sekitar 8%. Sementara itu, empat siswa atau 16% berada dalam rentang nilai 70-79 dengan kriteria "cukup". Namun, yang mengejutkan adalah sebanyak 19 siswa berada pada kisaran nilai 0-69, menunjukkan kriteria "kurang". Hal ini menandakan bahwa hasil pembelajaran seni budaya untuk siswa kelas IV masih berada pada level yang rendah. Beberapa faktor yang mungkin menjadi penyebab kondisi ini, antara lain: kurangnya persiapan media yang digunakan saat proses belajar mengajar yang berpotensi menciptakan suasana monoton, kecenderungan siswa yang malas untuk melakukan aktivitas menulis, serta adanya sejumlah siswa yang tampak kurang serius dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas IV Ibu Radearni Sinaga, S.Pd. di SDN 060853, terlihat guru sedang mengajar dengan menggunakan buku panduan guru dalam proses pembelajaran dan melakukansuatu kegiatan, dimana siswa menggambarkan yang sesuai dengan arahan guru, dan siswa cenderung pasif. Terdapat hambatan dalam proses belajar mengajar di kelas yang timbul dari dinamika antara guru dan murid, salah satunya adalah minimnya tingkat konsentrasi siswa. Di samping itu, masih banyak siswa yang kurang kreatif dikarenakan metode pengajaran yang konvensional. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran membuat siswa beranggapan bahwa mata pelajaran seni budaya kurang menarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar mereka.

Semua pola perilaku yang dipelajari siswa setelah belajar, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, dianggap sebagai hasil belajar, menurut Sudjana (2016, h.23). Namun, pengalaman individu dalam berinteraksi dengan dunia fisik dan lingkungan sekitarnya memengaruhi hasil belajar, seperti yang dijelaskan oleh Sardiman (2016, h.38). Oleh karena itu, hasil belajar sangat bergantung pada pengetahuan yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi proses interaksi dengan materi yang dipelajari.

Unit 1, berfokus pada Lingkungan sebagai Objek Seni dengan penekanan khusus pada Tekstur, merupakan bagian integral dari kurikulum Merdeka yang ditujukan untuk peserta didik kelas IV. Guru seringkali menghadapi tantangan dalam pengajaran materi seni rupa ini, sebab tidak semua aspek dapat disampaikan dan diterjemahkan secara langsung. Adanya penggunaan media pembelajaran bukan hanya berperan sebagai sarana pendukung bagi pengajar dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan penting dalam memfasilitasi proses penerimaan materi oleh peserta didik.

Dalam menjawab tantangan ini, guru perlu mengimplementasikan beragam alat dan bahan sebagai media pengajaran yang inovatif dan menarik. Dalam konteks ini, penggunaan media kolase dapat berperan penting dalam menciptakan lingkungan

belajar yang dinamis dan merangsang kreativitas siswa, sehingga mendorong peningkatan prestasi belajar. Peneliti berpendapat bahwa integrasi media kolase dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar.

Kolase sebuah teknik artistik yang menggabungkan berbagai bahan seperti biji-bijian, daun, kertas, kayu dan material lainnya ke dalam satu komposisi, memiliki aplikasi penting dalam pembelajaran seni budaya, khususnya dalam aspek seni rupa. Melalui proses menempel dan merekatkan objek-objek ini, siswa dapat menghasilkan karya seni yang unik dan menarik. Menurut M. Saleh Kasim (seperti dikutip oleh Nurkhasanah, 2017:35), kolase adalah sebuah proses kreatif yang melibatkan penempelan berbagai bahan untuk membentuk sebuah gambar atau representasi visual. Sejalan dengan pandangan Muharam (sebagaimana dikutip oleh Nurkhasanah, 2017:13), kolase merupakan teknik seni yang menghias dengan beraneka ragam potongan kecil dari batu berwarna, kaca, marmer, keramik, biji-bijian, dan kayu yang dilekatkan pada suatu permukaan. Kolase memiliki berbagai manfaat dalam proses perkembangan siswa, seperti melatih kemampuan motorik halus, membantu koordinasi antara mata dan tangan dalam melakukan aktivitas yang kompleks, meningkatkan kreativitas, serta meningkatkan konsentrasi dan kesabaran. Selain itu, kolase juga melatih kemampuan siswa dalam mengenali berbagai warna dan bentuk. Studi sebelumnya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu" memperkuat hasil penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari kelas IVA, 4 siswa mencapai nilai tinggi, yaitu di atas 83,84 (persentase 20%); 11 siswa mendapatkan nilai dalam rentang 68,11-83,89 (persentase 55%); dan 5 siswa meraih nilai rendah, yaitu 66,11 (persentase 22%). Sebaliknya, dalam kelompok yang tidak menerapkan media kolase anorganik, 4 siswa mencapai nilai tinggi (persentase 20%), 13 siswa meraih nilai sedang (persentase 65%), dan 3 siswa mendapatkan nilai rendah (persentase 15%). Melalui analisis uji "t", didapatkan $t_{hitung} = 2,770$, sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% adalah 2,021. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,770 > 2,021$), menunjukkan dukungan kuat terhadap hipotesis kerja (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media kolase anorganik dan tanpa media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Solichah (2017, h.1) Kolase, yang didefinisikan sebagai proses kreatif yang melibatkan penataan dan perekatan bahan-bahan seperti kain, kapas, kulit telur, dan kertas pada permukaan gambar, menawarkan cara unik untuk mengekspresikan ide dan emosi melalui seni visual. Dalam konteks pendidikan, Mahardika (2018) menegaskan bahwa kolase memiliki fungsi pedagogis yang setara dengan menggambar dan melukis, yang berpotensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa. Dengan demikian, kolase mungkin dianggap sebagai alat yang bermanfaat dalam pendidikan seni rupa, dengan kapasitasnya untuk menggabungkan berbagai bahan dan teknik dalam satu karya seni yang koheren dan menarik.

Dalam pembuatan media kolase ini menggunakan beberapa desain ragam hias. Ramah hias adalah bentuk dasar hiasan yang biasanya terdiri dari pola yang diulang-

ulang dalam karya seni atau kerajinan tangan. Pola-pola ini dapat dibuat dengan tenunan, tulisan pada kain (seperti batik), songket, ukiran, atau pahatan pada kayu atau batu. Ramah hias dapat distilisasi untuk menghasilkan berbagai bentuk.

Terdapat beberapa fungsi ragam hias di masyarakat:

1. Fungsi jender, sesuai dengan jenis kelamin.
2. Fungsi daur hidup, memiliki ajaran adat istiadat dan menceritakan perjalanan hidup manusia.
3. Fungsi religi, digunakan untuk kebutuhan keagamaan.
4. Fungsi simbolik, penuturan ide dalam bentuk simbolik yang dibutuhkan oleh filosofi konvensional.
5. Fungsi pusaka, yaitu menyebarkan informasi dari generasi ke generasi.

Adapun desain ragam hias Sumatera Utara yang digunakan dalam pembuatan media kolase ialah Gorga Ipon-Ipon, Gerga Perbunga Koning, Pahu-Pahu Patundal, Logo Museum Nias dan Siriah Gadang.

Makna ragam hias Sumatera Utara sebagai berikut :

1. Gorga Ipon-Ipon



Gambar 1 Gorga Ipon-Ipon

Gambar Gorga Ipon-Ipon ini menunjukkan bahwa itu harus menghiasi gorga yang disertainya. Ipon-ipun secara bersamaan memiliki arti simbolik yang menunjukkan kebenaran dan kemajuan. Gorga ini merupakan ukiran khas suku Batak Toba, banyak ditemui di rumah adat Batak Toba. Tidak hanya sekadar hiasan atau kesenian saja, tetapi juga sarat akan nilai filosofi.

2. Gerga Perbunga Koning



Gambar 2 Gerga Perbunga Koning

Seperti bunga kunyit yang harum semerbak, ornamen perbungaan koning ini bermotif tumbuhan berbentuk pohon yang melambangkan keindahan kaum wanita. Secara umum, tangga ini diletakkan di tengah segitiga atap yang membujur yang memotong ujung dari nengger dan berfungsi sebagai bidang yang menghubungkan kedua sisi atap.

3. Pahu-Pahu Patundal



Gambar 3 Pahu-Pahu Patundal

Tumbuhan pakis bertolak belakang dikenal sebagai pahu-pahu patundal. Banyak motif pakis ditemukan dalam ragam hias Simalungun, yang menunjukkan kolaborasi yang menguntungkan. Ornament ini terdapat dalam tiang beranda rumah bolon pematang purba.

4. Logo Museum Nias



Gambar 4 Logo Museum Nias

Logo Museum Pusaka Nias melambangkan Ni'ogolilimo. Yaitu bagian dalam buah yang dipegang bersama-sama oleh kulit luarnya. Simbol ini sangat penting dalam budaya Nias, yang juga dilambangkan oleh segmen-segmen yang berbeda-beda, namun dipegang bersama-sama oleh kulit luarnya

5. Siriah Gadang



Gambar 5 Siriah Gadang

Sirih gadang memiliki makna : persatuan, motifnya terinspirasi dari tumbuhan alam sekitar melambangkan persatuan yang erat di tengah-tengah masyarakat. Dan diterapkan pada kain songket dan ukiran kayu di bangunan tradisional Minangkabau. Keterbukaan, diambil dari sifat daun sirih yang batangnya dapat merambat jauh dari akarnya.

Kemampuan untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil di tangan dan pergelangan tangan dikenal sebagai motorik halus, yang merupakan bagian penting dari fungsi sehari-hari. Otot-otot halus ini memainkan peran yang signifikan dalam melaksanakan tugas yang berhubungan langsung dengan jari dan tangan. Selain itu, melalui partisipasi dalam kegiatan yang melibatkan perekatan dan penempelan bahan, kemampuan motorik halus siswa dapat dilatih dan dikembangkan secara optimal. Dalam proses melaksanakan kegiatan kolase ini, siswa cenderung menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih aktif.

Berdasarkan informasi di atas, peneliti memilih judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Kolase Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN 060853 Kec. Medan Perjuangan" dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kolase dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang bereksperimen dengan tekstur.

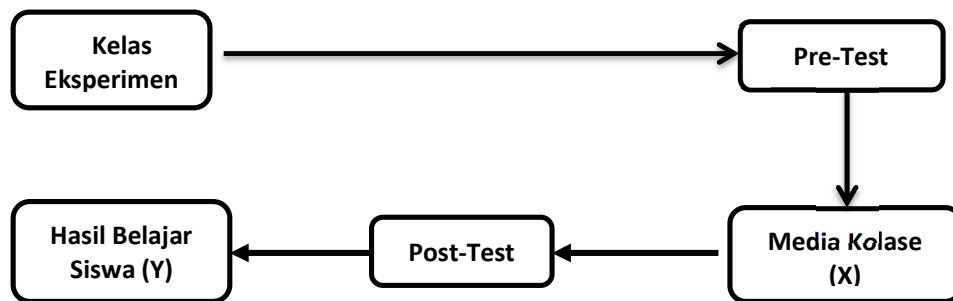
Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang melakukan eksperimen, dilakukan untuk mengeksplorasi dampak tertentu terhadap variabel lain dalam suatu lingkungan yang terkontrol (Sugiyono, 2016, hal. 72). Dalam penelitian ini, metode eksperimental diaplikasikan untuk menjalankan percobaan dengan menggunakan media kolase dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengamati perubahan dalam nilai hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas IV di SDN 060853, Kecamatan Medan Perjuangan.

Penelitian kuantitatif ini dilakukan melalui eksperimen Sugiyono (2016, h. 72) menyatakan bahwa penelitian eksperimen mengkaji bagaimana perlakuan tertentu berdampak pada orang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini mengadopsi metodologi *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam konteks ini, siswa, yang bertindak sebagai subjek, menjalani satu kali pengukuran awal (*pre-test*) yang terdiri dari serangkaian pertanyaan. Tujuan utama dari pengukuran awal ini adalah untuk mengidentifikasi pencapaian belajar seni budaya siswa sebelum perlakuan (*treatment*) diterapkan.

Setelah pemberian intervensi berupa pendekatan penggunaan media kolase dalam konteks pembelajaran seni budaya khususnya pada aspek seni rupa dengan fokus pada materi "Tekstur", siswa kemudian diukur pengetahuannya melalui proses evaluasi lanjutan. Uji coba ini berupa tes akhir atau yang dikenal dengan istilah post-test, menggunakan soal yang identik dengan soal yang telah dibagikan pada tahap awal atau pre-test.



Gambar 6 Bagan Kerangka Berpikir

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 060853 yang berlokasi di Jl. Madong Lubis No. 1 Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil di tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan media kolase, dan subjeknya adalah 25 siswa kelas IV di SDN 060853 Kecamatan Medan Perjuangan.

Studi ini dirancang dengan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah bentuk penelitian yang berfokus pada angka dan analisis statistik, menunjukkan karakteristik yang konkret, obyektif, dapat diukur, rasional, dan sistematis. Penelitian kuantitatif, metode berbasis positivisme, digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, menurut Sugiyono (2013, h. 14). Penulis secara langsung memilih sampel untuk penelitian, alat ukur penelitian digunakan, dan data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan faktual untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian kuantitatif, ada variabel independen dan dependen karena hubungan antara variabel dan subjek penelitian dianggap sebagai sebab dan akibat. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi dan instrumen tes untuk mengumpulkan data. Lembar observasi, yang telah dikembangkan dengan cermat berdasarkan sintak media yang diaplikasikan dalam penelitian, bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peneliti dalam melakukan observasi serta pengumpulan data. Dalam penelitian ini, dua jenis tes digunakan untuk tujuan analisis: pretest (dilakukan sebelum proses pembelajaran) dan posttest (dilakukan setelah proses pembelajaran).

Teknik pengujian instrumen penelitian merupakan langkah krusial dalam memastikan efektivitas penggunaannya dalam penelitian. Sangat penting bagi peneliti untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan adalah valid dan dapat diandalkan. Uji validitas, reabilitas, dan daya pembeda soal dilakukan. Uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis digunakan untuk menganalisis data penelitian ini.

Hasil

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Studi ini dijalankan oleh peneliti di lokasi SD Negeri 060853 yang berada di Jl. Madong Lubis No.1, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, terutama di kelas IV. Perancangan penelitian ini mengadopsi desain pra-ujian dan pasca-ujian untuk satu grup (One Group Pretest-Posttest Design), yang berfokus pada kelas eksperimen dengan penggunaan media Kolase. Sampel penelitian ini diambil dari kelas IV, khususnya mata pelajaran Seni Budaya dengan materi yang berpusat pada eksperimen dengan tekstur.

Penelitian ini dilaksanakan melalui partisipasi langsung dan interaksi dalam proses pembelajaran, meninjau permasalahan yang dikaji di lingkungan kelas. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan guru mengajak dan memandu seluruh siswa untuk berdoa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta menanamkan pendidikan karakter bagi siswa. Pembelajaran dimulai dengan memberikan tes awal atau *pretest* yang berisi 15 soal kepada siswa untuk melihat bagaimana kemampuan pemahaman awal siswa. Langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan pembuatan *media kolase* dalam kegiatan pembelajaran. Adapun sintaks yang dilaksanakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu meliputi Membentuk pertanyaan fundamental, menciptakan rancangan proyek yang terstruktur, memantau perkembangan proyek secara sistematis, menilai hasil dengan kriteria yang jelas dan objektif, serta mengevaluasi pengalaman sebagai bagian penting dari proses pembelajaran.

2. Deskripsi Hasil Uji Coba Tes

Sebelum melakukan analisis data penelitian terlebih dahulu menganalisis soal uji coba dimana sebelumnya soal tersebut sudah di uji cobakan pada kelas atas yaitu kelas V SD Negeri 060853 Kec. Medan Perjuangan dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Studi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 pertanyaan. Instrumen yang sama akan digunakan untuk uji coba sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penelitian, namun sebelumnya akan dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan uji pembeda pada soal-soal tersebut. Berikut ini adalah hasil uji coba yang telah dilakukan.

a. Uji Validitas

Rumus korelasi product momen digunakan untuk menguji validitas penelitian. Kriteria pengujiannya adalah bahwa apabila rhitung lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), instrumen tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika rhitung kurang dari r_{tabel} , instrumen tersebut dianggap tidak valid. Untuk penentuan r_{tabel} dengan mengikuti distribusi nilai r_{tabel} dengan signifikan $\alpha = 0,05$, maka nilai r_{tabel} dari 25 orang siswa yaitu 0,361. Dari perhitungan uji validitas yang telah dilaksanakan dengan soal yang berjumlah 20 butir soal diperoleh 15 soal yang dinyatakan valid untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* seperti yang digambarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Kategori Validitas Tes

No	Kategori Validitas Tes	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12,	15 Soal
2	Tidak Valid	14, 16, 17, 18, 19, 20 3,10, 11,13,15	5 Soal

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan yang akurat dan teliti, reliabilitas data dalam penelitian ini yang diperoleh melalui metode KR-20 mencapai $r_{11} = 0,717253114$. Nilai ini signifikan melebihi r_{tabel} yang hanya 0,361, diperoleh dari sampel sebanyak 30 siswa dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa alat yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keandalan dan reliabilitas yang tinggi.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r_{11}	r_{tabel}	Keterangan
Hasil Belajar	0,717253114	0,361	Reliabel

c. Tingkat kesukaran soal

tingkat kesulitan suatu pertanyaan dijalankan untuk memastikan apakah pertanyaan yang dirangkai merupakan tes yang dapat diandalkan, sehingga tingkat kesulitan setiap pertanyaan dapat ditentukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap tingkat kesulitan setiap pertanyaan, berikut adalah data yang telah dikumpulkan.

d. Daya Pembeda

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada uji daya beda soal, hasilnya dapat diinterpretasikan sebagai berikut: dari total 20 soal, sebanyak 7 soal memiliki kriteria yang kurang memuaskan, 8 soal memiliki kriteria yang cukup, dan 5 soal memiliki kriteria yang baik.

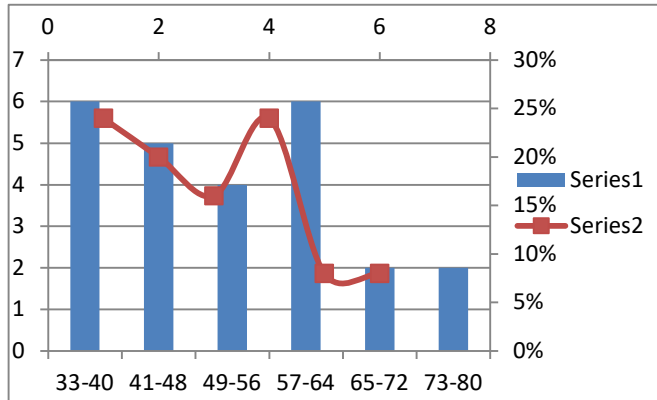
3. Analisis Data Penelitian

Kami akan melakukan suatu proses pengumpulan dan analisis data terkait dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya, khususnya setelah penerapan media Kolase dalam proses pembelajaran. Data diperoleh melalui dua tahap. Pretest menentukan kemampuan awal siswa dan posttest mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Hasil dari *pretest* ini akan menjadi landasan untuk tahapan penelitian selanjutnya. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 060853 yang berlokasi di Jl. Madong Lubis, Kec. Medan Perjuangan, telah diukur dan dicatat dengan teliti melalui serangkaian kegiatan *pretest*. Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh data yang tepat dan relevan, memberikan gambaran yang jelas mengenai kemajuan dan perkembangan belajar siswa.

1. Data Nilai Pretest

Berdasarkan frekuensi distribusi hasil pretest belajar siswa, kita dapat menggambarkan data tersebut pada grafik berikut ini untuk lebih memperjelas pemahaman.

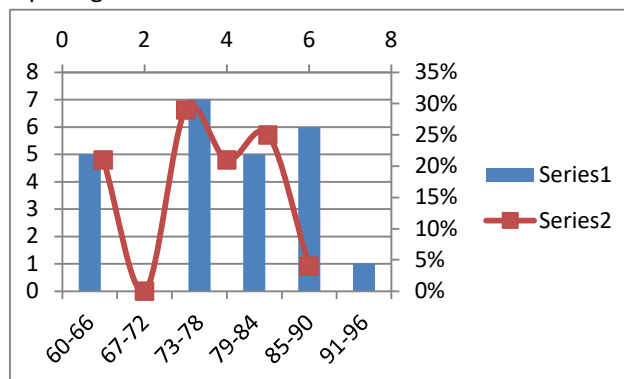


Gambar 7 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Siswa Kelas IV

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa terdapat 6 siswa pada interval 33-40 dengan persentase 24%, 5 siswa pada interval 41-48 dengan persentase 20%, 4 siswa pada interval 49-56 dengan persentase 16%, 6 siswa pada interval 57-64 dengan persentase 24%, 2 siswa pada interval 65-72 dengan persentase 8%, dan 2 siswa pada interval 73-80 dengan persentase 8%. Dengan mempertimbangkan data yang ada, kita dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar siswa masih berada di tingkat yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari fakta bahwa hanya ada 2 siswa yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan, sementara 23 siswa lainnya belum mampu mencapai batas nilai ketuntasan yang ditetapkan.

2. Data Nilai Posttest

Berdasarkan distribusi frekuensi, hasil belajar siswa dapat ditampilkan dengan jelas dan informatif pada grafik berikut.



Gambar 8 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Siswa Kelas IV

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan, terdapat 5 siswa pada nilai interval 60-66 dengan persentase 21%, 7 siswa pada nilai interval 73-78 dengan persentase 29%, 6 siswa pada nilai interval 79-84 dengan persentase 21%, 6 siswa pada nilai interval 85-90 dengan persentase 25%, dan 1 orang siswa pada nilai interval 91-96 dengan persentase 4%. Dengan mempertimbangkan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa nilai ketuntasan belajar siswa telah meningkat secara signifikan; dua puluh siswa telah mencapai nilai ketuntasan tertinggi. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kolase tentunya diharapkan peningkatan dalam hasil belajar siswa.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya di kelas IV SD Negeri 060853 Kecamatan Medan Perjuangan pada tahun 2024/2025 dipengaruhi oleh penggunaan media kolase. Penelitian ini dilakukan di satu kelas, yaitu kelas IV. Dalam pelaksanaan penelitian, topik yang diajarkan di kelas eksperimen adalah pada mata pelajaran seni budaya, dengan tema 1 yang berfokus pada Lingkungan Sebagai Objek Seni, khususnya pada bagian Tekstur. Sebelum memulai penelitian, dilakukan pengujian tes untuk mengukur validitas dan reliabilitas dengan melibatkan 30 siswa kelas V.

Instrumen penelitian ini telah mengalami proses uji coba yang ketat, yang melibatkan 20 butir soal; 15 di antaranya telah dinyatakan valid. Sebelum kelas menerima perlakuan melalui proses pengajaran, tes uji kemampuan awal atau yang dikenal sebagai *pretest* telah terlebih dahulu dilaksanakan. Seusai *pretest* dan analisis data, hasil yang didapatkan menunjukkan pada nilai rata-rata dari *pretest* adalah 51,88, dengan nilai tertinggi mencapai 80 dan nilai terendah 33. Selanjutnya, sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan media kolase.

Test kemampuan awal dilakukan sebelum pembelajaran dimulai kepada siswa untuk melihat bagaimana kemampuan pemahaman awal siswa. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *pretest* langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan pembuatan *media kolase* dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini menggunakan sintak yang meliputi: pertanyaan dasar, mengajukan pertanyaan kepada siswa terlebih dahulu mengenai tekstur. Berikutnya, kita akan memperkenalkan serangkaian bahan alami yang dipersiapkan untuk proses pembuatan kolase. Kami akan memberikan ilustrasi tekstur yang mudah dikenali dan dipahami untuk memudahkan anda dalam proses belajar. Tahap ini menekankan pada ragam hasil belajar yang mencakup pemahaman konsep, siswa terlihat mampu memahami bahan-bahan yang akan dipelajari. Sesuai dengan teori Bloom (dalam Rusman, 2014, h. 96), pemahaman adalah sejauh mana siswa dapat mendalami dan memahami apa yang mereka saksikan, baca, dan pelajari, atau kemampuan pendidik untuk menginternalisasi dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan kepada mereka.

Dalam proses pembuatan media kolase ini terdapat keterampilan proses yang Dalam proses pembuatan media kolase ini terdapat keterampilan proses yang membangun sosial siswa dalam berbagi bahan-bahan seperti biji-bijian pada teman-temannya. Hal ini sesuai dengan teori dari Usman dan Setawati (dalam Rusman, 2014,

h. 117) Proses pengembangan keterampilan adalah suatu perjalanan yang berorientasi pada peningkatan kapabilitas fisik dan sosial fundamental, yang bertindak sebagai penggerak utama dalam memfasilitasi peningkatan kemampuan yang lebih lanjut dalam karakteristik individu siswa. Pendekatan ini menjadi fokus utama penelitian dalam bidang pendidikan. Peneliti memeriksa perkembangan dan proses pengerjaan siswa dalam menempelkan biji-bijian.



Gambar 9 Hasil Karya Media Kolase Siswa

Setelah selesai pembuatan media kolase, siswa mempersentasikan hasil karya yang telah di buat di depan kelas. Siswa menjelaskan apa makna dari desain gambar yang dijadikan menjadi sebuah media kolase. Dengan hal ini pemahaman mereka semakin bertambah.

Kemudian dilanjut dengan memberikan tes akhir atau *Posttest* dengan soal yang sama dengan soal *Pretest* untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan(treatment). Terdapat teori Sanaky (2018), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dalam merangsang pembelajaran melalui: (a) menghadirkan objek sebenarnya, dimana siswa secara langsung membuat objek media kolase, (b) Proses pembuatan replika dari objek asli, di mana para pelajar dalam penyiapan media kolase, selektif dalam memilih tonalitas warna biji-bijian yang kongruen dengan warna objek asli. Ini berfungsi untuk memeriahkan suasana pembelajaran, menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Maka dari itu, peningkatan hasil belajar siswa tampak jelas dan terjadi transformasi pada siswa, yang selaras dengan Menurut teori Sudjana (2016), hasil belajar adalah kumpulan pola perilaku yang diterima siswa setelah proses belajar mengajar dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Nilai rata-rata siswa pada *posttest* meningkat secara signifikan dari nilai rata-rata sebelumnya, yaitu 51,88, menjadi 75,48, dengan nilai tertinggi 93 dan terendah 60. Uji Paired Sample t Test, yang dilakukan menggunakan program SPSS 22, adalah teknik yang sangat khusus untuk menguji hipotesis. Sebelum memulai uji hipotesis, uji prasyarat dan uji homogenitas harus dilakukan pada data. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, dengan kriteria bahwa jika p lebih besar dari 0,05 maka distribusi frekuensi dianggap normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa 0,200 lebih besar dari 0,05 dan 0,090 lebih besar dari 0,05 pada *post-test*. Berikutnya, kami melakukan uji homogenitas. Untuk memastikan bahwa

sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang benar, tahap ini sangat penting, sejauh mana mereka mewakili populasi secara keseluruhan, apakah mereka homogen atau tidak. Dengan mengacu pada hasil uji homogenitas untuk variabel penelitian, dapat kita simpulkan bahwa nilai signifikan yang ditemukan adalah 0,056 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa varians dalam data penelitian ini homogen.

Hasil uji hipotesis untuk menentukan apakah penggunaan media kolase mempengaruhi hasil belajar siswa dianalisis menggunakan Uji Paired Sample t-test dengan program SPSS 22 dan diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kolase terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dengan materi tekstur kelas IV SD Negeri 060853 Kec. Medan Perjuangan T.A 2024/2025.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penggunaan media kolase dalam pembelajaran akan membantu proses pembelajaran menjadi efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 060853 Kecamatan Medan Perjuangan pada tahun 2024/2025 dipengaruhi oleh penggunaan media kolase dalam pembelajaran.

Simpulan

Melalui penelitian yang sudah dilaksanakan, didapatkan bahwa melalui penggunaan media kolase sebagai metode pengajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai mencapai 75,48. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata pretest yang sebesar 51,88, menjadi nilai rata-rata posttest sebesar 75,48.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sample t Test* diperoleh signifikansi 0,000 yaitu kurang dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dikatakan terdapat pengaruh penggunaan media kolase terhadap hasil belajar mata pelajaran seni budaya kelas IV SD Negeri 060853 Kec. Medan Perjuangan T.A 2024/2025.

Referensi

- Andri. (2016). Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn. *Jurnal Pedagogia*, 5(1), 35.
- Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Nababan, F., dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas V SDN 028229 Binjai Barat. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(3).
- Nurkhasanah, S. (2017). Kolase Bahan Alam. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 1(2), 35-40.
- Purnomo, T.W., Masta, G. & Rizki, N.P. (2019). Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Model Explicit Intruccion Pada Siswa Kelas IV SDN Wanasari 12 Cibitung. *Jurnal Seminar Nasional PGSD UNIMED*. 353-362.
- Pangestu, A., Erlinda, S., T.W., Purnomo. (2022). Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Alat Bantu Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kualitas Hasil Pembelajaran Guru SD Negeri 020598 Binjai Selatan. *Jurnal Sekolah*, 123-130.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sardiman, A. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Solichah, Silvana & Ayusari, N. (2017). *Keterampilan Kolase*. Yogyakarta: Indopublika.
- Sudjana & Nana. (2016). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.
- Zahwa, A. K., & Reza, M. (2018). *Pengaruh Seni Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Surabaya*. PAUD Teratai. <https://Rinjani.Unitri.Ac.Id/Handle/071061/1227>