Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda) *Volume 03, Nomor 02, September 2020, Hal. 109 - 114*
http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda *e-ISSN: 2623-0232 ; p-ISSN: 2623-0941*

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI KOLASE DENGAN MEDIA VIDEO

Anwar Munawar[a*)]

[a)]*SD Negeri Lawanggintung 2, Kota Bogor, Indonesia*
[*)]*e-mail korespondensi : abisyifa.aulia@gmail.com*

***Riwayat Artikel** : diterima: 16 Agustus 2020; direvisi: 26 Agustus 2020; disetujui: 16 September 2020*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, mendeskripsikan proses peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta mengukur besarnya peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada materi Kolase penggunaan media video pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas IV SD Negeri Lawang Gintung 2 Kota Bogor tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan memberikan tindakan pada subjek penelitian dalam dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 68,44 kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan media video menjadi 80,54 pada siklus 1 dan 98,14 pada siklus 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP sangat digemari siswa dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar penggunaan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran SBdP di sekolah.

Kata Kunci: hasil belajar; media video; seni budaya; prakarya; kolase

INCREASING ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ON LESSONS OF COLLAGE WITH VIDEO MEDIA

Abstract. This study aims to determine the increase in activity and student learning outcomes, describe the process of increasing student activity and learning outcomes, and measure the magnitude of the increase in activity and learning outcomes in the Collage material using video learning media for Cultural Arts and Crafts in grade IV SD Negeri Lawang Gintung 2, Bogor City. 2019/2020 school year. This research is a Classroom Action Research by providing action on research subjects in two learning cycles. The results of this study indicate that using video media on collage material for learning cultural arts and crafts can be a fun variation of learning for students so that it is proven to improve student learning outcomes. Before using video media on the learning collage material for Cultural Arts and Crafts, the learning outcomes of students only reached an average value of 68.44 then an increase occurred after using video media to 80.54 in cycle 1 and 98.14 in cycle 2. So it can be concluded that the use of video media in the learning collage material for Cultural Arts and Crafts is very popular with students and there is an increase in student learning outcomes. Therefore, the researcher suggests that the use of video media in the learning collage material for Cultural Arts and Crafts be socialized and used as an alternative in learning Cultural Arts and Crafts in schools.

Keywords: learning outcomes; video media; art and culture; craft; collage

I. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang harus ditempuh oleh seseorang selama enam tahun yang mempunyai sumber acuan dalam pembelajaran yaitu Kurikulum **[1]**. Kurikulum merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan **[2].** Tujuan pendidikan di Sekolah Dasar adalah mengembangkan potensi siswa dengan mengajarkanpada siswa bahwa peluang dan tuntutan dalam lingkungannya dapat mengembangkan dirinya **[3]**. Dalam mengembangkan potensi siswa perlu diterapkannya pembelajaran kreatif yang mampu mengembangkan diri siswa **[3]**. Untuk mengembangkan diri siswa perlu adanya pembekalan yang bermanfaat bagi siswa. Pembekalan tersebut berupa bekal kemampuan dasar untuk berhitung, membaca, menulis, ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk persiapan dalam pembelajaran **[3]**. Pembelajaran dikemas menurut sumber acuan yaitu kurikulum pendidikan. Setiap jenjang sekolah menerapkan kurikulum yang sama. Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar yaitu Kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran integratif yang menghubungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kedalam sebuah tema untuk mencapai tujuan pembelajaran **[4]**. Dalam mencapai tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan potensi siswa yang berbeda-beda, sehingga potensi tersebut dapat meningkat ke arah yang lebih baik. Salah satu potensi yang dapat ditingkatkan yaitu keterampilan. Keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan berhubungan dengan hasil latihan

OPEN ACCESS

JPPGuseda is licensed under CC BY NC

dan pengalaman yang diperoleh. Salah satu mata pelajaran pada pembelajaran tematik yang dapat melatih keterampilan siswa yaitu SBdP yang melibatkan siswa secara langsung dalam menghasilkan sebuah karya **[3]**.

Pada dasarnya, pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran seni berbasis budaya yang memiliki beberapa aspek di dalamnya. Menurut Susanto **[3]**, apek-aspek dalam muatan SBdP meliputi: a.Seni rupa, b.Seni musik c. Seni tari, d. Seni drama, e. Keterampilan. Setiawan **[5]** juga menyatakan terdapat beberapa ruang lingkup yang termasuk dalam muatan SBdP di Sekolah Dasar meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan berkarya yang berorientasi pada kebudayaan lokal setempat. Susanto **[3]** menyatakan tujuan adanya muatan SBdP di Sekolah Dasar yakni untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar dapat berkreasi, beraktivitas, dan berapresiasi terhadap hasil karya orang lain.

SBdP memiliki beberapa materi pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan dan kreativitas siswa salah satunya yaitu seni teknik tempel. Jenis seni teknik tempel diantaranya kolase, montase, mozaik dan aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN Lawang Gintung 2 memahami bahwa kolase dan jenis seni teknik tempel yang lain pada umumnya sama, yang membedakan hanya bahan yang digunakan saja. Namun, menurut Muharrar **[6]** bahwa kolase merupakan salah satu teknik tempel yang menghasilkan karya dengan menempelkan bahan-bahan yang dikombinasikan dengan pewarnaan menggunakan pensil warna, crayon dan sejenisnya. Ciri khas yang membedakan kolase dengan seni teknik tempel yang lainnya adalah adanya pengeblokan dengan mewarnai bagian diluar sketsa gambar yang telah ditempel dengan biji-bijian, potongan kertas atau bahan-bahan lain yang dapat digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil refleksi yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Lawang Gintung 2 Kota Bogor khususnya untuk kelas IV pada pembelajaran mata pelajaran SBdP, proses belajar mengajar di kelas hanya dilakukan dengan metode konvensional. Guru banyak bercerita atau berceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga rasa ingin tahu siswa tidak terbangun, kemandirian siswa dalam kegiatan pembelajaranpun sedikit sekali terbentuk. Hal tersebut berpengaruh secara langsung pada hasil belajar siswa kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan masih menggunakan metode penugasan dalam pembelajaran SBdP sehingga hasil belajar SBdP materi kolase siswa kelas IV SDN Lawang Gintung 2 berada di bawah KKM yaitu rata-rata klasikal 64 pada ranah pengetahuan dan rata-rata 62,4 pada ranah keterampilan berdasarkan temuan awal hasil belajar siswa kelas IV .Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan media video. Media video merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru berupa perpaduan suara dan gambar bergerak yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa **[7]**. Media video harus diterapkan oleh guru pada pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi kolase dan cara membuat kolase. Penerapan media video tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar SBdP materi kolase.Media video dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dalam memamhami materi daripada penggunaan metode konvensional.

Kolase yang ejaan inggrisnya (*collage*) merupakan teknik membuat lukisan dengan cara menutup sebagian atau seluruh bidang yang dilukisi dengan potongan-potongan kertas dengan cara rekatan **[8]** Dalam pengertian yang paling sederhana, kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur (Cindelaras Art Education). Hasuki **[9]** mengartikan kolase sebagai permainan keterampilan melengkapi gambar menggunakan bahan tertentu. Anak diminta menempel kannya pada bidang yang tepat seperti yang diperintahkan atau dimanapun ia menyukainya. Bahkan terkadang kolase mengharuskan anak untuk menggunting atau merobek bahan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. kolase selain menarik dan menyenangkan, juga memiliki manfaat yang besar bagi anak.Menurut Sumanto **[10]**, Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya tebatas seperti halnya montase, namun bisa menggunakan beraneka jenis bahan, seperti : (1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang berasal dari benda-benda alamai atau sisa dari makhluk hidup, seperti daun, ranting, kulit telur, bulu ayam, ampas kelapa, kulit batang pisang, kulit salak dan lain-lain, (2) Bahan buatan, yaitu bahan yang terbuat dari benda-benda olahan manusia, seperti kertas, kain, plastik, benang, kapas dan lain-lain. (3) Bahan bekas, yaitu bahan yang berasal dari benda-benda yang sudah tidak terpakai atau pernah digunakan. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kain perca, plastik, sendok es krim, serutan kayu, serutan pensil, tutup botol dan lain sebagainya Beberapa keuntungan dari media kolase adalah Kolase bersifat konkret, karena melalui gambar siswa dapat melihat jelas sesuatu, Kolase memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar, Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut, Salah satu kelebihan kolase adalah bahan yang digunakan bisa menyesuaikan dengan keadaaan lingkungan, misalkan jika di daerah tersebut sulit dijumpai maka bisa diganti dengan bahan yang lain **[11]**. Namun selain kelebihan, kolase juga mempunyai beberapa kelemahan seperti, Media kolase lebih menekankan pada indera penglihatan (visual) dan tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup, Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran, Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi **[12]**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata latin medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne **[13]** menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Sedangkan Bringgs menurut Arief S Sadiman **[13]** menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar Menurut Gagne **[13]** dengan tanpa menyebutkan jenis dari

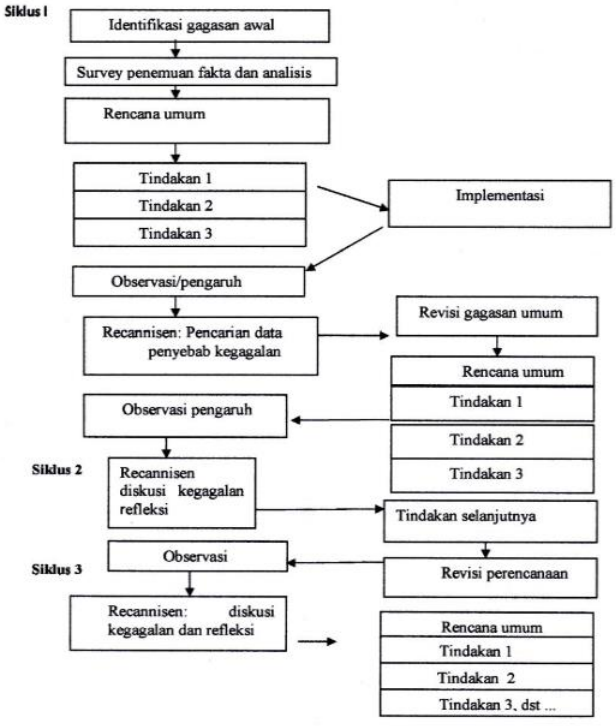
JPPGuseda is licensed under

masing-masing media, pengelompokan media ada tujuh macam yakni benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.Media belajar pada dasarnya adalah alat untuk menghindari verbalisme oleh karena itu guru dituntut mampu menyampaikan pesan ajar kepada siswa melalui media dalam bentuk visual maupun audio. Dengan berkembangnya teknologi audio dipertengahan abad ke-20, maka media gambar atau visual juga dilengkapi dengan alat audio untuk lebih mengkongkritkan kegiatan pembelajaran. Alat tersebut lebih dikenal dengan nama media audio visial atau Audio Visual Aids (AVA). Media video merupakan salah satu media audio visual yang menyajikan tampilan gerak dan suara yang sangat menarik. Pesan dari media video bisa bersifat fakta, fiktif, informatif, edukatif, maupun instruksional **[13]**. Berikut kelebihan dan kekurangan media video menurut Arief S Sadiman **[13]**. 1) Kelebihan media video; (a) dapat menarik perhatian dari periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya. (b) dengan alat perekam pita video, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis. (c) demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya. (d) menghemat waktu, dan rekaman dapat diputar berulang-ulang. (e) ruangan tidak perlu digelapkan pada waktu penyajiannya. (f) video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik. (g) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. (h) video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. (i) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan. 2) kekurangan media video; (a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan. (b) sifat komunikasinya yang satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain. (c) kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna. (d) memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks. (e) pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. (f) video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali jika video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu memberikan kontribusi dalam perkembangan IPTEK dan meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan di Indonsesia sehingga menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnyamanfaat praktik dalam penelitian ini yaitu menambah pengetahuan dan wawasan terkait media berbasis teknologi, meningkatkan hasil belajar siswa materi kolase, memberikan pengalaman yang bermakna sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, memberikan pengetahuan terkait seni tekan tempel kolase, memberikan wawasan serta pengalaman baru kepada guru terkait media video dalam pembelajaran SBdP materi kolase sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lawang Gintung 2 dan memberikan kontribusi kepada sekolah untuk memperbaiki pembelajaran dan hasil belajar SBdP materi kolase.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan adalah Metode Deskripsi ekspositorik melalui Penelitian Tindakan Kelas, yaitu merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku di dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaannya, serta memahami situasi dimana pekerjaan itu dilakukan. Melalui metode tergambar teknik mengumpulkan data, mendeskripsikan, mengolah, menganalisa, menyimpulkan dan menafsirkan data secara sistematis. Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tugas profesionalnya, yaitu mampu memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi para peserta didik di kelas yang menjadi tanggung jawabnya (Kusnandar **[14]**). Penelitian ini ingin mengungkap sejauh mana keefektifan media video pada pembelajaran Kolase. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan sebagai Penelitian Tindakan Kelas karena keseluruhan prosesnya dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan di Kelas IV SD Negeri Lawang Gintung 2 Kota Bogor. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan desain penelitian model desain Model John Elliot.



Gambar 1. Desain penelitian tindakan kelas berdasarkan adaptasi dari John Elliot

Rencana tindakan ini disusun minimal untuk dua siklus sesuai dengan perkiraan terpecahnya masalah ini

JPPGuseda is licensed under

secara optimal yaitu 2 siklus namun apabila diperlukan dan nilai yang diinginkan belum tercapai, bisa dilanjutkan ke siklus-siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas di sini bersifat reflektif dengan melakukan tindakan yang tepat dan dilaksanakan secara kolaboratif (kerjasama) untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar dan Aktivitas siswa dengan penyajian pembelajaran melalui model pembelajaran yang berbeda (Mulyatiningsih **[15]**).

Desain penelitian digambarkan dalam spiral penelitian tindakan kelas berdasarkan adaptasi dari John Elliot ditampilkan pada gambar 1.

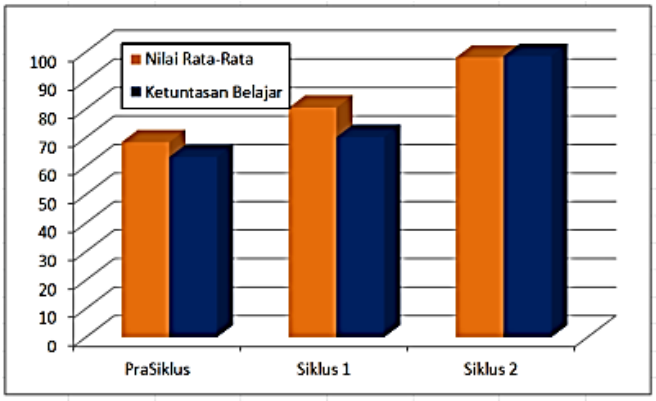
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa di kelas IV SD Negeri Lawang Gintung 2 Kota Bogor pada tahun pelajaran 2019/2020, bahwa aktifitas dan hasil belajar siswa tentang kolase telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa media video dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa tentang materi kolase pada pembelajaran SBdP. Selain terjadi perubahan aktifitas dan hasil belajar, yang terpenting juga adalah siswa tidak merasa bosan dan jenuh mengikuti proses pembelajaran karena menggunakan media video begitu pula aktifitas belajarnya menyenangkan karena berbentuk audio visual menggunakan media video, hal ini sangat sesuai dengan anak usia sekolah dasar generasi 4.0 yang suka terhadap media audio video.

Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian penggunaanmedia video pada pembelajaran SBdP materi kolase di kelas IV SDN Lawang Gintung 2. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus, untuk setiap siklus dilakukan empat kegiatan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada tiga jenis, yaitu data hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, data hasil belajar siswa. Pelaksanaan setiap siklus pada penelitian ini dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut: Sebelum melaksanakan tahap perencanaan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran SBdP di kelas IV Lawang Gintung 2. Hasil yang diperoleh dari observasi awal yaitu dalam proses pembelajaran SBdP guru cenderung tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini berakibat aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran menjadi pasif. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran SBdP juga belum optimal. Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti pada observasi awal tersebut, peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media video pada pembelajaran SBdP materi kolase.

Penerapan media video ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Lawanggintung 2 Kota Bogor tentang materi kolase, sebagai pengaruh dari digunakannya bantuan media video tadi. Perubahan keaktifan belajar siswa meningkat dari yang semula hanya 48,74 % menjadi 94,92 %, dengan meningkatnya keaktifan siswa maka berdampak pada kemampuan mereka dalam menyerap materi pelajaran, sehingga pada akhirnya hasil belajar mereka meningkat pula yaitu dari ketuntasan rata-rata sebesar 63.19 % menjadi 98,60 %

Hasil tugas individu dan ulangan harian dianalisis dengan menggunakan analisis ketercapaian hasil belajar. Hasil belajar ini berdasarkan KKM dan kriteria belajar siswa yang ada di SD Negeri Lawanggintung 2 Kota Bogor. Setelah dianalisis, maka diperoleh gambaran hasil tugas kelompok, hasil tugas individu, hasil belajar siswa seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II

Hal ini terlihat dari perubahan nilai yang sangat signifikan dari kondisi awal atau pra siklus hingga akhir siklus II. Untuk membandingkan perubahan nilai yang diperoleh siswa dari kondisi awal hingga pada akhir pembelajaran siklus II, digunakanlah data-data nilai dari kondisi awal, data nilai siklus 1, dan data nilai siklus II. Data nilai.

Berdasarkan gambar.2 terlihat pada prasiklus bahwa siswa peserta didik hanya 68,74 % dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP masih tergolong rendah. Pada siklus I di 80,54 % di atas dari nilai KKM. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I. Siklus II siswa yang hasil belajarnya di atas KKM 98,14 %. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

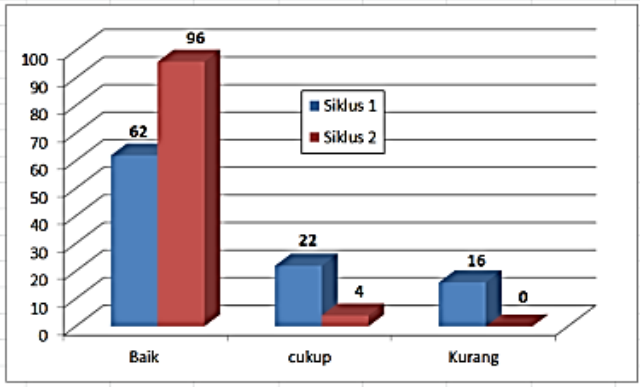
Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan masih 70.2 % orang siswa belum tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan hasil observasi diketahui penyebabnya, terdapat beberapa siswa belum mampu mengikuti dengan baik proses pembelajaran kolase menggunakan media video yang digunakan. Selain itu materi kolase juga menjadi kendala bagi sebagian siswa, karena memerlukan analisis rangkaian. Untuk itu, maka pada siklus berikutnya dilakukan pembimbingan lebih intensif dalam proses pembelajaran disertai latihan yang cukup

JPPGuseda is licensed under

Refleksi berdasarkan hasil analisis siklus II, diperoleh melalui observasi dan hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan dibanding siklus I, dimana terdapat 98,60 % beserta dinyatakan tuntas hasil belajarnya . Dengan demikian penerapan baik proses pembelajaran materi kolase menggunakan media video yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Lawang Gintung 2 Kota Bogor. Walau begitu penerapan media video perlu lebih dioptimalkan lagi dari aspek perangkat pembelajaran, instrumen penilaian, dan sistem pengoganisasian dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan hasil belajar siswa dapat dilihat peningkatannya menurut grafik pada Gambar 2., yang memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa dengan standar ketuntasan. Adapun persentase siswa yang tidak tuntas dari siklus I hingga siklus II semakin berkurang. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, menunjukkan bahwa pemakaian media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi kolase. Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil ulangan harian pada setiap siklus yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung dalam satu siklus.

Pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Adapun Peningkatan keaktifan peserta didik dari kondisi awal/pra siklus, ke siklus I, lalu ke siklus II dapat dibuat grafik batang pada gambar 3



Gambar 3. Peningkatan Keaktifan Siswa Tiap Siklus

Nilai rata–rata siswa pada penelitian ini adalah 78,24 dengan kategori baik. Jika ditelisik lebih jauh maka dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditentukan oleh 2 faktor utama yaitu 1. Penggunaan rancangan penelitian tindakan kelas yang memberikan ruang kepada guru untuk bereksperimen dalam menerapkan pola pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. 2. Pemilihan media bahan ajar yang cocok secara optimal yang mampu mengelaborasi potensi siswa sehingga lebih aktif dalam berkomunikasi. Keunggulan penelitian tindakan kelas dikemukakan oleh Mc Niff (dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama **[16]**) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif dan hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat pengembangan keahlian mengajar. Selain itu daripada itupenelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri itu memiliki prosedur (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Kreativitas dan inovasi yang dilakukan guru dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diketahui dari langkah-langkah dalam scenario pembelajaran diantaranya : 1) Guru menghadirkan model dan media, 2) Siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan model dan media tersebut [17].

Dengan menginspirasi siswa-siswa melalui media baik yang langsung maupun melalui rekaman video siswa menjadi bergairah untuk pembelajaran. Pembelajaran berlangsung menarik minat siswa karena mereka dimotivasi untuk lebih menampilkan kemampuan afeksi dan psikomotorik daripada sekedar kognisi. Selanjutnya, media video dirasa tepat sekali untuk kompetensi pembelajaran materi kolase.

IV. SIMPULAN

Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 68,44 kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan media video menjadi 80,54 pada siklus 1 dan 98,14 pada siklus 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP sangat digemari siswa dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar penggunaan media video pada materi kolase pembelajaran SBdP disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran SBdP di sekolah.

REFERENSI

[1] Fuad, Ihsan. 2008. Dasar-dara Kependidikan. Bandung: Rineka Cipta Press
[2] Poerwati & Amri. 2013. Panduan Memahami Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka
[3] Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
[4] Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya
[5] Setiawan, Deni., Purwanti, Eko., Sumilah., & Sutaryono. 2017. Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar. Yogyakarta Nasional.
[6] Muharrar, Syakir dkk. 2013. Kreasi Kolase, Montase dan Mozaik Sederhana. Semarang: Esensi
[7] Prastowo, Andi.2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofativ. Yogyakarta: DIVA Press
[8] Garha, Oho. 1983. Mari Kita Berkarya Seni Rupa. Bandung: Angkasa

JPPGuseda is licensed under CC BY NC

[9] Hasuki, Irfan. 2010. Manfaat Main Kolase Untuk Anak.
[10] Sumanto, 2005. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
[11] Tim Bina Karya Guru. 2000. Kerajinan Tangan Dan Kesenian Untuk Sekolah Dasar Kelas2. Jakarta: Erlangga
[12] Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
[13] Sadiman, Arief S, dkk.2007. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
[14] Kusnandar 2008. *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*.Jakarta: Rajagrafindo Persada
[15] Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
[16] Kusuma, Wijaya, Dwitagama, Dedi, 2010 "*Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*", Cer 3, Jakarta : PT. Indeks
[17] N. Karmila and Y. Suchyadi, "Supervisi Pendidikan Di Sekolah Alam Bogor," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 03, pp. 31–33, 2020.

JPPGuseda is licensed under