

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembahasan seni rupa sudah menjadi bagian dari program pendidikan umum di sekolah-sekolah. Dasar dan sasaran pembelajaran melalui kegiatan seni rupa adalah membantu siswa untuk dapat mengungkapkan gagasan, sikap, perasaan, nilai dan imajinasi yang melibatkan pertumbuhan pribadi.

Penerapan model atau media yang kurang tepat dapat memicu masalah yang akan menghambat proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggambar di kelas III MIS Mathla'ul Anwar Tangerang kurang optimal dan masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi. Kendala yang dihadapi diantaranya yaitu daya tangkap setiap anak yang berbeda-beda, motivasi siswa untuk belajar masih kurang, pembelajaran yang kurang menarik, dan ada siswa yang tidak membawa alat gambar. Sejauh ini metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah dan penugasan atau pemberian tugas yaitu siswa ditugaskan oleh guru membuat suatu karya gambar. Metode tersebut belum dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MIS Mathla'ul Anwar mengenai pembelajaran SBDP khususnya kelas III tentang Seni Rupa, menurut hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas IIIA yaitu Ibu Siti Zulfah, S.Pd.I dan wali kelas VB yaitu Ibu Siti Muamaroh, S.Pd.I, beliau berkata bahwa masih banyak siswa yang belum bisa menggambar sesuai dengan dengan tema yang akan dipelajari, kebanyakan siswa lebih sering menggambar gunung atau rumah saja. Dalam hal ini penulis menyadari bahwa kemampuan anak dalam menggambar masih kurang. Kesulitan mengenai menggambar disebabkan

karena kurangnya daya imajinasi, kurangnya inspirasi, dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung anak menggambar.

Aktivitas menggambar yang dapat menstimulasi kreativitas menggambar yaitu aktivitas menggambar yang diawali dengan menggambar bentuk dasar, kemudian anak menambahi dengan goresan gambar bentuk-bentuk lainnya pada gambar bentuk dasar tersebut, yang kemudian anak diperbolehkan untuk mewarnainya secara bebas, sehingga melalui proses tersebut anak dapat menghasilkan sebuah karya gambar yang sifatnya unik dan kreatif.

Seni Budaya dan Prakarya peserta didik akan mempelajari hal-hal yang mengenai budaya dan juga berkarya seni. Dan yang terpenting yang perlu kita ingat adalah tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak-anak menjadi kreatif.

Seni rupa memiliki keunikan. Penelitian menemukan bahwa semua anak suka menggambar, terlepas dari sang anak memiliki bakat menggambar atau tidak. Pendidikan melalui seni rupa mempersiapkan anak untuk mampu menghayati, membuat, dan menangkap pesan rupa, baik melalui imajinasinya sendiri maupun melalui karya gambarnya.<sup>1</sup>

Fenomena yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin mencari media pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam menggambar serta merangsang anak dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Salah satu media pembelajaran yang diperkirakan dapat mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media kartun yang dapat menjadi stimulan (perangsang) imajinasi yang baik apabila pengaplikasian media kartun dalam proses

---

<sup>1</sup> Primadi Tabrani, *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*, ( Jakarta, penerbit erlangga, 2014), 6.

pembelajaran melibatkan keaktifan anak dalam memahami dan merespon media kartun tersebut.

Pengajar perlu berinovasi, salah satunya melalui media kartun sebagai media pembelajaran menggambar. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar, yang difungsikan untuk membantu dalam proses pembelajaran secara baik. Tujuan dan gagasan yang ingin disampaikan oleh pengajar akan lebih maksimal dan dimengerti oleh peserta didiknya.

Dengan memanfaatkan media kartun sebagai media pembelajarannya, diharapkan dapat merangsang anak dalam membentuk pemikiran yang kreatif serta dapat mengaplikasikannya dalam bentuk gambar bebas. Dari uraian di atas, melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian tentang *“Pengaruh Penggunaan Media Kartun Pada Mata Pelajaran SBK Terhadap Hasil Belajar”*. (Kuasi Eksperimen di Kelas III MIS Mathla’ul Anwar Kecamatan Pasarkemis Kabupaten Tangerang)

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititikberatkan pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media kartun.
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran SBKP materi Seni Rupa di kelas III.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh

penggunaan media kartun terhadap hasil belajar siswa kelas III SD/MI MIS Mathla'ul Anwar Tangerang?"

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui pengaruh media kartun pada hasil belajar siswa SD/MI kelas III di MIS Mathla'ul Anwar Tangerang.”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan secara langsung dapat bermanfaat bagi siswa, melalui pembelajaran dengan menggunakan model ini anak-anak terlatih membentuk imaji, dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan kartun sebagai media pembelajarannya. Bagi guru, jika penelitian ini dirasakan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan media kartun sebagai media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar menggambar pada anak. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang media kartu sebagai media pembelajarannya dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran SBDP dan diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan dalam meningkatkan pendidikan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku, maka secara sistematis penulis membagi ke dalam lima bab yaitu sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan terdiri dari: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Dan Sistematika Penulisan.

**BAB II** adalah Tinjauan Pustaka; Terdiri Dari: Kajian Teori: Pengertian Seni Budaya Dan Keterampilan, Pengertian Kartun, Media Kartun, Penelitian Terdahlu, Kerangka Berpikir, Pengajuan Hipotesis.

**BAB III** Metodologi Penelitian terdiri dari: Waktu Dan Tempat Penelitian, Populasi Dan Sampel, Variable Penelitian, Instrument Dan Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Hipotesis Statistic.

**BAB IV** Hasil Penelitian; terdiri dari Hasil Penelitian Dan Pembahasan.

**BAB V** Penutup meliputi: Kesimpulan Dan Saran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media

Dalam pendidikan, proses belajar mengajar harus menggunakan sebuah media pembelajaran.

Gerlach dan & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang meliputi manusia, materi, atau alat bantu yang menciptakan kondisi belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perubahan pada diri siswa. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat komunikasi antar guru dengan siswa untuk

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan.

#### b. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.<sup>3</sup>

#### c. Macam-macam Media Pembelajaran

##### 1. Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassete recorder*, piringan hitam. Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) ini, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa mempelajari bahan ajar.

##### 2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang

---

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011). 224

menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

### 3. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.<sup>4</sup>

Dari beberapa ragam media diatas, penulis memfokuskan kepada media visual, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaan media kartun terhadap kemampuan menggambar anak. Media visual ii berbeda dengan media audio, karena dalam media visual hanya terdapat sketsa, gambar, foto, dan lain-lain.

## 2. Media Kartun

### a. Pengertian Kartun

Kartun dalah penggambaran dalam bentuk lukisan dan karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun memeiliki peran sebagai alat bantu yang mempunyai m anfaat penting dalam pengajaran, terutana dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna.<sup>5</sup>

### b. Karakteristik kartun

Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Ciri khas kartun memakai karikatur, sindiran yang dilebih-lebihkan perlambang dan humor pilihan. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya.

---

<sup>4</sup> Hj. Yani Mei Mulyani dan Caryoto, *Media Pembelajaran Adiptif*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2013), 39

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015). 41.

Untuk tujuan pembelajaran seorang guru hendaknya mampu menilai dan memilih kartun yang baik dan berkualitas sehingga akan membantu terlaksananya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Untuk tujuan ini, maka seorang guru dalam memilih dan menilai kartun yang akan digunakan untuk media pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a). Pemakaian sesuai dengan tingkat pengalaman.

Pertimbangan pertama adalah arti kartun hendaklah dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan. Misalnya kartun mengenai bantuan luar negeri atau perang dingin, akan kecil artinya bagi murid kelas enam yang belum mempelajari judul- judul tersebut. Akan tetapi judul ini mungkin akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap siswa SMA.

b). Kesederhanaan

Memperkirakan arti kartun dapat dimengerti, berarti ada beberapa perwatakan fisik yang diinginkan dari kartun- kartun yang baik. Satu diantaranya adalah kesederhanaan. Secara umum dapat dikatakan bahwa kartun- kartun yang baik hanya berisi hal yang penting- penting saja. Kemampuan imajinasi dan daya cipta artistik pencipta kartun tampak dari keseluruhan pengaruh yang dapat dicapai melalui unsur- unsur fisik dan gagasannya. Perwatakan fisik lainnya adalah singkatnya keterangan.

Beberapa kartun bahkan tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata- kata. Walaupun kartun sosial politik biasanya memerlukan keterangan namun harus jelas singkat langsung.

Penjelasan yang panjang lebar tidak perlu jika kartun dibentuk serta dibuat dengan baik.

c). Lambangnya yang jelas

Ciri ketiga dari kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian- pengertian simbolis. Lambang –lambang yang menggambarkan konsep- konsep yan lebih abstrak seperti hak- hak negara, kemanusiaan, dan kemerdekaan sulit disampaikan. Dalam al ini maka kemampuan si pencipta kartun diharapkan kepada tantangan yang berat. Sehubungan dengan itu para guru haruslah berhati- hati dalam memilih kartun- kartun dengan lambang- lambangnya dan tidak terlalu sukar dipahami oleh siswa.<sup>6</sup>

c. Kegunaan Kartun

- Untuk motivasi

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna di kelas. Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan- tujuan pengajaran, merupakan pembuka diskusi yang efektif.

- Sebagai ilustrasi

Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 42.

menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian- bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun.

- Untuk kegiatan siswa

Jenis lain dari kartun yang dipergunakan adalah kreasi kartun kartun yang dibuat siswa sendiri. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat, misal dalam kampanye kebersihan, keselamatan mengemudi dan lain- lain. Dijumpai pula beberapa kartun yang bertemakan kampanye- kampanye tentang mengingatkan rasa kesedihan, ketangkasan olah raga, dan kampanye tentang kebiasaan makan diruangan. Maksud dari hasil karya siswa itu yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya adalah menyuarkan perasaan para siswa. Kartun- kartun yang dibuat para siswa dapat dimanfaatkan juga untuk keperluan pengajaran.<sup>7</sup>

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Kartun

a) kelebihan dari kartun diantaranya adalah sebagai berikut:

- Kartun mudah diperoleh dari buku, majalah dan koran
- Harganya murah
- Mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus
- Dapat digunakan dalam banyak hal dan berbagai disiplin ilmu
- Mampu menciptakan minat para siswa
- Ringkas dan menarik perhatian
- Dapat mengembangkan ide, gagasan, kehendak, kemauan dan pikiran.

---

<sup>7</sup> Nana sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2013), 58.

b) kekurangan dari kartun diantaranya adalah sebagai berikut:

- Penyajian kartun dalam buku, koran dan majalah yang terdapat pada perpustakaan sekolah jumlahnya terbatas
- Kartun dalam bentuk gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya kartun hidup yang dapat dilihat melalui televisi.

### 3. Seni Budaya dan Keterampilan

#### a. Pengertian seni, budaya dan Keterampilan

Seni budaya dan keterampilan (SBK) adalah salah satu mata pelajaran umum yang berhubungan dengan bakat yang di ajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan siswa.<sup>8</sup>

#### a) Seni

Seni merupakan ungkapan rasa keindahan manusia yang ditimbulkan oleh adanya pemikiran dan perbuatan manusia terhadap lingkungannya. Ungkapan rasa keindahan itu dapat dinikmati melalui sentuhan-sentuhan pancaindra. Perwujudan karya seni itu sendiri dilakukan melalui proses cipta, rasa, dan karsa. Bobot, nilai, dan mutu karya seni tergantung pada kepekaan rasa keindahan manusia penciptanya dan penyerapan serta penghargaan lingkungan masyarakat. Kesenian juga merupakan hasil budi daya manusia yang mencerminkan ungkapan makna kehidupan. Kesenian itu sendiri digarap dan diwujudkan dalam bentuk yang bersifat indah sekaligus merupakan bagian dari kebudayaan dan nilai-nilai rohani yang mendasari kebudayaan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Barmin dan Eko wijiono , *Seni Budaya dan Keterampilan 6*, (Solo, Tiga Serangkai, 2007), hlm . iii

<sup>9</sup> Pramana Padmodarmaya, *Pendidikan Seni Teater*.(Jakarta: General Prin, 1990. 1

## b). Budaya

Budaya adalah bentuk jamak dari kata “budi” dan “daya” yang berarti *cinta, karsa, dan rasa*. Kata ‘budaya’ sebenarnya berasal dari Bahasa *sanskerta, budhayah*, yaitu bentuk jamak kata *budhi* yang berarti budi atau akal. Dalam bahasa Inggris, kata budaya berasal dari kata *culture*. Dalam Bahasa Belanda diistilahkan dengan kata *cultuur*. Dalam Bahasa Latin, berasal dari kata *colera*. *Colera* berarti mengolah, dan mengerjakan, menyuburkan, dan mengembangkan tanah (Bertani).

E.B. Tylor (1832-1917), budaya adalah keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>10</sup>

## c). Keterampilan

keterampilan yaitu kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari pekerjaan tersebut.

Pada bidang keterampilan, siswa diharapkan bisa mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik. Dalam prakteknya berdasarkan rambu-rambu KTSP, bidang

---

<sup>10</sup> Elly M. Setiadi, Kama Abdul Hakam, Ridwan Effendi, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. (Jakarta: Kencana, 2006), 27-28.

keterampilan ini membekali siswa untuk bisa membuat karya kerajinan tangan atau pendukung kegiatan seni rupa lainnya.<sup>11</sup>

b. Seni Budaya dan Keterampilan untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar 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.

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

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Hal ini ditegaskan

---

<sup>11</sup> Bandi, M. Pd., dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 32.

dalam dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).<sup>12</sup>

Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

#### c. Tujuan dan Ruang Lingkup SBK

- Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.<sup>13</sup>
  - Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan
  - Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan

---

<sup>12</sup> Bandi, M.Pd., dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. 20.

<sup>13</sup> Bandi, M.Pd., dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. 22.

- Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan
  - Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.
- Ruang Lingkup atau pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.
    1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya
    2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah 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
    5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

#### d. Macam-macam Seni

Seni berupa ekspresi yang memiliki unsur keindahan atau unsur estetika yang dituangkan menjadi suatu bentuk karya yang dapat dinikmati

oleh kelima panca indra. Seni sendiri terbagi menjadi 4 bagian yaitu sebagai berikut:<sup>14</sup>

### 1. Seni musik

Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu, dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Berikut pengertian musik menurut para ahli:

1. *Teori biologis* dari Darwin, yang menyatakan bahwa musik adalah suatu pernyataan murni dan rasa hidup, terutama mengenai rasa hidup seksual.
2. *Teori pernyataan*, yang menganggap musik sebagai suatu pernyataan emosional manusia.
3. *Teori peniruan*, yang menganggap musik sebagai peniruan nyanyian burung-burung atau suara alam
4. *Teori ritmik* dari Bruncher, yang menganggap musik timbul dari gerakan-gerakan ritmik, dan menghubungkan musik dengan hari
5. *Teori melodi* bicara dari Spencer, Heder dan Rousseau, yang menganggap musik timbul dari aksentuasi, intonasi, dan emosi berbicara
6. *Teori kontak* oleh Stump, yang menganggap musik timbul dari memanggil atau menyerukan tanda-tanda.<sup>15</sup>

### 2. Seni Teater

Kata *teater* dan *drama* memiliki arti yang sama tetapi berbeda ungkapannya. Teater berasal dari bahasa Yunani lama “theatron” yang secara harfiah berarti *gedung* atau *tempat pertunjukan*. Dengan demikian kata teater selalu mengandung arti pertunjukan atau tontonan.

Drama berasal juga dari kata Yunani lama “dramon” yang berarti berbuat, berlaku, atau beraksi. Pengertian drama di sini tidak selalu merupakan pertunjukan atau sebuah bentuk tontonan. Mungkin berarti sebuah cerita

---

<sup>14</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: Rosda 2017), 12.

<sup>15</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: Rosda 2017), 13.

tentang pergulatan kehidupan manusia atau yang sering disebut sebagai lakon. Dalam hal ini, drama lebih cenderung memiliki pengertian seni sastra dari pada seni pertunjukan. Di dalam seni sastra drama setaraf dengan jenis puisi, prosa atau esai. Drama juga berarti suatu kejadian atau suatu peristiwa tentang manusia. Apabila peristiwa atau cerita tentang manusia ini diangkat ke atas pentas sebagai suatu bentuk pertunjukan, maka ia menjadi sebuah peristiwa teater.

Dari rumusan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur teater menurut urutannya adalah sebagai berikut:

1. Tubuh manusia sebagai unsur utama (pemeran/pelaku/pemain)
2. Gerak sebagai unsur penunjang (gerak tubuh, gerak suara, gerak bunyi, dan gerak rupa)
3. Suara sebagai unsur penunjang (kata/ucapan pemeran)
4. Bunyi sebagai unsur penunjang (bunyi benda, efek, dan musik)
5. Rupa sebagai unsur penunjang (cahaya, skeneri, rias, dan kostum)
6. Lakon sebagai unsur penjalin (cerita, non cerita, fiksi, dan narasi).<sup>16</sup>

Pada akhirnya teater sebagai hasil karya seni yang merupakan satu kesatuan yang utuh antara manusia sebagai unsur utamanya dengan unsur-unsur penunjang dan penjalannya. Dengan demikian, maka seni teater sebenarnya merupakan suatu perpaduan segala macam perpaduan seni

Selain itu seni teater juga memiliki fungsi dan tujuan sebagai alat pendidikan yang mana didalamnya mendapatkan keterampilan menggunakan bahasa lisan, mengembangkan kepribadian yang baik dan mantaf, berkerja sama dengan orang lain. mengemukakan kebenaran, mengembangkan kemampuan pengutaraan pikiran dan mengembangkan apresiasi estetik serta konsep budaya.

---

<sup>16</sup> Pranama Padmodarmaya, Pendidikan Seni Teater, (Jakarta: General Prin, 1990), 3.

### 3. Seni Tari.

Tari adalah gerak tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, pengungkapan perasaan, maksud, dan pikiran. Gerakan tari berbeda dari gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan, dan bersenam. Tarian adalah ekspresi jiwa dalam bentuk gerak yang biasanya dipadukan dengan alunan musik.

Ada beberapa batasan tentang pengertian seni tari yang pernah dikemukakan oleh beberapa ahli, seperti dijelaskan dibawah ini:

- a. Kamaladevi Chattopadhaya, seorang penari dari india, menjelaskan bahwa tari adalah desakan perasaan manusia di dalam dirinya yang mendorongnya untuk mencari ungkapan yang berupa gerak-gerak ritmis
- b. Sementara itu, ahli tari asal belanda Corrie Hartong mendefinisikan tari sebagai gerak-gerak yang diberi bentuk dan ritmis dari badan di dalam ruang
- c. Pangeran Suryadining rat, seorang ahli tari dari jawa, menjelaskan bahwa tari adalah gerak dari seluruh anggota tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik serta mempunyai maksud tertentu (Soedarsono, 1992: 81).<sup>17</sup>

### 4. Seni Rupa

#### a. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap panca indra dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengelola konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan dalam tiga katagori, yaitu rupa murni atau seni murni, seni kriya dan desain.

- Seni Rupa murni adalah karya karya seni rupa yang hanya untuk tujuan perumusan eksresi pribadi.

---

<sup>17</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini...* 37.

- Seni Kriya dan Desain lebih menitik beratkan pada penggunaan (fungsi) dan kemudahan produksi.<sup>18</sup>

b. Unsur-unsur Seni Rupa

Karya seni rupa, terutama karya seni dua dimensi, terdiri dari unsur titik, garis, bidang, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Dari perpaduan selaras unsur-unsur inilah terbentuk karya seni rupa yang indah.

1) Titik

Titik merupakan unsur rupa yang paling sederhana. Unsur titik akan tampak berarti apabila jumlahnya cukup banyak atau ukurannya diperbesar hingga menjadi bintik.

2) Garis

Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Ada tiga macam garis yaitu garis lurus, garis melengkung, dan garis spiral atau pilin

3) Bidang

Bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Ada dua jenis bidang yaitu bidang geometris dan bidang nongeometris.

4) Bentuk

Bentuk adalah unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang atau volume. Macam-macam bentuk yaitu: kubistis, silindris, bola, limas, prisma, kerucut (semua geometris), dan nongeometris.

5) Warna

---

<sup>18</sup> Aminuddin, *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*, (Bandung: Puri Pustaka, 2009),5-6.

Warna merupakan unsur seni rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna) warna bisa dibedakan menjadi 3. Warna primer (pertama) atau warna dasar, warna sekunder dan warna tersier.

6) Tekstur

Tekstur merupakan nilai permukaan suatu benda (halus, kasar, licin, dan lain sebagainya). Secara visual ada 2 tekstur. Tekstur nyata yaitu bila keadaan benda saat dilihat dan diraba sama nilainya. Sedangkan tekstur semu bila keadaan benda saat dilihat dan diraba berbeda.

7) Gelap Terang

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua dan muda yang disebabkan perbedaan warna dan pengaruh cahaya.<sup>19</sup>

e. Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak

Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak. Hal ini senada dengan pendapat Saefeldt dan Wasik, yang menjelaskan bahwa menggambar adalah satu-satunya kegiatan seni yang paling penting bagi anak, bahkan kalau perlu setiap anak-anak harus menggambar. Hal ini karena bagaimana-pun pada usia anak-anak sedang memasuki tingkat seni dan berpikir membuat lambang.<sup>20</sup>

Dalam hal demikian, Piaget menghubungkan proses membuat karya seni (menggambar) dengan perkembangan pikiran pada anak. Ia mempercayai bahwa kesenian berawal pada perkembangan tentang menetapnya (permanen) benda pada anak, dan untuk berpikir tentang benda

---

<sup>19</sup> Aminuddin, *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*, (Bandung: Puri Pustaka, 2019), 7-11.

<sup>20</sup> Saefeldt, Carol dan Barbara Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks. Terj Pius Nasar), 265.

tersebut walaupun benda-benda itu tidak hadir secara fisik di depan mata mereka. Khayalan dan penggunaan lambang adalah salah satu cara untuk “melambangkan” dunia itu. Lebih lanjut, Piaget menjelaskan bahwa kemampuan atau bakat anak untuk menghadirkan imajinasi mereka tersebut, berjalan paralel dengan perkembangan kognitifnya.<sup>21</sup>

Dengan menggambar anak bisa menuangkan berbagai imajinasi atau khayalan yang ia bangun sendiri lewat sebuah lambang. Selain itu, gambar yang mereka hasilkan juga dapat menunjukkan tingkat kreativitas dan suasana hati anak-anak. Akan tetapi secara sadar atau tidak, kebanyakan dari orang tua malah sering menghambat kecerdasan dan kreativitas mereka. Misalnya, ada sebagai orang tua yang memarahi dan menghentikan aktivitas anak, ketika menemui anaknya sedang mencoret-coret tembok. Secara tidak sengaja, sebenarnya kita sedang menghambat kreativitas anak.

Dalam kegiatan menggambar anak, biasanya kegiatan menggambar dibagi menjadi dua yakni menggambar dengan tema dan menggambar bebas. Menggambar dengan tema, misalnya tema pemandangan alam, binatang, tumbuhan, bencana alam, alat transportasi, dan lainnya. Tujuan dari kegiatan ini agar supaya mengetahui tingkat pemahaman anak terkait tema yang telah ditentukan. Kemudian terkait dengan menggambar bebas, dalam menggambar bebas anak diberi kesempatan untuk menggambar sesuai keinginan dan kebebasan imajinasi anak-anak.

---

<sup>21</sup> Seefeldt, Carol dan Barbara Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks. Terj Pius Nasar), 266.

#### f. Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Secara umum, evaluasi pengajaran menurut Harjanto adalah penilaian atau penafsiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum. Maksud hukum dalam pernyataan ini adalah tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam kurikulum. Evaluasi untuk pembelajaran SBK meliputi segi keterampilan dengan menggunakan test perbuatan atau peragaan, segi pengetahuannya dengan menggunakan test lisan atau pemahaman, serta tidak lepas mengenai keadaan sikap dan inisiatif siswa dalam pembelajaran (aspek nilai dan sikap). Dalam pelaksanaan penelitian, evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur kreatifitas siswa dalam pembelajaran SBK harus didasarkan pada aspek-aspek yang harus dicapai siswa, yaitu:

- a) aspek kognitif (pengetahuan); penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran SBK berkenaan dengan pemahaman daya pikir, dan aplikasi daya pikir dalam perbuatan.
- b) aspek afektif (sikap); aspek afektif yang dijadikan penilaian yaitu respons (sambutan) siswa dalam menunjukkan sikap keunggulan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan gagasan melalui gerak.
- c) aspek psikomotor (keterampilan); penilaian aspek psikomotor yang dilakukan untuk mengetahui kreatifitas siswa mencakup kemampuan dalam mencipta hasil karya seni rupa murni.<sup>22</sup>

Pembelajaran SBK pada siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyyah lebih menekankan kepada proses kreatif. Proses kreatif memacu

---

<sup>22</sup> Barmin dan Eko Wijono, *Seni Budaya dan Keterampilan 6*, (Solo: Tiga Serangkai, 2007)

aktifitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya. Menumbuhkan renspons kreatif pada siswa sekolah dasar diperlukan stimulus (rangsangan). Rangsangan mampu membangkitkan motivasi, imajinasi, dan inspirasinya.

#### 4. Hasil belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>23</sup> Menurut Nawawi dalam K. Ibrahim (2007:39) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Nasution: Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan yang mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membenruk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.<sup>24</sup>

Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar adalah tahap pencapaian actual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, mauoun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

##### b. Indikator Keberhasilan Belajar

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, kencana prenadamedia group, 2014). 5

<sup>24</sup> Darwyan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Diadit Media, 2009). 43

Menurut Syaiful Bahri Djamarah untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa.

a. Daya serap yaitu tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok.

b. Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai yang digariskan dalam kompetensi dasar atau indicator belajar dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak kompeten menjadi kompeten.

Sedangkan indikator lain yang dapat digunakan mengukur keberhasilan belajar yaitu:

a. Hasil belajar yang dicapai siswa

Hasil belajar yang dimaksudkan disini adalah pencapaian prestasibelajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan baik menggunakan penilaian acuan patokan maupun penilaian acuan norma.

b. Proses belajar mengajar

Hasil belajar yang dimaksudkan disini adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar atau diberikan pengalaman belajar.<sup>25</sup>

c. Penilaian Keberhasilan Belajar

Untuk menilai keberhasilan belajar siswa dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar yang dapat digolongkan ke dalam 3 jenis penilaian sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Darwyan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Diadit Media, 2009). 46.

a) Ulangan Harian

Ulangan harian dilakukan secara periodik pada akhir pengembangan kompetensi, untuk mengungkap penguasaan kognitif siswa, sekaligus untuk menilai keberhasilan penggunaan berbagai perangkat pendukung belajar mengajar.

b) Ulangan Blok

Ulangan blok adalah ujian yang dilakukan dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dalam satu waktu. Tingkat berpikir yang terlibat mulai pemahaman sampai evaluasi.

c) Ulangan Semester

Ulangan semester digunakan untuk menilai penguasaan kompetensi pada akhir program semester.

d) Ulangan Kenaikan Kelas

Ulangan kenaikan kelas digunakan untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam menguasai standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pokok pelajaran bidang studi tertentu pada suatu jenjang kelas selama satu tahun ajaran.<sup>26</sup>

d. Tingkat Keberhasilan Belajar

Untuk mengetahui tingkat prestasi atau keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa digunakan dua acuan yaitu Penilaian Acuan Norma dan Penilaian Acuan Patokan. Penilaian acuan norma adalah penilaian prestasi dan hasil belajar siswa yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya.

---

<sup>26</sup> Darwyan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Diadit Media, 2009). 47

Sedangkan penilaian acuan patokan adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan intruksional yang harus dikuasai siswa. Dengan demikian, derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya.<sup>27</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Dhini Trisna Fitriani 2016. Pada penelitian ini populasi yang digunakan yaitu siswa SDN Kabayan 4 Pandeglang yang berfokus pada siswa kelas V. Selain itu, peneliti mengambil 20 siswa sebagai sampel. Peneliti menggunakan simple random sampling. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan pre-experimental design dengan menggunakan one group pretest and posttest design. Hipotesis penelitian ini adalah alternative hipotesis dan nol hipotesis.  $H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan media kartun pada konsep struktur bumi terhadap hasil belajar siswa.  $H_o$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kartun pada konsep struktur bumi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memperoleh nilai rata-rata pretes sebesar 42.75 dan nilai rata-rata postes yaitu sebesar 90.75. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan yang sangat besar dari hasil pretes dan postes. Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya dapat dilihat dari hasil pretes postes saja melainkan dari hasil penilaian produk. Nilai rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 63,5, pertemuan kedua sebesar 74,5, dan pada pertemuan terakhir sebesar 88 serta dalam setiap pertemuan pun hasilnya berbeda dan mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Dengan hasil tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis media kartun bisa diterima dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kabayan 4 Pandeglang.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Darwyan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, 46-49

<sup>28</sup> [antologi.upi.edu/file/IPA\\_DHINI\\_TRISNA\\_FITRIANI\\_1203883.pdf](http://antologi.upi.edu/file/IPA_DHINI_TRISNA_FITRIANI_1203883.pdf)

Anjayudin 2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Amanah Tangerang Selatan dari tanggal 04 November 2013 sampai dengan tanggal 04 Desember 2013 pada siswa kelas VIII, sampel yang digunakan adalah 30 siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan sebagai tes hasil belajar IPS adalah 20 butir soal berbentuk pilihan ganda, dan dilakukan juga observasi dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan ternyata diperoleh sebesar 3,65 kemudian dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 58 diperoleh nilai sebesar 1,67, maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian maka terdapat pengaruh media gambar kartun terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Setu, Tangerang Selatan.<sup>29</sup>

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pembelajaran menggambar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada proses pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional akibatnya siswa menjadi kurang aktif dan juga kreatif, siswa hanya dapat menggambar beberapa jenis gambar misalnya hanya rumah dan gunung saja.

Kondisi seperti ini, seorang guru harus melakukan perubahan sehingga keaktifan, antusias dan kekreatifan siswa meningkat lebih baik dari sebelumnya. Untuk meningkatkannya, peranan media dalam proses belajar dapat digunakan

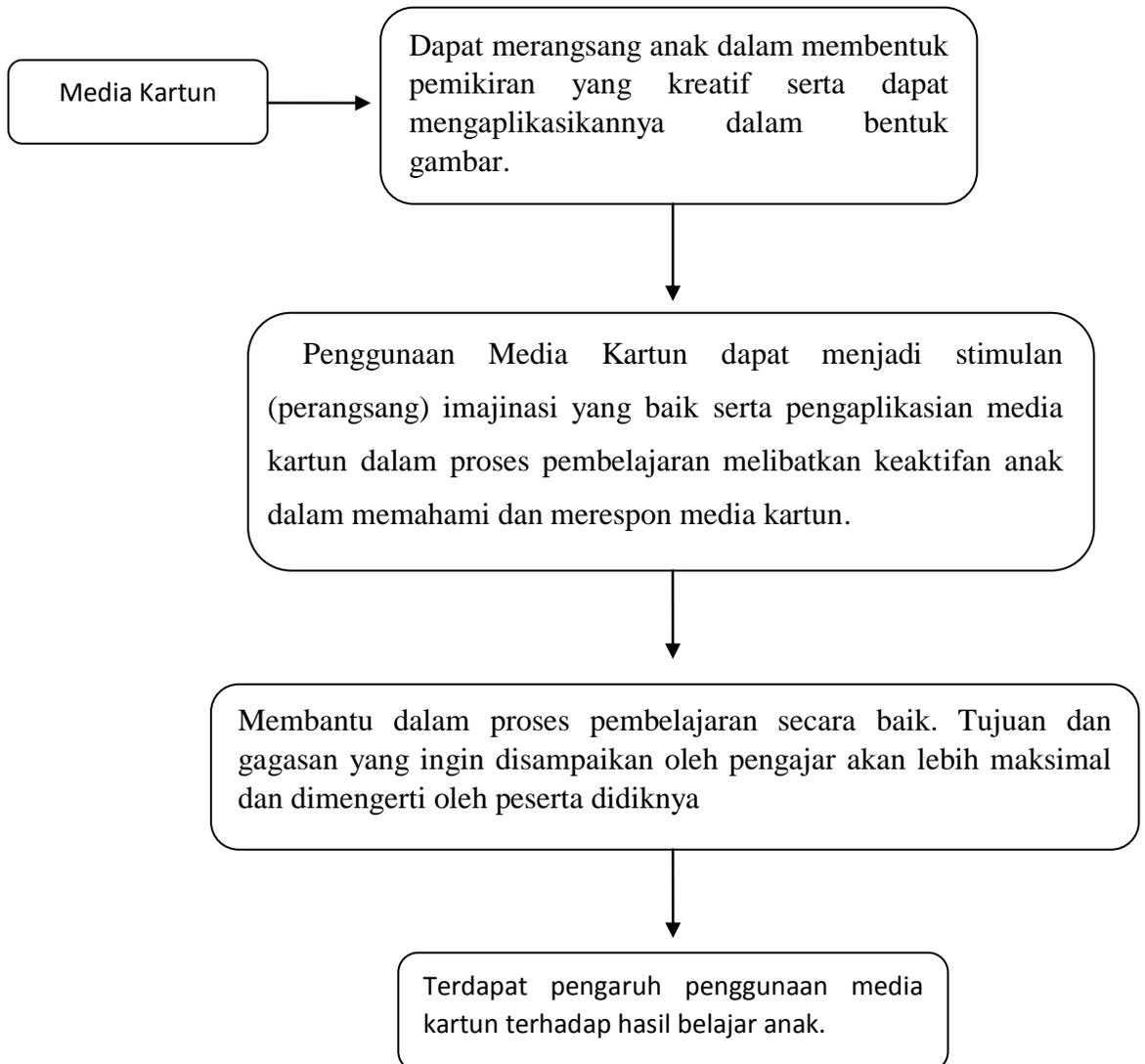
---

<sup>29</sup>[repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24826/1/Anjayudin.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24826/1/Anjayudin.pdf)

sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajarannya dan juga dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Salah satu media pembelajaran yang diperkirakan dapat mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media kartun yang dapat menjadi stimulan (perangsang) imajinasi yang baik apabila pengaplikasian media kartun dalam proses pembelajaran melibatkan keaktifan anak dalam memahami dan merespon media kartun tersebut. Dengan memanfaatkan media kartun sebagai media pembelajarannya, diharapkan dapat merangsang anak dalam membentuk pemikiran yang kreatif serta dapat mengaplikasikannya dalam bentuk gambar bebas.

### Bagan Kerangka Pikir Penelitian



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Mathla'ul Anwar Kecamatan Pasar kemis Kabupaten Tangerang. Subjek penelitian pembelajarannya yaitu siswa kelas III A dengan jumlah sebanyak 24 siswa dan kelas III B dengan jumlah sebanyak 24 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Jadwal	Pelaksanaan	Keterangan
1.	Selasa, 17 juli 2018	<i>Pretest</i>	Kelas III A dan III B MIS Mathla'ul Anwar
2.	Kamis, 26 juli 2018	Pembelajaran konvensional (praktek menggambar bebas)	kelas IIIA (Kelas Kontrol)
3.	selasa, 31 juli 2018	Pembelajaran menggunakan media kartun	kelas IIIB (Kelas Eksperimen)
4.	kamis, 02 agustus 2018	<i>Postest</i>	Kelas III MIS Mathla'ul Anwar

Untuk menentukan mana yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dapat dilakukan *pretest*.

## B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variable terhadap variable lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Penelitian ini sering ditujukan untuk mengetahui hubungan antara dua hal, segi, aspek, komponen atau lebih.<sup>30</sup>

Penelitian eksperimen mempunyai beberapa karakteristik, antara lain: a). adanya treatment/perlakuan, yaitu dari variable bebas terhadap variable terikat. Adanya control/pengendali yang ketat dari ubahan/faktor-faktor yang diteliti, baik melalui prosedur perlakuan, pengontrolan, maupun manipulasi ubah-ubahanya. b). variable terikat harus dapat diukur dan dijelaskan melalui perlakuan dan eksperimen, sedang variansi yang disebabkan oleh faktor lain atau eror dapat ditekan sekecil mungkin. c). mempersyaratkan perimbangan antara validitas internal dan validitas eksternal sehingga temuan yang dihasilkan benar-benar diyakini mempunyai hubungan kasual dan mempunyai kemungkinan generalisasi ke konteks yang lain.<sup>31</sup>

## C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini hampir sama dengan

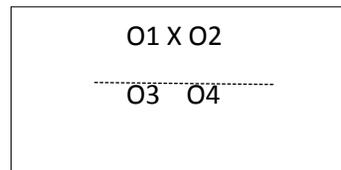
---

<sup>30</sup> Nana Syaodih Sumadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 194.

<sup>31</sup> Abdul Halim Hanafi, *Metodologi Penelitian Bahasa Untuk Penelitian, Tesis, & Disertasi* (Jakarta: Diadit Media Press, 2011), 166.

*protest-posttest- control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random.<sup>32</sup>

Adapun desain penelitian kuasi eksperimen yang digunakan adalah:<sup>33</sup>



Keterangan:

O1 : *Pre-Test* kelas eksperimen

O3 : *Pre-Test* kelas eksperimen

X : Pemberian perlakuan menggunakan media kartun

O2 : *Post-Test* kelas eksperimen

O4 : *Post-Test* kelas eksperimen

## D. Populasi Dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah di MIS Mathla'ul Anwar Kabupaten Tangerang tahun pelajaran 2018/2019, kelas III yang berjumlah 48 siswa.

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015),79.

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015).

**Tabel 3.2****Data jumlah kelas III A dan III B**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	III A	24
2	III B	24
	Jumlah	48

**E. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini memiliki langkah-langkah yang ditempuh agar proses penelitian ini dapat berjalan secara sistematis. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan adalah:

**1) Tahap persiapan yang meliputi kegiatan:**

- a. Menentukan lokasi penelitian.
- b. Mengurus surat izin penelitian.
- c. Melakukan observasi lapangan sebelum melakukan penelitian.
- d. Menentukan kelas sampel penelitian, waktu pelaksanaan dan materi yang akan diajarkan saat penelitian.
- e. Menyusun perangkat pembelajaran dan instrument penelitian.

**2) Tahap pelaksanaan yang meliputi kegiatan:**

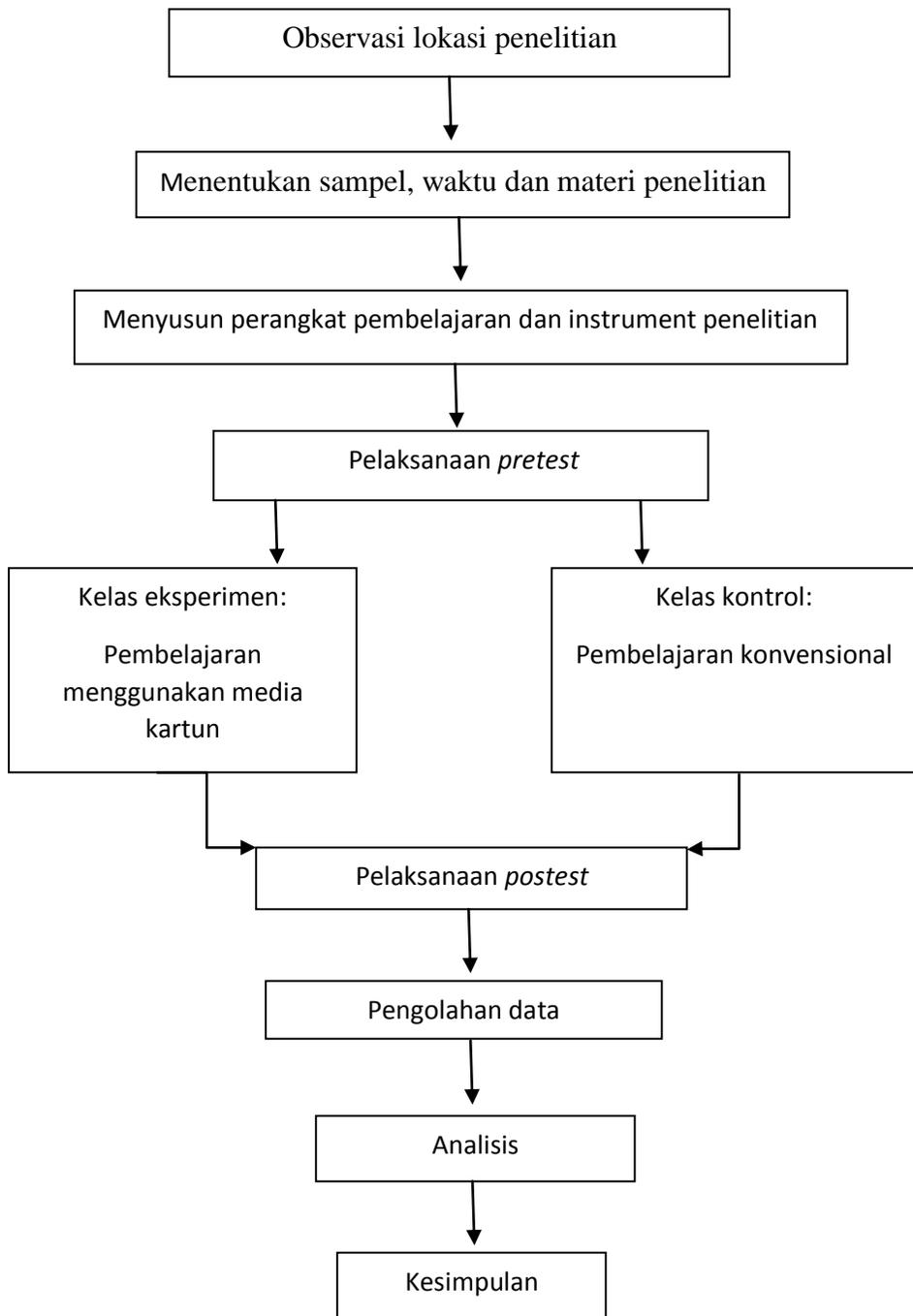
- a. Memberikan *pretest* bagi subjek penelitian.
- b. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Memberikan perlakuan menggunakan media kartun untuk kelas eksperimen.

- d. Memberikan *posttest* diakhir pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**3) Tahap akhir yang meliputi kegiatan:**

- a. Memberikan skor pada lembar kerja siswa.
- b. Menghitung skor rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa.
- c. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan dengan Teknik analisis data yang digunakan.

Alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian**

## F. Instrument Dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data.<sup>34</sup> Agar dalam penelitian diperoleh kesimpulan yang benar, maka data harus benar. Adapun instrument penelitian yang digunakan yaitu:

- Tes

Tes merupakan alat ukur pengumpulan data yang mendorong peserta memberikan penampilan maksimal.<sup>35</sup> Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama, hanya pada kelas eksperimen diberikan media kartun, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media kartun.

**Tabel 3.3**

### Kriteria Penilaian Kemampuan Menggambar Anak

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian tema				
3.	Warna				
4.	Kerapihan				
	<b>Jumlah</b>				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai skor} \times 100}{\text{Jumlah maksimal}}$$

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 222.

<sup>35</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 56

Keterangan:

1 = Tidak baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

**Table 3.4**

**Rubrik Penilaian Menggambar Anak**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian tema	Objek yang digambar tepat dengan tema yang diberikan	4
		Objek yang digambar cukup tepat dengan tema yang diberikan	3
		Objek yang digambar kurang tepat dengan tema yang diberikan	2
		Objek yang digambar tidak tepat dengan tema yang diberikan	1
2.	Warna	Pemberian warna pada gambar menggunakan 3 warna primer (merah, kuning, biru), dan 3 warna sekunder	4
		Pemberian warna pada gambar menggunakan 3 warna primer (merah, kuning, biru), dan kurang dari 3 warna sekunder	3
		Pemberian warna pada gambar menggunakan kurang dari 3 warna primer (merah, kuning, biru) dan sekunder	2
		Pemberian warna pada gambar hanya	1

		menggunakan warna sekunder	
3.	Kerapihan	Objek yang digambarkan beraturan dan area objek gambar sangat rapih	4
		Objek yang digambarkan cukup beraturan dan area objek gambar cukup rapih	3
		Objek yang digambarkan kurang beraturan dan area objek gambar kurang rapih	2
		Objek yang digambarkan tidak beraturan dan area objek gambar tidak rapih	1

Adapun cara memperoleh nilai dan kriteria penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai skor} \times 100}{\text{Jumlah maksimal}}$$

Keterangan:

1 = Tidak Baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

## G. Teknik Analisis Data

Uji prasyarat analisis data digunakan sebelum dilakukan uji hipotesis. Terdapat dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak. Pengujian data dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.

SPSS merupakan salah satu program analisis data yang dapat digunakan untuk membantu melakukan pengolahan perhitungan, dan analisis data secara statistik dari yang sederhana hingga yang rumit dan kompleks.<sup>36</sup> Adapun dua jenis uji prasyarat yang digunakan peneliti sebelum dilakukan uji hipotesis sebagai berikut:

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas yang digunakan program SPSS 16 dengan menggunakan Teknik *Kolmogrov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  Distribusi populasi normal, jika probabilitas  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.

$H_0$  Distribusi populasi tidak normal, jika probabilitas  $\leq 0,05$ ,  $H_0$  ditolak.<sup>37</sup>

Atau

Jika sig,  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.

Jika sig,  $\leq 0,05$ ,  $H_0$  ditolak

---

<sup>36</sup> Budi Susetiyono, *Statistika Analisis Data untuk Penelitian*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), 266.

<sup>37</sup> Kadir, 2015. *Statistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian, Cet ke-1*, Jakarta: Rajawali Pers. 157

## b. Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitasnya. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti yaitu *One-Way ANOVA* pada SPSS 16. Untuk menganalisis table anova, lakukan analisa seperti:

$H_0$  : data dari kedua kelas memiliki varians yang homogen

$H_1$  : data dari kedua kelas memiliki varians yang tidak homogen

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika nilai sig,  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.

Jika nilai sig,  $\leq 0,05$ ,  $H_0$  ditolak.

## H. Hipotesis Statistik

Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan T-test. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media kartun terhadap hasil belajar siswa kelas III bila dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media kartun. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan program SPSS 16 yaitu dengan Teknik analisis Independent-Sample T-test.

Adapun hipotesis statistic sebagai berikut:

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

$$H_0: \mu_1 = \mu_2^{38}$$

Keterangan sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh terhadap kemampuan menggambar anak dengan menggunakan media kartun.

Ho: Tidak terdapat pengaruh terhadap kemampuan menggambar anak dengan menggunakan media kartun.

$\mu_1$ : rata-rata hasil ketercapaian penggunaan media kartun pada siswa kelas eksperimen

$\mu_2$ : rata-rata hasil ketercapaian penggunaan media kartun pada siswa kelas control

Kesimpulan pengujian sebagai berikut:

Jika  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh terhadap kemampuan menggambar anak dengan menggunakan media kartun.

Jika  $H_0$  diterima, maka tidak terdapat pengaruh terhadap kemampuan menggambar anak dengan menggunakan media kartun.

Jika  $\text{sig} (2\text{-tailed}) > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak.

Jika  $\text{sign} (2\text{-tailed}) 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

---

<sup>38</sup> Riduwan, 2015. *Dasar-Dasar Statistik*. (Bandung: Alfabeta, 2015), 215.

## BAB IV

### DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS Mathla'ul Anwar Kecamatan Pasar Kemis Kabupaten Tangerang. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas III MIS Mathla'ul Anwar, yaitu kelas IIIA dan Kelas IIIB tahun pelajaran 2017/2018. Rincian jumlah siswa masing-masing kelas dapat dilihat dalam Tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1**

**Daftar Siswa Kelas III MIS Mathla'ul Anwar**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IIIA	16	8	24
2	IIIB	15	9	24
Jumlah		31	17	48

Penelitian ini merupakan penelitian *Non-Equivalent control group design* yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada pembelajaran Seni Budaya dan Kebudayaan, kelompok eksperimen menggunakan media kartun, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran (konvensional).

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada kreativitas menggambar kartun anak. Untuk mengetahui hal tersebut, maka setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok tersebut diberikan tugas berupa menggambar kartun

dengan tema binatang, dengan menggunakan media kartun untuk kelas eksperimen dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media.

Untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan *pretest*. Berikut data hasil *pretest* penelitian dari kelas IIIA dan IIIB:

### 1. Hasil *Pretest*

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan siswa tugas untuk menggambar bebas, maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Nilai *Pretest* Kelas III/A**

No	Nama	Nilai Pretest
1	Abdul Mugni Idhamudin	58
2	Abdul Wahid Ashari	50
3	Ahmad Mufti Aliyudin	75
4	Akbar Rizky Aditya	67
5	Dika Junior	75
6	Iftah Lana Salsabila	75
7	Imtihana Luffiyah Azizah	75
8	Muhammad Abdul Jalil	58
9	Muhammad Aryana	42
10	Muhammad David	67
11	Muhammad Hafidz Al Uluwi	67
12	Mhammad Iqbal Baihaqi	58
13	Muhammad Rio Ferdinan	42
14	Muhammad Rizki Ramadhan	58
15	Muhammad Naufal Nur Aziz	33
16	Zuki Zulei Ghufron	50
17	Patmah	67

18	Rizal Baihaqi	75
19	Syifa Puadah Qurrotuain	75
20	Siti Alea Maharani	67
21	Siti Ulan	50
22	Syafiq Naufal Albadar	67
23	Yulia Nur Faizah	75
24	Zahra Maulida	83

**Tabel 4.3**  
**Nilai *Pretest* Kelas III/B**

No	Nama	Nilai Pretest
1	Ahmad Januar Saepulloh	42
2	Alya	58
3	Anang Firmansyah	33
4	Andri	42
5	Anis Muslihah	58
6	Annisa Annas Tasya	42
7	Annisa Febriyani	42
8	Awaliyah	42
9	Dea Julianti	83
10	Fariz Auda Jundullah	33
11	Febrian Saputra	50
12	Galih Panggih Romadhon	50
13	Hafifah Kanaya Putri	42
14	Helni Alwani	58
15	Jihan Nur Nasmilah	33
16	Muhammad Ami Randi	42

17	Muhammad Daniansah	50
18	Muhammad Firman	33
19	Muhammad Haidar Nasirudin	42
20	Muhammad Rofiq Hamami	67
21	Muhammad Sahrul Rizki	58
22	Muhammad Yusuf Supriyatna	50
23	Muhammad Nur Mahessucipto	58
24	Muhammad Rifan Al-Fatir	50

Setelah *pretest* dilakukan, maka terdapat perbedaan nilai hasil menggambar siswa antara kelas IIIA dan kelas IIIB. Berikut data hasil penelitian sebelum dilakukan perlakuan pembelajaran:

a. Kelas Kontrol

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil *Pretest* Kelas Kontrol**

No	Nama	Kelas	Nilai Pretest
1	Abdul Mugni Idhamudin	III A	58
2	Abdul Wahid Ashari	III A	50
3	Ahmad Mufti Aliyudin	III A	75
4	Akbar Rizky Aditya	III A	67
5	Dika Junior	III A	75
6	Iftah Lana Salsabila	III A	75
7	Imtihana Luffiyah Azizah	III A	75
8	Muhammad Abdul Jalil	III A	58
9	Muhammad Aryana	III A	42
10	Muhammad David	III A	67

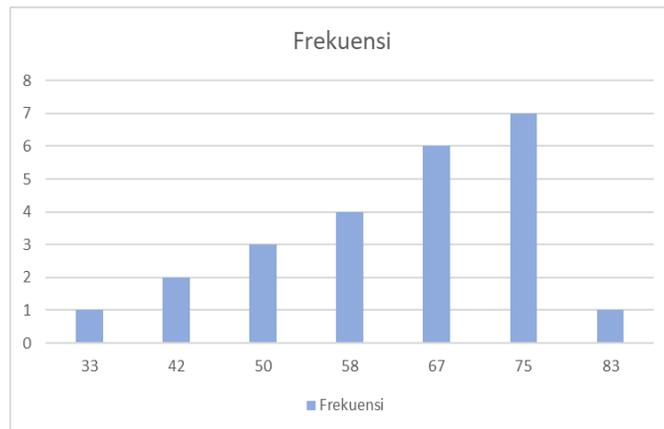
11	Muhammad Hafidz Al Uluwi	III A	67
12	Mhammad Iqbal Baihaqi	III A	58
13	Muhammad Rio Ferdinan	III A	42
14	Muhammad Rizki Ramadhan	III A	58
15	Muhammad Naufal Nur Aziz	III A	33
16	Zuki Zulei Ghufron	III A	50
17	Patmah	III A	67
18	Rizal Baihaqi	III A	75
19	Syifa Puadah Qurrotuain	III A	75
20	Siti Alea Maharani	III A	67
21	Siti Ulan	III A	50
22	Syafiq Naufal Albadar	III A	67
23	Yulia Nur Faizah	III A	75
24	Zahra Maulida	III A	83

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal kelas kontrol sebelum adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**

**Skor Nilai (*Pretest*) Kelas Kontrol**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>
33	1
42	2
50	3
58	4
67	6
75	7
83	1



**Gambar 4.1 Grafik Nilai *pretest* kontrol**

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelas kontrol dengan skor 33 jumlah siswa 1, skor 42 jumlah siswa 2, skor 50 jumlah siswa 3, skor 58 jumlah siswa 4, skor 67 jumlah siswa 6, skor 75 jumlah siswa 7, skor 83 jumlah siswa 1, dan dapat diketahui bahwa perolehan skor nilai tertinggi *pretest* kelas eksperimen adalah 83 sebanyak 1 siswa dan skor nilai terendah *pretest* kelas eksperimen adalah 33 sebanyak 1 siswa.

Deskripsi hasil *pretest* kelas kontrol di atas dapat disajikan data statistik dengan menggunakan SPSS 16 maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6

**Hasil Statistik *Pretest* Kelas Kontrol**

		pretest_ kontrol	posttest_ kontrol
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		62.8750	67.1250
Median		67.0000	67.0000
Mode		75.00	67.00
Minimum		33.00	42.00
Maximum		83.00	83.00

## b. Kelas Eksperimen

Tabel 4.7

**Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen**

No	Nama	Kelas	Nilai Pretest
1	Ahmad Januar Saepulloh	III B	42
2	Alya	III B	58
3	Anang Firmansyah	III B	33
4	Andri	III B	42
5	Anis Muslihah	III B	58
6	Annisa Annas Tasya	III B	42
7	Annisa Febriyani	III B	42
8	Awaliyah	III B	42
9	Dea Julianti	III B	83
10	Fariz Auda Jundullah	III B	33

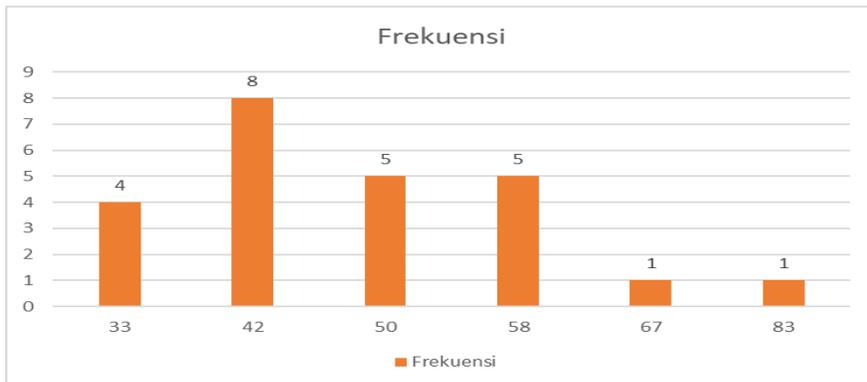
11	Febrian Saputra	III B	50
12	Galih Panggih Romadhon	III B	50
13	Hafifah Kanaya Putri	III B	42
14	Helni Alwani	III B	58
15	Jihan Nur Nasmilah	III B	33
16	Muhammad Ami Randi	III B	42
17	Muhammad Daniansah	III B	50
18	Muhammad Firman	III B	33
19	Muhammad Haidar Nasirudin	III B	42
20	Muhammad Rofiq Hamami	III B	67
21	Muhammad Sahrul Rizki	III B	58
22	Muhammad Yusuf Supriyatna	III B	50
23	Muhammad Nur Mahessucipto	III B	58
24	Muhammad Rifan Al-Fatir	III B	50

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan pada kelas III B dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**

**Skor Nilai (*Pretest*) Kelas Eksperimen**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>
33	4
42	8
50	5
58	5
67	1
83	1



**Gambar 4.2 Grafik Nilai *Pretest* Eksperiman**

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dengan skor 33 jumlah siswa 4, skor 42 jumlah siswa 8, skor 50 jumlah siswa 5, skor 58 jumlah siswa 5, skor 67 jumlah siswa 1, skor 83 jumlah siswa 1, dan dapat diketahui bahwa perolehan skor nilai tertinggi *pretest* kelas eksperimen adalah 83 sebanyak 1 siswa dan skor nilai terendah *pretest* kelas eksperimen adalah 33 sebanyak 4 siswa.

Deskripsi hasil *pretest* kelas eksperimen di atas dapat disajikan data statistik dengan menggunakan SPSS 16 maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.9****Hasil Statistik *Pretest* Kelas Eksperimen**

**Statistics**

		pretest_ eksperimen	posttest_ eksperimen
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		48.2500	85.0833
Median		46.0000	83.0000
Mode		42.00	92.00
Std. Deviation		11.96462	6.67843
Minimum		33.00	75.00
Maximum		83.00	92.00

**2. Hasil *Posttest***

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan siswa tugas untuk menggambar dengan tema binatang, maka diperoleh data sebagai berikut:

## a. Kelas Kontrol

**Tabel 4.10****Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

No	Nama	Kelas	Nilai Posttest
1	Abdul Mugni Idhamudin	III A	67
2	Abdul Wahid Ashari	III A	58
3	Ahmad Mufti Aliyudin	III A	83
4	Akbar Rizky Aditya	III A	75
5	Dika Junior	III A	67
6	Iftah Lana Salsabila	III A	75

7	Imtihana Luffiyah Azizah	III A	75
8	Muhammad Abdul Jalil	III A	67
9	Muhammad Aryana	III A	50
10	Muhammad David	III A	75
11	Muhammad Hafidz Al Uluwi	III A	75
12	Mhammad Iqbal Baihaqi	III A	67
13	Muhammad Rio Ferdinan	III A	50
14	Muhammad Rizki Ramadhan	III A	67
15	Muhammad Naufal Nur Aziz	III A	42
16	Zuki Zulei Ghufron	III A	60
17	Patmah	III A	58
18	Rizal Baihaqi	III A	67
19	Syifa Puadah Qurrotuain	III A	67
20	Siti Alea Maharani	III A	67
21	Siti Ulan	III A	58
22	Syafiq Naufal Albadar	III A	75
23	Yulia Nur Faizah	III A	83
24	Zahra Maulida	III A	83

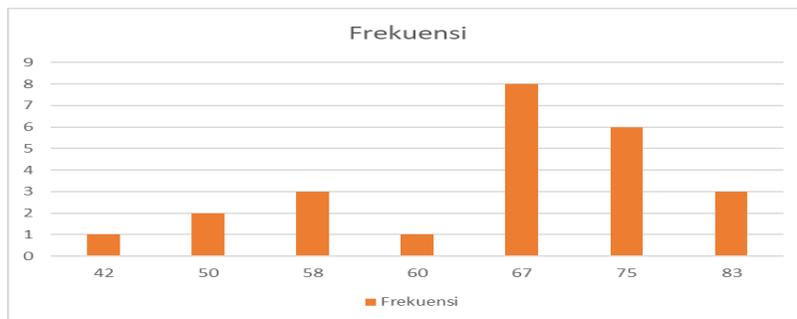
Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran akhir kelas kontrol sesudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11**

**Skor Nilai (*Posttest*) Kelas Kontrol**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>
42	1
50	2

58	3
60	1
67	8
75	6
83	3



**Gambar 4.3 Grafik Nilai *Posttest* Kontrol**

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas kontrol dengan skor 42 jumlah siswa 1, skor 50 jumlah siswa 2, skor 58 jumlah siswa 3, skor 60 jumlah siswa 1, skor 67 jumlah siswa 8, skor 75 jumlah siswa 6, skor 83 jumlah siswa 3, dan dapat diketahui bahwa perolehan skor nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen adalah 83 sebanyak 3 siswa dan skor nilai terendah *posttest* kelas eksperimen adalah 42 sebanyak 1 siswa.

Deskripsi hasil *posttest* kelas kontrol di atas dapat disajikan data statistik dengan menggunakan SPSS 16 maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.12****Hasil Statistik *Posttest* Kelas Kontrol**

		<b>Statistics</b>	
		pretest_ kontrol	posttest_ kontrol
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		62.8750	67.1250
Median		67.0000	67.0000
Mode		75.00	67.00
Minimum		33.00	42.00
Maximum		83.00	83.00

**b. Kelas Eksperimen**

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan siswa tugas untuk menggambar dengan tema binatang, maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.13****Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

No	Nama	Kelas	Nilai Posttest
1	Ahmad Januar Saepulloh	III B	75
2	Alya	III B	83
3	Anang Firmansyah	III B	92
4	Andri	III B	83
5	Anis Muslihah	III B	92
6	Annisa Annas Tasya	III B	75

7	Annisa Febriyani	III B	92
8	Awaliyah	III B	83
9	Dea Julianti	III B	83
10	Fariz Auda Jundullah	III B	92
11	Febrian Saputra	III B	75
12	Galih Panggih Romadhon	III B	75
13	Hafifah Kanaya Putri	III B	92
14	Helni Alwani	III B	92
15	Jihan Nur Nasmilah	III B	83
16	Muhammad Ami Randi	III B	92
17	Muhammad Daniansah	III B	83
18	Muhammad Firman	III B	75
19	Muhammad Haidar Nasirudin	III B	92
20	Muhammad Rofiq Hamami	III B	83
21	Muhammad Sahrul Rizki	III B	92
22	Muhammad Yusuf Supriyatna	III B	83
23	Muhammad Nur Mahessucipto	III B	92
24	Muhammad Rifan Al-Fatir	III B	83

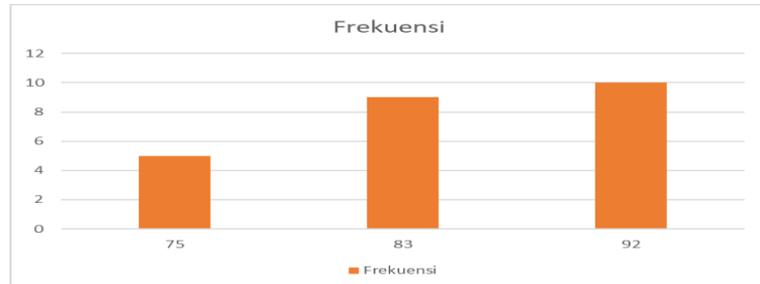
Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran akhir kelas eksperimen sebsudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.14**

**Skor Nilai (*Posttest*) Kelas Eksperimen**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>
75	5
83	9

92	10
----	----



**Gambar 4.4 Grafik Nilai *Posttest* Eksperimen**

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dengan skor 75 jumlah siswa 5, skor 83 jumlah siswa 9, skor 92 jumlah siswa 10, dan dapat diketahui bahwa perolehan skor nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen adalah 92 sebanyak 10 siswa dan skor nilai terendah *posttest* kelas eksperimen adalah 75 sebanyak 5 siswa.

Deskripsi hasil *posttest* kelas eksperimen di atas dapat disajikan data statistik dengan menggunakan SPSS 16 maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.15**

**Hasil Statistik *Posttest* Kelas Eksperimen**

Statistics

		pretest_ eksperimen	posttest_ eksperimen
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		48.2500	85.0833
Median		46.0000	83.0000
Mode		42.00	92.00
Std. Deviation		11.96462	6.67843
Minimum		33.00	75.00
Maximum		83.00	92.00

## B. Uji Prasyarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Mekanisme uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* pada program SPSS 16. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Distribusi populasi normal, jika probabilitas  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.

$H_a$ : Distribusi populasi tidak normal, jika probabilitas  $\leq 0,05$   $H_0$  ditolak.<sup>39</sup>

Jika nilai sig  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima

Jika nilai sig  $\leq 0,05$   $H_0$  ditolak

---

<sup>39</sup> Kadir, 2015. *Statistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian, Cet ke-1*, Jakarta: Rajawali Pers. 157

Tabel 4.16

**Hasil SPSS 16 Uji Normalitas Kemampuan Menggambar *Posttest***

**(Kelas Kontrol)**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		posttest_ kontrol
N		24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	67.1250
	Std. Deviation	10.72710
Most Extreme Differences	Absolute	.204
	Positive	.130
	Negative	-.204
Kolmogorov-Smirnov Z		.998
Asymp. Sig. (2-tailed)		.272

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan *posttest* kelas kontrol 0,272. Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05.

Tabel 4.17

**Hasil SPSS 16 Uji Normalitas Kemampuan Menggambar *Posttest***

**(Kelas eksperimen)**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		posttest_eksperimen
N		24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	85.0833
	Std. Deviation	6.67843
Most Extreme Differences	Absolute	.266
	Positive	.206
	Negative	-.266
Kolmogorov-Smirnov Z		1.306
Asymp. Sig. (2-tailed)		.066

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen 0,066. Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal karena  $0,066 > 0,05$

## 2. Uji Homogenitas

Mekanisme uji homogenitas ini menggunakan *One-Way ANOVA* pada program SPSS 16. Uji homogenitas *pretest* dan *posttest* untuk menguji data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak. Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika nilai sig  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima

Jika nilai sig  $\leq 0,05$   $H_0$  ditolak

Tabel 4.18

### Hasil SPSS 16 Uji Homogenitas Data Akhir *Posttest*

#### Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar SBK

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.843	1	46	.181

Berdasarkan hasil perhitungan, semua nilai-nilai signifikansi untuk tes akhir hasil belajar menunjukkan angka yang lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  yaitu 0,181. sehingga bisa dinyatakan bahwa data tes belajar kelas eksperimen bersifat homogen. Maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji beda dua rata-rata (uji-t).

#### C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media kartun terhadap kemampuan menggambar anak pada siswa kelas III bila dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media apapun. Pengujian ini menggunakan program SPSS 16, yaitu dengan teknik analisis independent sampel T-test. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil posttest dua sampel penelitian ini. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Jika  $\text{sig (2-tailed)} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak.

Jika  $\text{sign (2-tailed)} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

**Tabel 4.19**  
**Hasil Uji Kesamaan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol**  
**Output SPSS 16**

**Group Statistics**

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar SBK kelas eksperimen	24	85.0833	6.67843	1.36323
kelas kontrol	24	67.1250	10.72710	2.18966

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil belajar SBK	1.843	.181	6.962	46	.000	17.95833	2.57934	12.76639	23.15028
Equal variances assumed			6.962	38.501	.000	17.95833	2.57934	12.73896	23.17771
Equal variances not assumed									

Pada tabel grup statistik terlihat rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen adalah 85.0833 dan untuk kelas kontrol adalah 67.1250 artinya bahwa skor rata-rata hasil belajar SBK kelas eksperimen lebih dari pada skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Dan pada tabel *Independent Sample T-test* di atas nilai sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Karena  $H_a$  maka terdapat pengaruh pada hasil belajar menggambar siswa dengan menggunakan media kartun dalam proses pembelajarannya.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembelajaran ini dilaksanakan di MIS Mathla'ul Anwar Putat kecamatan Pasarkemis, kabupaten Tangerang Banten. Subjek penelitian pembelajarannya yaitu siswa kelas III A dengan jumlah sebanyak 24 siswa dan kelas III B dengan jumlah sebanyak 24 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Peneliti memberikan perlakuan

yang berbeda di kelas yang telah dipilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IIB dengan menggunakan media kartun dalam proses pembelajarannya. Sedangkan kelas IIIA sebagai kelas kontrol hanya mendapat perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, maka data yang diperoleh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK adalah sebagai berikut:

Perlakuan yang akan diuraikan mengacu pada hasil analisis data mengenai hasil belajar menggambar siswa menggunakan media kartun dalam proses pembelajarannya.

*Pertama*, pada pembelajaran yang menggunakan media kartun pada kelas eksperimen diarahkan untuk membaca dan memahami tentang materi seni rupa gambar, dan juga memperhatikan penjelasan guru mengenai materi tersebut. Dengan begitu siswa akan memperoleh beberapa pengetahuan mengenai media gambar.

*Kedua*, setelah memahami materi, siswa dibentuk menjadi 4 kelompok, kemudian guru mendemonstrasikan tentang media kartun. Masing-masing kelompok mendapatkan satu media gambar kartun dengan berbeda-beda, lalu siswa menggambar ulang gambar yang telah guru bagikan sesuai dengan kelompoknya.

*Ketiga*, guru memberikan apresiasi dan motivasi belajar kepada siswa guna membangkitkan semangat siswa dalam keaktifan proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil uji independent simple T-test, diketahui taraf sig (2-tailed) = 0,000 hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05, dan hasil  $t^{\text{hitung}}$  lebih besar dari harga  $t^{\text{tabel}}$  atau jatuh pada daerah penerimaan  $H_a$  ( $6.962 >$  dari  $2.189$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Karena

terdapat perbedaan antara hasil belajar menggambar siswa dengan menggunakan media kartun dengan pembelajaran yang konvensional. Dilihat dari nilai rata-ratanya, hasil belajar SBK siswa yang pembelajarannya menggunakan media kartun adalah 85.0833 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar SBK dengan pembelajaran konvensional adalah 67.1250. dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media kartun lebih tinggi daripada pembelajaran yang tidak menggunakan media apapun. Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan analisis pretest dan posttest, hasil belajar SBK pada kelas eksperimen berlangsung lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar SBK siswa pada kelas eksperimen hasilnya cukup optimal. Hasil belajar SBK yang menggunakan media kartun lebih baik dari pada hasil belajar yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis data dan pengujian hipotesis dapat diambil simpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh pada hasil belajar menggambar siswa dengan menggunakan media kartun dalam proses pembelajarannya. Hal ini diketahui dari hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85.0833 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 67.1250.
2. Penggunaan media kartun dalam pembelajaran SBK (menggambar anak) memacu aktifitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya dan menumbuhkan respon kreatif serta dapat menjadi stimulan (perangsang) imajinasi yang baik dalam proses pembelajarannya yang melibatkan keaktifan anak.

#### **B. Saran**

Saran-saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih berinovasi dalam pembelajarannya dengan menggunakan berbagai media yang lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa sehingga suasana belajar siswa tidak membosankan.
2. Bagi siswa hendaknya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat terus memahami dan mengembangkan kreativitasnya dalam seni menggambar.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu menambahkan informasi tentang media kartun yang lebih variatif sebagai media pembelajarannya dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran SBK

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, 2009. *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*, Bandung: Puri Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bandi, dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- Barmin dan Eko wijiono, *Seni Budaya dan Keterampilan 6*. Solo, Tiga Serangkai, 2007.
- Elly, M. Setiadi. Abdul Hakam Kama, Ridwan Effendi. 2006. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Kadir, 2015. *Statistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian, Cet ke-1*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyani Novi, 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda.
- Padmodarmaya Pramana, 1990. *Pendidikan Seni Teater*. Jakarta: General Prin.
- Purwanto, 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan, 2015. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya Wina, 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

sudjana Nana, Rivai Ahmad, 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: kencana prenadamedia group.

Susetiyo, Budi. 2010. *Statistika Analisis Data Untuk Penelitian*, Bandung: PT Refika Aditama.

Syah Darwyan, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Diadit Media.

Tabrani, Primadi, 2014. *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta, Penerbit Erlangga.

[repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24826/1/Anjayudin.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24826/1/Anjayudin.pdf)

[antologi.upi.edu/file/IPA\\_DHINI\\_TRISNA\\_FITRIANI\\_1203883.pdf](https://antologi.upi.edu/file/IPA_DHINI_TRISNA_FITRIANI_1203883.pdf)