

**PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN IMAJINASI DAN KREATIFITAS DALAM PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
SISWA KELAS IV MI AL ISLAM TEMPEL**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh

SUMARNO

NIM : 09481029-DMS

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2013**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : SUMARNO
Nomor Induk : 09481029-DMS
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Unit Kerja : MI Al Islam Tempel

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / penelitian orang lain.

Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Sleman, 23 Mei 2013
Yang menyatakan



SUMARNO
NIM. 09481029



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Sumarno
Lamp : Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

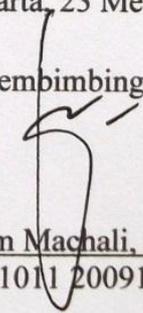
Nama Mahasiswa : Sumarno
NIM : 09481029
Program Studi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul : Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Pembimbing


Dr. Imam Machali, M.Pd.
NIP. 19791011 200912 1 005



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP.01.110.3892 /2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
IMAJINASI DAN KREATIFITAS DALAM PELAJARAN SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN SISWA KELAS IV MI AL ISLAM TEMPEL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Sumarno

NIM : 09481029

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Sabtu Tanggal 29 Juni 2013

Nilai Munaqasyah : A

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang


Dr. Imam Machali, M.Pd.
NIP. 19791011 200912 1 005

Penguji I

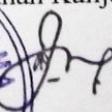

Drs. Dudung Hamdun, M.Si
NIP. 19660305 199403 1 003

Penguji II


Moh. Qowim, M.Pd.I
NIP. 19790819 200604 1 002

Yogyakarta, 08 JUL 2013

Dekan
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19500525 198503 1 005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah (94):6)

Bukan kurangnya pengetahuan yang menghalangi keberhasilan,

tetapi tidak cukupnya tindakan.

Dan bukan kurang cerdasnya pemikiran

yang melambatkan perubahan hidup ini,

tetapi kurangnya penggunaan dari pikiran dan kecerdasan.

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Sumarno. Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah, Selama ini strategi yang dipakai dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kurang dikembangkan. Penyampaian materi selain monoton pelajarannya terkesan ala kadarnya bahkan cenderung membosankan, akibatnya siswa kurang perhatian dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kondisi seperti ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang asyik bermain pewarna, kertas ataupun tempat pensil, ada yang berbicara dengan temannya ada pula yang asyik dengan mainannya, bahkan mengganggu temannya yang lain. Akibatnya, nilai rata-rata Seni Budaya dan Keterampilan masih cukup rendah yaitu masih dibawah KKM. Maka dari itu diperlukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Multimedia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV MI Al Islam Tempel setelah strategi tersebut diterapkan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengambil latar MI Al Islam Tempel, Jl. Magelang KM. 17 Ngosid Margorejo Tempel Sleman. Langkah-langkah penelitian mencakup: (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan (3) Observasi dan (4) refleksi.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia cukup efektif, karena dapat mengembangkan kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV MI Al Islam Tempel, terbukti dengan adanya peningkatan antusiasme, motivasi, senang, perhatian, rasa ingin tahu, kreatif dan inovatif, memahami materi Seni Budaya dan Keterampilan, semangat mengerjakan tugas, berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Hasil tes pra siklus I sebesar 27 %, kemudian setelah diadakan penelitian siklus I menunjukkan hasil sebesar 47 % , dan setelah siklus II sebesar 83%, maka persentase nilai ketuntasan belajar siswa dalam hal ini ada peningkatan 56 %. Dengan demikian multimedia dapat mengembangkan kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV MI Al Islam Tempel.

Kata kunci : Multimedia, Imajinasi, Kreatifitas, Seni Budaya dan Keterampilan

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmad dan hidayah-Nya. Sholawat beserta salam semoga tetap terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta Sahabat dan pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di MI Al Islam Tempel. Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah di hadapi penulis. Penulis sangat menyadari tanpa bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari segala pihak penyusunan skripsi ini tidak kan terwujud. Maka dari itu dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr. H. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Drs. H. M Jamroh Latief, M.Si, selaku Ketua Program DMS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang senantiasa memfasilitasi dan memberikan dorongan semangat kepada penulis.
3. Bapak Dr. Imam Machali, M.Pd, sebagai pembimbing skripsi yang dengan sabar mengarahkan, membimbing dan memberi petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh tanggungjawab.
4. Bapak Muslihhuddin, S.Ag selaku Kepala Sekolah MI Al Islam Tempel yang telah memberikan izin dan semangat kepada penulis untuk melakukan penelitian di MI Al Islam Tempel
5. Ibu Ipang Purnamasari S.Pd.I, selaku guru Seni budaya dan Keterampilan kelas IV beserta segenap guru MI Al Islam Tempel yang banyak membantu penulisan skripsi ini.
6. Kepada Ibunda tercinta atas lantunan do'anya sepanjang waktu, Bapak /Ibu Muhammad Sudarmo, dan istriku tercinta Sixma Ikavita, anakku

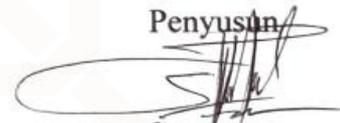
terkasih Wildhan Pandhu Ramadhan atas kasih sayang, pengertian, kesabarannya juga do'a dan bantuannya.

7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, bimbingan, pelayanan dan ilmunya yang telah diberikan.

Penulis sangat menyadari, penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, maka penulis senantiasa mengharapkan masukan dan kritikan yang membangun untuk perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Penyusun



Sumarno

NIM. 09481029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Kajian pustaka.....	7
E. Landasan Teori.....	9
F. Hipotesis Tindakan.....	19
G. Metode Penelitian.....	19
H. Sistematika Pembahasan.....	30

BAB II GAMBARAN UMUM MADARASAH IBTIDAIYAH SWASTA	
AL ISLAM TEMPEL.....	32
A. Letak Geografis.....	32
B. Sejarah Berdiri dan perkembanganya.....	33
C. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah.....	41
D. Struktur Organisasi.....	42
E. Kedaan Guru Dan Siswa.....	43
F. Fasilitas Yang Dimiliki.....	49
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Keadaan Pra Tindakan.....	52
B. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Multimedia.....	58
C. Pembahasan.....	71
BAB IV PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
C. Kata Penutup.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel I	: Nama-Nama Tokoh-Tokoh Masyarakat Yang Terlibat.....	36
Tabel II	: Jumlah Siswa.....	37
Tabel III	: Daftar Nama Guru.....	37
Tabel IV	: Lokasi Tempat Belajar MI Al Islam.....	39
Tabel V	: Nama Kepala Madrasah.....	39
Tabel VI	: Status MI.....	40
Tabel VII	: Struktur Organisasi MI Al Islam Tempel.....	43
Tabel VIII	: Daftar Nama Guru MI Al Islam Tempel.....	44
Tabel IX	: Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Tempel.....	46
Tabel X	: Daftar Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2012/2013.....	46
Tabel XI	: Sarana dan Prasarana Madrasah	49
Tabel XII	: Rencana Atau Pokok Kegiatan.....	54
Tabel XIII	: Hasil Tes Awal (Pretes)	55
Tabel XIV	: Skor Perhatian, Pemahaman dan Kreatifitas Materi SBK Kelas VI Siklus I.....	60
Tabel XV	: Perbandingan Hasil Tes Prasiklus Dengan Hasil Tes Siklus I.....	63
Tabel XVI	: Skor Perhatian, Pemahaman dan Kreatifitas Materi SBK Kelas IV Siklus II.....	67
Tabel XVII	: Perbandingan Hasil Tes Prasiklus Dengan Hasil Tes Siklus I dan Siklus II.....	71
Tabel XVIII	: Hasil Akhir Tes Evaluasi Siswa.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Contoh Bentuk Benda dengan Teknik Konstruksi & Motif Hias Nusantara.....	59
Gambar II	: Media Contoh Pola / Rancangan Membuat Tempat Tisu dari Kardus Bekas dan Kain Perca	66
Gambar III	: Gambar Madrasah Tempat Penelitian.....	127
Gambar IV	: Media Yang Digunakan Peneliti.....	128
Gambar V	: Suasana KBM Sebelum Tindakan	129
Gambar VI	: Suasana Pembelajaran Tindakan.....	130
Gambar VII	: Guru Mendampingi Diskusi Kelompok	131
Gambar VIII	: Suasana Diskusi Kelompok	132
Gambar IX	: Kerja Kelompok Membuat Benda Konstruksi	133
Gambar X	: Perwakilan Kelompok Mempresentasikan Hasil Karyanya.....	134
Gambar XI	: Hasil Karya Siswa MI Al Islam Tempel Setelah Tindakan	135

DAFTAR LAMPIRAN

1. Bukti Seminar Proposal.....	82
2. Berita Acara Seminar Proposal	83
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	84
4. Surat Keterangan Dari Guru Surat Pernyataan Observer.....	85
5. Kartu Bimbingan Skripsi.....	86
6. Pedoman Wawancara.....	87
7. Catatan Lapangan	89
8. Daftar Kelompok Diskusi Siklus I.....	101
9. Daftar Kelompok Diskusi Siklus II.....	102
10. Lembar Aktivitas Pembelajaran.....	103
11. Angket Partisipasi Siswa.....	106
12. Lembar Observasi Siswa.....	110
13. Perhitungan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	112
14. SILABUS	113
15. RPP Pra Tindakan.....	115
16. RPP Siklus I.....	119
17. RPP Siklus II	123
18. Gambar Observasi	127
19. Instrumen Soal Tes.....	136
20. Contoh Hasil Pekerjaan Siswa	137
21. Sertifikat IT (Kursus Komputer)	139
22. Sertifikat TOEFL	140
23. Sertifikat TOAFL	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebagaimana tugas utamanya mengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi peserta didik baik pada jenjang anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, pendidikan menengah.¹

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. 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 menumbuhkan kebanggaan 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.

¹ UU. RI. No 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen

Standar kompetensi dan kompetensi dasar seni dan budaya SD/MI, kompetensi Keterampilan mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik. Mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan. Keterampilan tangan antara lain meliputi : Membuat cat pewarna/ zat warna dari bahan alam, membuat cat pewarna/ zat warna dari bahan buatan yang aman, membuat mainan/ benda yang digerakkan dengan angin, teknik konstruksi, karya kerajinan meronce, membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali, membuat karya kerajinan makrame, karya kerajinan anyaman dan benda mainan beroda.

Selama ini strategi yang dipakai dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kurang dikembangkan, sehingga muncul permasalahan yang terjadi untuk penyampaian materi selain monoton pelajarannya terkesan ala kadarnya bahkan cenderung membosankan tanpa ada makna yang diambil dari materi itu sendiri. Siswa kurang perhatian dan kurang bersemangat dalam mengikuti materi, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang asyik bermain pewarna, kertas ataupun tempat pensil, ada yang berbicara dengan temannya ada pula yang asyik dengan mainannya, bahkan mengganggu teman yang lain.

Kemungkinan yang terjadi adalah dengan kemampuan yang terbatas, guru kurang inovatif dan kreatif untuk menggunakan berbagai media atau strategi pembelajaran yang sangat perlu dikembangkan, akibatnya siswa kelas

IV MI Al Islam kurang optimal dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Daya serap materi pelajaran yang disajikan guru dipengaruhi oleh berbagai faktor. Selain faktor keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran, daya serap juga dipengaruhi oleh suasana belajar di kelas. Guru yang mengajar di kelas yang pasif akan sulit mengetahui apakah materi yang diajarkan dapat terserap dengan baik atau tidak oleh para siswanya.

Dari hasil pengamatan menunjukkan hasil dari materi Seni Budaya dan Keterampilan kurang memuaskan karena siswa hanya bisa menggambar bebas hal ini di nilai monoton karena bentuk lukisannya selalu sama yaitu menggambar 2 gunung dengan matahari di tengah-tengahnya. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata Seni Budaya dan Keterampilan masih dianggap cukup rendah yaitu masih dibawah KKM. Sedang KKM yang ditetapkan untuk bidang studi Seni Budaya dan Keterampilan di MI Al Islam Tempel 7.5.

Demikian masalah yang terjadi di kelas IV MI Al Islam Tempel di pertengahan semester kedua tahun ajaran 2012/2013. Pada awal tahun ajaran guru kelas merasa nyaman dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, namun dengan berjalannya waktu guru merasa siswa kurang antusias dan kurang mengikuti kegiatan Belajar Mengajar yang di adakan.

Disinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman materi Seni Budaya dan Keterampilan bagi siswa, guru harus trampil dalam memilih metode, startegi pembelajaran dan pemilihan media yang tepat untuk mendorong semangat

siswa dalam suatu pembelajaran, salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan multimedia kemungkinan akan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman Seni Budaya dan Keterampilan bagi kelas IV MI Al Islam Tempel.

Dari masalah-masalah yang dikemukakan diatas, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan Imajinasi dan Kreativitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan agar makna yang terkandung dalam suatu materi tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga dapat membangkitkan semangat bagi siswa untuk dapat mewujudkan suatu temuan atas kreatifitasnya.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran akan sangat membantu tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah dalam rangka menjawab kebutuhan tersebut. Dengan multimedia materi dapat disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi, tampilan teks yang interaktif, efek animasi (gambar bergerak), kombinasi warna yang menarik serta alat bantu suara (audio) yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Memfaatkan multimedia dan alat peraga dalam pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suasana belajar kreatif dan inovatif

tanpa mengurangi tujuan belajar yang sesungguhnya yaitu adanya perubahan tingkah laku, kreatifitas dan imajinasi siswa yang dapat diukur dan diamati.

Menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa tentulah hal yang ingin dicapai oleh guru dimanapun dan kapanpun juga. Dengan menarik perhatian siswa pada KBM yang guru ciptakan tentulah motivasi belajar siswa akan meningkat demikian pula pemahaman akan konsep materi pelajaran yang tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat pula

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul ” Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel”.

B. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan multimedia agar dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Apakah penggunaan multimedia dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui bagaimana penggunaan multimedia agar dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan .
- b. Mengetahui apakah penggunaan multimedia dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

2. Kegunaan Penelitian

2.1 Kegunaan secara Teoritis

Dengan memahami dan mencoba melaksanakan penelitian tindakan kelas, diharapkan kemampuan pendidik dalam proses pembelajaran makin meningkat kualitasnya dan sekaligus akan meningkatkan kualitas pendidikan serta profesi pendidik/tenaga kependidikan yang sekarang dirasakan menjadi hambatan utama. ²

2.2 Kegunaan secara Praktis

- a. Memberikan alternatif solusi pemecahan masalah dalam meningkatkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan .
- b. Mendorong guru untuk memanfaatkan multimedia dan perkembangan teknologi dalam menyampaikan pembelajaran.

² Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006 hal.108

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, terhadap tulisan yang menekankan peranan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan Kemampuan Imajinasi dan Kreativitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui media pembelajaran, penelitian yang terkait diantaranya sebagai berikut :

Hasil studi yang dilakukan oleh Santi Herrini dalam Penelitian berjudul “Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran SBK siswa kelas III SDN Oro-oro Dowo Kota Malang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek sikap, kerjasama, dan keefektifan pada siklus I masih rendah karena siswa masih cenderung bersikap pasif pada saat pembelajaran berlangsung dan pada siklus II meningkat naik karena siswa sudah dapat berperan aktif pada setiap kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa juga meningkat pada aspek kebersihan, kerapian, dan pewarnaan dalam menyelesaikan karya.³

Studi kedua dilakukan oleh Novi Rusma Noverta Gandhi, dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan multimedia melalui model pembelajaran CLIS untuk meningkatkan hasil belajar sains pada siswa kelas V SDN Pakisaji 02 Malang”, hasil penelitiannya bahwa pembelajaran dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar Sains khususnya materi `alat peredaran darah manusia` pada siswa kelas V SDN Pakisaji 02 Malang.

³ Santi Herrini, “Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran SBK siswa kelas III SDN Oro-oro Dowo Kota Malang”, Universitas Negeri Malang, 2012

Dari angket yang diberikan kepada siswa, siswa mengakui bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan multimedia, siswa selalu memperhatikan tayangan materi, dan lebih memahami materi `alat peredaran darah manusia.⁴

Studi ketiga dilakukan oleh Ihsan Rofiqi, dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Pemahaman Materi Bercerita Bahasa Indonesia Kelas VI MI Al Islam Tempel", hasil penelitiannya penggunaan multi media dalam materi bercerita dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman materi bercerita bahasa Indonesia yang telah dilakukan pada siswa kelas VI MI Al Islam Tempel. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang meningkat dari kesiapan siswa mengikuti KBM, memperhatikan materi, pemahaman terhadap materi, keaktifan, minat dan keseriusan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.⁵

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat melengkapi hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan dengan hasil penelitian lain yang ditemukan menyangkut isi materi pembelajaran cerita dengan tingkatan sekolah yang berbeda, lokasi yang berbeda, karakteristik siswa yang berbeda, tingkat kesulitan yang beragam, waktu penelitian, jumlah rasio siswa, peran guru sebagai peneliti, situasi kelas dan lingkungannya serta nilai hasil akhir

⁴ Novi Rusma Noverta Gandhi, "Pemanfaatan multimedia melalui model pembelajaran CLIS untuk meningkatkan hasil belajar sains pada siswa kelas V SDN Pakisaji 02 Malang" Universitas Negeri Malang, S1 Program Studi S1 PGSD, 2009

⁵ Ihsan Rofiqi, "Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Pemahaman Materi Bercerita Bahasa Indonesia Kelas VI MI Al Islam Tempel", UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, S1 Program Studi S1 PGMI, 2011

penelitian yang dilakukan masing-masing peneliti, tentunya itu akan berpengaruh terhadap keberhasilan masing-masing penelitian.

E. Landasan Teori

1. Pengertian Multimedia

Pengertian *multimedia* sering dikacaukan dengan pengertian *multi image*. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan *multi image* merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas.⁶

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut **Multi Media**. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.⁷

⁶ Cepi Riyana, Media Pembelajaran, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2012 hal.44

⁷ Azhar Arsyad. Media Pembelajaran, PT. Raja Graindo Persada Sadiman, Jakarta, 2006 hal.52

Kekuatan multimedia sebagai berikut.

1. Sebagai media alternatif guru atas terbatasnya kemampuannya dalam bercerita dan penyampaian materi
2. Pemanfaatan berbagai media dan teknologi bagi tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Siswa dapat lebih berkonsentrasi, termotivasi, dan menyenangkan, dengan demikian perhatian siswa akan lebih terkonsentrasi.
4. Suasana menjadi lebih rileks dan akan bersifat informal, tidak seperti biasanya guru mengajar.
5. Melatih dan membiasakan siswa berpendapat, berimajinasi, dan berusaha mewujudkan ide-ide/gagasan sesuai kreatifitasnya.
6. Membiasakan siswa untuk bersikap kritis dan tanggap terhadap setiap persoalan yang dihadapinya sehari-hari.

2. Pengertian Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek, perhatian dan minat sering dikacaukan pengertiannya dan dalam pelaksanaannya perhatian lebih menonjolkan fungsi pikir, sedangkan minat lebih menonjolkan fungsi rasa keduanya merupakan hubungan timbal balik, artinya sesuatu yang menarik perhatian akan menimbulkan minat, dan sesuatu yang sesuai dengan minatnya akan menarik perhatiannya.⁸

⁸ Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, Yogyakarta, Andi Offset, 1997 hal.56

Dari pengertian diatas memberikan pengertian bahwa minat menyebabkan perhatian. Hal ini menegaskan bahwa apa yang menarik minat menyebabkan pula perhatian dan apa yang menyebabkan perhatian kita akan tertarik.

3. Pengertian pemahaman

Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu di ketahui dan di ingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau member uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.⁹

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.¹⁰ Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep.

⁹ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2009 hal.50

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia , <http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=pemahaman=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, 09 Maret 2013

Pembelajaran yang telah dilaksanakan lebih mengaktifkan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. *Interaksi* antara guru dengan siswa lebih akrab sehingga guru lebih mengenal anak didiknya dengan baik.

4. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.¹¹ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

¹¹ Cipi Riyana, Media Pembelajaran, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012. Hal.9

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai, adalah contoh-contohnya.¹²

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan mengenai pengertian media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan pula media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan pendidik/guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media menurut Levie & Lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran diantaranya :

¹² Sadiman, Arif S., dkk. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹³

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide; over head projektor (OHP), in focus* dan sejenisnya
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

¹³ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (PT. Raja Graindo Persada Sadiman, Jakarta, 2006) hal.17

5. Pengertian berimajinasi

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang ¹⁴

Dalam kenyataannya, imajinasi adalah sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, dengar, dan rasakan. Dengan imajinasi, manusia mengembangkan sesuatu dari kesederhanaan menjadi lebih bernilai dalam pikiran. Ia dapat mengembangkan sesuatu dari Ciptaan Tuhan dalam pikirannya. Dengan tujuan untuk mengembangkan suatu hal yang lebih bernilai dalam bentuk benda, atau sekedar pikiran yang terlintas dalam benak.

Imajinasi terbagi menjadi dua, yaitu imajinasi verbal dan imajinasi visual. Imajinasi verbal adalah imajinasi yang terbentuk oleh kata-kata dalam pikiran manusia dan diproses di dalam otak kiri. Sedangkan imajinasi visual adalah imajinasi yang berbentuk gambar-gambar dalam mata pikiran manusia dan diproses oleh otak kanan. Orang dewasa yang telah mengetahui banyak kosa kata cenderung lebih menggunakan kata-kata dalam berimajinasi, sehingga banyak orang dewasa yang justru mengalami ketumpulan dalam berimajinasi dengan gambar. Namun tak sedikit pula yang imajinasi visualnya tetap tajam dan berkembang baik. Sedangkan pada anak-anak yang belum banyak mengenal kosa kata akan

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=imajinasi&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, 09 Maret 2013

memvisualisasikan apa yang ia lihat dan pikirkan dalam bentuk gambar dalam pikiran mereka. “Anak-anak adalah makhluk yang terbiasa berpikir dengan menggunakan imaji. Mereka melakukan hal tersebut jauh sebelum mereka memiliki kemampuan bahasa”.¹⁵

Beberapa ciri anak-anak yang memiliki imajinasi lebih antara lain:

- a. Memiliki ide-ide dengan cara yang berbeda untuk melakukan kegiatan dan mempunyai semangat untuk mewujudkan idenya.
- b. Suka mengkombinasikan dan tukar menukar pola belajar dengan cara-cara baru
- c. Suka mengarang atau mengkhayalkan sebuah cerita
- d. Perhatian dan menyukai bentuk-bentuk dan karya seni

6. Pengertian Kreatifitas

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada. Jadi *kreativitas belajar* dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.¹⁶

¹⁵ I. Robertson, *Misteri Pikiran Manusia*. Yogyakarta, Gara Ilmu, 2009 hal.20

¹⁶ <http://www.sarjanaku.com/2011/07/kreativitas-belajar.html> , 2011

Berikut ini beberapa ciri anak-anak yang memiliki imajinasi lebih :

- a. Senang mencoba sesuatu yang baru dan berusaha mewujudkan gagasannya.
- b. Naluri penjelajah besar, penuh rasa ingin tahu dan berani mengambil resiko.
- c. Terus bertanya, bersikap kritis terhadap jawaban yang kurang memuaskan.
- d. Senang berimajinasi, sering memberi jawaban dengan cara yang berbeda terhadap suatu pertanyaan.
- e. Peka terhadap apa yang dilihat dan dialaminya dan terbuka terhadap masukan dari orang lain.

Dengan menerapkan multimedia dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan akan sangat membantu pengembangan potensi siswa secara maksimal. Terlebih lagi bahwa bahan pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat dipadu atau dikaitkan dengan mata pelajaran lain, apalagi di kelas rendah menggunakan pembelajaran tematik.

Jika guru dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi kelas dalam proses pembelajaran bukan tidak mungkin kelas akan semakin hidup dan dinamis apalagi untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Dalam kerangka berpikir tersebut di atas tersimpul bahwa situasi kelas yang pasif disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pemanfaatan multimedia yang tersedia. Untuk itu keterampilan menggunakan multimedia perlu dikembangkan agar siswa menjadi

perhatian dan memahami mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang pada akhirnya siswa berani mengungkapkan gagasan dan perasaannya sehingga suasana kelas akan terasa menjadi lebih aktif. Dari situlah penulis beranggapan bahwa dengan menggunakan multimedia, pembelajaran akan menarik dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan imajinasi dan kreatifitas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Dengan demikian penerapan multimedia dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas IV diharapkan dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa terhadap Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan dan landasan teori diatas maka hipotesis tindakan sebagai berikut :

- a. Berkembangnya kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, setelah di terapkan metode pembelajaran dengan Multimedia.
- b. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan Imajinasi dan kreativitas siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian tentang Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan

Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel, merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom action Research* (CAR).

Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom action Research* (CAR). Menurut Suharsini Arikunto yaitu penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas mengajar berdasarkan asumsi atau teori pendidikan. Dikarenakan ada tiga yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat dijelaskan.

- a. Penelitian -menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan -menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas –dalam hal ini tidak terikat pada ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.¹⁷

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata ini dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu

¹⁷ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006

pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.

Jadi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tindakan yang dilakukan guru di dalam kelas untuk meningkatkan kinerja guru dan hasil belajar siswa dengan langkah – langkah terdiri dari 4 tahap yaitu : merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan merefleksi.¹⁸

Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dan orang – orang dan perilaku yang dapat diamati.

2. Subyek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada Guru dan siswa kelas IV MI Al Islam Tempel. Jl. Magelang KM. 17 Ngosid Margorejo Tempel Sleman Yogyakarta, merupakan penelitian kolaborasi antara guru kelas IV, guru mata pelajaran yang lain dengan peneliti.

3. Setting Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini meliputi pengumpulan data, validasi, interpretasi, dan aksi atau tindakan. Langkah – langkah dan urutan kegiatan yang akan dilakukan antara lain meliputi penyampaian materi pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dan alat evaluasi, menyiapkan kondisi sesuai di dalam kelas, pelaksanaan tindakan, pengevaluasian kemampuan dasar atau kompetensi siswa, mencatat

¹⁸ <http://www.bakharuddin.net/2012/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk-tujuan.html>, 10 Maret 2012

kelebihan dan kekurangan siswa melalui pengamatan, melakukan diskusi permasalahan yang di temukan dengan teman.

4. Tempat dan Waktu

Penelitian ini mengambil lokasi di MI Al Islam Tempel. Pemilihan lokasi tersebut karena perhatian dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu bulan Maret 2013.

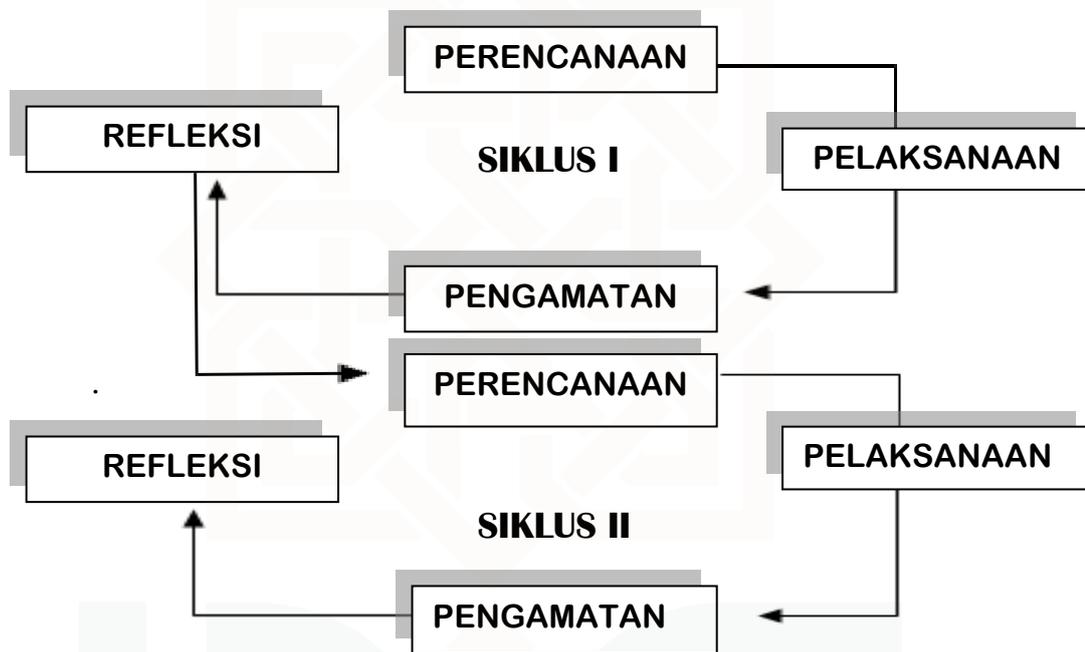
5. Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) di laksanakan dalam 4 tahap yaitu : merencanakan, melakukan tindakan, pengamatan, dan merefleksi.

Perencanaan merupakan rencana penelitian tindakan yang terstruktur dan terencana namun tidak menutup kemungkinan untuk mengalami perubahan. Tindakan yang dimaksud adalah segala tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktek yang cermat dan bijaksana. Tindakan yang telah disusun sesuai dengan permasalahan. Observasi (pengamatan) pada tindakan ini berfungsi untuk mendokumentasikan hal – hal yang terjadi selama tindakan dan pengaruh tindakan terkait. Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan hasil observasi.

Setelah melakukan tindakan refleksi yang mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan proses dan hasil tindakan yang dilakukan, biasanya muncul permasalahan atau pemikiran yang perlu

mendapat perhatian, sehingga pada tahap selanjutnya perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan ulang, serta diikuti refleksi ulang. Tahap – tahap kegiatan ini terus berulang sampai suatu permasalahan dianggap selesai. Adapun desain (model) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggrat sebagai berikut :



Rencana penelitian ini dapat digambarkan terdiri dari empat komponen atau tahap yaitu :

a. Perencanaan (*Planning*)

Rencana penelitian tindakan merupakan tindakan yang terstruktur dan terencana, namun tidak menutup kemungkinan untuk mengalami perubahan sesuai situasi dan keadaan yang tepat.

b. Tindakan (*Action*)

Maksud tindakan adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktek yang cermat dengan bijaksana. Tindakan yang dilakukan berdasarkan pada pelaksanaan yang telah disusun dengan permasalahan.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran. Yang diamati adalah proses pembelajaran itu sendiri untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penerapan tindakan tersebut. Observasi ini merekam semua kegiatan dan fakta yang terjadi selama pembelajaran kemudian peneliti mencatat dalam lembar observasi maupun catatan harian.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan hasil observasi.

Refleksi dilakukan guna memperoleh gambaran tentang hasil tindakan di kelas. Hasil proses siswa dianalisis. Dari hasil analisis, dimungkinkan diadakan perbaikan ataupun pengembangan lebih lanjut, dari analisis juga didapatkan kendala dan kekurangan dari setiap tindakan yang dilakukan sehingga dapat diupayakan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus (putaran) berkelanjutan dan berulang. Siklus inilah yang

sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas, yaitu bahwa penelitian tindakan kelas harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan satu kali tindakan saja. Putaran atau siklus tersebut berulang terus sampai suatu masalah yang dihadapi terpecahkan.

6. Rencana Tindakan

Penelitian ini terdiri atas dua siklus, yaitu :

Siklus I

1) Perencanaan

Peneliti dan guru menyiapkan alat – alat yang akan digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu alat tulis, buku gambar, laptop/komputer, Casette CD cerita, LCD.

2) Peneliti bertindak sebagai observer terhadap Seni Budaya dan Keterampilan yang memberi penjelasan mengenai materi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

3) Tindakan

- a) Guru menjelaskan materi dengan menggunakan multimedia
- b) Siswa menyimak materi yang di sampaikan menggunakan multimedia
- c) Guru menganalisa kemampuan siswa memahami materi.

4) Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran yang

menerapkan penggunaan media multimedia untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi, yaitu dengan memperhatikan aktifitas kegiatan siswa dalam pembelajaran.

5) Refleksi

- a) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan mengumpulkan hasil observasi dan nilai pengamatan.
- b) Berdasarkan hasil analisis maka penulis dapat menentukan langkah selanjutnya untuk mengatasi dan mengembangkan berbagai hal yang dihadapi melalui tindakan siklus kedua.

Siklus II

1) Perencanaan

- a. Peneliti dan guru menyiapkan alat – alat yang akan digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu alat tulis, kertas gambar, laptop/komputer, Casette CD cerita, LCD.
- b. Peneliti sekaligus bertindak sebagai guru kelas memberi penjelasan mengenai materi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

2). Tindakan

- a. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang telah disiapkan.
- b. Siswa memahami materi dengan menggunakan media yang tersedia.
- c. Guru menganalisa kemampuan siswa memahami isi materi.

3). Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran dalam menerapkan penggunaan multimedia untuk meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa terhadap materi mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu dengan memperhatikan aktifitas kegiatan siswa dalam pembelajaran.

4) Refleksi

- a. Peneliti mencatat dan melakukan analisa terhadap hasil pengamatan untuk mengetahui hal –hal apa saja yang perlu di perbaiki dan di kembangkan.
- b. Berdasarkan hasil analisis maka peneliti dapat menentukan apakah perlu dilakukan tindakan lagi atau tidak karena angka peningkatan siswa dalam perhatian dan pemahaman materi sudah baik.

7. Instrumen Penelitian

- a) Lembar observasi yang meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan multimedia.
- b) Lembar soal pre test dan post test untuk mengetahui hasil kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan dengan menerapkan multimedia dalam pembelajaran di kelas.
- c) Catatan harian untuk merekam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- d) Dokumen

8. Tehnik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Metode ini merupakan cara untuk memperdalam data yang diperoleh melalui pengamatan dengan menggunakan metode interview bebas terpimpin di dalam proses interaksinya yaitu sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan, namun dalam pelaksanaannya oleh peneliti dilakukan secara bebas.

Dalam hal ini yang menjadi informan atau interview diantaranya adalah Kepala MI Al Islam Tempel dan guru Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV dan guru lain sebagai kolaborasi peneliti. Data yang di himpun meliputi gambaran umum MI Al Islam Tempel serta strategi pembelajarannya.

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu alat pengumpulan data dalam penelitian ilmiah yang biasanya diartikan sebagai pengamatan dengan sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki.¹⁹

Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti yang terjadi dalam kenyataan. Penulis mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses belajar

¹⁹ Sutrisno Hadi , *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1985

mengajar yang sedang berlangsung di kelas, mengamati guru yang sedang mengajar, materi, metode, strategi yang digunakan dalam pembelajaran serta mengamati lokasi penelitian dan lingkungan untuk memperoleh data tentang gambaran umum lokasi.

c. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya. Data yang diambil berupa dokumentasi, arsip – arsip yang merupakan data sekunder yang sewaktu – waktu diubah sesuai dengan situasi dan kondisi yang sekarang terjadi.²⁰

Metode ini digunakan untuk menghimpun data yang berkaitan dengan gambaran umum MI Al Islam Tempel mengenai sejarah berdirinya, letak geografis, keadaan guru, keadaan siswa, kurikulum bahasa Indonesia serta kondisi fasilitas atau sarana dan prasarana yang dimiliki oleh madrasah.

d. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum implementasi tindakan maupun sesudah implementasi tindakan, berupa pre test dan post test.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Bina Aksara, 1989, Hal.18

9. Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik, yaitu metode analisis data non statistik, mendeskripsikan data melalui kata – kata yang akan digunakan secara sistematis untuk mendeskripsikan segala hal yang terkait dengan rumusan masalah, selanjutnya data yang terkumpul di proses dan disusun dengan memberikan penjelasan atas data yang terkumpul berdasarkan realitas dan membentuk sebuah kesimpulan. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode atau pola pikir induktif yaitu pembahasan yang berangkat dari peristiwa atau keadaan khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum.²¹

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Merupakan bab pembukaan yang berisi tentang latar belakang munculnya masalah sehingga perlu diadakan tindakan, rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, tujuan dan kegunaan penelitian, hipotesis tindakan, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

²¹ Sutrisno Hadi., *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1985

Bab II GAMBARAN UMUM MI AL ISLAM TEMPEL

Berisikan tentang gambaran umum lokasi penelitian yaitu MI Al Islam Tempel, yang meliputi letak geografis, sejarah singkat berdirinya madrasah, visi dan misi madrasah, keadaan guru, karyawan serta siswa dan keadaan sarana prasarana.

BAB III HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Dalam babak ini diuraikan tentang pelaksanaan dan hasil penelitian tindakan kelas terhadap obyek penelitian tersebut di atas yang disusun secara sistematis sebagai berikut : Konsep dan rancangan pembelajaran dengan menggunakan multi media, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multi media dan hasil belajar siswa menggunakan multi media.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tetntang kesimpulan terhadap pelaksanaan dan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan saran bagi pihak-pihak terkait serta kata-kata penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan secara keseluruhan tentang penggunaan multimedia pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasi dalam pelajaran SBK yang telah dilakukan pada siswa kelas IV MI Al Islam Tempel. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang meningkat dari kesiapan siswa mengikuti KBM, memperhatikan materi, pemahaman terhadap materi, keaktifan, minat dan keseriusan siswa dalam merancang benda konstruksi dengan motif hias nusantara. Seiring peningkatan hasil belajar, Imajinasi dan Kreatifitas siswa yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

Terlihat pada pra siklus dari sebanyak 36 siswa, yang mendapat nilai ≥ 75 ada 26 siswa, sedangkan yang mendapat nilai ≤ 75 ada 10 siswa, ketuntasan belajar 27 %. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang semula 27% menjadi 47 %. Dengan nilai ≥ 75 ada 17 siswa, sedang yang mendapat ≤ 75 ada 19 siswa. Pada siklus II siswa mendapat nilai lebih dari 75 ada 30 siswa (83 %). Ketuntasan belajar mencapai 83 % dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu minimal 75 %.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa tidak hanya memperhatikan dan memahami mata pelajaran tertentu namun untuk semua mata pelajaran agar memperoleh hasil yang terbaik
 - b. Dengan menggunakan multimedia diharapkan membawa dampak positif bagi siswa terhadap peningkatan perhatian, pemahaman, aktifitas, kreatifitas, imajinasi dan motivasi belajar siswa untuk mewujudkan apa yang diharapkannya.
 - c. Memperkenalkan teknologi sejak usia dini sesuai perkembangan siswa
 - d. Siswa membutuhkan banyak contoh bentuk nyata seperti gambar, video ataupun alat peraga untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya jadi dengan memanfaatkan sarana multimedia akan banyak sumber materi yang didapatkannya.
2. Bagi Guru
 - d. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan multi media adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengatasi keterbatasan kemampuan guru dalam mata pelajaran SBK.

- e. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan multi media guru lebih mudah dan luas dalam memberikan contoh-contoh karya seni dalam bentuk, foto (gambar), video dan suara (audio) dan tinggal memberi acuan dan motivasi bagi siswa. Selanjutnya siswa beraktifitas sendiri baik secara individu maupun kelompok.
- f. Dengan menggunakan multimedia menuntut guru agar dapat menguasai informasi dan teknologi supaya dapat memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia.

5. Saran Keilmuan

- a. Strategi pembelajaran ini dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran yang lain
- b. Penelitian ini masih harus terus dikaji, dievaluasi dan dikembangkan terus menerus sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- c. Penelitian ini dapat memberikan ide bagi penelitian yang lain sehingga ditemukannya solusi untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan.
- d. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat melengkapi hasil penelitian-penelitian sebelumnya

C. Kata Penutup

Syukur Alhamdulillahirobil'alamin, peneliti senantiasa haturkan kepada Allah SWT karena penelitian dan penulisan laporan ini telah dapat diselesaikan. Harapannya semoga penelitian ini bisa berguna bagi guru, sekolah atau bagi siapapun sebagai bagian kecil dari usaha peneliti untuk turut serta meningkatkan kemampuan guru menemukan untuk ide-ide atau alternatif strategi pembelajaran guna memajukan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Muhammad Zainal, <http://www.masbied.com/2011/09/02/definisi-pemahaman-menurut-para-ahli/>
- Arrasuli, Alfian,
<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120405163540AAqwb0J>, 2001
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Bina Aksara, 1989
- Arikunto, Suharsimi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Cet.IX; Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, PT. Raja Graindo Persada Sadiman, Jakarta, 2006.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, PT. Raja Graindo Persada, Jakarta, 2013.
- Gandhi, Novi Rusma Noverta, *Pemanfaatan multimedia melalui model pembelajaran CLIS untuk meningkatkan hasil belajar sains pada siswa kelas V SDN Pakisaji 02 Malang* Universitas Negeri Malang, S1 Program Studi S1 PGSD, 2009
- Hasibuan, Jose,
http://grafindo.co.id/grafindo/index.php?option=com_content&view=article&id=141:peranan-multimedia-dan-alat-peraga-dalam-pembelajaran&catid=45:artikel-pendidikan, 2012
- Herrini, Santi, *Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran SBK siswa kelas III SDN Oro-oro Dowo Kota Malang*, Universitas Negeri Malang, 2012
- <http://www.sarjanaku.com/2011/07/kreativitas-belajar.html> , 2011
- <http://www.bakharuddin.net/2012/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk-tujuan.html>, 10 Maret 2012

- Kamus Besar Bahasa Indonesia ,
<http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=imajinasi&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, 09 Maret 2013
- Riyana, Cipi, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2012
- Robertson, I, *Misteri Pikiran Manusia*. Yogyakarta, Gara Ilmu, 2009
- Rofiqi, Ihsan, *Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Pemahaman Materi Bercerita Bahasa Indonesia Kelas VI MI Al Islam Tempel*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, S1 Program Studi S1 PGMI, 2011
- Sadiman, Arif S. Dkk, *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Septi Purnama, Diana,
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Diana%20Septi%20Purnama,%20M.Pd./%286%29%20Perhatian.pdf>
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2009
- Sutrisno, Hadi, *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1985
- UU. RI. No 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
- Walgito,Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta, Andi Offset,1997

Lampiran I Bukti Seminar Proposal



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : S U M A R N O
NIM : 09481029
Jurusan : PGMI
Tahun Akademik : 2012/2013
Judul Skripsi : Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel

Telah mengikuti Seminar Proposal Skripsi tanggal : 17 Maret 2013

Selanjutnya, Kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 17 Maret 2013

Moderator

Dr. Imam Machali, M.Pd.
NIP. 19791011 200912 1 005

Lampiran II Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto Yogyakarta, Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada Hari/Tanggal : Ahad, 17 Maret 2017
Waktu : 09.00-Selesai
Materi : Seminar Proposal Skripsi

NO.	PELAKSANA		TANDA TANGAN
1.	Pembimbing	Dr. Imam Machali, M.Pd.	

Mahasiswa Pembuat Proposal Skripsi

Nama Mahasiswa : Sumarno
Nomor Induk : 09481029
Program : Dual Mode System
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Akademik : 2012/2013
Judul Skripsi : Penggunaan Multimedia untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel

Tanda Tangan

Pembahas

NO.	NIM	NAMA	TANDA TANGAN
1.	09481002	Istikomah	1.
2.	09481012	Sukanto	2.
3.	09481024	Xuni Iwanti	3.
4.	09481028	Ricki M. Liliw	4.
5.	09481002	Sri Sutanti	5.
6.	09481005	Sri Haryati	6.

Yogyakarta, 17 Maret 2013

Moderator

Dr. Imam Machali, M.Pd.
NIP. 19791011 200912 1 005

Lampiran II Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH PILIHAN UMAT
MIS AL-ISLAM TEMPEL

Alamat : Jl. Magelang Km. 17 Ngosit Margorejo Tempel SLEMAN
Telp. (0274) 4362899 Website : <http://mialislam.blogspot.com>

SURAT KETERANGAN

Nomor : / MI.AI/Tpl/IV/2013

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muslihhuddin, S.Ag
NIP. : 19570301 198203 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : MIS Al Islam Tempel Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Sumarno
NIM : 09481029
Program Studi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul ***"Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel"***.

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 Minggu yaitu mulai tanggal 15 April 2013 sampai dengan 27 April 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Tempel, 29 April 2013
Kepala MIS Al Islam Tempel

Muslihhuddin, S.Ag
NIP.19570301 198203 1 003

Lampiran III Surat Pernyataan Observer

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum wr.wb.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ipang Purnamasari, S.Pd.I
NIP : -
Jabatan : Guru Kelas IV

Telah menjadi kolaborator pada penelitian Saudara Sumarno, Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 15 April 2013 sampai dengan 27 April 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Islam, Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman dengan judul ***“Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel”***

Demikian surat pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Tempel, 29 April 2013



Ipang Purnamasari, S.Pd.I

Lampiran IV Kartu Bimbingan Skripsi



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-06/RO

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : S U M A R N O
NIM : 09481029
Pembimbing : Dr. Imam Machali, M.Pd
Judul Skripsi : Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi dan Kreatifitas dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI Al Islam Tempel
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	09 Maret 2013	I	Konsultasi revisi judul	
2	17 Maret 2013	II	Konsultasi Bab I dan Bab II	
3	07 April 2013	III	Revisi Bab I dan Bab II	
4	04 Mei 2013	IV	Konsultasi Bab III dan Bab IV	
5	17 Mei 2013	V	Revisi Bab III dan Bab IV	
6	23 Mei 2013	VI	Acc Skripsi	

Yogyakarta, 23 Mei 2013
Pembimbing

Dr. Imam Machali, M.Pd.
NIP. 19791011 200912 1 005

Lampiran V

Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan guna memperoleh data yang dilakukan Kepala Sekolah, guru kelas dan siswa:

A. Guru SBK kelas IV

1. Bagaimana pendapat saudara tentang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan Multimedia?
2. Apa kekurangan dari proses pembelajaran pada pelaksanaan dengan menggunakan Multimedia?
3. Bagaimana perkembangan kreatifitas dan imajinasi siswa pada saat pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia?
4. Bagaimana pendapat saudara tentang hasil akhir dari semua proses penelitian yang telah kita lakukan?
5. Harapannya setelah adanya penelitian tindakan kelas ini apakah saudara punya keinginan untuk mengembangkannya?

B. Siswa kelas VI

1. Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan Multimedia?
2. Apa yang menarik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan Multimedia?

3. Apakah dengan multimedia perhatian kalian bertambah terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan?
4. Apakah dengan multimedia mampu kreatifitas dan imajinasi kalian terhadap pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?
5. Apakah kalian punya saran atau masukan untuk penggunaan multimedia dalam pelajaran SBK ini ?



Lampiran VI

CATATAN LAPANGAN KE-1

Metode Pengumpulan Data : Observasi Kelas Pra Tindakan

Hari/Tanggal : Senin, 15 April 2013
Waktu : 08.10 – 09.20 WIB
Tempat : Ruang Kelas IV MIS Al Islam Tempel
Objek Penelitian : Guru dan Siswa Kelas IV MIS Al Islam Tempel

Deskripsi data :

Kegiatan observasi ini adalah kegiatan observasi yang pertama kali dilaksanakan untuk tujuan mengetahui sejauhmana strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran serta kondisi kelas saat pelajaran SBK berlangsung di kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, Guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk menggambar bebas. Guru hanya mengawasi sambil sekali-kali menegur siswa yang tidak mengerjakan tugas menggambar. Saat guru diminta memberikan contoh menggambar dan mewarnai guru kelihatan tidak menguasai teknik menggambar yang baik dan menarik, sikapnya kelihatan kurang percaya diri, terlihat sering menghapus gambar yang telah dibuatnya. Selama satu jam pertama pembelajaran siswa terlihat kurang serius, mereka sibuk dengan dunianya sendiri, berjalan-jalan dengan alasan

pinjam pewarna, bicara dengan temannya, ataupun mengganggu temanya yang baru asyik mewarnai.

Interpretasi :

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di MI Al Islam Tempel masih monoton tanpa menggunakan media yang bisa mengatasi kekurangan atau kemampuan guru, sehingga siswa terlihat kurang perhatian yang mengakibatkan siswa kurang paham terhadap materi yang disampaikan guru, mereka lebih aktif bermain sendiri dan tidak serius mengikuti pelajaran.

Lampiran VII

CATATAN LAPANGAN KE-2

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Kelas Pra Tindakan

Hari/Tanggal : Senin, 15 April 2013
Tempat : Ruang Guru
Situasi : Berlangsungnya Istirahat
Informan : Ibu Ipang Purnamasari, S.Pd.I
Pukul : 11.45 WIB.

Deskripsi data :

Wawancara ini dilaksanakan ketika setelah selesai semua kegiatan pembelajaran agar tidak mengganggu tugas guru. Wawancara ini bertujuan untuk mencari data mengenai tanggapan kolaborator terhadap pembelajaran yang telah dilakukan selama ini.

Peneliti : "Permisi, maaf bu kalau mengganggu waktu istirahatnya."
Ibu Guru : "Silahkan kalau ada yang bisa saya bantu".
Peneliti : "Menurut anda, perhatian siswa pada materi Seni Budaya dan Keterampilan itu bagaimana?....."
Ibu Guru : "Ya itu pak sebenarnya anak-anak sangat senang dengan pelajaran SBK, lha tapi saya kurang menguasai seni apalagi keterampilan!"
Peneliti : "Lho memang alasannya apa bu kalau boleh tahu..?"
Ibu Guru : "Saya kan sebenarnya guru PKn namun karena keterbatasan guru maka saya terpaksa harus mengampu pelajaran SBK, jadi ya saya hanya berusaha sebisanya saja misalnya nggambar bebas atau nggambar pemandangan yang penting anak2 senang"
Peneliti : "Oo... gitu ibu, semoga dengan penelitian kita nanti dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa kita njih bu."
Ibu Guru : "Njih pak, bagus, bagus! Saya dukung"

Interpretasi :

Hampir semua guru menginginkan yang terbaik untuk siswanya, namun tidak semua guru mampu atau menguasai mata pelajaran SBK, ini bisa disikapi dengan memanfaatkan media yang ada agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal karena dengan media bisa mengatasi kekurangan atau kemampuan guru.

Lampiran VIII

CATATAN LAPANGAN KE-3

Metode Pengumpulan Data : Observasi Kelas Siklus I

Hari/Tanggal : Rabu, 16 April 2013
Waktu : 12.25 – 14.00 WIB
Tempat : Ruang Kelas IVMI Al Islam Tempel
Objek Penelitian : Guru dan Siswa Kelas IV

Deskripsi data :

Observasi ini adalah kegiatan observasi yang kedua yang dilakukan peneliti, observasi ini bertujuan untuk melihat keterlaksanaan dari siklus I. Dari proses awal kegiatan pembelajaran hingga kegiatan akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa siklus I belum terlaksana dengan maksimal. Ada beberapa hal yang belum tercapai dengan maksimal, diantaranya siswa belum begitu serius mengikuti proses pembelajaran, diskusi belum sesuai harapan guru, pembagian tugas kelompok belum merata dan masih kurang kompak, perhatian siswa sebagian terpecah dengan tertuju pada alat multimedia yang siswa anggap barang baru bagi mereka, waktu yang agak siang apalagi sehabis istirahat ke dua menjelang pulang. Dan beberapa siswa dari hasil evaluasi keseluruhan belum berhasil mencapai ketuntasan perseorangan (individu) yaitu baru mencapai 47% dari jumlah siswa

36 anak atau masih sangat minim dari target melebihi KKM yang ditetapkan peneliti dan kolaborator yaitu 75. Nilai terendah masih 69 sedang nilai tertinggi 79. Rata-rata kelas baru 74, dari nilai ideal untuk materi SBK yang diinginkan guru 80.

Selain pengaruh dari perhatian dan pemahaman siswa yang masih dianggap kurang, juga terdapat beberapa kekurangan-kekurangan dari pihak guru, yang dalam hal ini adalah peneliti sendiri, diantaranya : peneliti kurang bisa mengarahkan siswa dalam berdiskusi dan presentasi, pembagian waktu yang kurang tepat, persiapan dan pengkondisian kelas yang memerlukan waktu yang cukup banyak, apersepsi terlalu lama sehingga waktu yang digunakan untuk pembelajaran SBK kurang maksimal

Interpretasi :

Pada pelaksanaan kegiatan siklus I belum berjalan maksimal dan hasil belajar sebagian siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal atau KKM sebesar 75 yang telah ditetapkan peneliti dan kolaborator. Jadi masih ada perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus II baik dari rencana pembelajaran (RPP) maupun dari pihak guru untuk dapat mempersiapkan segala sesuatunya lebih baik dan mampu mengoptimalkan waktu sehingga semua kegiatan dapat terlaksana dengan maksimal.

Lampiran IX

CATATAN LAPANGAN KE-4

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Dengan Siswa

Hari/Tanggal : Selasa, 23 April 2013
Tempat : Ruang Kelas IV
Situasi : Waktu Istirahat
Informan : Risma Suryaning Tyas
Pukul : 11.45 WIB.

Deskripsi data :

Informan adalah siswa kelas IV MI Al Islam Tempel , wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana pembelajaran SBK dengan menggunakan multimedia, terkait dengan hasil belajar siswa dan perasaan mereka tentang penerapan strategi/metode tersebut. Seperti wawancara yang peneliti catat dibawah ini :

Peneliti : “Bagaimana menurutmu kamu mbak Risma pembelajaran bercerita dengan menggunakan multimedia ?”

Risma : “Bagus pak! Jadi asyik dan lebih menarik”.

Peneliti : “Apakah kreatifitas dan Imajinasi kamu terhadaap pelajaran SBK tadi ada peningkatan ?”

Risma : “Oh ada pak, biasanya kalau dah siang begini mudah capek, sangat sulit untuk cari ide-ide kreatif, tapi dengan multimedia jadi tambah menarik, karena banyak contoh gambar dan kerajinan tangan yang belum pernah saya lihat”.

Peneliti : “Dengan multimedia apa bisa menambah perkembangan kreatifitas kalian dari materi yang bapak sampaikan?”

Risma : “Iya pak, saya bertambah banyak pengetahuan dan ide-ide baru.”

Interpretasi :

Ternyata siswa mulai tertarik untuk mengikuti pelajaran SBK dengan menggunakan multimedia Mereka terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam saat pelajaran berlangsung, terutama ketika melaksanakan tugas dalam membuat rancangan benda konstruksi dengan motif hias nusantara

Dengan demikian siswa menjadi tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran. Siswa terlihat senang dan bersemangat dalam mengerjakan tugas dan presentasi meskipun belum maksimal. Melalui kegiatan tersebut, siswa secara tidak langsung dapat memahami materi pelajaran.

Lampiran X

CATATAN LAPANGAN KE-5

Metode Pengumpulan Data : Observasi Kelas Siklus II

Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2013
Waktu : 09.35 – 11.00 WIB
Tempat : Ruang Kelas IV MI Al Islam
Objek Penelitian : Guru dan Siswa Kelas VI MI Al Islam Tempel

Deskripsi data :

Kegiatan observasi pada siklus II ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan siklus II. Beberapa hal yang dikaji diantaranya mengenai perkembangan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa terhadap materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan berkaitan juga dengan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa siklus II ini berjalan cukup baik. Kondisi kelas bisa dikatakan sangat kondusif, siswa terlihat lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak lagi bercanda sendiri, ngobrol, bermain dan lain sebagainya. Siswa juga terlihat antusias dan/atau bersemangat sekali ketika diminta oleh guru untuk praktek membuat contoh benda konstruksi dengan motif hias nusantara dan mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Guru telah mampu menguasai kelas dengan baik, pembagian waktupun telah dilakukan dengan baik,

sehingga semua kegiatan dalam pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perencanaan (RPP). Disamping itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan mencapai ketuntasan 83%. Siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang di tentukan peneliti yaitu yaitu 75%.

Interpretasi :

Situasi pembelajaran telah kondusif dibandingkan siklus-siklus sebelumnya dan keaktifan serta kreatifitas siswa pun meningkat cukup signifikan. Selain itu siswa juga antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari pihak guru juga telah terbiasa dengan metode resitasi sehingga bisa menerapkannya dengan baik.

Lampiran XI

CATATAN LAPANGAN KE-6

Metode Pengumpulan Data :Wawancara Kelas Setelah Tindakan

Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2013
Tempat : Ruang Guru
Situasi : Berlangsungnya Istirahat
Informan : Ibu Ipang Purnamasari S.Pd.I
Pukul : 11.45 WIB.

Deskripsi data :

Wawancara ini dilaksanakan ketika setelah selesai pembelajaran bahasa Indonesia siklus II. Wawancara ini bertujuan untuk mencari data mengenai tanggapan kolaborator terhadap pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada saat pelaksanaan tindakan siklus II.

Peneliti :“ Bagaimana tanggapan ibu dari tindakan penelitian ini?”

Kolaborator :“Alhamdulillah ini pengalaman pribadi maupun pengalaman saya sebagai guru kelas IV sangat bermanfaat karena selama ini saya kesulitan memberikan materi SBK , ternyata dengan strategi dan penggunaan multi media mampu memberikan motivasi tersendiri bagi siswa maupun guru, karena ini adalah hal pertama yang dilakukan guru untuk memberikan alternatif mengatasi problem siswa maupun problem guru dalam keterbatasannya khususnya pelajaran SBK. Dan yang jelas saya berterimakasih atas pengalaman yang berharga ini dan dengan adanya penelitian ini

mampu mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa.

Interpretasi:

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa dan proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Semua berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, perencanaan perbaikan juga berjalan dengan baik. Sehingga kolaborator merasakan manfaat dari strategi menggunakan multimedia.

Lampiran XII

Daftar Kelompok Diskusi Siklus I

No	Nama Kelompok	Anggota Kelompok
1	Kelompok 1	Anugrah Muhammad Ridha Fadhilah Umar Bakrie Syahrul Uzaman Angga Aditya Muzami Fika Fajar Kurniawan Muhammad Ahsin Fuadi
2	Kelompok 2	Muhammad Mastur Fauzi Alan Islakhul Umam Fhara Velinda Choirunnisa Fitrian Abdul Latief Husain Mustofa Mita Purnamasari
3	Kelompok 3	Mufida Rahma Muhammad Agung Taufik Muhammad Basir Muhammad Ghiyatsul. M Muhammad Iqbalus Syafi'i Muhammad Sabiq Hisan
4	Kelompok 4	Muna Karimah Mutawadin Asyahuri Olivia Rahmawati Prayoga Gilar Saputra Risma Nur Anisa Risma Suryaning Tyas
5	Kelompok 5	Sa'dan Ulwa Al Hafidz Salsabila Putri Hartanti Siti Hajar Tsania Lailatul. M Wahyu Utomo Yulia Nur Iftiani
6	Kelompok 6	Yuni Rahmawati Zakkiyatun Nafisah Zajirul Ihsani Muhammad Subkhan Tegar. A.L Ahmad Tegar Muzadi Tsani Destiviani Ayu Safitri

Lampiran XIII

Daftar Kelompok Diskusi Siklus II

No	Nama Kelompok	Anggota Kelompok
1	Kelompok 1	Anugrah Muhammad Ridha Fadhilah Umar Bakrie Muhammad Mastur Fauzi Alan Islakhul Umam Muhammad Agung Taufik Muhammad Basir
2	Kelompok 2	Syahrul Uzaman Angga Aditya Muzami Fitrian Abdul Latief Husain Mustofa Muhammad Ghiyatsul. M Muhammad Iqbalus Syafi'i
3	Kelompok 3	Fika Fajar Kurniawan Muhammad Ahsin Fuadi Muhammad Sabiq Hisan Mutawadin Asyahuri Muhammad Subkhan Tegar. A.L Ahmad Tegar Muzadi Tsani
4	Kelompok 4	Prayoga Gilar Saputra Sa'dan Ulwa Al Hafidz Wahyu Utomo Fhara Velinda Choirunnisa Mita Purnamasari Mufida Rahma
5	Kelompok 5	Muna Karimah Olivia Rahmawati Salsabila Putri Hartanti Siti Hajar Yuni Rahmawati Zakkiyatun Nafisah
6	Kelompok 6	Risma Nur Anisa Risma Suryaning Tyas Yulia Nur Iftiani Tsania Lailatul. M Destiviani Ayu Safitr Zajirul Ihsani

Lampiran XIV

LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN

Siklus/ Pertemuan ke : I

Hari/Tanggal : Selasa, 16 April 2013

Pokok Bahasan : *Merancang Benda Konstruksi Dengan Motif hias
Nusantara*

Kolaborator : Ibu. Ipang Purnamasari, S.Pd.I

Peneliti : Sumarno

Kegiatan Awal				
NO	ASPEK YANG DIAMATI	REALISASI		DESKRIPSI
		YA	TIDAK	
1	Guru membahas materi sebelumnya	✓		
2	Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	✓		
Kegiatan Inti				
3	Guru mengadakan pretest untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan	✓		
4	Guru menyajikan informasi/permasalahan tentang materi pelajaran atau petunjuk pembelajaran	✓		

	yang akan dilakukan			
5	Guru menyampaikan materi SBK menggunakan multimedia	✓		
6	Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru	✓		
7	Masing-masing siswa boleh membuat catatan kecil	✓		
8	Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran	✓		
9	Beberapa siswa berani menyebutkan kembali dari contoh-contoh benda konstruksi yang di sampaikan melalui multimedia	✓		
10	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya	✓		
11	Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berani mengungkapkan pendapatnya	✓		
12	Bersama siswa guru menyimpulkan materi pelajaran	✓		
13	Guru memberikan soal tentang materi yang telah disampaikan	✓		
Kegiatan Akhir				

14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyamapaikan pertanyaan atau pendapatnya	✓		
15	Guru mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu		✓	

Observer



Ipang Purnamasari, S. Pd.I

Lampiran XV

ANGKET PARTISIPASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa : RISMA T

Kelas/ No. Absen : IV / 24

Petujuk Pengisian :

- Sebelum menjawab awali dengan basmalah
- Pengisian angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai bahasa SBK anda
- Berilah tanda check list (✓) pada salah satu kolom berdasarkan kenyataan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran saya memperhatikan dengan seksama	✓			
2	Jika saya tidak masuk sekolah, saya meminjam catatan teman untuk disalin		✓		
3	Saya bertanya kepada guru/teman/orang lain jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran atau	✓			

	mengerjakan soal				
4	Pada saat diskusi, saya mendengarkan teman yang sedang menyampaikan pendapat	✓			
5	Saya berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru tanpa harus ditunjuk		✓		
6	Saya senang dan penuh semangat mengerjakan PR atau tugas yang diberikan guru	✓			
7	Pada saat mengerjakan tes, saya berusaha sebaik-baiknya dan penuh percaya diri	✓			
8	Saya bekerjasama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok	✓			
9	Saya mencatat materi pelajaran yang belum jelas, lalu saya mempelajarinya lagi di rumah		✓		
10	Pada saat teman mengerjakan soal di papan tulis saya memerhatikanya dengan serius	✓			

11	Saya mengerjakan tugas/ PR tanpa harus disuruh oleh orang tua		✓		
12	Saya berani menjawab atau mengerjakan soal di papan tulis jika guru memberikan hadiah atau bonus nilai			✓	
13	Sebelum tugas atau PR dibahas oleh guru saya menyalin pekerjaan teman yang pandai				✓
14	Saya memberi bantuan kepada teman yang belum paham materi pelajaran		✓		
15	Pada saat mengerjakan soal tes, jika soalnya sulit, maka soal tersebut tidak saya kerjakan			✓	
16	Saya ngobrol atau bercanda saat guru menjelaskan soal yang dikerjakan teman				✓
17	Saya berani memberikan tanggapan atau pertanyaan pada saat teman mempresentasikan hasil diskusidi depan kelas		✓		
18	Saya takut bertanya kepada guru				✓

	jika ada materi yang belum jelas				
19	Saya hanya mengganggu teman pada saat diskusi kelompok				✓
20	Saya malas untuk bertanya pada teman/ guru jika belum bisa mengerjakan soal			✓	
21	Saya takut jika disuruh guru mengerjakan soal di papan tulis				✓
22	Saya mencatat materi pelajaran jika guru memerintahkan.		✓		

Saran :

Saya berharap untuk pelajaran yang lain juga menggunakan multimedia seperti pelajaran SBK.

Saya berharap lebih banyak ditampilkan gambar - gambar kesenian dan kerajinan tangan dari berbagai daerah.

Risma T.
(RISMA T.)

Lampiran XVI

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN PESERTA DIDIK

No	NAMA SISWA	INDIKATOR					Jml	Prosentase (%)
		A	B	C	D	E		
1	Anugrah Muhammad Ridha							
2	Fadillah Umar Bakrie							
3	Syahrul Uzaman							
4	Angga Aditya Muzzami							
5	Fika Fajar Qurniawan							
6	Muhammad Ahsin Fuadi							
7	Muhammad Mastur Fauzi							
8	Alan Islakhul Umam							
9	Fhara Velinda Choirunnisa							
10	Fitrian Abdul Latif							
11	Husain Mustofa							
12	Mita Purnamasari							
13	Mufida Rahma							
14	Muhammad Agung Taufik							
15	Muhammad Basir							
16	Muhammad Ghiyatsul M							
17	Muhammad Iqbalus Syafi'i							
81	Muhammad Sabiq Al Hisan							
91	Muna Karimah							
20	Mutawadin Asyahuri							
21	Olivia Rahmawati							
22	Prayoga Gilar Saputra							
23	Risma Nur Anisa							
24	Risma Suryaning Tyas							
25	Sa'dan Ulwa Al Hafidz							
26	Salsabila Putri Hartanti							
27	Siti Hajar							
28	Tsania Lailatul M.							
29	Wahyu Utomo							
30	Yulia Nur Iftiani							
31	Yuni Rahmawati							
32	Zakkiyatun Nafisah							
33	Zajirul Ihsani							
34	Muhammad Subkhan Tegar A.L							
35	Ahmad Tegar Muzadi Tsani							
36	Destiviani Ayu Safitri							

Keterangan :

- A : Siswa memperhatikan Materi (Perhatian)
- B : Siswa dapat memberikan pendapat/usulan-usulan tentang materi yang diajarkan (memiliki ide-ide unik)
- C : Siswa dapat menyebutkan contoh- contoh bentuk karya seni (Naluri penjelajahan besar dan penuh rasa ingin tahu)
- D : Siswa dapat merancang bentuk karya seni (senang berimajinasi / mengarang)
- E : Siswa dapat menyebutkan bahan, alat dan menceritakan langkah-langkah pembuatan suatu karya seni. (Peka terhadap apa yang dilihat)

Skor :

- 5 (sangat baik)
- 4 (baik)
- 3 (cukup)
- 2 (rendah)
- 1 (kurang)

Lampiran XVII KKM

PERHITUNGAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMUM

Nama Sekolah : MI AL ISLAM TEMPEL
 Mata Pelajaran : Seni Budaya Keterampilan
 Nilai KKM : 75,00

Kelas/semester : IV / 2
 Tahun Pelajaran : 2012/2013

STANDAR KOMPETENSI KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR	KRITERIA PENENTUAN KKM				HASIL KKM	
	Komplek sitas	Daya Dukung	Intake Siswa	Indika tor	KKM KD	KKM SK
8. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi						
8.1 Merancang karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik dan motif hias Nusantara						
8.1.1. Merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi	70	80	75	75,00		
8.1.2. Menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan tangan dengan teknik konstruksi	75	80	75	76,66		
8.1.3. Menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya kerajinan.	70	85	70	75,00		
8.1.4. Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.	65	80	75	73,33		
8.1.5. Membuat karya kerajinan dengan menggunakan bahan kertas.	65	80	75	73,33		
					74,66	75,00

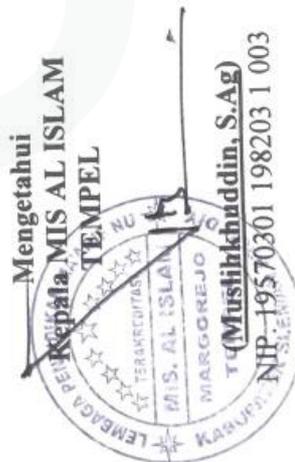
Lampiran XVIII Silabus

SILABUS PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MIS AL ISLAM TEMPEL
 MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
 KELAS : IV
 SEMESTER : 2 (Genap)
 Standar Kompetensi : 8. *Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi*

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sarana Dan Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
8.1 Merancang karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias Nusantara	Karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat membuat sketsa karya kerajina dengan Motif Hias Nusantara dengan cara Konstruksi. Siswa dapat mempersiapkan alat dan bahan untuk karya kerajinan motif Nusantara dengan teknik konstruksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang karya kerajinan dengan teknik Kontruksi Menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan tangan dengan teknik Kontruksi Menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya kerajinan 	Tes tulis	Unjuk kerja	Buatkan rancangan kerajinan dengan memanfaatkan teknik konstruksi dan motif hias Nusantara	4 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket SBK Standar Isi 2006 Berbagai sumber tentang kerajinan Nusantara. Slide gambar contoh macam2 benda konstuksi dan motif hias nusantara

8.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan yang telah dibuat	karya kerajinan berdasarkan rancangan yang telah dibuat	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat membuat karya kerajinan konstruksi dengan motif Nusantara. Siswa dapat mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat karya kerajinan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Membuat karya kerajinan dengan menggunakan bahan kertas 	Tes tulis	Unjuk kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buatkan karya kerajinan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. 	4 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket SBK Standar Isi 2006 Berbagai sumber tentang kerajinan Nusantara. Slide gambar contoh macamm2 benda konstiksi dan motif hias nusantara
<p>Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>)</p>								



Tempel, 23 April 2013
Guru Mapel SBK

(SUMARNO)
NUPTK : 0534 7586 6020 0042

Lampira XIX Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran :

Nama Sekolah	: MI Al Islam Tempel
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester	: IV/2
Pertemuan Ke-	: 1 (Pra Siklus)
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit (1 x pertemuan)

B. Standar Kompetensi : 8. *Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi*

C. Kompetensi Dasar : 8.1. Merancang karya kerajinan menggunakan teknik konstruksi dengan motif hias Nusantara.

D. Indikator : 8.1.1. Merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi
8.1.2. Menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan tangan dengan teknik konstruksi
8.1.3. Menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya kerajinan.
8.1.4. Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
8.1.5. Membuat karya kerajinan dengan menggunakan bahan kertas.

E. Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Siswa memperhatikan materi karya kerajinan dengan motif hias Nusantara dengan cara konstruksi yang disampaikan oleh guru.
- ❖ Siswa memahami materi serta dapat memberikan contoh benda konstruksi dan menyebutkan aneka macam motif hias nusantara
- ❖ Siswa dapat membuat sketsa/ pola karya kerajinan dengan motif hias Nusantara dengan cara konstruksi.
- ❖ Siswa dapat merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi.
- ❖ Siswa dapat mempersiapkan alat dan bahan untuk karya kerajinan motif hias Nusantara dengan teknik konstruksi.
- ❖ Siswa dapat membuat karya kerajinan konstruksi dengan motif hias Nusantara.
- ❖ Memelalui demonstrasi, siswa membuat karya kerajinan yang rapi dan artistic.
- ❖ Siswa dapat membuat karya kerajinan dengan bahan kertas.
- ❖ Siswa dapat mendokumentasikan karya kerajinan yang sudah selesai.

F. Materi Pembelajaran : Benda Konstruksi dengan motif hias nusantara

G. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Tanya jawab
4. Penugasan

H. Sumber Belajar : Buku SBK Kelas IV

I. Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya , Rasa menghargai dan perhatian , Tekun, Tanggung jawab , Berani, Kreatif dan Inovatif.

J. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (10 menit)

Apersepsi dan Motivasi :

1. Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
2. Memotivasi siswa “ Permainan konsentrasi ”
3. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
4. Tanya jawab materi yang lalu
5. Guru mengadakan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa.
6. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai

B. Kegiatan Inti (50 Menit)

Eksplorasi

1. Siswa diminta memperhatikan materi SBK tentang benda konstruksi dan motif hias nusantara
2. Siswa diminta untuk menyiapkan kertas untuk membuat ringkasan materi

Elaborasi

1. Siswa diminta untuk menuliskan contoh-contoh karya kerajinan dengan teknik konstruksi, contoh motif hias nusantara dan merancang salah satu benda dengan teknik konstruksi
2. Siswa yang telah selesai mengerjakan tugas diminta membacakan catatannya dan mendemonstrasikan rancangannya didepan kelas satu persatu.
3. Guru memberikan apresiasi kepada Siswa yang berani menyampaikan ringkasan materinya di depan kelas

Konfirmasi

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang yang belum dipahami dengan baik.

2. Guru mengajak siswa membuat kesimpulan tentang isi materi

C. Kegiatan Akhir (10 menit)

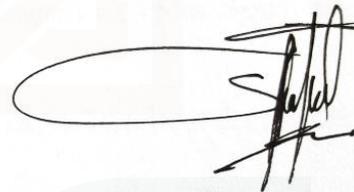
1. Guru mengevaluasi tentang proses dan hasil kegiatan belajar mengajar tersebut.
2. Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah, dan mengucapkan salam.

L. Penilaian

- A. Tes Lisan**
- B. Penilaian proses**
- C. Tes Tertulis**

Sleman, 15 April 2013

Guru SBK



Sumarno

Kepala Sekolah



Muslihkhuddin, S.Ag

NIP. 19570301 198203 1 003

Lampiran XX Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran :

Nama Sekolah	: MI Al Islam Tempel
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester	: IV/2
Pertemuan Ke-	: 2 (siklus I)
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit (1 x pertemuan)

B. Standar Kompetensi : 8. *Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi*

C. Kompetensi Dasar : 8.1. Merancang karya kerajinan menggunakan teknik konstruksi dengan motif hias Nusantara.

D. Indikator : 8.1.1. Merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi
8.1.2. Menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan tangan dengan teknik konstruksi
8.1.3. Menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya kerajinan.
8.1.4. Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
8.1.5. Membuat karya kerajinan dengan menggunakan bahan kertas.

E. Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Siswa memperhatikan materi karya kerajinan dengan motif hias Nusantara dengan cara konstruksi yang disampaikan oleh guru.

- ❖ Siswa memahami materi serta dapat memberikan contoh benda konstruksi dan menyebutkan aneka macam motif hias nusantara
- ❖ Siswa dapat membuat sketsa/ pola karya kerajinan dengan motif hias Nusantara dengan cara konstruksi.
- ❖ Siswa dapat merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi.
- ❖ Siswa dapat mempersiapkan alat dan bahan untuk karya kerajinan motif hias Nusantara dengan teknik konstruksi.
- ❖ Siswa dapat membuat karya kerajinan konstruksi dengan motif hias Nusantara.
- ❖ Memelalui demonstrasi, siswa membuat karya kerajinan yang rapi dan artistic.
- ❖ Siswa dapat membuat karya kerajinan dengan bahan kertas.
- ❖ Siswa dapat mendokumentasikan karya kerajinan yang sudah selesai.

F. Materi Pembelajaran : Benda Konstruksi dengan motif hias nusantara

G. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Tanya jawab
4. Pemutaran Video / Slide Power point
3. Demonstrasi
4. Penugasan

H. Sumber Belajar : * Power Point Materi SBK

* Koleksi Foto dan Video

II. Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya , Rasa menghargai dan perhatian , Tekun, Tanggung jawab , Berani, Kreatif dan Inovatif.

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (10 menit)

Apersepsi dan Motivasi :

1. Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
2. Memotivasi siswa “ Permainan konsentrasi ”
3. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
4. Tanya jawab materi yang lalu
5. Guru mengadakan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa.
6. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai

B. Kegiatan Inti (50 Menit)

Eksplorasi

1. Siswa diminta memperhatikan materi SBK tentang benda konstruksi dan motif hias nusantara
2. Siswa diminta untuk menyiapkan kertas untuk membuat ringkasan materi

Elaborasi

1. Siswa dibagi 6 kelompok untuk menuliskan contoh-contoh karya kerajinan dengan teknik konstruksi dan merancang salah satu benda dengan teknik konstruksi
2. Wakil kelompok diminta membacakan catatannya dan mendemonstrasikan rancangannya didepan kelas
3. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berani menyampaikan ringkasan materinya di depan kelas

Konfirmasi

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang yang belum dipahami dengan baik.
2. Guru mengajak siswa membuat kesimpulan tentang isi materi

C. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Guru mengevaluasi tentang proses dan hasil kegiatan belajar mengajar tersebut.
2. Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah, dan mengucapkan salam.

J. Penilaian

D. Tes Lisan

E. Penilaian proses

F. Tes Tertulis

Sleman, 16 April 2013

Guru SBK



Sumarno

Kepala Sekolah



Muslihhuddin, S.Ag
NIP. 19570301 198203 1 003

Lampiran XXI Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran :

Nama Sekolah	: MI Al Islam Tempel
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester	: IV/2
Pertemuan Ke-	: 3 (siklus 2)
Alokasi Waktu	: 4 X 35 menit (1 x pertemuan)

B. Standar Kompetensi : 8. *Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi*

C. Kompetensi Dasar : 8.1. Merancang karya kerajinan menggunakan teknik konstruksi dengan motif hias Nusantara.

D. Indikator : 8.1.1. Merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi
8.1.2. Menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan tangan dengan teknik konstruksi
8.1.3. Menyebutkan langkah-langkah pembuatan karya kerajinan.
8.1.4. Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
8.1.5. Membuat karya kerajinan dengan menggunakan bahan kertas.

E. Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Siswa memperhatikan materi karya kerajinan dengan motif hias Nusantara dengan cara konstruksi yang disampaikan oleh guru.
- ❖ Siswa memahami materi serta dapat memberikan contoh benda konstruksi dan menyebutkan aneka macam motif hias nusantara
- ❖ Siswa dapat membuat sketsa/ pola karya kerajinan dengan motif hias Nusantara dengan cara konstruksi.
- ❖ Siswa dapat merancang karya kerajinan dengan teknik konstruksi.
- ❖ Siswa dapat mempersiapkan alat dan bahan untuk karya kerajinan motif hias Nusantara dengan teknik konstruksi.
- ❖ Siswa dapat membuat karya kerajinan konstruksi dengan motif hias Nusantara.
- ❖ Memelalui demonstrasi, siswa membuat karya kerajinan yang rapi dan artistic.
- ❖ Siswa dapat membuat karya kerajinan dengan bahan kertas.
- ❖ Siswa dapat mendokumentasikan karya kerajinan yang sudah selesai.

F. Materi Pembelajaran : Benda Konstruksi dengan motif hias nusantara

G. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Tanya jawab
4. Pemutaran Video
3. Demonstrasi
4. Penugasan dan praktik

H. Sumber Belajar : * Power Point Materi SBK

* Koleksi Foto dan Video

I. Alat dan Bahan : 1. Alat : Gunting, Cutter, Penggaris, Kuas dan Pensil

2. Bahan : Kardus bekas, Kain Perca, Cat Air, Lem, Lidi, Kertas Sampul Kado dan Asesoris

J. Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya , Rasa menghargai dan Perhatian , Tekun, Tanggung jawab , Berani, Kreatif dan Inovatif.

K. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (10 menit)

Apersepsi dan Motivasi :

1. Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
2. Memotivasi siswa “ Permainan konsentrasi ”
3. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
4. Tanya jawab materi yang lalu
5. Guru mengadakan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa.
6. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai

B. Kegiatan Inti (120 menit)

Eksplorasi

3. Siswa diminta memperhatikan materi SBK tentang benda konstruksi dan motif hias nusantara
4. Siswa diminta untuk menyiapkan kertas untuk membuat rancangan benda konstruksi

Elaborasi

1. Siswa dibagi 6 kelompok untuk membuat contoh karya kerajinan dengan teknik konstruksi sesuai rancangannya
2. Wakil kelompok diminta mendemonstrasikan rancangannya didepan kelas
3. Wakil kelompok diminta menjelaskan benda konstruksi buatanya di depan kelas
3. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berani menjelaskan rancangan dan contoh benda konstruksi di depan kelas

Konfirmasi

1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang yang belum dipahami dengan baik.
2. Guru mengajak siswa membuat kesimpulan tentang isi materi

C. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Guru mengevaluasi tentang proses dan hasil kegiatan belajar mengajar tersebut.
2. Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah, dan mengucapkan salam.

L. Penilaian

- A. Tes Lisan**
- B. Penilaian proses**
- C. Praktik**

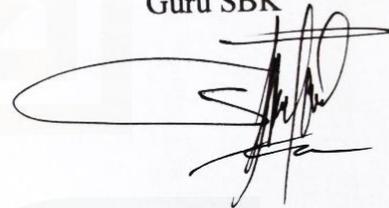
Kepala Sekolah



Muslihhuddin, S.Ag
NIP. 19570301 198203 1 003

Sleman, 23 April 2013

Guru SBK



Sumarno

Lampiran XXII

Gambar III. Gambar Madrasah Tempat Penelitian





Gambar IV. Media Yang Digunakan Peneliti





Gambar V. Suasana KBM Sebelum Tindakan





Gambar VI. Suasana Pembelajaran Tindakan





Gambar VII. Guru Mendampingi Selama Proses Pembelajaran dan Diskusi





Gambar VIII. Suasana Diskusi Kelompok Merancang Benda Konstruksi





Gambar IX. Kerja Kelompok Membuat Benda Konstruksi Dengan Motif Hias Nusantara

میتا



Gambar X. Perwakilan Kelompok Mempresentasikan Hasil Karyanya Didepan Kelas



Gambar XI. Hasil Karya Siswa MI Al Islam Tempel Setelah Tindakan



Lampiran XXIII

INSTRUMEN SOAL TES

Pertemuan I (pra siklus)

1. Apa yang kamu ketahui tentang :
 - a. Benda dengan teknik konstruksi ?
 - b. Motif Hias Nusantara ?
2. Berikanlah masing-masing 5 contoh :
 - a. Benda yang dibuat dengan teknik konstruksi !
 - b. Motif Hias Nusantara !
3. Buatlah contoh Rancangan / Pola suatu benda dengan teknik konstruksi dan sebutkan bahannya!

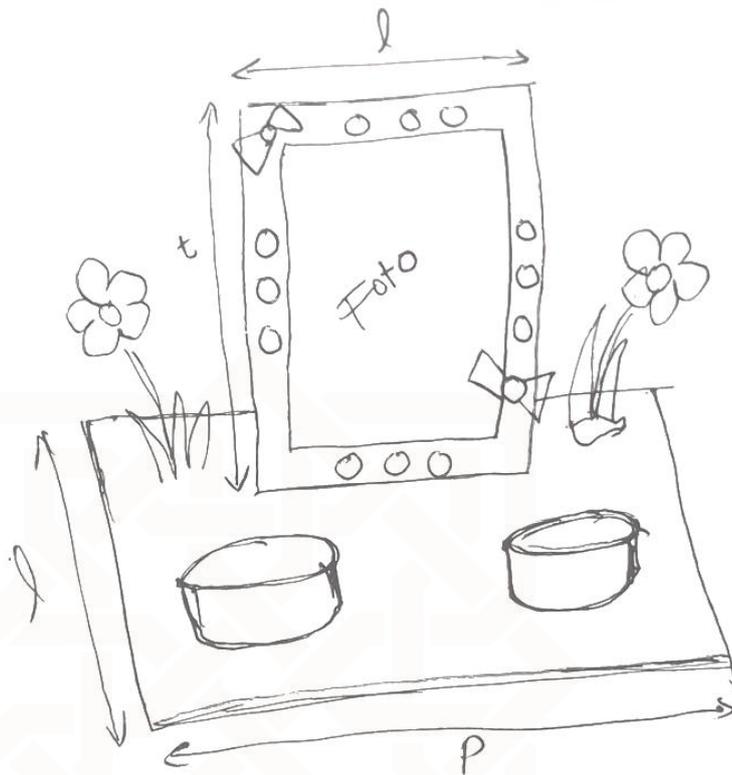
Pertemuan II (Siklus I)

1. Buatlah Pola/Rancangan Pembuatan benda menggunakan teknik konstruksi dengan motif hias nusantara berbahan baku kertas karton / kardus!
2. Sebutkan nama alat dan bahan untuk pembuatan benda rancangan kamu tersebut!
3. Apa fungsi / guna benda rancangan kamu tersebut dalam kehidupan sehari-hari?

Pertemuan III (Siklus II)

1. Buatlah Pola/Rancangan Pembuatan benda menggunakan teknik konstruksi dengan motif hias nusantara berbahan baku kertas karton / kardus!
2. Sebutkan nama alat dan bahan untuk pembuatan benda rancangan kamu tersebut!
3. Apa fungsi / guna benda rancangan kamu tersebut dalam kehidupan sehari-hari?
4. Buatlah contoh benda menggunakan teknik konstruksi dengan motif hias nusantara yang telah kalian rancang dengan menggunakan bahan yang telah di siapkan di depan kelas!

TEMPAT FOTO/PIGURA



Ukuran:

Pigura: l :
 t :

Alas: l =
 p :

Bahan:

1. Kardus bekas
2. Kain Fanel
3. Benang emas
4. kertas karton
5. Manik-Manik

Alat:

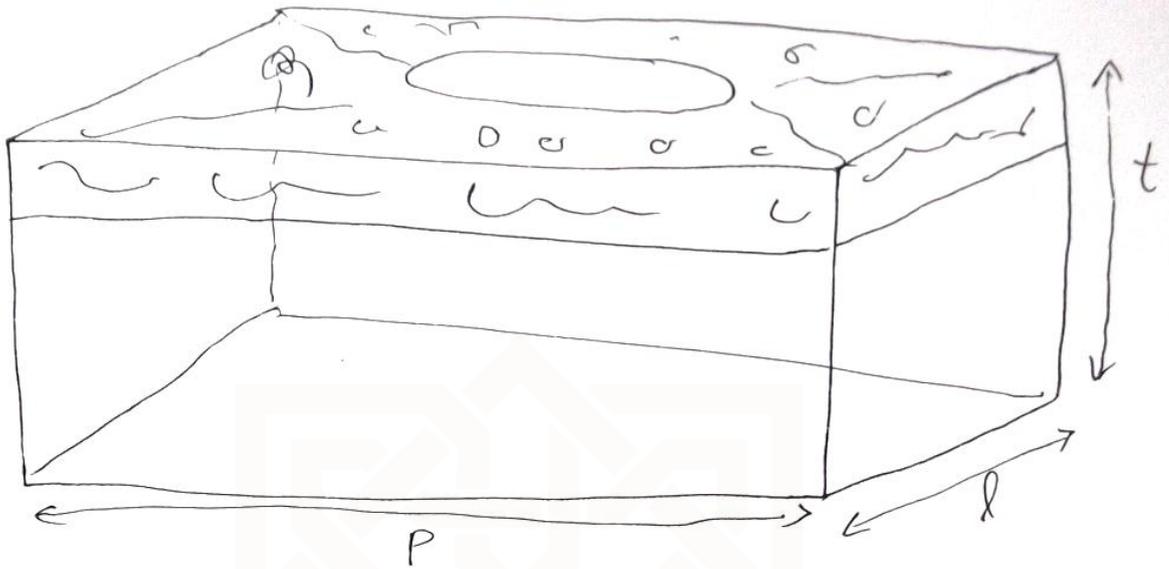
1. Cutter
2. Gunting
3. Lem Fox
4. Lem Alteco

Kelompok 6

Anggota:

1. Yuni Rahmawati
2. Zakkiyatun Nafisah
3. Jazirul Ihsani
4. M. sbkhan Tegar. A.L
5. Ahmat Tegar. M.T
6. Destiviani Ayu Safitri

KOTAK TISU



Ukuran
tempat tisu

$t = 7 \text{ cm}$
 $l = 14 \text{ cm}$
 $P = 23 \text{ cm}$

tutup

$t = 2 \text{ cm}$
 $l = 14 \text{ cm}$
 $P = 24 \text{ cm}$

Bahan

1. Kardus/karton
2. Jern Fox
3. Kancing baju
4. Benang mas
5. Kain fanel
6. Kertas kado

Alat

1. Gunting
2. Penggaris
3. Cutter
4. Pensil

KELOMPOK = V

PENGULAN MULTIMEDIA UNTUK MENGOEMBANGKAN
KEMAMPUAN IMAJINASI DAN KREATIFITAS
DALAM PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
Siswa Kelas IV MI Al Ibtisam Tempele



INSTRUMEN

Unggulan Keputih Pakhalah, Berfikir dan Kognitif
Uyayuntha, Idara Negeri, Kusan Kalijaga Yogyakarta
Unitak Admonevaha Berbagi, Berani Admonevaha
Unitak Berjasa Beraja Sate, Vowadikhlan Idara

Dinonon Urah,
BUMARINO
NIM : 0940103-DWS

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI BUNYAN KALIJAGA
YOYAKARTA
2017

Latar Belakang Masalah

- Selama ini strategi yang dipakai dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kurang dikembangkan, sehingga muncul permasalahan yang terjadi untuk penyampaian materi selain monoton pelajarannya terkesan ala kadarnya bahkan cenderung membosankan tanpa ada makna yang diambil dari materi itu sendiri
- Kemungkinan yang terjadi adalah dengan kemampuan yang terbatas, guru kurang inovatif dan kreatif untuk menggunakan berbagai media atau strategi pembelajaran yang sangat perlu dikembangkan
- Dari pengamatan menunjukkan hasil dari materi Seni Budaya dan Keterampilan kurang memuaskan karena siswa hanya bisa menggambar bebas hal ini di nilai monoton karena bentuk lukisannya selalu sama yaitu *menggambar 2 gunung dengan matahari di tengah-tengahnya*. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata Seni Budaya dan Keterampilan masih dianggap cukup rendah yaitu masih dibawah KKM yang ditetapkan untuk bidang studi Seni Budaya dan Keterampilan di MI Al Ibtisam Tempele 7,5.

lanjutan...

- Di sini guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman materi Seni Budaya dan Keterampilan bagi siswa, guru harus trampil dalam memilih metode, strategi pembelajaran dan pemilihan media yang tepat untuk mendorong semangat siswa dalam suatu pembelajaran
- Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran akan sangat membantu tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- Memanfaatkan multimedia dan alat peraga dalam pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suasana belajar kreatif dan inovatif tanpa mengurangi tujuan belajar yang sesungguhnya yaitu adanya perubahan tingkah laku, kreatifitas dan imajinasi siswa yang dapat diukur dan diamati.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan multimedia agar dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Apakah penggunaan multimedia dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

- ❖ Kata "media" berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.
- ❖ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Cepi Riyani, Media Pembelajaran, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012)

2. Pengertian Multimedia

- ❖ Pengertian *multimedia* sering dikacaukan dengan pengertian *multi image*. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket
- ❖ Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukan besar yang cocok untuk penyajian disuatu auditorium yang luas. (Cepi Riyani, Media Pembelajaran, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012)

Lanjutan...

3. Pengertian berimajinasi

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang

(Kamus Besar Bahasa Indonesia online)

4. Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada

<http://www.sarjanaku.com/2011/07/10/menurut-sarjanaku.html>, 2011

Hipotesis Tindakan

- Berkembangnya kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, setelah di terapkan metode pembelajaran dengan Multimedia.
- Penggunaan multimedia dapat meningkatkan Imajinasi dan kreatifitas siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian
 - Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*.
 - Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dan orang – orang dan perilaku yang dapat diamati.
2. Subyek Penelitian
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada Guru dan siswa kelas IV MI Al Islam Tempel, Jl. Magelang KM. 17 Ngosid Margorejo Tempel Sleman Yogyakarta, merupakan penelitian kolaborasi antara guru kelas IV, guru mata pelajaran yang lain dengan peneliti.

Lanjutan...



3. Tempat dan Waktu

Penelitian ini mengambil lokasi di MI Al Islam Tempel dan dilaksanakan selama 1 bulan yaitu bulan Maret 2013.

4. Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) di laksanakan dalam 4 tahap yaitu : Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observasi*), Refleksi (*Reflecting*)

6. Rencana Tindakan

Penelitian ini terdiri atas dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu : Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

Lanjutan...

7. Instrumen Penelitian

Lembar observasi meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran SBK, Lembar soal pre test dan post test, Catatan harian, dan Dokumen

8. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang akan peneliti gunakan adalah metode Wawancara, Metode Observasi, Metode Dokumentasi, dan Tes

9. Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik, yaitu metode analisis data non statistik, mendiskripsikan data melalui kata – kata yang akan digunakan secara sistematis untuk mendiskripsikan segala hal yang terkait dengan rumusan masalah, selanjutnya data yang terkumpul di proses dan disusun dengan memberikan penjelasan atas data yang terkumpul berdasarkan realitas dan membentuk sebuah kesimpulan.

GAMBARAN UMUM

MIS AL ISLAM TEMPEL SLEMAN

- Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Islam Tempel terletak di jalan Magelang Km. 17 tepatnya di Ngosid, Kalurahan Margorejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Lokasi MIS Al Islam ini berada sebelah selatan Kalurahan Desa Margorejo yang jaraknya sekitar 100 meter tepatnya di Jl. Magelang – Yogyakarta Km 17 Dusun Ngosid Margorejo Tempel Sleman Yogyakarta. Jarak antara perkampungan penduduk sangat menguntungkan, lingkungan masyarakat yang religius sebagai aset utama.
- Letak MIS Al Islam sangat strategis karena berada dekat dengan jalan raya sehingga memudahkan transportasinya, selain itu MIS Al Islam juga berada satu komplek terpadu yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri Tempel dan Madrasah Aliyah Negeri Tempel.
- Secara keseluruhan Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Islam Tempel menempati area tanah seluas ± 1.600 m² dengan status Hak Guna Bangunan hibah dari pemerintahan desa yang mencakup gedung untuk sarana kegiatan belajar, mengajar, halaman, mushola dan tamamsiasi.

Lanjutan...

- MIS Al Islam Tempel pada Tahun 2012/2013 terdiri atas 18 guru dan 2 karyawan. Kepala Sekolah bernama Bapak Musluhkhudin, S. Ag. Keadaan siswa pada tahun ini berjumlah 206 siswa yang terdiri dari 127 Siswa laki-laki dan 79 siswa perempuan.
- Guru yang mengajar pada kelas atau wali kelas adalah guru-guru Dinas, jumlah guru dinas yang mengajar di MIS Al Islam Tempel adalah sebanyak 8 orang dan 2 orang guru kontrak dengan kualifikasi pendidikan rata-rata adalah Sarjana muda dan S1.
- Disamping guru dinas MI Al Islam juga mempunyai 8 tenaga pengajar baik Guru Tetap Yayasan maupun Guru Tidak Tetap yang membantu dalam pengajaran terutama pada bidang atau pelajaran tambahan (ekstra) yang masuk dalam kurikulum
- Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Tempel cukup memadai, antara lain : Mushola, Perpustakaan, Lab TIK, Ruang belajar yang memadai, Ruang UKS, Kantin dan Media pendukung pembelajaran yang cukup memadai juga

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Keadaan Pra Tindakan

- Keadaan atau situasi kelas sebelum diberi tindakan anak-anak cenderung kurang perhatian dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran SBK, kemungkinan-kemungkinan yang terjadi adalah guru mengajar masih bersifat monoton tanpa mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung kurang perhatian dan menganggap materi SBK hanyalah pelajaran *menggambar*, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang langsung menyiapkan buku gambar, bermain tempat pensil, ada yang berbicara dengan temannya ada pula yang asyik corat-coret pada bukunya, bahkan mengganggu teman yang lain karena menganggap pelajaran SBK adalah pelajaran yang mudah
- Pada tahap sebelum pelaksanaan siklus dimulai guru mengadakan tes awal terhadap siswa kelas IV tentang materi SBK untuk mengetahui kemampuan imajinasi dan kreativitas siswa.

Lanjutan...

Lanjutan...

- Guru menggunakan metode ceramah dan penugasan, tugas yang diberikan kepada siswa dikerjakan secara individu. Siswa kurang memperhatikan guru saat guru menyampaikan materi dan siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal.
- Hasil tes awal siswa kelas IV MI Al Islam Tempel yang dilakukan di akhir pembelajaran menunjukkan nilai terendah 61, nilai tertinggi 78, dan nilai rata-rata 70 dan presentase siswa yang mencapai nilai KKM (75.00) sebanyak 27% atau ada 10 siswa dari 36 siswa.
- Pra tindakan selanjutnya yaitu pembahasan soal post-test yang diberikan peneliti dan membentuk kelompok yang akan digunakan untuk pembelajaran berikutnya menggunakan Multimedia.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Multi Media

1. Pelaksanaan Siklus I

- Secara umum suasana pembelajaran cukup baik dan mengalami perbedaan sangat signifikan dibandingkan sebelum menggunakan multi media.
- Hasil dari siklus I yang telah guru lakukan dan hasil dari pengamatan kolaborator tentang pelaksanaan siklus I saat penyampaian materi dengan multimedia terlihat anak begitu semangat dan mengikuti pembelajaran dengan antusias dengan perhatian yang sangat baik, namun karena penggunaan multimedia yang cukup asing bagi siswa membuat ada yang justru memperhatikan perlengkapan multimedia seperti laptop, Lcd dan seperangkat soundsystem.

Lanjutan

- Perkembangan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa dengan multimedia masih belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih besar atau sama dengan 75 baru 47% (17 siswa) dan nilai rata-rata siswa adalah 74 hal ini bisa disimpulkan bahwa upaya mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa dengan menggunakan multimedia belum optimal karena nilai siswa yang tuntas belum mencapai 75%.

Perbandingan Hasil Tes Prasiklus Dengan Hasil Tes Siklus I

Keterangan	Hasil Tes Prasiklus	Hasil Siklus I
Nilai Tertinggi	78	79
Nilai Terendah	61	69
Rata-rata	70	74
Nilai Tuntas	27%	47%

Lanjutan....

- Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua, dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:
 - > Penggunaan multimedia difokuskan pada peningkatan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran SBK
 - > Strategi pembelajaran melalui multimedia yang diberikan adalah tetap menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dengan tetap mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran dengan baik.

Lanjutan....

2. Pelaksanaan Siklus II

- Hasil dari siklus II yang telah guru lakukan dan hasil dari pengamatan kolaborator tentang pelaksanaan siklus II saat penyampaian materi dengan multimedia terlihat anak semakin semangat mengikuti pembelajaran dengan animasi dan kondisi siswa langsung siap mengikuti pelajaran SBK dengan baik, siswa terlihat semangat untuk melanjutkan pembelajaran dan tampak semangat ketika dibagi kelompok kecil untuk membuat rancangan benda konstruksi dengan motif hias nusantara secara kelompok dengan salah satu perwakilan kelompok maju kedepan kelas dan juga secara individu membuat rancangan benda konstruksi.
- Hasil evaluasi belajar siswa siklus II, ada peningkatan yang lebih baik bila dibandingkan dari prasiklus atau siklus I. Perkembangan kemampuan imajinasi dan kreatifitas siswa lebih bagus dari kemampuan awal siswa, namun ada beberapa siswa yang rata-rata nilainya masih dibawah kriteria keberhasilan penelitian. Hal ini bisa disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan imajinasi dan kreatifitas pada pelajaran SBK siswa belum optimal. Dari nilai ideal 80, nilai perolehan rata-rata pada siklus II adalah 7,8 sedangkan jumlah siswa yang tuntas 83% (30 siswa). Meskipun demikian, hal ini sudah sangat bagus.

Lanjutan....

- Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada siswa kelas IV MI Al Islam Tempel perlu dikembangkan dengan penggunaan multi media, agar siswa memperoleh pembelajaran yang variatif tidak monoton dan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemampuan guru dalam penyampaian materi SBK dan Mata Pelajaran yang lainnya, sehingga berimplikasi bagi hasil belajar siswa yang semakin meningkat.

Perbandingan Hasil Tes Prasiklus Dengan Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Hasil Tes Prasiklus	Hasil Tes Siklus I	Hasil Tes Siklus II
Nilai Tertinggi	78	79	83
Nilai Terendah	61	69	73
Rata-rata	70	74	78
Nilai Tuntas	27%	47%	83%

PENUTUP

A. Kesimpulan

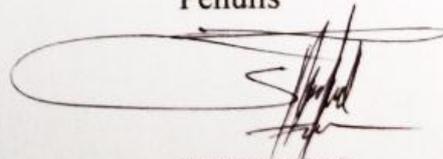
- Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan secara keseluruhan, penggunaan multimedia pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasi dalam pelajaran SBK siswa kelas IV MI Al Islam Tempel. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang meningkat dari kesiapan siswa mengikuti KBM, memperhatikan materi, pemahaman terhadap materi, keaktifan, minat, kreatifitas dan keseriusan siswa dalam merancang benda konstruksi dengan motif hias nusantara. Sering peningkatan hasil belajar, Imajinasi dan Kreatifitas siswa yang dapat disimpulkan sebagai berikut :
- > Terlihat pada pra siklus dari sebanyak 36 siswa, yang mendapat nilai ≥ 75 ada 26 siswa, sedangkan yang mendapat nilai ≤ 75 ada 10 siswa, ketuntasan belajar 27%.
 - > Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang semula 27% menjadi 47%.
 - > Dengan nilai ≥ 75 ada 17 siswa, sedang yang mendapat ≤ 75 ada 19 siswa.
 - > Pada siklus II siswa mendapat nilai lebih dari 75 ada 30 siswa (83 %). Ketuntasan belajar mencapai 83 % dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu minimal 75 %.

IDENTITAS PENULIS

Nama : **SUMARNO**
Tempat/ Tgl. Lahir : Sleman, 02 Februari 1980
Alamat Asal : Beran Kidul, Tridadi, Sleman, SLEMAN,
D.I. Yogyakarta 55515
Alamat Tinggal : Kadipolo Wetan, Salam, Salam, MAGELANG,
JATENG 56484
No HP : 087839155575 / 089628861980
Alamat email : gusdhennychemplon@gmail.com
Website : <http://maschemplon.blogspot.com>
Tempat Tugas : MIS AL ISLAM TEMPEL (Jl. Magelang Km.17 Ngosid,
Margorejo, Tempel, Sleman, D.I. Yogyakarta)
Jabatan : Guru
Nama Istri : Sixma Ikavita
Nama Anak : Wildhan Pandhu Ramadhan
Nama Ayah : Muh. Sudarmo
Nama Ibu : Ngadijem
Riwayat Pendidikan :
1. SD N Denggung I (lulus tahun 1993)
2. SMP N 1 Sleman (lulus tahun 1996)
3. SMK PI Tempel (lulus tahun 2000)

Sleman, 23 Mei 2013

Penulis



SUMARNO
NIM. 09481029