

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI MELALUI MEDIA
KOTAK KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SBK
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo)**

SKRIPSI



Oleh:

Larassati Nur Utami
15.0305.0193

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI MELALUI MEDIA
KOTAK KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SBK
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI MELALUI MEDIA
KOTAK KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SBK
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Larassati Nur Utami
15.0305.0193

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

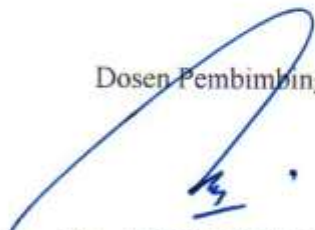
PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA KOTAK
KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SBK**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo)



Larassati Nur Utami
15.0305.0193

Dosen Pembimbing I


Drs. Arie Supriyatna, M.Si
NIP. 19560412 198503 1 002

Magelang, 21 Februari 2020
Dosen Pembimbing II


Agrissto Bintang Aji Pradana, M.Pd
NIK. 168808154

PENGESAHAN
PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA KOTAK
KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SBK
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo)

Oleh:

Larassati Nur Utami
15.0305.0193

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Kamis
Tanggal : 27 Februari 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Ketua/Anggota)
2. Agrissto Bintang A.P, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Purwati, M.S.,Kons (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Larassati Nur Utami
N.P.M : 15.0305.1093
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Media
Kotak Kolase untuk Meningkatkan Kerjasama
Siswa dalam Pembelajaran SBK

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 21 Februari 2020

mbuat pernyataan,



Larassati Nur Utami
15.0305.1093

MOTTO

“...dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

(QS. Al-Maidah ayat 2)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Bapak Iskandar dan Ibu Kartiningsih yang tak pernah lelah mendokan, menyayangi, memberi semangat dan selalu memberikan yang terbaik untukku
2. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH METODE DEMONSTRASI MELALUI MEDIA KOTAK KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SBK

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo)

Larassati Nur Utami

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode demonstrasi melalui media kotak kolase terhadap peningkatan kerjasama siswa kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo.

Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental. Rancangan penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dengan rancangan tes awal-tes akhir pada satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo sebanyak 17 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Uji validitas instrumen kuesioner menggunakan *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha*. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji t (*Paired Sample t-test*). Dengan bantuan *SPSS 18.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi melalui media kotak kolase berpengaruh positif terhadap tingkat kerjasama siswa pada pembelajaran SBK. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil dari pengukuran awal rata-rata 60,88, kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan pengukuran kembali diperoleh rata-rata 78,29. Sehingga diperoleh selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* 17,41. Hasil analisis uji *Paired Sample t test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian metode demonstrasi melalui media kotak kolase berpengaruh positif terhadap kerjasama siswa.

Kata kunci: *kerjasama siswa, metode demonstrasi, kotak kolase*

**THE EFFECT OF DEMONSTRATION METHODS THROUGH COLLAGE
BOX MEDIA TO ENHANCE STUDENT COLLABORATION IN THE STUDY
OF THE CULTURAL ARTS**

(Research on Grade IV Jetis Elementary School in Purworejo)

Larassati Nur Utami

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of demonstration methods through collage box on the interest in student collaboration in grade IV student of Jetis Elementary School in Purworejo.

This study uses a pre-eksperimental design. This eksperimental research design was used to look for the effect of certain treatments on others under controlled conditions with a preliminary-final test design in one group (One Group Pretest-Posttest Design). The subjects in this study were students of class IV in Jetis Elementary School as many as 17 students. Data collection method used questionnaire. The validity test of the questionnaire instrument used the product moment formula while the reliability test used the cronbach's alpha formula. Data analysis used parametric statistical technique, namely the t-test (Paired Sample t-test) with SPSS 18.0 for windows.

The results of this study indicate that there is an influence of the use of demonstration method using collage box media to enhances students collaboration in the study of the cultural arts. This is evidenced by the results of the difference from the initial measurement of an average of 60,88, then after being given treatment and re-measurement an average of 78,29 was obtained. Then the difference is obtained from the pretest and posttest 17.41. The results of the Paired Sample t-test with the probability of the sig (2-tailed) value are 0,000 <0.05, then H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning that there was a significant influence of student collaboration before and after treated.

Keyword: student collaboration, demonstrations methods, collage box

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T. sholawat serta salam semoga tercurah Kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Drs. Arie Supriyatna, M.Si., selaku dosen Pembimbing I dan Agriasto Bintang Aji Pradana, M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Siti Ngaisah, S.Pd. Kepala Sekolah dan keluarga besar SD Negeri Jetis Purworejo atas izin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Masukan dan saran untuk penulisan ini diterima dengan senang hati, untuk perbaikan penulisan ilmiah ini. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 21 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kerjasama	10
1. Pengertian Kerjasama Siswa.....	10
2. Indikator Kerjasama.....	11
3. Manfaat dan Tujuan Kerjasama	12
4. Faktor yang Mendorong Kerjasama.....	13
B. Metode Demonstrasi.....	14
1. Pengertian Belajar.....	14
2. Prinsip Umum Belajar.....	16
3. Metode Pembelajaran Demonstrasi	17
4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi.....	19
C. Media Kotak Kolase	20
1. Arti dan Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	20
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
3. Manfaat Media Pembelajaran	23
4. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Pembelajaran	24
5. Pengertian Media Kotak Kolase	25
6. Kelebihan dan Kekurangan Media Kotak Kolase.....	27
D. Pembelajaran Demonstrasi dengan Media Kotak Kolase.....	28
E. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)	28
F. Penelitian yang Relevan	32
G. Kerangka Pemikiran	32
H. Hipotesis Penelitian	34

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian	35
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	36
D. Subjek Penelitian	37
E. Metode Pengumpulan Data	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	39
G. Validitas dan Reliabilitas.....	39
H. Prosedur Penelitian	42
I. Metode Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Pelaksanaan Penelitian	49
2. Perbandingan skor hasil <i>pretest-posttest</i>	52
3. Analisis Data.....	54
B. Pembahasan	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel <i>Pre Eksperimental Design</i>	35
2. Tabel Kisi-Kisi Lembar Kuesioner.....	44
3. Tabel Pedoman Penskoran.....	45
4. Tabel Kriteria Penskoran.....	45
5. Tabel Hasil <i>Pretest</i>	49
6. Tabel Hasil <i>Posttest</i>	51
7. Tabel Hasil Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52
8. Tabel Hasil Uji Normalitas.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	33
2. Diagram Hasil <i>Pretest</i>	50
3. Diagram Hasil <i>Posttest</i>	51
4. Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian Skripsi	61
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	62
3. Surat Keterangan Uji Validitas.....	63
4. Lembar Validasi (RPP).....	66
5. Kisi-Kisi dan Lembar Kuesioner Uji Coba	68
6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	72
7. Kisi-Kisi dan Lembar Kuesioner Kerjasama Siswa	74
8. Daftar Nama Siswa	77
9. Hasil Pretest	79
10. Hasil Posttest	80
11. Hasil Analisis Data	81
12. Silabus	83
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	85
14. Dokumentasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni berasal dari istilah “*sani*” dalam bahasa Sansekerta berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur hal itu diungkapkan oleh Sugriwa dalam (Pamadhi, dkk, 2012:1.3), namun begitu ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda “*genie*” atau jenius. Menurut pendapat Soedarso dalam (Pamadhi, dkk, 2012:1.3), seni disebut *cilpa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi *cilpacastra* yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan) yang *artistic*. Semakin berkembang, muncul berbagai macam pengertian seni, yaitu (a) seni sebagai karya seni (*work of art*), (b) seni sebagai kemahiran (*skill*), (c) seni sebagai kegiatan manusia (*human activity*).

Menurut pendapat Joganatha, pengertian seni sebagai benda/karya seni adalah bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, namun berbeda dengan rasa gembira karena memiliki unsure *transcendental* atau *spiritual*. Contoh dari hal itu adalah lukisan dinding gua yang diperkirakan berasal dari jaman pra sejarah yang membangkitkan spirit dan sugesti terhadap binatang buruan manusia purba.

Seni adalah ekspresi jiwa manusia yang tertuang dalam berbagai bentuk karya seni. Seni sendiri memiliki berbagai macam cabang, seperti: seni tari, musik, seni rupa, teater dan sastra. Setiap cabang tersebut memiliki simbol-

simbol kehidupan yang memiliki makna yang mendalam tentang hakikat hidup (Pamadhi, dkk.2012:1.6). Seni tidak lepas dari kehidupan sehari-hari yang manusia alami, sebagai contoh aksesoris rumah seperti keramik, gorden, maupun hiasan, dan lainnya yang dipadukan dengan warna cat rumah. Hal tersebut sering kita jumpai dan tanpa kita sadari bahwa itu berkaitan dengan selera keindahan.

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi berbagai aspek kehidupan. Menurut Naisah (2013:24), dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaat terhadap tumbuh kembang siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman kepada siswa dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan, menurut Dananjaya dalam (Naisah, 2013:25) yaitu “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat ditemukan dalam mata pelajaran lain.

Pemanfaatan seni dan budaya sendiri bertujuan untuk meningkatkan upaya pengembangan kepariwisataan dalam rangka peningkatan kesejahteraan masyarakat (keputusan Presiden RI Nomor 84 tahun 1999 tentang pemanfaatan seni budaya), dari pernyataan tersebut dapat

disimpulkan bahwa seni dan budaya sangatlah penting untuk lebih dikenalkan kepada masyarakat luar agar seni dan budaya itu tidak luntur dengan sendirinya. Oleh karena itu, seni dan budaya tersebut sangat cocok dikenalkan kepada anak-anak agar tumbuh rasa cinta terhadap kebudayaan terlebih seni dan kebudayaan yang dimiliki oleh Tanah Air Indonesia.

Sedikit sekali anak-anak yang paham akan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia pada era milenial seperti saat ini, bahkan mungkin seni dan kebudayaan yang dimiliki daerah sendiri tidak diketahuinya. Oleh karena itu, mata pelajaran seni budaya dan keterampilan sangatlah bagus diterapkan di Sekolah Dasar sehingga siswa dapat mengenal seni sejak usia dini. Disamping itu, menurut Pamadhi (2012:8.1), persepsi siswa sekolah dasar terhadap guru yang ideal adalah guru yang mampu mengajarkan seni kepada anak. Kemampuan tersebut ditunjukkan oleh kelancaran menerangkan, menugasi dan membimbing siswa berkarya seni. Guru dituntut oleh anak mampu menunjukkan dan mendemonstrasikan keahliannya berkarya. Siswa-siswa akan lebih menyukai mata pelajaran seni budaya dan keterampilan terutama seni rupa jika seorang guru mampu berkarya dan mendemonstrasikan keahliannya di depan siswanya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki target yang harus dilakukan oleh setiap sekolah melalui kurikulum pendidikan, salah satunya yaitu sekolah harus mampu memperkenalkan dan melatih keterampilan abad ke-21 ke peserta didik. Siswa harus dilatih untuk berpikir kritis (*Critical Thinking*), kreatif (*Creativity*), komunikatif (*Communication*) dan mampu

berkolaborasi (*Collaboration*) atau dalam hal ini sering dikenal dengan istilah 4C (www.kemendikbud.co.id). Selain dari Kemendikbud, dalam Peraturan Pemerintah pun menjelaskan pada bagian kompetensi dasar yang disebutkan pada pasal 77D ayat (1) yang berbunyi “kompetensi dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dalam muatan pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah.

Sedangkan tugas seni budaya dan keterampilan di Sekolah Dasar sendiri, jarang sekali diberikan secara berkelompok oleh guru sehingga kurangnya kebiasaan siswa untuk belajar saling bekerjasama dengan teman sehingga kurangnya siswa dalam berinteraksi sosial. Hal ini juga terjadi di SD Negeri Jetis Purworejo, dari hasil wawancara dengan wali kelas IV bahwa tugas seni budaya tidak diberikan secara berkelompok. Padahal kerjasama *intern* yang berlangsung di dalam lingkup sekolah, khususnya dalam kelas diharapkan dapat menjadi tenaga pendobrak untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam berinteraksi sehingga tujuan akhir dari proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang optimal (Nasia, 2013:41). Oleh karena itu, dengan diberikannya tugas secara berkelompok guru dapat mengetahui seberapa besar tingkat kerjasama siswa dengan teman satu dan teman lainnya sehingga tidak terjadi kesenjangan antar siswa (Kusuma, 2018:26). Selain itu dengan bekerjasama, siswa juga dapat berlatih untuk memiliki sikap sosial serta menjalin komunikasi yang baik sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah disusun oleh pemerintah.

Menurut Cooley dalam (Kusuma, 2018:28) kerjasama timbul apabila seseorang menyadari bahwa mereka yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi fakta yang paling penting dalam kerjasama yang berguna. Menurut H.Kusnadi dalam (Kusuma, 2018:28) beberapa manfaat kerjasama adalah a) mendorong persaingan di dalam pencapaian tujuan; b) mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih aktif; c) mendorong hubungan yang harmonis antar pihak terkait; d) meningkatkan rasa bertanggung jawab; e) menciptakan praktek, diskusi yang sehat; f) meningkatkan semangat kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus mampu memberikan metode yang dapat meningkatkan kerjasama anak. Peneliti tertarik untuk menggunakan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran. Mungkin metode demonstrasi sudah biasa digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran, namun demikian media yang digunakan tidak selalu bervariasi, terdapat perbedaan dari yang peneliti ajukan yakni penggunaan media kotak kolase. Kotak kolase merupakan media pembelajaran yang nantinya akan diberikan oleh guru secara berkelompok. Tujuan dari penggunaan media kotak kolase ini adalah untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dan menjadikan kerjasama sebagai suatu kebiasaan bagi siswa, karena pengerjaan tugas dengan media kotak kolase ini dilakukan secara berkelompok sehingga siswa tidak banyak bersikap individual. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada Rabu, 4

Desember 2020 di SD Negeri Jetis Purworejo, bahwa penerapan metode demonstrasi menggunakan media kotak kolase belum pernah diterapkan oleh guru pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan metode demonstrasi menggunakan media kotak kolase yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan pada siswa kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa faktor penyebab timbulnya masalah utama dalam pembelajaran SBK, antara lain:

1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang digunakan guru saat proses pembelajaran.
2. Kerjasama antar siswa masih rendah
3. Guru jarang memberikan tugas secara berkelompok kepada siswa, khususnya pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.
4. Guru belum menggunakan metode demonstrasi dengan bantuan media kotak kolase.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan kerjasama dengan metode demonstrasi melalui media kotak kolase dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah, apakah ada pengaruh penggunaan metode demonstrasi melalui media kotak kolase pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan terhadap peningkatan kerjasama siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode demonstrasi dengan media kotak kolase yang diterapkan pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan terhadap meningkatkan kerjasama siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun secara praktis bagi pihak yang bersangkutan :

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan wacana keilmuan tentang penggunaan metode demonstrasi dengan media kotak kolase dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas. Selain itu juga dapat menjadi bahan diskusi dalam perkuliahan SBK di SD khususnya di program studi PGSD UMMagelang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru sebagai seorang pendidik diharapkan dapat memberikan pembelajaran dengan metode sesuai dengan perkembangan siswa serta

menggunakan media yang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, selain itu sesekali memberikan tugas secara berkelompok sangat penting supaya dapat membiasakan siswa untuk saling bekerjasama sehingga tumbuh sikap sosial dan komunikasi yang baik dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengajar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada kelas IV SD.

b. Bagi Siswa

Siswa merupakan pelajar yang duduk di bangku sekolah untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan sehingga dapat menerapkan pemahamannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Menurut UU Sisdiknas tahun 2003, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Oleh karena itu, dengan diterapkannya metode demonstrasi menggunakan media kotak kolase secara berkelompok oleh guru dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada kelas IV SD dapat meningkatkan kerjasama siswa.

c. Bagi sekolah.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengambil berbagai proses pembelajaran sehingga mutu pembelajaran semakin meningkat dan berkualitas.

d. Bagi peneliti.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk peneliti agar pada waktu yang akan datang dapat memilih model dan metode serta media pembelajaran yang berkualitas dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran baik di instansi pendidikan maupun diluar instansi pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerjasama

1. Pengertian Kerjasama Siswa

Menurut Zainudin (dalam Nasia, dkk. 2013:16), kerjasama merupakan kepedulian satu orang atau satu pihak atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur. Sedangkan menurut Pamudji (dalam Nasia, 2013:19) bahwa “kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama”. Selain itu kerjasama merupakan sekumpulan orang yang melakukan atau mengerjakan tugas maupun kegiatan secara bersama-sama yang didasarkan pada tujuan yang sama (Ningrum, dkk. 2018:7)

Menurut Cooley dalam (Kusuma, 2012:28) kerjasama timbul apabila seseorang menyadari bahwa mereka yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi fakta yang paling penting dalam kerjasama yang berguna. Menurut H.Kusnadi dalam (Kusuma, 2018:28) beberapa manfaat kerjasama adalah a) mendorong persaingan di dalam pencapaian tujuan; b) mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih aktif; c) mendorong hubungan yang harmonis antar pihak terkait; d) meningkatkan rasa

bertanggung jawab; e) menciptakan praktek, diskusi yang sehat; f) meningkatkan semangat kelompok.

Kerjasama menurut konteks pembelajaran yang melibatkan siswa menurut Huda dalam Bony (2017:13) yaitu ketika siswa bekerjasama menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Saat kerjasama, siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham, dengan demikian siswa yang tadinya belum paham akhirnya akan paham.

2. Indikator Kerjasama

Kerjasama antar siswa dalam kegiatan belajar menurut Harmin dalam Bony (2017:13) dapat memberikan berbagai pengalaman, dikarenakan mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, berinisiatif, menentukan pilihan dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik. Sutikno dalam Bony (2017:13), menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dianjurkan agar guru membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi, yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan siswa melainkan juga melibatkan interaksi dinamis antara siswa satu dengan siswa yang lainnya sebagai bentuk kerjasama mereka dalam upaya memahami materi.

Menurut Bony (2017:14) indikator kerjasama yang diringkas dari beberapa ahli, dapat dilihat dari beberapa hal, antara lain : 1) saling

membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas). 2) setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan. 3) Menghargai kontribusi setiap kelompok. 4) Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung. 5) Memberi kesempatan siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok.

3. Manfaat dan Tujuan Kerjasama

Beberapa manfaat kerjasama menurut Sunarto dalam Bony (2017:14) antara lain:

- a. Individu satu dengan yang lainnya akan bekerjasama saling membantu.
- b. Segalah masalah yang membutuhkan pemecahan masalah akan teratasi, mengurangi beban pekerjaan yang besar.
- c. Individu satu dengan yang lain akan dapat memberikan masukan.

Sedangkan tujuan dari kerjasama menurut Cartwright & Zander dalam Bony (2017:14) ialah segala sesuatu yang akan dicapai oleh kelompok dan harus relevan dengan tujuan anggota serta diketahui oleh semua anggota. Selanjutnya dijelaskan oleh Sunarto mengenai kerjasama kelompok antara lain:

- a. Membangkitkan kepekaan diri seorang anggota kelompok terhadap anggota kelompok lain, sehingga dapat menimbulkan rasa saling menghargai.

- b. Menimbulkan rasa solidaritas anggota sehingga dapat menghormati dan saling menghargai pendapat orang lain.
- c. Menciptakan komunikasi yang terbuka terhadap sesama anggota kelompok.
- d. Menimbulkan adanya itikad yang baik diantara sesama anggota kelompok.

4. Faktor yang Mendorong Kerjasama

Cara untuk meningkatkan kerjasama siswa, siswa perlu diajarkan keterampilan sosial. Melalui keterampilan sosial, nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa dengan cara pembiasaan Menurut Johnson dalam Bony (2017:15), keterampilan sosial yang harus dimiliki oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa antara lain:

- a. Saling mengerti dan percaya satu sama lain
- b. Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu
- c. Saling menerima dan mendukung satu sama lain
- d. Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik

Disisi lain, bekerjasama dalam kelompok akan terwujud dengan baik apabila anggota kelompok benar-benar menjalankan perannya sebagaimana yang dikemukakan oleh Prayitno dalam Bony (2017:15) yaitu:

- a. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok

- b. Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri pada kegiatan kelompok
- c. Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama
- d. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha untuk mematuhi dengan baik
- e. Benar-benar berusaha untuk secara efektif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok
- f. Mampu berkomunikasi secara terbuka
- g. Berusaha membantu anggota lain
- h. Memberikan kesempatan anggota lain untuk berpartisipasi
- i. Menyadari pentingnya kerjasama kelompok

B. Metode Demonstrasi

1. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya Sumiati & Asra (2009:38).

Menurut Suamiati & Asra (2009:38) Perilaku mengandung arti yang luas, mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, penghargaan terhadap sesuatu, minat dan sebagainya. Hal itu tidak dapat diidentifikasi dalam diri seseorang, karena

ini merupakan kecenderungan perilaku saja (*behavioral tendency*). Namun dapat diidentifikasi bahkan diukur dari penampilan (*behavioral performance*). Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu, atau melakukan suatu perbuatan. Jadi kita dapat mengidentifikasi hasil belajar melalui penampilan. Menurut Sumiati & Asra (2009:39), individu dapat dikatakan telah menjalani proses belajar, meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku.

Menurut Sumiati & Asra (2009:49), sifat perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama. Seseorang akan memperoleh hasil belajar lebih baik jika telah matang melakukan sesuatu. Belajar merupakan suatu proses, tentu membutuhkan waktu serta usaha sehingga memerlukan waktu, cara dan metode pembelajaran. Sesuatu yang menyangkut metode pembelajaran secara umum, dapat dijumpai hal-hal yang dapat dipraktekkan oleh siapa pun. Meskipun demikian, terkadang perlu juga memodifikasi metode pembelajaran sesuai dengan keadaan. Suatu proses belajar harus bersifat praktis dan langsung, artinya jika seseorang ingin mempelajari sesuatu, maka dia sendirilah yang harus melakukannya tanpa melalui perantara orang lain. Meski demikian, individu tidak pernah lepas hubungannya dengan lingkungan, faktor lingkungan seperti tempat

belajar, teman belajar, dan suasana sekitar dapat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. (Sumiati & Asra, 2009:39).

Berdasarkan teori belajar kognitif-gestalt, belajar merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung di dalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama (Briggs dalam sumiati & Asra, 2009:39). Struktur kognitif adalah persepsi atau tanggapan seseorang tentang keadaan dalam lingkungan sekitarnya yang mempengaruhi ide-ide, perasaan, tindakan, dan hubungan sosial orang yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan seorang individu untuk mendapatkan suatu pengetahuan sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan kematangannya dalam melakukan sesuatu. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitar individu.

2. Prinsip Umum Belajar

Belajar menurut Wingo dalam Sumiati & Asra (2009:41) didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Hasil belajar sepatutnya menjangkau banyak segi

Suatu proses belajar, banyak segi yang seharusnya dicapai sebagai hasil belajar, yaitu meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang konsep, kemampuan menerapkan konsep, kemampuan menjabarkan dan menarik kesimpulan serta menilai kemanfaatan suatu konsep, menyenangkan dan memberi respon positif terhadap sesuatu

yang dipelajari, dan diperoleh kecakapan melakukan suatu kegiatan tertentu.

b. Hasil belajar diperoleh berkat pengalaman

Pemahaman dan struktur kognitif dapat diperoleh seseorang melalui pengalaman melakukan suatu kegiatan. Hal tersebut biasa dikenal dengan istilah *learning by doing*, yaitu belajar dengan jalan melakukan suatu kegiatan. kemauan dan dorongan untuk melakukan kegiatan yang dapat memberi pengalaman belajar untuk mencapai pemahaman sepatutnya muncul dari dalam diri sendiri. Kemunculan itu disebabkan oleh adanya rangsangan yang datang dari luar lingkungan, seperti rangsangan yang ditimbulkan oleh guru.

c. Belajar merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan

Hal yang ingin dicapai dalam proses belajar sepatutnya dirasakan dan dimiliki oleh setiap siswa. Tujuan belajar bukan berarti tujuan pembelajaran, karena tujuan pembelajaran merupakan tujuan dan harapan yang ingin dicapai guru dari kegiatan yang dilakukan. Karena apa yang diinginkan guru belum tentu sesuai dengan apa yang diinginkan siswa. Kedua tujuan tersebut dapat disatukan dengan cara guru mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa.

3. Metode Pembelajaran Demonstrasi

Menurut Sumiati & Asra (2009:39) metode pembelajaran demonstrasi berarti pertunjukan atau peragaan. Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dilakukan pertunjukan suatu proses,

berkenaan dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan oleh guru. Saat praktik, contoh yang bisa diambil misalnya seorang guru akan mengajarkan bagaimana cara menggambar batik di atas kertas gambar yang sudah dibuat jarring-jaring kubus, semua komponen disiapkan. Kemudian pertunjukan kepada siswa cara menggambar hingga menjadi kubus dan proses bekerjanya.

Demonstrasi dilakukan dengan mempertunjukkan sesuatu proses di depan kelas. Demonstrasi memerlukan peralatan yang memadai. Sebelum pembelajaran dimulai, guru harus mempersiapkan semua peralatan yang dibutuhkan, juga tata ruang kelas yang memungkinkan semua siswa dapat menyaksikan maupun melakukan percobaan.

Langkah-langkah dalam melakukan demonstrasi adalah :

- a. Merumuskan tujuan yang jelas tentang kemampuan apa yang akan dicapai siswa.
- b. Mempersiapkan semua peralatan yang dibutuhkan.
- c. Memeriksa apakah semua peralatan itu dalam keadaan berfungsi atau tidak.
- d. Menetapkan langkah pelaksanaan agar efisien.
- e. Memperhitungkan / menetapkan alokasi waktu.
- f. Mengatur tata ruang yang memungkinkan seluruh siswa dapat memperhatikan pelaksanaan demonstrasi.
- g. Menetapkan kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan, seperti : 1)
apakah perlu memberi penjelasan panjang lebar sehingga siswa dapat

memperoleh pemahaman luas; 2) apakah siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan; 3) apakah siswa diharuskan membuat catatan tertentu.

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi

Menurut Majid (2015:199) sebagai suatu metode pembelajaran, demonstrasi memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a. Melalui metode demonstrasi, terjadinya verbalisme akan dapat dihindari karena siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- b. Proses pembelajaran akan lebih menarik karena siswa tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- c. Dengan cara mengamati secara langsung, siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Sehingga siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

Selain beberapa kelebihan, metode demonstrasi juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- a. Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang karena tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal. Guru harus beberapa kali mencoba untuk menghasilkan petunjukan suatu proses tertentu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak.
- b. Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal.

- c. Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional.

C. Media Kotak Kolase

1. Arti dan Konsep Dasar Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Arti dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2005:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977), memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming dalam Arsyad (2005:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Heinich, dkk dalam Arsyad (2005:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Hamidjojo memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang setuju.

Menurut Sumiati & Asra (2009:160) Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Menurut Gagne & Briggs dalam Sumiati & Asra (2009:160) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar.

Setelah mencermati pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu :

- a. Unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*), yaitu sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan.
- b. Unsur pesan yang dibawanya (*message/software*), yaitu informasi atau bahan ajar dalam tema atau topic tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak.

Maka, sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memiliki unsur tersebut (Hasnida, 2015:35). Dapat disimpulkan pula bahwa media merupakan alat perantara komunikasi antara pendidik dan siswa untuk menyampaikan sebuah berita, informasi atau pengetahuan berupa alat maupun sesuatu yang telah disiapkan.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Pengklasifikasian media pembelajaran yang ada sekarang berdasarkan pertimbangan kepentingan atau pendapat yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media pembelajaran yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Beberapa kesimpulan (generalisasi) hasil penelitian para ahli, seperti Dr William Allen, DR. Wilburn Schramm, Dr Ray Carpenter dan Dr. Loran C. Tyford. Departemen Pendidikan Negara bagian New York dalam Sumiati & Asra (2009:160), pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, peran yang dimainkan guru itu sendiri juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Peran ini tercermin dari kemampuan memilih aneka ragam media pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi.

Aneka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, antara lain:

- a. Berdasarkan kemampuan indera, jenis media pembelajaran ini terdiri atas: 1) media audio, 2) media visual, 3) media audio visual
 - b. Berdasarkan daya atau kemampuan liputannya, jenis media pembelajaran ini terdiri dari: 1) media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya luas, yaitu dapat menjangkau tempat yang luas dan jumlah orang atau siswa yang banyak. Contoh: televisi, radio. 2) media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya terbatas, yaitu hanya dapat menjangkau tempat atau ruangan tertentu dan terbatas. Contoh: papan tulis, slide, OHP.
 - c. Berdasarkan pengguna atau pemakai yang memanfaatkan media pembelajaran, terdiri dari: 1) media pembelajaran yang digunakan secara massal atau orang banyak, 2) media pembelajaran yang digunakan secara individual atau perorangan.
 - d. Berdasarkan kerumitan dan biayanya, terdiri atas: 1) *Big media*, 2) *Little media*.
 - e. Berdasarkan pembuatan dan pemanfaatannya, terdiri dari: 1) *media by design*, 2) *media by utilization*.
 - f. Berdasarkan dimensinya, terdiri dari: 1) media proyeksi, 2) media tidak diproyeksikan.
3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran baik digunakan karena tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu

keberhasilan pembelajaran. Manfaat dan kelebihan media pembelajaran antara lain:

- a. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).
- b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
- d. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
- e. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
- f. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
- g. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- h. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya.
- i. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan indera.

4. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Membuat media pembelajaran tidak bisa sembarangan asal jadi, namun harus direncanakan dan memperhatikan beberapa prinsip berikut ini:

- a. Mudah mendapatkan bahan bakunya, diutamakan yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal siswa atau sekitar sekolah.
- b. Murah bahan bakunya sehingga terjangkau oleh siswa, guru, atau sekolah untuk menyediakan dan membuatnya.
- c. Multiguna atau manfaatnya banyak.
- d. Menimbulkan kreativitas siswa.
- e. Menarik perhatian, sehingga siswa berminat untuk menggunakannya dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.
- f. Menggunakan bahan yang tidak membahayakan bagi siswa atau guru.

5. Pengertian Media Kotak Kolase

a. Kolase

Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut '*collage*' berasal dari kata '*coller*' dalam bahasa Prancis, yang berarti 'merekat'. Kemudian kolase dipahami sebagai sebuah seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan lain sebagainya atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya (Susanto dalam Destiana, 2014:84)

Menurut Sumanto dalam Sari (2012:3) mengungkapkan bahwa kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Menurut Fazira, dkk (2018:62) kolase dapat dikatakan menjadi teknik yang memungkinkan anak untuk dapat mengoptimalkan

seluruh media agar menjadi karya yang utuh. Kegiatan membuat kolase jika dilihat dari sisi dana tergolong cukup murah, karena bisa menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan termasuk bahan-bahan bekas dan bahan olahan yang aman aman apabila digunakan oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kolase merupakan seni menempel dengan menggunakan berbagai bahan yang terdapat di lingkungan kita yang dapat dimanfaatkan menjadi sebuah seni kreasi.

b. Media kotak kolase

Media kotak kolase adalah media yang dibuat dengan bahan baku kertas manila atau kertas karton. Kotak kolase merupakan kotak berbentuk segi empat dengan ukuran panjang 18 cm, lebar 18 cm, dan tinggi 18 cm. Disebut kotak kolase lantaran sisi-sisi dari kotak tersebut nantinya akan dijadikan sebagai alas dari kreasi kolase yang akan dibuat oleh siswa sehingga nantinya jika kotak tersebut dipajang akan terlihat bergambar. Memiliki nama kotak kolase karena gambar pada sisi-sisi kubus tersebut sesuai dengan keinginan siswa yang nantinya akan ditempel potongan-potongan kertas yang disebut dengan kolase.

Cara menggambar yang akan dilakukan siswa tidak langsung diatas kotak, namun sebelum menjadi sebuah kotak guru menyajikan kertas berupa jaring-jaring kubus. Siswa akan memulai menggambar

diatas kertas yang masih datar sehingga tidak menyulitkan siswa untuk bekerja. Tugas akan diberikan oleh guru secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 siswa hal ini bertujuan untuk melihat tingkat kerjasama siswa satu dengan siswa lainnya. Jaring-jaring kubus terdiri dari 6 sisi, maka setiap siswa dapat menyelesaikan tugasnya dengan membuat kolase di atas 2 sisi. Setelah siswa dapat menyelesaikan kolase disemua sisi, siswa bersama anggota kelompoknya menyatukan jaring-jaring kubus tersebut menjadi sebuah kubus menggunakan lem yang sudah disediakan guru.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Kotak Kolase

a. Kelebihan media kotak kolase:

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat kolase diatas sisi jaring-jaring kubus.
- 2) Meningkatkan kerjasama siswa satu dengan siswa lainnya karena diberikan secara berkelompok.
- 3) Bahan baku mudah ditemukan disekitar lingkungan tempat tinggal siswa atau sekolah, harganya tidak mahal, dan tidak membahayakan bagi siswa maupun guru.
- 4) Terdapat unsur matematikanya sehingga siswa mendapat sedikit wawasan berkaitan dengan matematika khususnya bangun ruang.

b. Kekurangan media kotak kolase:

- 1) Bahannya terbuat dari kertas sehingga tidak terjamin keawetannya.

- 2) Memakan waktu yang cukup lama untuk membuat jarring-jaring kubus apabila dibuat oleh siswa sendiri, sehingga harus disiapkan oleh guru.

D. Pembelajaran Demonstrasi dengan Media Kotak Kolase

Pembelajaran demonstrasi dengan media kotak kolase merupakan suatu proses pembelajaran peragaan atau pertunjukan cara membuat suatu kolase dengan sebuah media jaring-jaring kubus yang sudah dipersiapkan oleh guru. Peragaan tersebut dilakukan oleh guru di depan kelas yang nantinya siswa diminta untuk melakukan hal yang sama bersama dengan kelompoknya masing-masing. Tujuan dari diadakannya pembelajaran demonstrasi melalui media kotak kolase adalah untuk mengukur tingkat kerjasama siswa satu dengan siswa lainnya sehingga terjalin sebuah komunikasi yang baik antar teman sejawatnya dapat digunakan untuk mengukur kerjasama, karena pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 siswa. Sebelum melakukan pertunjukan guru harus menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti gunting, jaring-jaring kubus, potongan-potongan kertas, dan lem.

E. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

1. Pengertian Seni

Salah satu materi yang terdapat di sekolah adalah seni. Seni merupakan segala macam keindahan yang diciptakan manusia. Keindahan itu sendiri dapat dilihat secara subjektif dan objektif. Keindahan subjektif dapat dilihat pada diri orang yang melihatnya, sedangkan keindahan

objektif terlihat pada benda yang dilihat (Jazuli dalam Fitri, 2016). Menurut Kuswarsantyo dalam Fitri (2016:10) seni merupakan suatu usaha untuk menciptakan sesuatu yang indah-indah, sehingga mendatangkan kenikmatan. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Fitri (2016:10) seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa atau perasaan manusia yang menikmati karya seni tersebut.

Seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu. Seni merupakan media ekspresi, kreatif, dan aspiratif yang dapat diwujudkan melalui garis, warna, bidang, dan tekstur untuk seni rupa; gerak untuk tari; serta suara atau bunyi untuk seni music. Bentuk-bentuk karya seni yang memiliki keindahan tersebut diyakini memberikan kenikmatan dan kepuasan terhadap jasmani-rohani pencipta atau kreator maupun penikmatnya atau apresiator (Depdikbud dalam Fitri, 2016:11)

2. Seni Budaya dan Keterampilan

Seni diajarkan melalui proses pembelajaran di sekolah. Muatan Seni budaya dan keterampilan (SBK) sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 tahun 2005 tentang sistem Pendidikan Nasional tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran, karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan perannya yang tidak mampu diemban oleh mata pelajaran lain. Keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam

bentuk kegiatan berekspresi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” (Fitri, 2016:17)

Pembelajaran SBK di Sekolah Dasar terdiri dari pembelajaran seni tari, seni rupa, dan seni music. Pembelajaran seni tari menekankan pada pengungkapan ekspresi yang diwujudkan melalui gerak yang biasanya diiringi musik. Pembelajaran seni rupa yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa yang dapat diapresiasi melalui indera mata. Serta pembelajaran seni musik yang menekankan pada pengetahuan music dan ekspresi melalui lagu (Fitri, 2016:17).

Menurut Kristanto dalam Fitri (2016:17) mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) seni rupa yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya, 2) seni tari yang mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, dan apresiasi terhadap gerak tari, 3) seni musik yang mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan apresiasi karya musik.

Salah satu materi pada seni rupa antara lain kolase. Kolase adalah teknik menggabungkan beberapa objek menjadi satu. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah seni menempel berbagai materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya, atau dikombinasikan

dengan penggunaan cat atau teknik lainnya(Susanto dalam Destiana, 2014:84).

Menurut Muharam dalam Ardila (2017: 22), kolase adalah teknik melukis dan menggunakan warna-warna kepingan bata, kaca, marmer, keramik, kayu yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar.

Kolase dibagi atas beberapa macam pengelompokkan, yaitu:

- a. Tangram adalah teknik menempel bentuk-bentuk geometri tanpa didahului menggambar pola.
- b. Montase dalah menempel benda-benda konkrit dalam sebuah gambar.
- c. Mozaik adalah menempel bentuk-bentuk kecil menjadi satu kesatuan namun yang dipentingkan adalah efek warna dari bahan yang digunakan, dapat juga diartikan menabur.

Ada beberapa langkah dalam bermain kolase, yaitu:

- a. Merencanakan gambar yang akan dibuat.
- b. Menyediakan alat-alat/bahan.
- c. Menjelaskan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan bagaimana cara penggunaannya.
- d. Membimbing anak untuk menempel bahan-bahan pada gambar.

Menjelaskan posisi untuk menempelkan bahan yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikannya, sehingga hasil tempelannya tidak keluar garis.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pembelajaran IPA menggunakan model kooperatif tipe STAD dalam peningkatan kerjasama dan prestasi belajar IPA. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yang dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka. Penelitian dengan judul peningkatan kerjasama dan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Weroharjo melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini disusun oleh Bony Universitas Sanata Dharma 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe STAD terhadap peningkatan kerjasama dan prestasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Weroharjo dengan jumlah subjek 15 siswa siswi. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

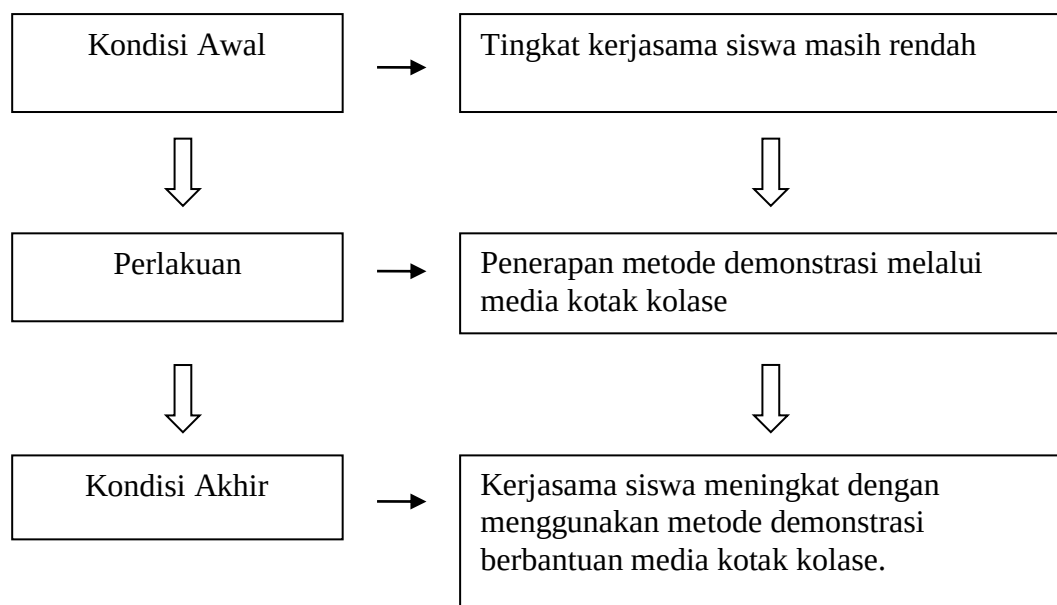
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe STAD terhadap peningkatan kerjasama dan prestasi hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Weroharjo. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan kerjasama dan hasil prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model kooperatif tipe STAD.

G. Kerangka Pemikiran

Kerjasama pada mata pelajaran seni budaya kelas IV di SD Negeri Jetis terlihat masih rendah karena guru kurang terbiasa memberikannya secara berkelompok. Hal itu terlihat siswa lebih asik mengerjakan tugas seni budaya

apabila dilakukan secara individu. Namun demikian, akan menjadikan siswa kurang dalam kebiasaan saling bekerjasama dengan teman sejawatnya. Karena kerjasama tidak akan terjadi hanya di kelas saja, namun di lingkungan sekolah bahkan dilingkungan masyarakat. Oleh karena itu, peneliti mencari pemecahan masalah melalui metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama siswa yakni penerapan metode demonstrasi berbantuan media kotak kolase.

Kerangka penerapan metode demonstrasi dengan media kotak kolase sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017:96). Hipotesis dari penelitian ini yaitu metode demonstrasi dengan media kotak kolase dapat berpengaruh terhadap kerjasama siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yaitu metode demonstrasi dengan media kotak kolase terhadap variabel dependen yaitu kerjasama siswa (Sugiyono, 2017:107). Bentuk *pre-experimental design* yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang mana sebelum diberi perlakuan akan dilaksanakan *pretest* terlebih dahulu sehingga hasil perlakuan akan lebih akurat. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 1
pre-experimental design

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1=nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai *pretest* (setelah diberi perlakuan)

X =perlakuan berupa penerapan metode demonstrasi dengan media kotak kolase

Pengaruh metode demonstrasi dengan media kotak kolase terhadap kerjasama siswa = (O2-O1)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh

informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2017:60). Sesuai dengan judul penelitian “Penerapan Metode Demonstrasi melalui Media Kotak Kolase untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran SBK”, maka variabel penelitiannya adalah:

1. Variabel Independen dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi melalui media kotak kolase merupakan variabel yang mempengaruhi.
2. Variabel Dependen dalam penelitian ini adalah kerjasama siswa merupakan variabel yang dipengaruhi

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Difinisi operasional variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X): Metode demonstrasi dengan media kotak kolase, yaitu metode yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memperagakan cara membuat kolase di atas kertas berbentuk jaring-jaring yang kemudian jaring-jaring tersebut nantinya akan disusun menjadi sebuah kotak kubus. Panjang sisi jaring-jaring kubus tersebut berukuran 18x18 cm.
2. Variabel Dependen (Y): Kerjasama siswa yaitu sekumpulan siswa yang melakukan penyelesaian suatu tugas secara bersama-sama yang berdasarkan tujuan yang sama. Kerjasama siswa juga merupakan sekelompok siswa yang saling melengkapi kelebihan dan kekurangan mereka untuk menyelesaikan suatu misinya secara bersama.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan bahan penelitian dan akan mendapat perlakuan menggunakan metode demonstrasi dengan media kotak kolase. Penelitian ini yang dijadikan subjek adalah siswa kelas IV SD Negeri Jetis, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, namun meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/ subjek itu (Sugiyono, 2017:117)

Penelitian ini, populasi diambil dari seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jetis, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo dengan jumlah 17 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dalam sampel itu maka kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus *representative* (mewakili) (Sugiyono, 2017:118). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Jetis, Kecamatan Loano, Kabupaten

Purworejo yang berjumlah 17 siswa, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017:124). Sampling jenuh digunakan karena jumlah populasi yang digunakan hanya 17 orang.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode/teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2017:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Selain dengan lembar observasi, teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017:199). Lembar observasi dan kuesioner digunakan untuk mengamati serta mengetahui perilaku dan proses kerja siswa dalam melakukan suatu tugas seni budaya dan keterampilan apakah ada peningkatan berkaitan dengan kerjasama siswa satu dengan siswa lainnya, dari sebelum diterapkannya metode demonstrasi

melalui media kotak kolase dan sesudah diterapkannya metode demonstrasi melalui kotak kolase.

Dilihat dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi pada penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2017:204). Hal yang diamati adalah bagaimana perilaku dan proses kerja siswa bersama kelompoknya dalam menyelesaikan tugas seni budaya dan keterampilan yang diberikan oleh peneliti sehingga akan terlihat tingkat kerjasama siswa dalam proses pembelajaran.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017:148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengukur adanya pengaruh metode demonstrasi melalui media kotak kolase untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran SBK. Instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner yaitu sebanyak 25 butir.

G. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, maka instrumen harus diuji cobakan terlebih dahulu di tempat yang berbeda atau pada siswa yang berbeda. Tujuan uji instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2017:173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini jenis instrumen yang dibuat adalah instrumen non-test untuk mengukur sikap.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai lembar validasi kepada validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang bahasa, dan praktisi sekolah yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran. Validasi instrumen ini dilakukan oleh Rasidi, M. Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil validasi instrumen penelitian terdapat pada lampiran.

b. Validasi Tes

Validasi tes merupakan tingkat suatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini disusun

dari beberapa indikator kerjasama yang merupakan variabel terikat dari judul penelitian.

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Uji coba instrumen penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang pada Senin, 6 Januari 2020 yang berjumlah 20 responden di luar sampel penelitian. Jenis instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan jumlah item 40 pernyataan menggunakan 4 pilihan jawaban. Kemudian hasil uji coba dianalisis dengan memasukkan beberapa butir item poin menggunakan *Microsoft Excel 2013*.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang terdiri dari 40 item pernyataan diperoleh 25 item pernyataan valid dan 15 item pernyataan tidak valid. Uji validitas penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program *SPSS18.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu item pernyataan dikatakan valid apabila nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel*, sedangkan jika *r hitung* kurang dari *r tabel* maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Nilai *r tabel* untuk 20 = 0,444.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji dan mengetahui derajat keajegan suatu alat ukur. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang tetap walaupun digunakan dalam beberapa

kali dalam waktu yang berlainan. Reliabel dapat diukur dari tiga kriteria yaitu *stability*, *dependability*, dan *predicatibility*.

Stability menunjukkan keajegan suatu tes dalam mengukur gejala yang sama pada waktu yang berbeda. *Dependability* menunjukkan kemantapan seberapa jauh kuesioner dapat diandalkan. *Predicatibility* menunjukkan kemampuan kuesioner untuk hasil pada pengukuran gejala selanjutnya. Memperbanyak butir item pernyataan dapat meningkatkan reliabilitas suatu kuesioner.

Penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS 18.0 for Windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai α sebesar 0,909, maka nilai α lebih besar daripada r_{tabel} ($r_{hitung} 0,909 > r_{tabel} 0,444$) sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu persiapan dan pelaksanaan penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Materi dan Rencana Pembelajaran

Materi yang akan diberikan dalam penelitian ini sesuai dengan materi yang akan diberikan guru. Materi disusun disesuaikan dengan

kebutuhan siswa dalam pembelajaran yang terkait dengan kerjasama siswa. Materi yang akan diberikan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang ingin dicapai dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sumber belajar yang digunakan oleh peneliti yaitu buku paket tematik tema 7 kelas IV.

b. Persiapan Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran pada saat berlangsungnya penelitian. Selain kamera, peneliti juga mempersiapkan alat untuk membuat media kotak kolase, yakni gunting, cutter, pensil, penggaris, serta bahannya berupa kertas manila dan lem. Sedangkan alat yang harus dipersiapkan siswa adalah pensil dan potongan-potongan kertas untuk membuat kolase. Sumber yang digunakan adalah buku paket tematik tema 7 kelas IV SD. Bahan yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

c. Persiapan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner kerjasama siswa. Banyaknya item pernyataan yang digunakan untuk kuesioner kerjasama siswa berjumlah 40 item. Item pernyataan dalam kuesioner yang digunakan dalam penelitian dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator kerjasama siswa yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 2
Kisi-kisi Lembar Kuesioner

Aspek	Kisi-kisi	Nomor Pernyataan	Jumlah
1. Saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas)	a. Menjelaskan kepada anggota kelompok materi yang belum dipahami	1,2,3	3
	b. Membantu anggota kelompok cara membuat kolase	4	1
	c. Menerapkan sikap kerjasama	5,6,7	3
2. Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan	a. Memecahkan masalah	8,9	2
	b. Pemecahan masalah untuk kesepakatan	10,11	2
	c. Pencapaian kesepakatan	12,13	2
3. Menghargai kontribusi setiap kelompok	a. Menghormati pendapat teman	14,15	2
	b. Pembagian tugas dalam kelompok	16,17	2
	c. Menghargai setiap pekerjaan teman	18,19	2
4. Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	a. Tidak meninggalkan kelompok	20	1
5. Memberi kesempatan siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok	a. Memberi kesempatan teman dalam penyelesaian tugas	21	1
	b. Kontribusi dalam kelompok	22,23	2
	c. Kerjasama antar siswa satu kelompok		

	24,25	2
Jumlah		25

Tabel 3
Pedoman Penskoran Kerjasama Siswa

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Arifin dalam Bony (2017:56) untuk mengetahui tingkat kerjasama siswa kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo. Berikut adalah tabel Penilaian Acuan Patokan:

Tabel 3
Kriteria Penskoran

Tentang Nilai	Kerjasama
81-100	Sangat Tinggi
66-80	Tinggi
56-65	Cukup
46-55	Rendah

0-45	Sangat Rendah
------	---------------

d. Uji coba instrumen penelitian

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen penelitian. Uji coba instrumen penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang pada Senin, 6 Januari 2020 yang berjumlah 20 responden di luar sampel penelitian. Jenis instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan jumlah item 40 pernyataan menggunakan 4 pilihan jawaban. Uji coba instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen kuesioner kerjasama siswa.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Pengukuran awal tentang pembelajaran SBK khususnya materi kolase menggunakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas untuk dilihat tingkat kerjasamanya. Pengukuran diambil menggunakan lembar kuesioner yang dilakukan diakhir pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan terakhir.
- b. Tindakan berupa penerapan metode demonstrasi dengan media kotak kolase. Tindakan dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran terhadap 17 subyek penelitian. Tindakan dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran secara berkelompok, sehingga peneliti dapat mengetahui

adakah peningkatan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

- c. Pengukuran akhir tentang tingkat kerjasama siswa pengukuran akhir dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat tentang peningkatan kerjasama siswa dengan cara membandingkan hasil dari pengukuran awal dan hasil pengukuran akhir.

I. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2017:207). Metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov Sminov*. Uji *Kolmogorov Sminov* menurut Sugiyono (2012:159) perhitungan tersebut menggunakan SPSS 18.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris, dengan menggunakan *t-test* untuk satu sampel atau analisis uji-t. Uji-t dilakukan terhadap tingkat kerjasama siswa. Perlakuan diberikan dengan metode demonstrasi berbantuan media kotak kolase, maka setelah perlakuan akan terlihat tingkat kerjasama siswa. Penghitungan statistik *t* hitung menghasilkan nilai yang lebih besar atau sama dengan nilai teoritik dalam tabel untuk $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_0 ditolak maka terdapat pengaruh terhadap tingkat kerjasama siswa, H_a diterima maka tidak dapat pengaruh pada tingkat kerjasama siswa. Hasil hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi dengan media kotak kolase dapat mempengaruhi tingkat kerjasama siswa apabila H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa metode demonstrasi melalui media kotak kolase berpengaruh positif terhadap tingkat kerjasama siswa kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo tahun ajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan (*pretest*) masih rendah, sedangkan nilai rata-rata setelah dilakukan *treatment* menjadi meningkat. Maka pembelajaran demonstrasi melalui media kotak kolase berpengaruh positif terhadap tingkat kerjasama siswa pada pembelajaran SBK.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri Jetis Purworejo, peneliti memberikan saran-saran untuk pendidik dan peneliti selanjutnya. Adapun saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya memberi variasi pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut dilakukan agar dapat meningkatkan aktivitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Salah satu metode dan media yang dapat diterapkan adalah metode demonstrasi melalui media kotak kolase. Sehingga siswa dapat secara aktif mengikuti pembelajaran dan saling bekerjasama antar teman.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru maupun siswa sesuai dengan apa yang dibutuhkan guna mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memilih metode atau model yang lebih sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhila, Y, O. 2017. Penggunaan Media Kolase dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Citra Darma Lampung Barat. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). UIN Raden Intan Lampung
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bony. 2017. Peningkatan Kerjasama dan Prestasi belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Weroharjo Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Sanata Dharma
- Destiana, D. 2014. Kreasi Kolase. *Cakrawala Dini*: Vol. 5 No. 2
- Fazira, S., Daulay, M., dan Marleni, L. 2018. Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*
- Fitri, U. S. 2016. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dalam Membentuk Karakter Kerjasama Siswa Kelas Tinggi di SDN Tambakaji 05 Semarang. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Unnes
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Kusuma, A. W. 2018. Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal. *Konselor*, 7(1): pp26-30, DOI:10.24036/020187184580_0_00
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Naisah. 2013. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*. Pontianak
- Nasia, S., Saneba, B., Hasdin. 2013. Meningkatkan Kerjasama Siswa pada Pembelajaran PKn Melalui *Value Clarification Technique (VCT)* di Kelas IV GKL B Sabang. *Jurnal Kreatif Tadalu Online Vol.2 No.3 ISSN 2354614X*. Hlm. 63-77
- Ningrum, M., Slameto., Widyanti, E. 2018. Upaya Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa pada Bidang Studi IPA Melalui Penerapan Model Group Investigation Bagi Siswa Kelas 5 SDN Kumpulrejo 2. *Jurnal Wahana Kreatifitas Pendidik Vol.1 No.3*

Pamadhi, H., Rachmi, T., & Sukardi, E., 2012. *Pendidikan Seni di SD*. Banten: Universitas Terbuka

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013

Sari, E., 2012. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase dari Bahan Bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyah Simpang IV Agam. *Jurnal Pesona PAUD Vol.1 No.1*

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sumiati., dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Suranto, Apriliani, D., 2011. Analisis Perbedaan Mental Wirausaha Mahasiswa dengan Non Parametrik. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, Vol.10 No.1.Hlm37-38

www.kemendikbud.co.id (diakses pada Jum'at, 10 Januari 2020)