

PENGARUH PENGGUNAAN *PAPER CRAFT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VII SMP NEGERI 26 PADANG

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
AGRE ILHAM RAMADHANI
NIM. 54089

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018

PERSETUJUAN SKRIPSI

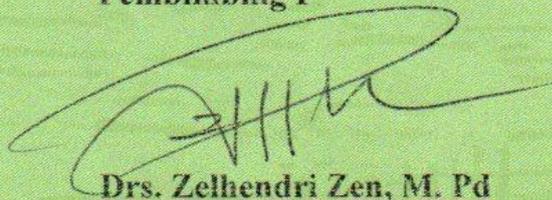
**PENGARUH PENGGUNAAN *PAPER CRAFT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VII SMP NEGERI 26 PADANG**

Nama : Agre Ilham Ramadhani
NIM : 54089/2010
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Februari 2018

Disetujui oleh :

Pembimbing I



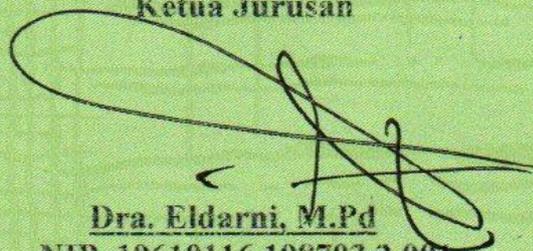
Drs. Zelhendri Zen, M. Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing II



Dr. Fetri Yeni J, M. Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

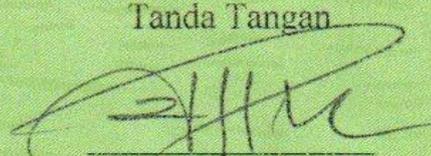
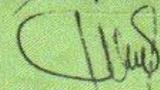
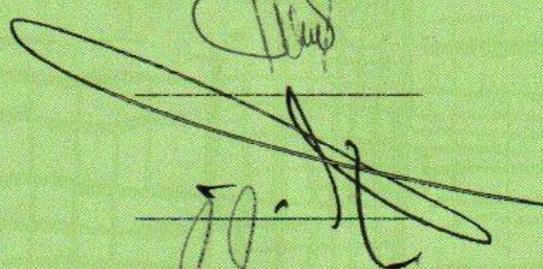
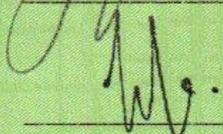
PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Paper Craft* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 26 Padang.
Nama : Agre Ilham Ramadhani
NIM/BP : 54089/2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Februari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M. Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
Sekretaris	: Dr. Fetri Yeni J, M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	: 1. Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
	: 2. Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: 3. Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd NIP. 19870524 201404 2 003	

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agre Ilham Ramadhani
NIM : 54089
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penggunaan *Paper Craft* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 26
Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2018

Saya yang menyatakan,



Agre Ilham Ramadhani
NIM. 54089/2010

ABSTRAK

Agre Ilham Ramadhani (2018) : Pengaruh Penggunaan *Paper Craft* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 26 Padang

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP N 26 Padang, terlihat kurang bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar dua dimensi. Hal ini berdampak kurangnya minat siswa dan merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menurun oleh. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *paper craft* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 26 Padang.

Penelitian ini bersifat quasi experiment. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 26 Padang. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan sampel. Menurut Sudjana (2005:168) "Purposive Sampling dikenal juga sebagai sampling pertimbangan, terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan perorangan atau pertimbangan peneliti". Sampel meliputi kelas VII.4 sebagai kelas eksperimen sebanyak 34 orang siswa dan kelas VII.7 sebagai kelas kontrol sebanyak 34 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan tes akhir pada kedua kelas. Teknik analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil tes akhir siswa berupa lembar kerja yang telah diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil bahwa di kelas eksperimen (kelas VII.4) dengan nilai rata-rata 81,12, sedangkan pada kelas kontrol (kelas VII.7) nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72,36. Hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 4,2135 dibandingkan dengan t_{tabel} , sebesar 2,000 dengan derajat kebebasan ($dk = (n_1-1)+(n_2-1)$) pada taraf signifikan 0,05. Maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil analisis hipotesis dengan uji $t_{hitung} = 4,2135$ dan harga $t_{tabel} = 2,000$, ini berarti t_{hitung} tidak berada pada daerah penerimaan H_0 sehingga H_0 ditolak dan H_1 **diterima** artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran *paper craft* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional pada kelas VII SMP N 26 Padang pada tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci : Pengaruh, *Paper Craft*, Hasil Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Paper Craft* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP Negeri 26 Padang”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah membantu, membimbing dan memberikan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd, selaku dosen pembimbing II penulis yang telah membantu dan memberikan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.

5. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang.
6. Kepala Sekolah beserta Wakil SMP Negeri 26 Padang.
7. Majelis Guru SMP Negeri 26 Padang.
8. Pegawai Tata Usaha SMP Negeri 26 Padang.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, kakak dan adik yang telah memberikan dukungan moral, material, perhatian, keceriaan dan semangat, serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.
10. Untuk teman-teman yang telah memberikan dorongan dan memberikan masukan dalam penelitian skripsi ini. Serta teman-teman seperjuangan BP 2010 yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, penulis harapkan semoga “karya kecil” ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Belajar	7
B. Media Pembelajaran	8
C. Media Pembelajaran Tiga Dimensi	10
D. Paper Craft	10
E. Pembelajaran Seni Budaya	14
F. Keterkaitan Media Pembelajaran <i>Paper Craft</i> dengan Pembelajaran Seni Budaya	15
G. Hasil Belajar	16
H. Kerangka Konseptual	17
I. Hipotesis	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	19
---------------------------	----

B. Populasi dan Sampel	19
C. Jenis dan Sumber Data	21
D. Prosedur Penelitian	22
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	23
F. Teknik Analisis Data	24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	28
B. Analisis Data	32
C. Pembahasan	35

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	40
B. Saran	40

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII	2
Tabel 2.1 Populasi dan sampel siswa kelas VII SMP Negeri 26 Padang ...	20
Tabel 3.1 Perhitungan (dk) $\log s^2$	26
Tabel 4.1 Data Nilai Hasil Belajar Sosial Budaya Siswa Kelas Eksperimen	29
Tabel 5.1 Data Nilai Hasil Belajar Sosial Budaya Siswa Kelas Kontrol	30
Tabel 6.1 Hasil Belajar Sosial Budaya Siswa Menggunakan Media pembelajaran Paper Craft dan Pembelajaran konvensional	31
Tabel 7.1 Hasil perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	32
Tabel 8.1 Hasil uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	33
Tabel 9.1 Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	34
Tabel 10.1 Hasil Pengujian dengan t-test	35
Tabel 11.1 Perbandingan Nilai Sebelum dan Setelah Penelitian pada kelas eksperimen	36

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1 <i>Pepakura</i> Dragon Ball	11
Gambar 2.1 <i>Papertoy</i> Kumi	12
Gambar 3.1 <i>Papermodel</i> Truk	12
Gambar 4.1 <i>Paperavatar</i> Gus Dur	12
Gambar 5.1 Kerangka konseptual	17
Gambar 6.1 Grafik Nilai Kelas Eksperimen	29
Gambar 7.1 Grafik Nilai Kelas Kontrol	31
Gambar 8.1 Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok	72
Gambar 9.1 Siswa merekatkan pola sehingga membentuk bagian- bagian dari Jam Gadang	73
Gambar 10.1 Siswa menyatukan bagian-bagian yang telah selesai	74
Gambar 11.1 Siswa melaksanakan tes akhir	75
Gambar 12.1 Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok	76
Gambar 13.1 Siswa mendiskusikan materi yang disampaikan guru	77
Gambar 14.1 Siswa menggambar model Jam Gadang	78
Gambar 15.1 Siswa mengikuti tes akhir	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1.1 Silabus Pembelajaran	44
Lampiran 2.1 RPP Kelas Eksperimen	46
Lampiran 3.1 RPP Kelas Kontrol	51
Lampiran 4.1 Kisi-kisi Soal objektif Mata Pelajaran Seni Budaya SMP Negeri 26 Padang.....	55
Lampiran 5.1 Soal Tes Akhir	56
Lampiran 6.1 Kunci Jawaban Soal Objektif	62
Lampiran 7.1 Uji Normalitas Kelas Kontrol	63
Lampiran 8.1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen	65
Lampiran 9.1 Uji Homogenitas (Uji Barlet)	67
Lampiran 10.1 Tabel Nilai Z	68
Lampiran 11.1 Tabel Nilai L	69
Lampiran 12.1 Tabel Nilai Chi Chuadrad	70
Lampiran 13.1 Tabel Nilai T	71
Lampiran 14.1 Dokumentasi Penelitian	72

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh manusia untuk bertahan hidup. Belajar juga merupakan suatu usaha untuk mendapatkan informasi-informasi yang diolah sebagai ilmu pengetahuan dan proses belajar bersifat berkesinambungan. Menurut Trianto (2010 : 16) “Belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”. Dalam proses pembelajaran hendaknya didukung oleh sebuah media yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian informasi yang biasa dikenal sebagai media pembelajaran. Menurut Sadiman (2008:7) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, media audio visual dan media serbaneka.

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi sangat maju dengan pesatnya. Keadaan tersebut memaksa manusia untuk mengikuti setiap jengkal perkembangannya. Media pembelajaran tidak luput dari perkembangan teknologi. Media pembelajaran berfungsi sebagai alternatif atau sarana penunjang untuk meningkatkan pemahaman siswa

akan materi yang disampaikan. Disamping itu semua, banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam menggunakan media pembelajaran, tidak hanya menarik perhatian siswa namun juga mengasah keterampilan siswa itu sendiri. Menurut Arsyad (2010:15) “salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Pada saat sekarang, masih ditemukannya pendidik kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Observasi yang peneliti lakukan di SMP N 26 Padang, terlihat kurang bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar dua dimensi. Hal ini berdampak kurangnya minat siswa dan merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menurun. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya
Kelas VII SMPN 26 Padang

No	Kelas	Siswa	Nilai Ulangan harian
1	2	3	4
1	VII.1	32	70
2	VII.2	34	76
3	VII.3	34	72

Bersambung

Sambungan tabel 1

1	2	3	4
4	VII.4	34	74
5	VII.5	32	65
6	VII.6	32	76
7	VII.7	34	74
8	VII.8	34	71
Jumlah		278	607
RATA-RATA			72,25

Sumber : Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMPN 26 Padang Tahun Ajar 2017/2018

Tabel 1 memperlihatkan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMPN 26 Padang masih bervariasi. Pada pembelajaran Seni Budaya Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan sekolah adalah 75. Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya.

Seorang guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik minat dan perhatian siswa salah satunya adalah *Paper Craft*. *Paper Craft* merupakan pengembangan dari *Origami* yaitu sebuah kesenian asal Jepang yang menggunakan bahan dari kertas juga. Objek-objek yang dihasilkan *Paper Craft* lebih menyerupai bentuk aslinya dibandingkan dengan *Origami*. *Paper Craft* adalah salah satu pilihan tepat dalam menggunakan media pembelajaran, selain biaya yang murah *Paper Craft* juga mudah dikerjakan dan menarik minat siswa untuk mencoba dan mengembangkannya. Pola atau yang biasa disebut "*template*" telah banyak dibagikan secara gratis melalui layanan internet, sehingga pola tersebut mudah untuk didapatkan.

Paper Craft lebih populer di negara eropa, jepang dan Amerika Serika. *Paper Craft* bermula tercipta pada abad 20 yang lebih dikenal dengan nama “*Card Modeling*”. Pada tahun 1941, Inggris menerbitkan 100 model yang berbeda dan sangat populer termasuk *Paper Craft* arsitektur, pesawat dan kapal laut. Dalam perkembangannya telah banyak model-model *Paper Craft* sampai sekarang ini, seperti tumbuhan, hewan tokoh-tokoh kartun dan bahkan tokoh-tokoh terkenal di dunia. Seni ini mulai dikenalkan kepada masyarakat Indonesia pada tahun 2000’an. *Paper Craft* berfungsi sebagai hiasan rumah, di kamar, di meja kantor. Selain sebagai hiasan *Paper Craft* juga berfungsi sebagai media peningkatan kreatifitas, bukan hanya bagi anak-anak tapi orang dewasa juga. Untuk melatih kesabaran dan tingkat kontrol emosi dan melatih tingkat stres.

Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya dalam meningkatkan minat siswa. Guru dapat menyajikan media *Paper Craft* sebagai model peraga dalam pembelajaran. Bentuknya yang unik akan menarik minat dan rasa ingin tahu dari peserta didik, sehingga peserta didik dapat fokus terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan paparan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Paper Craft* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 26 Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka yang menjadi faktor utama masalah yang dapat diidentifikasi sebagai permasalahan terhadap Pelajaran Seni Budaya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa dalam belajar.
2. Hasil belajar peserta pada mata pelajaran Seni Budaya masih di bawah KKM yaitu 75.
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas dan untuk terfokusnya masalah yang akan diteliti serta mengingat ruang lingkup permasalahan, maka batasan penelitian ini adalah melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan *Paper Craft*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah penelitian di atas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah apakah penggunaan *Paper Craft* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 26 Padang

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan *Paper Craft* dengan yang tidak menggunakan *Paper Craft*.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan *Paper Craft* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP N 26 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi dunia pendidikan dan berbagai pihak yang terkait, antara lain :

1. Pihak terkait sebagai masukan dalam pelaksanaan pendidikan di SMP Negeri 26 Padang.
2. Pembaca, sebagai menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama dalam hal peneliti.
3. Peneliti, sebagai bahan landasan untuk penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
4. Penulis, sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dan juga sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Teknologi Pendidikan.