

Pengaruh Media Kolase terhadap Hasil Belajar pada Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-citaku Siswa kelas IV

Yosia Sinaga¹, Nancy Angelia Purba², Junifer Siregar³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: sinagayosi8@gmail.com¹, nancypurba27@gmail.com², junifersiregar08480@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh Media Kolase terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita di SD Negeri 094108 Marjanji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode experiment dengan desain penelitian pre-experimental one group pretest posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji dengan jumlah siswa 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes (pretest dan posttest). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Data ini dianalisis dengan bantuan SPSS 23. Hasil uji hipotesis ini didapat dari hasil manual yang dimana hasil thitung $20,29 > t_{tabel} 2,04$. Melalui data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis penelitian diterima, artinya terdapat pengaruh pada penggunaan pembelajaran Media Kolase terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji.

Kata kunci: *Penggunaan Media Kolase , Hasil belajar*

Abstract

The purpose of the study was to determine the effect of Collage Media on the learning outcomes of fourth grade students in the Sub-theme of Actively Trying to Achieving Dreams at SD Negeri 094108 Marunjuk. This study uses a quantitative approach with experimental methods with a pre-experimental one group pretest posttest design research design. The population in this study were all fourth grade students at SD Negeri 094108 Marunjuk with a total of 30 students. The sampling technique in this research is saturated sampling. Data collection techniques in this study were documentation and tests (pretest and posttest). Data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and t test. This data was analyzed with the help of SPSS 23. The results of this hypothesis test were obtained from manual results where the results of tcount $20.29 > t_{table} 2.04$. Through the data obtained, it can be concluded that the research hypothesis is accepted, meaning that there is an influence on the use of Collage Media learning on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 094108 Marunjuk.

Keywords : *Use of Collage Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No.20 tahun 2003).

Pencapaian tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar mengajar yang dialami siswa di sekolah (Zahwa & Reza, 2018). Oleh karena itu, keberhasilan proses kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut UU No 14 Tahun 2005 menyatakan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini dengan jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Peran guru sangat penting dalam proses pendidikan karena gurulah yang berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran (Maryanti, 2018). Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran, guru perlu memahami dan menerapkan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi dapat digunakan dengan penggunaan model atau metode pembelajaran dalam pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar (Riwa et al., 2022).

Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan (Darmansyah et al., 2021). Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa, dengan adanya interaksi tersebut diharapkan seseorang dapat berubah kearah yang lebih baik (Vaneza & Suryana, 2020). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan (Novarini et al., 2018). Oleh karena itu, melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga anak didik lebih bisa produktif, kreatif dan inovatif (Aryana et al., 2022).

Mata Pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan siswa (Bili et al., 2020). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan seisinya (Munawar, 2020). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya (Drupadi & Syafrudin, 2021). Mata pelajaran IPA juga membutuhkan model pembelajaran yang tepat. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berhubungan secara langsung dengan alam (Lutfiasari et al., 2020). Kegiatan pembelajaran IPA tidak cukup dilakukan dengan bentuk ceramah saja, dibutuhkan pengalaman langsung siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pengalaman langsung dan pengetahuan yang didapatkan siswa akan lebih bermakna dibandingkan dengan pengetahuan yang hanya diberikan oleh guru tanpa siswa terlibat aktif dan langsung dalam kegiatan pembelajaran (Aulia et al., 2022).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan siswa dalam berbahasa (Dharwisesa et al., 2020; Wicaksono, 2017). Adapun keterampilan berbahasa meliputi empat komponen keterampilan yaitu "keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis" (Sulastri & Astuti, 2021). Keterampilan tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia. Untuk mencapai keberhasilan dalam mengembangkan kompetensi dan keterampilan berbahasa, maka diperlukan sebuah startegi belajar mengajar yang tepat sesuai

dengan tujuan dan karakteristik siswa yang dibelajarkan (Sandina, 2022). Bahasa Indonesia juga merupakan sarana komunikasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berinteraksi satu sama lain, misalnya interaksi dalam pembelajaran, interaksi dalam perkantoran, dan interaksi kegiatan lain. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara nonresmi, santai, dan bebas (Asriana & Herman, 2019).

SBdb merupakan mata pelajaran penting yang mengajarkan tentang seni, budaya dan prakarya. Tujuan dari pembelajaran SBdP yaitu meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap dan kreativitas siswa dalam berkreasi serta memberikan suatu penghargaan terhadap hasil karya dan kesenian (Yustiana, pembelajaran seni juga sangat penting bagi kehidupan untuk memperluas wawasan yang dapat menjadikan pribadi yang lebih kreatif guna menyelaraskan kehidupan (Insana et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 17 Maret 2022 ternyata siswa kurang aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan keterampilan. Hal ini bisa disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan media yang relevan atau bervariasi dan baru yang sesuai dengan pembelajaran tematik, sehingga tingkat pemahaman kreativitas siswa terbilang cukup rendah. Selama ini guru hanya terfokus pada teori-teori saja, sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran tematik cenderung membosankan di samping itu fasilitas belajar yang masih terbatas ini menyebabkan pendidik jarang melakukan kegiatan-kegiatan yang mendorong kreativitas siswa padahal dengan adanya pembelajaran tematik ini diharapkan siswa memiliki potensi kreatif. Berikut ini adalah data nilai mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SBdb kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji.

Tabel 1. Data Nilai Mata Pelajaran IPA,SBdb dan Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 091290 Marjanji

No	Jumlah Siswa	Perolehan Nilai	Ketuntasan	Persentase
1	19 siswa	< 70	Belum tuntas	54,38 %
2	14 siswa	≥ 70	Tuntas	45,62 %
	33 siswa			100 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa masih banyak jumlah siswa yang tidak Berdasarkan data pada tabel 1, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia dan SBdb masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu kurang dari 70. Dapat dilihat bahwa masih ada 19 siswa yang belum tuntas atau belum memenuhi KKM sedangkan yang tuntas pada mata pelajaran IPA,SBdb dan Bahasa Indonesia 14 siswa.

Hal ini bisa disebabkan oleh guru yang belum maksimal dalam menggunakan media yang relevan atau bervariasi dan baru yang sesuai dengan pembelajaran tematik, sehingga tingkat pemahaman kreativitas siswa terbilang cukup rendah selama ini guru hanya terfokus pada teori-teori saja, sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran tematik cenderung membosankan di samping itu fasilitas belajar yang masih terbatas ini menyebabkan pendidik jarang melakukan kegiatan-kegiatan yang mendorong kreativitas siswa padahal dengan adanya pembelajaran tematik ini diharapkan siswa memiliki potensi kreatif (Fazira et al., 2018).

Adapun alternatif untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih mudah dalam menguasai materi pelajaran dan membantu meningkatnya kreativitas siswa dalam belajar (Juliana et al., 2022). Oleh

karena itu, penulis mencoba menerapkan media pembelajaran kolase untuk meningkatkan keterampilan yang kreatif, efektif dan secara harfiah dapat memetakan pemikiran siswa, berfikir, daya ingat bagus, rangkaian pemikiran sistematis, dan dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki siswa. Salah satu media yang sesuai digunakan pada subtema giat meraih cita-cita adalah media kolase, karena menurut penulis media ini dapat membuat siswa lebih kreatif, lebih aktif dan membuat siswa tidak merasa bosan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran (Rusmiati & Nugroho, 2019).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fazira (2018) dengan judul " Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini " dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,813$. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = 67$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,000$. Karena $t_{hitung} = 3,813 > t_{tabel} = 2,000$ maka H_0 diterima. Rata-rata kompetensi pengetahuan IPA siswa kelompok eksperimen $1 = 0,412 > 2 = 0,290$ rata-rata kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media kolase berbasis Tri Hita Karana berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika. Jadi relevansi penelitian ini dengan judul Pengaruh Media Kolase Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-Cita di SD Negeri 094108 Marjanji sama-sama membahas mengenai pengaruh Media Kolase terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Maryanti (2018) dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu" diperoleh hasil data sebagai berikut : Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,231 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,000. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Jadi dapat disimpulkan bahwa media kolase berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD di Gugus III Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2017/2018. Jadi relevansi penelitian ini dengan judul Pengaruh Media Kolase Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-Cita di SD Negeri 094108 Marjanji sama-sama membahas mengenai pengaruh Media Kolase terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa: "Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali." Menurut Nancy Angelia Purba Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan pendekatan atau metode kuantitatif, artinya analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik. Menurut (Sugiyono, 2017) Penelitian kuantitatif adalah penelitian dimana data-data yang digunakan adalah berupa angka-angka, dan menggunakan statistik sebagai alat analisisnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data berupa angka. sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui yaitu pengaruh media kolase terhadap hasil belajar siswa pada subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita kelas IV adalah data kuantitatif. Data-data yang terkumpul sebagai hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode statistik (AZIS, 2020). Desain penelitian ini menggunakan One Group Pretest Posttest Design. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pre-test. Setelah hasil pre-test diperoleh maka diberi treatment. Desain penelitian ini hanya menggunakan

satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok control. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono 2017:166). Instrumen penelitian dalam penelitian ini tergantung pada banyaknya instrumen jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengukur variabel penelitian. Berdasarkan masalah yang akan diteliti, maka digunakan instrumen penelitian sebagai berikut: Pretest dan posttest yaitu nilai sebelum menggunakan media kolase dan sesudah menggunakan media kolase (Auliya et al., 2018).

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data untuk memperoleh data yang sejelas-jelasnya. Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Sudjana (2019:35) tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Teknik tes yang pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif. Dalam penelitian ini tes dibagi menjadi dua yaitu tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Pada tes awal dilakukan sebelum siswa menggunakan pembelajaran media kolase. Sedangkan tes akhir dilakukan sesudah siswa mempelajari media kolase dalam pembelajaran giat berusaha meraih cita-cita. Jadi berdasarkan kedua jenis teknik pengumpulan data di atas cara menggunakan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dapat diketahui bahwa berpengaruh atau tidaknya pembelajaran media kolase terhadap hasil belajar dalam subtema giat berusaha meraih cita-cita.

2. Observasi

Teknik pengamatan (observation) adalah cara pengumpulan data yang dikerjakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti baik dalam situasi khusus di dalam laboratorium maupun situasi alamiah. Untuk mengetahui kondisi awal lapangan dan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas baik sebelum dan sesudah digunakan pembelajaran media kolase.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data tentang jumlah murid dan hasil belajar murid sebelum penerapan pembelajaran media kolase kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai pretest dengan nilai Post test. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-test (t-test) (Supriyanto, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument (Pura & Asnawati, 2019). Untuk menguji validitas dilakukan menggunakan SPSS 23, butir soal dikatakan valid jika nilai r hitung > r tabel, dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dalam menentukan r tabel dapat dilihat pada tabel r product moment. Berdasarkan analisis dapat dilihat bahwa butir soal yang valid sebanyak 25 butir soal yaitu (soal 1, soal 2, soal 3, soal 4, soal 5, soal 6, soal 7, soal 8, soal 9, soal 10, soal 11, soal 12, soal 13, soal 14, soal 15, soal 17, soal 19, soal 20, soal 23, soal 25, soal 26, soal 27, soal 28, soal 29, soal 30). Sedangkan yang tidak valid sebanyak 5 butir soal yaitu (soal 16, soal 18, soal 21, soal 22, soal 24). Untuk soal yang valid dapat digunakan untuk tes selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas soal dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji realibilitas soal untuk mengukur sejauh mana instrument pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data apabila instrument tersebut baik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan SPSS 23 dengan analisis Cronbach Alpha > 0,6 untuk menguji realibilitas soal pada tes. Hasil analisis realibilitas soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.894	25

Berdasarkan pada tabel 3. diketahui nilai Cronbach Alpha yang di dapat adalah 0,894, selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan nilai kriteria koefisien realibilitas yaitu jika nilai Cronbach Alpha > 0,6 maka soal dikatakan reliable, sehingga dapat disimpulkan bahwa 0,894 > 0,6, jadi soal pada instrument tes ini sangat reliable.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal tes dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk kategori sukar, sedang dan mudah. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir soal dari 30 soal yang telah diuji peneliti menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang diujicobakan tergolong dalam kategori mudah yaitu sebanyak 13 soal (soal 2, soal 5, soal 6, soal 7, soal 8, soal 9, soal 14, soal 15, soal 16, soal 17, soal 18, soal 21, soal 28), butir soal dengan tingkat kesukaran sedang sebanyak 15 soal yaitu (soal 1, soal 3, soal 4, soal 10, soal 11, soal 12, soal 13, soal 19, soal 20, soal 23, soal 25, soal 26, soal 27, soal 29, soal 30) dan butir soal dengan tingkat kesukaran sukar sebanyak 2 soal yaitu (soal 22, soal 24).

4. Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang sangat jelek, jelek, cukup, atau sangat baik. daya pembeda soal, terdapat 5 butir soal yang dikategorikan jelek yaitu (soal 16, soal 18, soal 21, soal 22, soal 24), 11 butir soal dikategorikan cukup yaitu (soal 5, soal 11, soal 14, soal 17, soal 23, soal 25, soal

26, soal 27, soal 28, soal 29, soal 30), 14 butir soal dikategorikan baik yaitu (soal 1, soal 2, soal 3, soal 4, soal 6, soal 7, soal 8, soal 9, soal 10, soal 12, soal 13, soal 15, soal 19, soal 20).

Uji Analisis Data

Deskripsi Hasil Belajar (pretest) Subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-cita SDN 094108 Marjanji Sebelum Diterapkan Media Kolase

Pretest diberikan pada tanggal 10 agustus 2022 dikelas IV SD Negeri 094108 Marjanji. Ketuntasan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu ≥ 70 . Analisis statistik deskriptif data untuk nilai pretest siswa kelas IV dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4. Deskripsi Hasil Belajar Pretest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)
1	91-100	-	0 %
2	81-90	-	0 %
3	70-80	7	23 %
4	<70	23	76 %
	Jumlah	30	
	Tuntas (≥ 70)	7	23 %
	Tidak Tuntas (<70)	23	76 %
	Tertinggi		60
	Terendah		76
	Rata-rata		66,80

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada pretest adalah 76, sedangkan nilai terendah pada pretest adalah 60. Rata-rata pada pretest yaitu 66,80. Angka ketidaktuntasan hasil belajar pretest masih tinggi yaitu diatas 50%. siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 7 siswa, sisanya siswa sebanyak 23 siswa nilainya masih di bawah KKM.

Deskripsi Hasil Belajar Posstest Subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-cita di SD Negeri 094108 Marjanji Setelah Diterapkan Media Kolase

Posttest diberikan pada tanggal 16 agustus 2022 setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan Media Kolase dalam proses pembelajaran materi subtema Giat Berusaha Meraih Cita-Cita. Analisis statistik deskriptif data untuk nilai pretest siswa kelas IV dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Posttest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)
1	91-100	-	0 %
2	84-90	-	0 %
3	70-83	25	83 %
4	<70	5	17%
	Jumlah	30	
	Tuntas (≥ 70)	25	83 %
	Tidak Tuntas (<70)	5	17%
	Tertinggi		80
	Terendah		64
	Rata-rata		72,80

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada posttest adalah 80. Sedangkan nilai terendah pada posttest adalah 64. Rata-rata pada pretest yaitu 72,80 . Angka ketidaktuntasan hasil belajar posttest mengalami penurunan yaitu dibawah 50%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 25 siswa dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 5 siswa. Capaian hasil belajar posttest ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar pretest.

Tabel 6. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean
Sebelum perlakuan	30	60	76	66,80
Setelah perlakuan	30	64	80	72,80
Valid N (Listwise)			30	

Berdasarkan tabel 6 nilai pretest dan posttest, nilai rata-rata pada pretest yaitu 66,80 sedangkan nilai rata pada posttest yaitu 72,80. Siswa yang memperoleh nilai rata-rata diatas KKM pada pretest sebanyak 7 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM pada pretest sebanyak 23 siswa. Hasil nilai posttest menunjukkan bahwa ada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji, yang dimana hasil ini dapat dilihat dari nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest. Dimana 30 siswa sudah memperoleh nilai diatas KKM dan rata-rata posttest 72,80 sedangkan nilai rata-rata pretest 66,80

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang didapat berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Pada uji normalitas ini menggunakan bantuan program spss dengan program kolmogrov-smimov dengan kriteria lilifors significansi correction. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

- a. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusikan tidak normal.:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Pretest

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.171	30	0,13
Posttest	.254	30	0,06

Berdasarkan tabel 7. pada output One Sample Kolmogrov-Smirnov Test menunjukkan bahwa sampel berjumlah 30 siswa. Sig (2- Tailed) menunjukkan nilai 0,194. Jika probabilitas $> 0,05$, itu berarti bahwa datanya normal.

2. Uji t (Hipotesis)

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Dalam pengujian hipotesis dilakukan melalui teknik analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji t : $t = 6,420$, Untuk mencari ttabel peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 30-1=29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,699$. Setelah diperoleh thitung = $6,420$ dan ttabel = $1,699$ maka diperoleh $\text{thitung} > \text{ttabel}$ atau $6,420 > 1,699$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan Media Kolase terhadap hasil belajar dengan subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-cita di SD Negeri 094108 Marjanji.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji tahun ajaran 2022/2023 mulai tanggal 10 agustus sampai 20 agustus 2022. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tigarunggu dengan sampel kelas IV sebanyak 30 siswa.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Kolase Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita di SD Negeri 094108 Marjanji. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 66,80 dengan sebanyak 23 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan sebanyak 7 siswa mendapat nilai diatas KKM. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Kolase tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 72,80 jadi setelah menggunakan Media Kolase siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan Media Kolase, yang dimana seluruh siswa yaitu 30 siswa sudah mendapat nilai diatas KKM.

Uji normalitas telah terpenuhi sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis. Dari hasil tes peserta didik diperoleh thitung sebesar 6,420 dan ttabel sebesar 1,699 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian thitung > ttabel yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh media kolase terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran biasa.

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media kolase sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 15, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 4 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan penggunaan model pembelajaran media kolase siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan serius pada saat mengikuti pembelajaran serta mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan dan bertanya kepada guru jika tidak dimengerti. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan merasa senang sehingga menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran subtema sumber energi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam pembelajaran Media Kolase terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Pembelajaran Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita di SD Negeri 094108 Marjanji..

Hasil ini sesuai dengan penelitian Sulastri & Astuti (2021) dengan judul Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Berdasarkan hasil analisis data bahwa t hitung yang diperoleh adalah sebesar 7,080, sedangkan nilai t-tabel 7,080 > 2,093). Hal ini berarti Ho ditolak sedangkan Ha diterima. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah ada Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok

Tengah, artinya hasil penelitian Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah adalah “signifikan”. Hasil yang sama juga didapatkan penelitian penelitian Fazira (2018) dengan judul Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini. hipotesis penelitian ini adalah kegiatan bermain kolase mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Mutiara Kampung Godang. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data yang diperoleh diperoleh $t_{hitung} = 17.193$ dengan $Sig = 0,0000$, karena nilai $sig 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan kemampuan motorik halus anak yang signifikan sesudah kegiatan bermain kolase dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan kegiatan bermain kolase. Pengaruh bermain kolase terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Mutiara Kampung Godang sebesar 47,76%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan peneliti maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar pretests siswa kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji pada pembelajaran subtema 3 ayo cinta lingkungan mendapatkan rata-rata sebesar 66,80 dikategorikan kurang. Sedangkan hasil belajar posttest siswa kelas IV SD Negeri 094108 Marjanji pada pembelajaran subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-cita mendapatkan rata-rata 72,80 dikategorikan cukup. Hasil belajar siswa jauh lebih baik setelah diterapkannya pembelajaran media kolase Untuk pengaruh penerapan pembelajaran Media Kolase terhadap hasil belajar siswa kelas IV dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil hipotesis dimana tarafnya $\alpha=0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,420 > 1,699$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan..

DAFTAR PUSTAKA

- Aryana, E. N., Dewi, N. K., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Membuat Kolase Anorganik. *Journal Of Classroom Action Research*, 4(3), 118–127. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1900>
- Asriana, A., & Herman, H. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase Di Taman Kanak-Kanak Dian Harapan Biringkanaya Kota Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 50–56.
- Aulia, A., Ulfah, S. M., & Amrindono, A. (2022). Pengaruh Seni Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi. Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/31115>
- Auliya, H. N., Rahelly, Y., & Syafdaningsih, S. (2018). Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri 1 Talang Kelapa. Sriwijaya University.
- AZIS, A. A. (2020). Implementasi Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Di Mi Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
- Bili, P. N., Hastutiningtyas, W. R., & Susmini, S. (2020). Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Praschool Di Tk Dharma Wanita Persatuan Landung Sari. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tungadewi. <https://rinjani.unitri.ac.id/handle/071061/264>
- Darmansyah, A., Muktadir, A., & Anggraini, D. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Outdoor Learning Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 179–189. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.4.2.179-189>

- DRUPADI, R. D., & Syafrudin, U. (2021). Pengaruh Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 24–35. [Http://Repository.Lppm.Unila.Ac.Id/Id/Eprint/31115](http://Repository.Lppm.Unila.Ac.Id/Id/Eprint/31115)
- Fazira, S., Daulay, M. I., & Marleni, L. (2018). Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 1(1), 60–71. [Https://Doi.Org/10.31004/Aulad.V1i1.7](https://doi.org/10.31004/Aulad.V1i1.7)
- Insana, S. N., Ismail, W., Marjuni, M., & Agusriani, A. (2022). Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 122–132. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.37411/Jecej.V4i2.1240](https://doi.org/10.37411/Jecej.V4i2.1240)
- Juliana, F., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PART TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT ASH-SHOLIHAH TAMBELANG. *Peteka*, 5(3), 563–574. [Https://Doi.Org/Http://Dx.Do.Org/10.31604/Ptk.V5i3.563-574](https://doi.org/10.31604/Ptk.V5i3.563-574)
- Lutfiasari, D., Aminah, S., & Choiriyah, D. N. (2020). PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN TEHNIK KOLASE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK DEWI SARTIKA KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN 2016. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan*, 1(1), 61–68. [Https://Doi.Org/Http://Dx.Do.Org/10.30737/Jumakes.V1i1.741](https://doi.org/10.30737/Jumakes.V1i1.741)
- Maryanti, R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Munawar, A. (2020). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI KOLASE DENGAN MEDIA VIDEO. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 3(2), 109–114. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.55215/Jppguseda.V3i2.2612](https://doi.org/10.55215/Jppguseda.V3i2.2612)
- Novarini, I., Nashir Tsalatsa, A., & Setianingsih, E. S. (2018). Pengaruh Model Direct Intruccion Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 389. [Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V2i4.16156](https://doi.org/10.23887/Jisd.V2i4.16156)
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. [Https://Doi.Org/10.33369/Jip.4.2.131-140](https://doi.org/10.33369/Jip.4.2.131-140)
- Riwa, R. E. K., Ardiyani, V. M., & Rosdiana, Y. (2022). *Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di KB Tunas Bangsa Desa Jombok Dusun Nembul Ngantang Kabupaten Malang*. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241. [Https://Doi.Org/10.23887/Jp2.V2i2.17914](https://doi.org/10.23887/Jp2.V2i2.17914)
- Sandina, F. (2022). Penerapan Pendekatan BCCT Melalui Media Kolase Untuk Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab Pada Anak TK Al Barqah. *Tsaqila Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 2(2). [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.37411/Jecej.V4i2.1240](https://doi.org/10.37411/Jecej.V4i2.1240)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Sulastri, N. M., & Astuti, F. H. (2021). PENGARUH PERMAINAN KOLASE TERHADAP KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1). [Https://Doi.Org/10.33394/Realita.V6i1.3862](https://doi.org/10.33394/Realita.V6i1.3862)
- Supriyanto, D. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Terhadap Capaian Akademis Siswa Kelas Iv Di Mi Salafiyah Syafi'iyah Ii Klinterejo Sooko Mojokerto. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 266–278. [Https://Doi.Org/10.31538/Nzh.V2i2.346](https://doi.org/10.31538/Nzh.V2i2.346)
- Vaneza, T., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Kolase Kapas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bunda Tunas Harapan Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 572–580. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Jptam.V4i1.501](https://doi.org/10.31004/Jptam.V4i1.501)
- Zahwa, A. K., & Reza, M. (2018). *Pengaruh Seni Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Surabaya*. PAUD Teratai. [Https://Rinjani.Unitri.Ac.Id/Handle/071061/1227](https://rinjani.unitri.ac.id/handle/071061/1227)