

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MOZAIK BERBASIS POTONGAN
LIMBAH KERTAS TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA KELAS IV SD NEGERI 200512 SALAMBUE T.A 2024/2025**

Wahyuni Amanda Hasibuan
Alamat e-mail: wahyunihsb88@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran mozaik berbasis potongan limbah kertas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas IV SD Negeri 200512 Salambue. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu IV A sebagai kelompok kontrol dan IV B sebagai kelompok eksperimen, masing-masing sebanyak 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa pada kelompok eksperimen adalah 45,07 dengan standar deviasi 8,75, dan meningkat menjadi 81,33 pada posttest dengan standar deviasi 9,31. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 36,8 menjadi 56,4. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai $t = -8,176$ dengan $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran mozaik berbasis limbah kertas terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain meningkatkan nilai, media ini juga menumbuhkan keterlibatan aktif dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Keywords: media pembelajaran, mozaik, limbah kertas

ABSTRAK

This study aims to determine the effectiveness of mosaic learning media based on waste paper pieces on student learning outcomes in fine arts subjects in grade IV SD Negeri 200512 Salambue. The research used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of two classes, namely IV A as the control group and IV B as the experimental group, each with 15 students. The results showed that the mean score of students' pretest in the experimental group was 45.07 with a standard deviation of 8.75, and increased to 81.33 in the posttest with a standard deviation of 9.31. Meanwhile, the control group only experienced an increase from 36.8 to 56.4. The results of the independent sample t-test showed a value of $t = -8.176$ with $p < 0.001$, which means there is a significant difference between the two groups. Thus, the use of waste paper-based mosaic learning media proved effective in significantly improving student learning outcomes. In addition to improving grades, this media also fosters active involvement and creativity of students during the learning process.

Keywords: learning media, mosaic, paper waste

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan terstruktur, yang tidak hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan. Dalam konteks pendidikan dasar, peran guru, media pembelajaran, serta keterlibatan siswa menjadi komponen yang sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Mata pelajaran seni rupa, khususnya, memiliki peran dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta apresiasi siswa terhadap keindahan dan lingkungan sekitar.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa masih sering dihadapkan pada berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 200512 Salambue, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Di sisi lain, penggunaan bahan bekas seperti limbah kertas sebagai media pembelajaran menawarkan solusi inovatif yang tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Teknik mozaik yang memanfaatkan potongan kertas bekas mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam menciptakan karya seni, sekaligus mengajarkan pentingnya daur ulang dan kesadaran lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran mozaik berbasis potongan limbah kertas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa.

Pendidikan memainkan peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan merupakan salah satu indikator kemajuan bangsa. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, dibutuhkan media yang mampu menstimulasi kreativitas siswa sekaligus memberikan dampak positif terhadap lingkungan. Limbah kertas yang banyak dihasilkan sehari-hari berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif, salah satunya melalui teknik mozaik. Berdasarkan data awal di SD Negeri 200512 Salambue, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran seni rupa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran

mozaik berbasis potongan limbah kertas terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, khususnya desain non-equivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media mozaik berbasis potongan limbah kertas, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 200512 Salambue, yang terdiri dari 56 siswa. Dari jumlah tersebut, sebanyak 30 siswa dijadikan sampel penelitian dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen, masing-masing terdiri dari 15 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal pilihan ganda untuk pretest dan posttest. Soal-soal ini disusun berdasarkan indikator ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui:

- Observasi, untuk melihat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- Wawancara, kepada guru kelas untuk mengetahui persepsi terhadap media pembelajaran.
- Tes pretest dan posttest, untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.
- Dokumentasi, untuk mendukung keabsahan data.

Data yang diperoleh dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Uji-t digunakan untuk mengukur signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

Nilai rata-rata pretest siswa pada kelompok eksperimen (kelas IV B) adalah 45,07 dengan standar deviasi 8,75, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,33 dengan standar deviasi 9,31. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 36,26 poin setelah perlakuan diberikan.

2. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol (kelas IV A) mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pretest 36,8 dengan standar deviasi 8,28, menjadi 56,4 pada posttest dengan standar deviasi 6,59 dengan selisih kenaikan sebesar 19,6 poin.

3. Uji Normalitas dan Homogenitas

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal pada kedua kelompok, baik pada pretest maupun posttest (nilai signifikansi $0,200 > 0,05$). Uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol homogen (nilai signifikansi = $0,408 > 0,05$).

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai $t = -8,176$ dengan signifikansi (2-tailed) = $0,000$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media mozaik limbah kertas dibandingkan dengan pembelajaran biasa tanpa media.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media mozaik dari limbah kertas. Nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest-nya dan juga lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari $0,05$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ini

membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran mozaik berbasis limbah kertas efektif dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa kelas IV.

Selain itu, data observasi menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen lebih aktif, antusias, dan menunjukkan kreativitas lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka terlibat langsung dalam kegiatan membuat karya seni mozaik, yang memotivasi mereka untuk belajar lebih baik dan lebih menyenangkan.

Tabel 1 Pretes, Postes Kelas IV SD Negeri 200512 Salambue

Kelas Eksperimen				
N	Pretest		Posttest	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s
15	45,07	8,75	81,33	9,31

Kelas Kontrol				
N	Pretest		Posttest	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s
5	36,8	8,28	56,4	6,59

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi di lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mozaik berbasis potongan limbah kertas efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas IV SD Negeri 200512 Salambue. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi seni rupa secara lebih konkret, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif,

mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan limbah.

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, karena siswa belajar sambil berkarya dengan bahan yang mereka temui sehari-hari. Oleh karena itu, media ini sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran seni rupa maupun pelajaran lainnya yang menekankan pada kreativitas dan partisipasi aktif siswa.

Saran dari penelitian ini adalah agar guru-guru di sekolah dasar dapat mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis daur ulang yang ramah lingkungan, guna menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mustadi, A. (2020). *Pendidikan dan Eksistensi Manusia*.
- Prasetyo, dkk. (2023). *Pengelolaan Limbah Kertas sebagai Media Belajar*.
- Suprpta, N. (2020). *Peran Guru dalam Pembelajaran Efektif*.
- Yusnarti & Suryaningsih. (2021). *Mutu Pendidikan dan Tantangan Abad 21*.

Jumrawarsi & Suhaili. (2021). *Lingkungan Belajar Positif*.

Mayar, F. (2021). *Teknik Mozaik dalam Pembelajaran Seni*.

Hakiki, N. (2021). *Kerajinan Mozaik*.

Siregar, K. S. (2020). *Pemanfaatan Limbah Kertas sebagai Media Pembelajaran*.