

## **SBdP KIT: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA PADA MATERI SENI DEKORASI MENGHIAS SISWA PENDIDIKAN DASAR**

<sup>1)</sup> Nadia Arsyida Ramadhani, Universitas PGRI Semarang, email: arsyidaramadhani@gmail.com

<sup>2)</sup> A. Y. Soegeng Ysh., Universitas PGRI Semarang, email: soegeng@ikippgrismg.ac.id

<sup>3)</sup> Rofian, Universitas PGRI Semarang, email: rofian@upgris.ac.id

### **Abstract**

*The 1945 Constitution and Law of the Republic of Indonesia Number 20 of 2003 which regulate the National Education System since August 17, 1945 became the legal basis for the curriculum developed by the Minister of National Education of the Republic of Indonesia. The Juridical Education Foundation is required by Article 31 of the 1945 Constitution to organize the state education system, prioritizing the advancement of science and technology, and 20% of the APBN and APBD budgets. This type of research is known as research and development (R&D), and modifies the early stages of development research using the ADDIE paradigm (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teacher interviews, curriculum analysis, and small-scale SBdP KIT trials were used to collect data. This development research is a field test carried out in grade IV SD Negeri Tambak Boyo 02. The findings of this study show the great potential of SBdP KIT as a teaching tool that can deepen students' understanding of decoration. SBdP Kit media development can be well validated and is very feasible to use. The media trial was also very good and the response of students showed that this media was able to increase interest in learning and was able to explore student creativity.*

**Keywords:** Decorative Art, Development, SBdP KIT

### **Abstrak**

Kurikulum yang dibuat oleh Menteri Pendidikan Nasional RI didasarkan pada UUD 1945 dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional sejak 17 Agustus 1945. Yayasan Pendidikan Yuridis diwajibkan oleh Pasal 31 UUD 1945 untuk menata sistem pendidikan negara, mengutamakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta 20% anggaran APBN dan APBD. Dengan menggunakan paradigma ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), penelitian semacam ini disebut penelitian Research and Development (R&D), dan mengubah tahap awal penelitian pengembangan. Wawancara guru, analisis kurikulum, dan uji coba KIT SBdP skala kecil digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian pengembangan ini merupakan uji lapangan yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Tambak Boyo 02. Temuan penelitian ini menunjukkan potensi besar SBdP KIT sebagai alat pengajaran yang dapat memperdalam pemahaman siswa tentang dekorasi. Pengembangan media SBdP Kit dapat tervalidasi dengan baik dan sangat layak untuk digunakan. Uji coba media juga sangat baik dan respon siswa menunjukkan media ini mampu meningkatkan minat belajar dan mampu mengesplorasi kreatifitas siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, SBdP KIT, Seni Dekorasi



## Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional Indonesia yang diatur oleh UUD 1945 dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 merupakan landasan hukum kurikulum yang dikembangkan oleh Menteri Pendidikan Nasional RI. Yayasan Pendidikan Yuridis bertugas menyelenggarakan sistem pendidikan, mengutamakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta 20% anggaran APBN dan APBD. Kurikulum Mandiri bertujuan untuk memodernisasi sistem pendidikan dengan menekankan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas melalui pendidikan kontekstual. Keberhasilan penerapan Kurikulum Mandiri bergantung pada kebijakan pemerintah seperti “Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional” dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah harus mengadopsi pendekatan yang berpusat pada siswa untuk menerapkan Kurikulum Merdeka.

Pada tahun 2013, kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) menggantikan kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di sekolah dasar. SBdP berfokus pada bakat, apresiasi, dan kreativitas siswa, mempersiapkan mereka menghadapi masa depan dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal. Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan karakter Pancasila, mendorong pengembangan diri, dan menumbuhkan sikap peduli melalui proyek yang dirancang pemerintah<sup>1</sup>. Kurikulum belajar mandiri dirancang untuk membantu generasi milenial dalam memahami dan mengingat materi dengan cepat, mengedepankan pembelajaran aktif dan produktif dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan keterampilan siswa<sup>2</sup>. Kurikulum belajar mandiri menumbuhkan kemandirian, keberanian, kecerdasan, keramahan, kesopanan, kesantunan, dan daya saing melalui diskusi langsung dan pembelajaran di luar kelas.

Pendidikan seni dan budaya mempromosikan kreativitas, pemikiran kritis, ekspresi diri, nilai-nilai budaya, identitas nasional, keindahan, konteks budaya, dan komunikasi melalui bahasa artistik yang unik, memungkinkan siswa untuk memahami perbedaan dan menganalisis isu-isu sosial<sup>3</sup>. Model pendekatan seni yang berpusat pada siswa mendorong pembelajaran seni dan budaya yang efektif dengan melibatkan siswa, meningkatkan kepuasan dan keterampilan memecahkan masalah, serta mengharuskan guru untuk memahami mata pelajaran Seni, Budaya,

---

<sup>1</sup> Daga, “Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar.”

<sup>2</sup> Safitri, Yunianti, and Rostika, “Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs).”

<sup>3</sup> Daryanti, Desyandri, and Fitria, “Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar.”



dan Kerajinan<sup>4</sup>. Kursus Seni Budaya dan Kerajinan di sekolah dasar mengajarkan anak-anak keterampilan dasar seperti mosaik dan seni dekoratif, sehingga mendorong produktivitas dan kemandirian. Mereka mengajarkan kerja, kerapian, kreativitas, kepekaan, ketelitian, dan ketekunan, menumbuhkan kecintaan terhadap pekerjaan dan kreativitas.

Media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus memilih jenis media yang sesuai, karena keragaman media sangat penting di kelas. Kategori media meliputi gerak, diam, audio, video, semi gerak, gerak, audio, cetak, dan banyak lagi<sup>5</sup>. Peneliti bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif komputer bagi siswa dengan menggunakan laptop atau PC, dengan memanfaatkan media cetak, berbasis komputer, audio visual, visual, dan berbasis manusia. Materi harus sesuai, berkualitas tinggi, mudah diakses, sesuai, dan fokus.

Pendidikan seni rupa menumbuhkan kreativitas anak melalui kegiatan dan permainan kreatif<sup>6</sup>. Mata pelajaran seni rupa kelas 4 berfokus pada “teori dekorasi dekoratif” yang mendalami dasar-dasar dekorasi ruang atau benda dengan unsur seni. Seni dekoratif melibatkan perancangan, pembuatan, atau perubahan ruang, objek, atau permukaan untuk tujuan estetika, menggunakan elemen artistik seperti warna, bentuk, tekstur, pola, dan bahan. Ornamen, berasal dari kata latin ornare, adalah barang dekoratif yang digunakan untuk menambah keindahan suatu area atau benda<sup>7</sup>. Desain dekoratif melibatkan penataan motif dekoratif dalam suatu area atau ruang tertentu, sehingga menghasilkan bentuk yang indah<sup>8</sup>. Dekorasi meningkatkan kualitas dan nilai benda atau karya seni melalui prinsip dan teknik komposisi. Ini memiliki tiga fungsi utama: estetika, simbolis, dan teknis konstruktif. Misalnya motif kala pada gapura candi yang melambangkan penolak kejahanan.

SBdP Kit merupakan media kreatif yang mengajak masyarakat untuk membuat bingkai foto dengan menggunakan bahan butiran seperti biji, lem, kertas, dan karton. Ini mempromosikan penggunaan kembali dan daur ulang bahan-bahan alami dan menggabungkan teknik seni dan kerajinan untuk kreasi unik. SBdP Kit dikembangkan untuk mata pelajaran Dekoratif pada kurikulum kelas 4 SD, dengan mengintegrasikan media pembelajaran seni rupa

---

<sup>4</sup> Yustiana and Suprayitno, “PEMANFAATAN BAHAN ALAM BIJI-BIJIAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT MOZAIK DALAM TEMA KEGIATANKU DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR.”

<sup>5</sup> Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

<sup>6</sup> Rofian, “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMOSTRASI PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR.”

<sup>7</sup> Zackaria et al., *Seni Budaya. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.

<sup>8</sup> Mufid, Faisol, and Indratma, *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk SD Kelas IV*.



ke dalam kurikulum. Guru menerima pelatihan komprehensif, dan pemantauan serta evaluasi berkelanjutan menilai keterlibatan dan hasil siswa. SBdP KIT meningkatkan kreativitas, keterampilan artistik, dan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Meskipun terdapat tantangan, dampak transformatifnya sangat besar dalam pendidikan seni rupa, meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, serta membuka jalan bagi perbaikan di masa depan.

Penelitian Restiyani berjudul “Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Pada Kelompok B SD Negeri 05 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu”<sup>9</sup>. Penelitian di SD Negeri 05 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu menemukan bahwa siswa kelompok B meningkatkan kemampuan motorik halusnya selama semester II melalui teknik penugasan dan media alam. Rata-rata proporsi keterampilan motorik halus meningkat sebesar 37,3%, dan aktivitas mewarnai, menggunting, dan menempel meningkat sebesar 24,76%. Penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana teknik mosaik membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Metode kualitatif dan penelitian R&D digunakan, yang menunjukkan peningkatan pada kedua keterampilan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik sangat menentukan keberhasilan kegiatan pengajaran. Alat-alat yang disebut juga alat peraga ini mempercepat proses pembelajaran, membantu pemahaman materi pelajaran, dan memudahkan penyajian materi pelajaran melalui demonstrasi <sup>10</sup>. Peneliti mengembangkan media KIT SBdP untuk siswa kelas IV SD untuk mendorong pembelajaran mandiri, kreatif, dan efisien. Tujuannya adalah untuk mengurangi kebosanan dan meningkatkan pembelajaran dengan mengatasi tantangan dalam menemukan media dan bahan yang cocok untuk pengajaran seni dekoratif. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa media granular alami tidak digunakan secara efektif di sekolah dasar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang tidak menarik. Tujuan peneliti adalah menciptakan materi pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan yang menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Para peneliti tertarik pada masalah yang muncul ini dan memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan SBdP KIT Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Pada Materi Seni Dekorasi Menghias Kelas 4 di SD Negeri Tambakboyo 02”**.

---

<sup>9</sup> Restiyani, “Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak At Tawakal Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.”

<sup>10</sup> Sumiharsono and Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*.



## Metodologi

Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Ini melibatkan pengembangan dan akreditasi bahan ajar pendidikan melalui siklus tahapan. Proses ini mencakup peninjauan temuan penelitian, pengembangan produk, pengujian lapangan, dan pembuatan revisi yang diperlukan untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan selama tahap implementasi<sup>11</sup>. Proses R&D melibatkan penanganan permasalahan lapangan, pembuatan produk, pengujian, dan revisi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini sama halnya dengan Seni Rupa pada materi Seni Hias kelas IV, yang fokus pada pengembangan produk berupa Seni Rupa. Peneliti SD Negeri Tambak Boyo 02 Ambarawa melakukan observasi awal untuk mengumpulkan data penerapan Kurikulum Mandiri kelas IV dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sumber data primer seperti wawancara langsung dengan Ibu Lissa, S.Pd. digunakan pada tahap awal proyek.

Pengembangan media KIT SBdP didasarkan pada metode penelitian sepuluh langkah Borg and Gall, dengan mahasiswa S1 melakukan uji coba lapangan di SD Negeri Tambak Boyo 02 untuk mengevaluasi kepraktisan. Kuesioner respon guru dan siswa digunakan untuk menilai kesesuaian produk. Peneliti bertujuan untuk menyempurnakan model media SBdP KIT untuk siswa kelas IV SD dan merancang desainnya. Data kuantitatif dikumpulkan dari lembar validasi dan kuesioner, dan analisis data dilakukan dengan metode kuantitatif.

## Hasil

### Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian tanggal 2 Agustus 2023 mengungkap permasalahan di sekolah, khususnya dalam pembelajaran SBdP. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih menggunakan proyektor untuk gambar sehingga menyebabkan siswa harus mempersiapkan diri karena keterbatasan fasilitas. Studi ini menekankan perlunya peningkatan sumber daya dan alat untuk pembelajaran SBdP yang efektif. SD Negeri Tambakboyo 02, sebuah sekolah dasar negeri di Tambakboy, Kabupaten Semarang, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai program dan kegiatan, mengembangkan siswa secara intelektual, moral, dan siap pakai. Misi sekolah

---

<sup>11</sup> Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."



adalah menghasilkan peserta didik yang bertaqwa, mandiri, santun, santun, berjasa, cerdas, aktif, kreatif, dan maju yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan.

SD Negeri Tambak Boyo 02 menggunakan metode pembelajaran tradisional, antara lain buku, spidol, dan penggaris, dimana siswa belajar secara mandiri melalui ceramah. Mata pelajaran seni rupa dipandu oleh guru topik, yang menyampaikan isi pengajaran melalui ceramah dan memberikan latihan serta tugas sehari-hari. Kegiatan kelas IV menggunakan buku cetak, sedangkan mata pelajaran seni rupa menggunakan buku dan proyektor untuk latihan menggambar. Namun keterbatasan alat peraga dan sumber daya menyebabkan sulitnya melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran seni budaya. Hal ini menyebabkan siswa membuat sendiri alat dan bahan sehingga mengakibatkan menurunnya konsentrasi, terhambatnya perolehan pengetahuan faktual, dan kurangnya minat dalam proses pembelajaran. Metode konvensional memakan waktu, fokus pada pembelajaran auditori, dan dapat menimbulkan masalah seperti terhambatnya perolehan pengetahuan faktual, keseragaman asumsi belajar, dan menurunnya minat siswa.<sup>12</sup>.

Kelas IV SD Tambakboy 02 menggunakan metode tradisional dan peralatan canggih untuk meningkatkan kondisi pembelajaran. Guru bertindak sebagai fasilitator, melibatkan siswa dalam proses pengajaran. Alat-alat seperti media kit seni dekoratif SBdP dan buku mewarnai bertema Encim meningkatkan kreativitas, motivasi, dan apresiasi. Fasilitas ini meningkatkan proses pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis, menarik, dan partisipatif, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan masa depan.

### **Langkah-Langkah Mengembangkan Produk SBdP KIT**

SBdP Kit, atau "Seni, Budaya, dan Kerajinan dengan Biji-bijian," adalah alat kreatif yang mendorong individu untuk membuat bingkai foto menggunakan bahan biji-bijian. Ini mencakup benih, perekat, kertas, dan panduan instruksional untuk berbagai desain bingkai. Paket ini bertujuan untuk mempromosikan kreativitas dan daur ulang dengan menggabungkan biji-bijian dengan teknik seni dan kerajinan. Penulis mengembangkan SBdP Kit untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran di SD Negeri Tambak Boyo 02 yang menghambat minat siswa sehingga mengharuskan siswa menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Perlengkapan terdiri dari bahan butiran dekoratif yang dikemas dalam kotak yang menarik dan mudah dibawa,

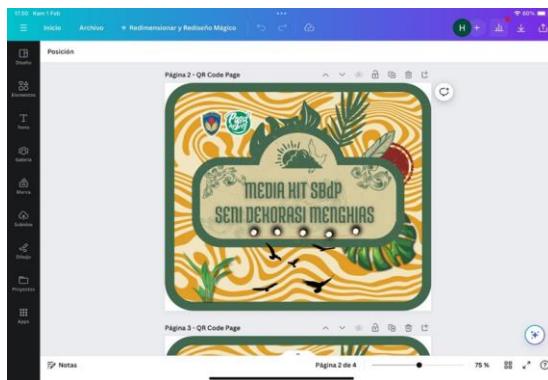
---

<sup>12</sup> Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

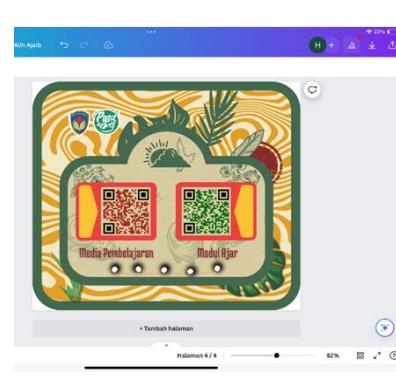


sehingga memudahkan pembelajaran dan mendorong kreativitas siswa. Berikut uraian isi atau proses pengembangan produk media pembelajaran:

- a. Dirancang khusus untuk topik Seni dan Budaya, persesembahan SBdP KIT berupa hiasan berbentuk biji untuk kelas IV SD Negeri Tambak Boyo 02.
- b. Empat jenis biji-bijian berbeda yang disertakan dalam KIT SBdP ini adalah biji jagung, biji kacang hijau, biji kacang panjang, dan biji sagu mutiara.
- c. Setiap jenis biji-bijian dikemas dengan menggunakan label yang menarik. Kemudian dijadikan dalam satu kemasan box yang juga diberi label nama media, dilengkapi barcode cara penggunaan media pembelajaran dan modul ajar.



Gambar 1. Desain Label Luar Kemasan



Gambar 2. Desain Label dalam Kemasan



Gambar 3. Desain Label Kemasan Biji-Bijian



Gambar 4. Ilustrasi Isi SBdP KIT

Kemasan kotak kit SBdP menampilkan desain label depan yang menarik secara visual menggunakan Canva, menampilkan nama media "Media Kit SBdP Mewnghias Decorative Arts" dan logo PGSD UPGRIS. Pada kemasannya terdapat label identitas pembuat media antara lain dosen pembimbing, penguji, validator, dan peneliti, serta scan barcode untuk penjelasan, petunjuk penggunaan, dan modul pengajaran. Kit SBdP mencakup berbagai benih, diberi label

untuk identifikasi dan pengelompokan siswa, dibungkus dengan plastik. Benih yang dihasilkan antara lain jagung, kacang hijau, kacang panjang, dan sagu mutiara, dengan desain kemasan akhir. Kotak SBdP Kit berisi empat paket klip plastik dengan empat jenis bibit untuk hiasan dalam pembelajaran SBdP. Perlengkapan yang diberikan antara lain lem, tali rami, tongkat kayu, karton, dan foto siswa. Guru menggunakan Media Kit SBdP untuk mengajarkan seni dekoratif menggunakan bahan alami. Siswa membuat hiasan foto pada lembaran karton dengan menggunakan biji-bijian, dan guru menjelaskan isinya kepada siswa.

### **Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran SBdP KIT**

Penulis melakukan tahapan mulai dari observasi awal hingga pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Tahap validitas bertujuan untuk menilai kesesuaian media dan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum diberikan kepada siswa. Pada tanggal 31 Januari 2024, dua orang dosen ahli melakukan validasi media menggunakan angket. Validasi difokuskan pada aspek desain seperti daya tarik, komposisi warna, bahan mudah ditemukan, kesesuaian tingkat kelas, dan keamanan media. Keunggulan media antara lain kemudahan penggunaan, minat, kepraktisan, dan peningkatan estetika. Media pembelajaran SBdP Kit dievaluasi menggunakan angket oleh dosen UPGRIS Bapak Prasena Arisyanto, dinilai keakuratan, kejelasan, dan kegunaannya. Evaluasi menilai kesesuaian materi dengan kompetensi pengajaran, indikator pembelajaran, tujuan, dan perangkat SBdP. Kejelasan dievaluasi relevansinya dengan kemampuan siswa dan kemampuannya merangsang kreativitas. Kegunaannya dinilai dari kemampuannya dalam mempermudah pemahaman, menjelaskan materi, meningkatkan minat dan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar baru. Hasilnya menunjukkan Kit SBdP memuaskan dan layak digunakan tanpa revisi.

### **Hasil Uji Coba Produk**

Media pembelajaran Kit SBdP yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran seni budaya sudah layak digunakan tanpa adanya penyempurnaan lebih lanjut. Telah diujicobakan di SD Negeri Tambak Boyo 02 dan memberikan bahan dekorasi benih sehingga pembelajaran seni budaya lebih mudah bagi guru dan siswa. Kit ini menyederhanakan proses pengumpulan dan pencarian bahan-bahan yang diperlukan karena ketersediaannya, kemasan berkualitas, dan

kepraktisan. Penyelidikan pengembangan dimulai dengan perolehan data dan tinjauan pustaka terhadap teori-teori pendukung materi pembelajaran, kurikulum, dan dekorasi. Penelitian ini mengkaji tantangan yang dihadapi guru SBdP kelas IV SD Negeri Tambak Boyo 02 antara lain sarana dan materi yang belum memadai. Hal ini mengakibatkan siswa harus menyediakan materi sendiri sehingga menghambat kegiatan belajar mengajar. Media kit SBdP bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dan mengoptimalkan potensi siswa dalam pendidikan seni. Kit tersebut mencakup indikator pencapaian, seperti teknik kolase dan kolase bahan alami. Tahap terakhir meliputi desain kemasan dan label media. Penelitian ini menyelidiki dampak paket media SBdP terhadap kreativitas, apresiasi, dan antusiasme siswa terhadap seni dan budaya di SD Negeri Tambak Boyo 02, mengungkapkan bahwa instruksi rinci dari bundel tersebut memungkinkan siswa untuk membuat dekorasi yang beragam, dan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran menunjukkan semangat mereka untuk belajar. Hasil angket respon siswa digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media SBdP adalah sebagai berikut:

**a. Hasil Uji Coba Media SBdP KIT Di SD Negeri Tambakboyo 2**

Media kit SBdP diujikan kepada 29 siswa kelas IV SD Negeri Tambak Boyo 2 dan SD Negeri Tambak Boyo 1 dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media granular, seperti butiran berbagai warna, meningkatkan semangat, pemahaman, pengetahuan, dan pemahaman terhadap seni dekoratif. Keberagaman media membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mempermudah proses, dan meningkatkan motivasi sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media KIT SBdP terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang seni dekoratif dengan memungkinkan mereka mengekspresikan imajinasi mereka melalui benih. Kit tersebut terbukti meningkatkan kreativitas dalam mendekorasi dengan bahan butiran, terlihat dari kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Tambak Boyo 2 dalam membuat bingkai foto dengan menggunakan butiran yang telah disediakan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan membuat dekorasi tanpa kesulitan. SBdP KIT yang digunakan oleh 29 siswa SD Negeri Tambak Boyo 2 merupakan media yang mudah digunakan yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai butiran, bentuk, dan warna sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang seni dan budaya. Alat ini merangsang kreativitas dan imajinasi, meningkatkan pemahaman mereka tentang dekorasi granular alami dan bahan seni dekoratif.



## Pembahasan

### 1. Pengembangan Media SBdP KIT Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Dalam Materi Seni Dekorasi Menghias Di SD Kelas IV

Media kit SBdP merupakan seperangkat media pembelajaran seni budaya khususnya seni dekoratif dekoratif yang dirancang untuk membantu guru sekolah dasar dalam mencari dan menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran. Ini mencakup empat jenis item dan bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, meningkatkan antusiasme siswa, dan meningkatkan kreativitas. Perangkat ini dikembangkan dengan menganalisis permasalahan di lapangan, meninjau indikator literasi KD, dan memilih jenis butir untuk desain awal. Didesain dalam berbagai bentuk, warna, dan ukuran, dengan kemasan dan label dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Photoshop.

Media kit SBdP yang dikembangkan dan divalidasi oleh Dosen Kampus UPGRIS, Bapak Henry Januar Saputra dan Bapak Prasena Arisyanto, dirancang untuk memastikan kesesuaianya untuk digunakan. Proses validasi mempertimbangkan desain, isi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Keunggulan kit antara lain kemudahan penggunaan, minat, kepraktisan, dan meramaikan suasana belajar. Elemen desain cetak mencakup media yang konsisten, pemilihan font yang akurat, dan prinsip visual. Penilaian alat SBdP meliputi keakuratan materi, kejelasan, dan pemanfaatan. Keakuratan materi mengacu pada kesesuaian media dengan kompetensi pengajaran, indikator pembelajaran, tujuan dan sasaran, sedangkan kejelasan mengacu pada relevansinya dengan kemampuan dan potensi kreativitas siswa.

Media kit SBdP mendapat predikat baik dari validator ahli sehingga layak digunakan tanpa revisi karena memenuhi berbagai faktor kelayakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rusli (2021) yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran<sup>13</sup>. Beberapa elemen yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah sebagai berikut: biaya, fleksibilitas, tingkat keterampilan pengguna, karakteristik peserta didik, ketersediaan, kemanjuran, dan batasan waktu. Qomariyah menekankan pentingnya media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas

---

<sup>13</sup> Rusli, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton."



pembelajaran<sup>14</sup>. Guru harus mempertimbangkan relevansi, daya tarik, variasi, dan fleksibilitas ketika memilih media untuk pembelajaran yang efektif, karena faktor-faktor ini meningkatkan pengalaman siswa, meningkatkan retensi, dan merangsang kreativitas, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keberhasilan siswa<sup>15</sup>. Media kit SBdP yang dikembangkan oleh para ahli merupakan alat yang cocok untuk kegiatan seni budaya kelas IV SD. Memberikan penjelasan yang jelas, membangkitkan minat siswa, dan mendukung pembelajaran aktif. Media pembelajaran yang efektif meningkatkan pengalaman belajar, retensi, dan kreativitas, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keberhasilan siswa. Perlengkapan tersebut mencakup bahan butiran alami untuk dekorasi, sehingga cocok untuk kegiatan belajar mengajar.

## 2. Kelayakan Media SBdP KIT Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Dalam Materi Seni Dekorasi Menghias Di SD Kelas IV

Uji coba media kit SBdP dilakukan di SD Negeri Tambak Boyo 2 untuk menguji kesesuaianya bagi siswa kelas IV. Paket tersebut dibagikan kepada 29 siswa yang diminta untuk berkreasi sendiri dari benih yang telah disediakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media granular meningkatkan semangat, mudah dipahami, dan membantu memudahkan pemahaman mereka tentang seni dekoratif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media kit SBdP merupakan sarana belajar mengajar materi seni dekoratif yang bermanfaat khususnya materi dan tema unggulan. Penelitian tersebut menekankan pentingnya uji coba skala kecil dalam mengevaluasi kelayakan media pembelajaran<sup>16</sup>. Uji coba tersebut mengevaluasi respon siswa, tujuan pembelajaran, keefektifan materi, kehandalan, dan ketersediaan media pembelajaran. Mereka membantu guru mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, memungkinkan penyesuaian yang diperlukan sebelum digunakan secara luas.

Materi pembelajaran yang menyenangkan sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan produktif<sup>17</sup>. Media pembelajaran yang menyenangkan

<sup>14</sup> Qomariyah et al., "Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di Sd Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian."

<sup>15</sup> Agustira and Rahmi, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd."

<sup>16</sup> Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

<sup>17</sup> Suhaemi, Asih, and Handayani, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd."



seperti permainan interaktif, musik, film, dan foto meningkatkan motivasi dan fokus siswa dengan menyelaraskan dengan tujuan pembelajaran. Materi-materi ini merangsang pemecahan masalah dan penerapan di dunia nyata, sehingga meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan. Uji coba skala kecil sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas media ini, menganalisis umpan balik siswa, tujuan pembelajaran, kemanjuran, dan teknologi. Kesesuaian media, termasuk relevansi konten, sifat siswa, dan tujuan pendidikan, juga penting. Alat menarik ini meningkatkan pembelajaran, keterlibatan, dan memberikan pengalaman menyenangkan.

## Kesimpulan

Media Kit SBdP merupakan solusi dari minimnya fasilitas pembelajaran di sekolah dasar dengan mengedepankan kreativitas siswa dan menawarkan materi yang bervariasi. Cocok untuk siswa Kelas IV SD yang mempelajari Seni Rupa, Seni Hias Bahan, dan Dekorasi. Uji coba skala kecil di dua sekolah menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi dan respon yang positif. Media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat kreativitas, dan meningkatkan motivasi sehingga menjadi pengalaman belajar yang efektif dan berkesan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kit SBdP di SD Negeri Tambak Boyo 02 efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang seni dekoratif khususnya di Kelas IV Sekolah Dasar.

Kit SBdP adalah alat pengajaran berharga yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dekorasi. Pengembangannya tervalidasi dengan baik dan layak digunakan. Uji coba media berhasil meningkatkan minat dan memungkinkan siswa mengeksplorasi kreativitasnya. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperluas penerapan perangkat ini ke konteks seni rupa yang lebih luas dan melakukan evaluasi jangka panjang mengenai dampaknya terhadap pemahaman dan prestasi siswa dalam seni rupa.

## Daftar Referensi

- Agustira, Shinta, and Rina Rahmi. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>.
- Daga, Agustinus Tanggu. "Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah



- Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1075–90.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>.
- Daryanti, Daryanti, Desyandri Desyandri, and Yanti Fitria. “Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2019): 215–21. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodja, Harahap Tuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Mufid, Muhamad Faisol, and Sam Indratma. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk SD Kelas IV.*, 2021.
- Okpatrioka. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Qomariyah, Ryzca Siti, Inayatul Karimah, Masruro, Rita Soleha, and Dandi Ferdiansyah. “Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di Sd Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian.” *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 34, no. 1 (2022): 22–36. <https://doi.org/10.21009/parameter.341.04>.
- Restiyani, Wida. “Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak At Tawakal Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu,” 2018.
- Rofian. “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMOSTRASI PADA PENDIDIKAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR.” *Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar* 6 (2016): 173–81.
- Rusli, Rusli. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton.” *Syattar* 1, no. 2 (2021): 123–30.
- Safitri, Alvira Oktavia, Vioreza Dwi Yunianti, and Deti Rostika. “Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs).” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7096–7106.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>.
- Suhaemi, Andi, Endang Tri Asih, and Fitriyah Handayani. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd.” *Jurnal Holistika* 4, no. 1 (2020): 36.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen*,

- Guru Dan Calon Pendidik.* Jawa Timur: CV Pustaka Abadi Ulet Kreatif, 2017.
- Wibawanto. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Yustiana, Tri, and Suprayitno. “PEMANFAATAN BAHAN ALAM BIJI-BIJIAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT MOZAIK DALAM TEMA KEGIATANKU DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR,” 2018, 146–55.
- Zackaria, Soetedja, Suryanti Dewi, Milasari, and Supriyatna Agus. *Seni Budaya. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.* Balitbang, Kemendikbud, 2017.

