



Development of Adaptive Creative Learning Media for Visual Arts Education in Grade V at SD Negeri 06 Kampung Lapai

Laila Fadilla Eka Putri Efendi^{*1}, Yona Syaida Oktira²

*** dillaefendi3@gmail.com¹, oktiyonanio@gmail.com²**

^{1,2} Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Kota Padang, Indonesia

ABSTRACT

Art education at the elementary school level is still often implemented conventionally, with limited learning media and insufficient opportunities for students to explore and develop their creativity. This study aimed to develop adaptive creative learning media in the form of an animated video for art education in Grade V at SD Negeri 06 Kampung Lapai and to determine its validity, practicality, and effectiveness in supporting students' creativity. The study employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall development model, which was simplified according to the needs and limitations of the study. The development process included preliminary research, planning, initial product development, preliminary field testing, product revision, main field testing, operational testing, and final product refinement. The subjects were 22 Grade V students and the classroom teacher, while product validation involved three experts in media, language, and material. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and pre-test and post-test. Data were analyzed descriptively using qualitative and quantitative approaches. The results showed that the animated video obtained an average validity score of 90.35%, categorized as very valid. The practicality assessment obtained 98.51% from the teacher and 98.49% from students, categorized as very practical. The effectiveness test also showed an increase in the students' mean scores from 72.72 on the pre-test to 93.18 on the post-test, indicating that the media was very effective. Thus, the developed adaptive creative learning media is feasible, practical, and effective for supporting art learning and students' creativity.

Keywords: adaptive learning media; art education; Borg and Gall; creativity; elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan, potensi, dan keterampilan peserta didik sejak dini. Pada tahap ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan bakat dan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan metode dan media yang mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Rahma et al., 2023). Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan peserta didik adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya seni rupa. Pembelajaran seni rupa dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, keterampilan, ekspresi diri, serta pemahaman peserta didik terhadap budaya di lingkungan sekitarnya (Pratiwi et al., 2025).

Permasalahan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar salah satunya berkaitan dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 13 Oktober 2025 di SD Negeri 06 Kampung Lapai, ditemukan bahwa kreativitas siswa dalam belajar seni rupa masih kurang berkembang. Dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa cenderung hanya mencontoh gambar yang diperlihatkan oleh guru sehingga siswa kurang terbiasa berpikir orisinal. Selain itu, keterbatasan alat dan bahan seni menyebabkan siswa memiliki ruang yang terbatas untuk bereksperimen dan mengembangkan ide kreatif. Pembelajaran seni rupa juga masih menggunakan buku pembelajaran sebagai media utama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memberikan pengalaman eksplorasi yang optimal bagi siswa. Observasi kedua pada 12 November 2025 juga menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran seni dan masih terdapat siswa yang kurang memahami materi seni budaya karena belum didukung media yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih menarik dan mudah.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena dapat membantu menyampaikan informasi sekaligus menarik perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik untuk mengikuti proses belajar. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien, meningkatkan pemahaman terhadap materi, serta mendorong kreativitas dan hasil belajar siswa (Nursakinah & Syarif Hidayat, 2025). Dalam pembelajaran SBdP, penggunaan media yang bervariasi menjadi semakin penting karena karakteristik peserta didik dalam kemampuan, minat, dan cara belajar tidak selalu sama. Media pembelajaran berbasis multimedia, seperti video pembelajaran, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual sehingga berpotensi membantu mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional (Kelas et al., 2025).

Sejumlah penelitian telah mengembangkan berbagai media untuk mendukung pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Penelitian Sari et al. (2020) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan potensi penting yang dimiliki peserta didik dan dapat membantu mereka menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian masalah. Kreativitas juga berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal melalui pengalaman, pembelajaran, imajinasi, dan proses berpikir (Salsabila et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian mengenai pembelajaran seni rupa menunjukkan bahwa kegiatan seni dapat mengembangkan kemampuan visual, imajinasi, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri dan memahami lingkungan di sekitarnya (Marni & Mayar, n.d.). Pendidikan seni rupa juga memiliki peran dalam membangun karakter, kemampuan artistik, apresiasi estetika, kemampuan berpikir kritis, dan kepercayaan diri peserta didik melalui kegiatan eksplorasi, ekspresi, dan refleksi (Amelia Jamal et al., n.d.).

Pengembangan media pembelajaran seni rupa juga telah dilakukan melalui berbagai bentuk media. Sari, Gaffar Hidayat, dan Putri Febriyanti mengembangkan media Uma Lengge berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN Risa dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 49,1 pada pretest menjadi 80,2 pada posttest, serta respons siswa terhadap media berada pada kategori sangat baik. Penelitian Marbun et al. (2025) juga mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni rupa dan menunjukkan bahwa multimedia tersebut dapat meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, dan keterampilan artistik siswa. Sementara itu, penelitian Sirajuddin & Suprayitno (2025) mengembangkan media Canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V SD. Hasil validasi ahli media mencapai 84%, validasi ahli materi 95%, respons siswa 83,11%, serta nilai N-Gain sebesar 0,6 yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kreativitas siswa pada kategori sedang.

Pengembangan media digital lainnya dilakukan oleh Efendi & Prasetyo (2024) melalui

video pembelajaran yang terintegrasi *virtual reality* untuk materi unsur seni rupa kelas V sekolah dasar. Media tersebut memperoleh validasi ahli media sebesar 90,83%, validasi ahli materi sebesar 98,21%, serta N-Gain sebesar 0,8396 yang termasuk kategori tinggi. Selain media digital, Muktadir et al. (2020) mengembangkan media scrapbook untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di Kota Bengkulu dan memperoleh hasil validasi yang sangat baik serta menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kreativitas siswa. Berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, baik berbasis teknologi maupun nonteknologi, dapat mendukung pembelajaran seni rupa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Pembelajaran seni rupa sendiri tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta menanamkan nilai budaya dan estetika kepada siswa (Firdaus & Djatmiko, 2024; Lumbantoruan et al., 2024).

Meskipun berbagai media pembelajaran telah dikembangkan, masih terdapat kesenjangan antara media yang tersedia dengan kebutuhan pembelajaran seni rupa yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik. Sebagian media yang dikembangkan masih berfokus pada penyampaian materi atau penggunaan satu bentuk media tertentu, seperti Canva, video, *virtual reality*, scrapbook, dan media berbasis budaya lokal. Media tersebut memberikan manfaat dalam pembelajaran, tetapi belum secara khusus diarahkan untuk menyesuaikan isi, tingkat kesulitan, bentuk penyajian, maupun aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan setiap peserta didik. Padahal, peserta didik memiliki karakteristik, kesiapan, minat, dan profil belajar yang beragam sehingga diperlukan media yang lebih fleksibel dan mampu mengakomodasi perbedaan tersebut. Penelitian mengenai kebutuhan media adaptif di sekolah dasar menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang belum memiliki media pembelajaran adaptif dan mengalami kendala dalam menyampaikan materi yang membutuhkan penyesuaian media (Tasti Adri, 2025).

Kesenjangan tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga memiliki karakteristik adaptif. Pembelajaran adaptif memungkinkan materi, tingkat kesulitan, dan cara penyajian disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, serta karakteristik peserta didik. Media adaptif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel melalui penyesuaian konten, tampilan, aktivitas, dan umpan balik berdasarkan respons peserta didik (Putra et al., 2024). Dalam pembelajaran seni rupa, karakteristik tersebut menjadi relevan karena kreativitas setiap siswa berkembang dengan cara yang berbeda. Media kreasi adaptif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya sesuai kemampuan dan karakteristiknya. Pengembangan media juga perlu memperhatikan prinsip multimedia dan konstruktivisme, yaitu penyajian teks, gambar, animasi, dan suara secara proporsional agar mudah dipahami serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman dan aktivitas eksplorasi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kreasi adaptif dalam pembelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Pertanyaan penelitian yang diajukan meliputi: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kreasi adaptif dalam pembelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai; (2) bagaimana validitas media pembelajaran kreasi adaptif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli; (3) bagaimana praktikalitas media pembelajaran kreasi adaptif berdasarkan respons guru dan peserta didik; dan (4) bagaimana efektivitas media pembelajaran kreasi adaptif dalam pembelajaran seni rupa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kreasi adaptif yang dirancang untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa dalam pembelajaran seni rupa, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang eksplorasi

dan kreativitas yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran seni rupa yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model pengembangan Borg and Gall. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk pembelajaran. Dari sepuluh tahapan Borg and Gall, penelitian ini disederhanakan sesuai dengan kebutuhan dan keterbatasan penelitian tingkat skripsi, dengan tetap mempertahankan tahapan utama pengembangan dan pengujian produk. Prosedur pengembangan meliputi studi pendahuluan (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan desain awal produk (*develop preliminary of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi produk, uji coba lapangan (*main field testing*), revisi produk, uji kelayakan, revisi akhir, serta diseminasi dan implementasi produk (Assyauqi, n.d.). Dalam pelaksanaannya, tahapan penelitian difokuskan pada pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba media pembelajaran kreasi adaptif.

Subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai yang berjumlah 22 orang serta guru kelas sebagai pengguna akhir media. Uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu validasi oleh ahli, revisi produk, uji coba kepada guru dan siswa, revisi kembali, dan menghasilkan produk akhir. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan produk berdasarkan aspek materi, media, bahasa, dan desain. Selanjutnya, uji praktikalitas dilakukan melalui respons guru dan siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan kepada siswa sebagai pengguna langsung untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran seni rupa, aktivitas siswa, serta permasalahan penggunaan media pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran seni rupa dan kebutuhan terhadap media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas, praktikalitas, serta respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan video selama proses penelitian dan uji coba produk.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, lembar respons guru, lembar respons siswa, dan instrumen efektivitas. Lembar validasi digunakan oleh tiga orang ahli untuk menilai kelayakan produk berdasarkan aspek isi, kebahasaan, dan konteks media. Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan, efisiensi, dan kesesuaian penggunaan media berdasarkan respons guru. Sementara itu, respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan penerimaan siswa terhadap media. Instrumen menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, mulai dari sangat kurang hingga sangat baik.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, komentar, dan saran validator yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli serta angket respons guru dan siswa. Analisis validitas, praktikalitas, dan respons dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu 81–100% kategori sangat layak, 61–80% cukup layak, 41–60% kurang layak, 21–40% tidak layak, dan 0–20% sangat tidak layak. Produk dinyatakan layak untuk digunakan apabila hasil

penilaian minimal berada pada kategori cukup layak. Hasil analisis respons guru digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media, sedangkan respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kreasi adaptif berupa video animasi untuk pembelajaran seni rupa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Pengembangan produk menggunakan model *Research and Development* (R&D) Borg and Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Tahapan pengembangan meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi, revisi, uji coba terbatas, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional.

Pada tahap studi pendahuluan, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih menggunakan metode konvensional dengan media yang terbatas. Siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru, sementara ketersediaan alat dan bahan pembelajaran juga terbatas. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses berkarya. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V.

Tahap perencanaan dilakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran seni rupa, menentukan materi, menyusun desain media, serta menyiapkan instrumen validasi, angket praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Materi yang dikembangkan berfokus pada pembuatan karya seni rupa dari bahan daur ulang limbah rumah tangga. Video dilengkapi ilustrasi, animasi, contoh karya, dan penyajian materi secara bertahap.

Pada tahap pengembangan produk awal, video animasi memuat materi tentang pembuatan karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga, contoh karya, langkah-langkah pembuatan, serta gambar dan ilustrasi pendukung. Media dirancang menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan bahasa yang mudah dipahami.

Hasil Validasi Produk

Produk media pembelajaran berupa video animasi yang telah dirancang memasuki fase validasi. Proses ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk melalui penilaian validator dengan menggunakan instrumen yang telah ditentukan secara sistematis.

Tabel 1. Validator Produk

No.	Validator	Keahlian
1	Fopy Andriyani, S.Pd.	Ahli Materi
2	Liza Yuliana, S.Ps., MM.	Ahli Media
3	Dr. Deri Wan Minto, S.Pd., M.Pd.	Ahli Bahasa

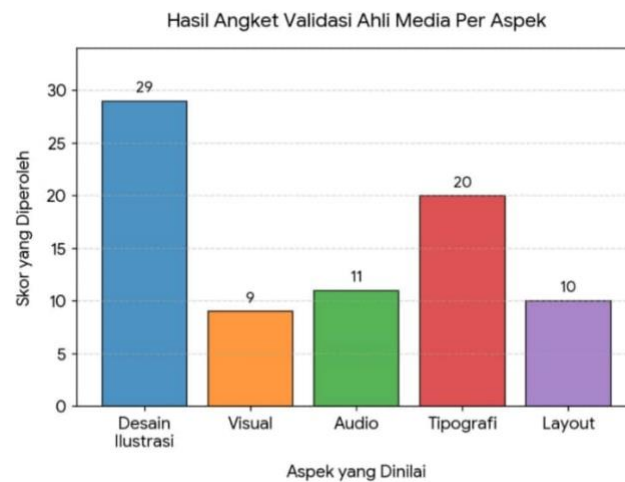
Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh kategori sangat valid. Hasil penilaian masing-masing validator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek Validasi	Tingkat Ketercapaian	Kriteria
1	Ahli Media	92,94%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	86,67%	Sangat Valid
3	Ahli Materi	91,43%	Sangat Valid
	Rata-rata	90,35%	Sangat Valid

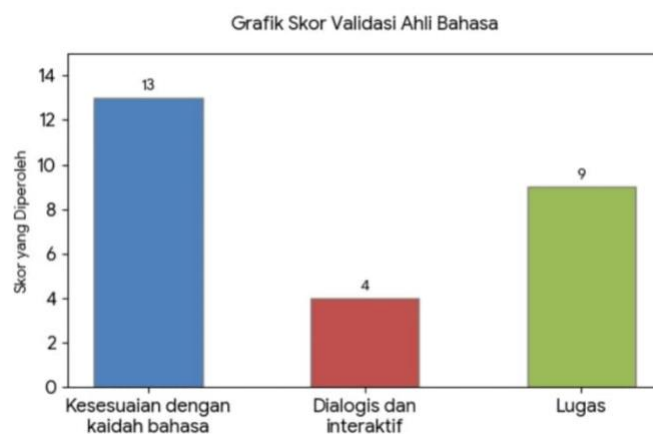
Pada validasi ahli media terdapat sembilan kriteria penilaian yang meliputi lima butir

desain ilustrasi dan empat butir visual. Hasil penilaian menunjukkan bahwa terdapat 13 butir dengan skor 5 dan 2 butir dengan skor 4. Persentase yang diperoleh sebesar 92,94% dengan kategori sangat valid.



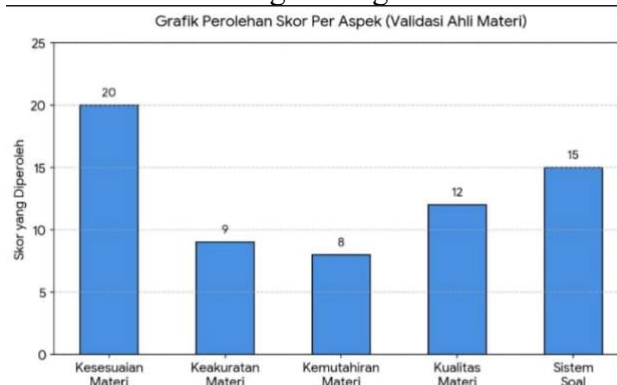
Gambar 1. Penyajian Validasi Ahli Media

Validasi ahli bahasa mencakup aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dialogis dan interaktif, serta lugas. Dari sembilan butir penilaian, terdapat empat butir dengan skor 5 dan lima butir dengan skor 4. Persentase validasi bahasa berada pada kategori sangat valid, yaitu 86,67%.



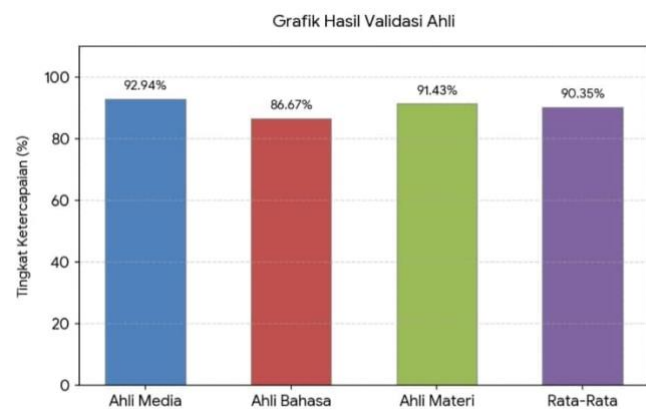
Gambar 2. Penyajian Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli materi meliputi kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, kualitas materi, dan sistem soal dengan jumlah 17 butir penilaian. Hasil penilaian menunjukkan sembilan butir memperoleh skor 5 dan delapan butir memperoleh skor 4. Persentase validasi ahli materi sebesar 91,43% dan termasuk kategori sangat valid.



Gambar 3. Penyajian Validasi Ahli Materi

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ketiga aspek sebesar 90,35% sehingga video animasi berada pada kategori sangat valid dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa.



Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Ahli

Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan dan keterlaksanaan penggunaan media berdasarkan respons guru dan siswa. Respons guru diperoleh melalui angket yang terdiri atas 27 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Hasil penilaian guru memperoleh persentase 98,51%, dengan 25 butir memperoleh skor 5 dan 2 butir memperoleh skor 4. Hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis.

Uji praktikalitas juga dilakukan kepada 22 siswa kelas V. Hasil angket respons siswa memperoleh persentase rata-rata 98,49% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi mudah dipahami, menarik secara visual, dan mendapat respons positif dari siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

Responden	Jumlah	Persentase	Kriteria
Guru	1 orang	98,51%	Sangat Praktis
Siswa	22 orang	98,49%	Sangat Praktis

Hasil Uji Efektivitas Produk

Efektivitas media diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Sebelum menggunakan video animasi, 22 siswa memperoleh nilai rata-rata 72,72. Setelah menggunakan media, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 93,18.

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-test

Tahap	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
Pre-test	22	72,72
Post-test	22	93,18

Hasil tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan video animasi. Berdasarkan hasil uji efektivitas, media video animasi dinyatakan berada pada kategori sangat efektif.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji coba terbatas, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional.

Pada uji coba terbatas, produk diberikan kepada tiga siswa kelas V. Kegiatan ini bertujuan mengetahui keterbacaan, respons awal siswa, dan kendala penggunaan media. Siswa

menunjukkan antusiasme terhadap tampilan video yang berwarna dan dilengkapi ilustrasi. Namun, beberapa siswa masih lambat mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan mengemukakan ide. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan revisi berupa penambahan *sound effect* serta penyesuaian volume instrumental dan *dubber*.

Pada uji coba lapangan utama, produk yang telah direvisi digunakan oleh 10 siswa. Siswa terlihat lebih mudah mengikuti pembelajaran dan mulai mampu mengemukakan serta mengembangkan ide kreatif. Sebagian besar siswa dapat mengikuti instruksi dalam video tanpa terlalu sering memperoleh bimbingan guru. Siswa juga lebih aktif dan fokus dalam mengembangkan ide. Guru menyampaikan bahwa video membantu siswa memahami pemanfaatan bahan limbah rumah tangga karena siswa dapat melihat materi dan langkah pembelajaran secara langsung.

Pada uji coba operasional, media digunakan oleh seluruh siswa kelas V yang berjumlah 22 orang. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi, siswa terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan ide, lebih aktif, dan lebih antusias. Siswa tidak lagi hanya menunggu contoh dari guru, tetapi mulai mengemukakan ide sendiri. Guru juga merasa terbantu karena siswa dapat mengikuti latihan secara bertahap dan lebih fokus selama pembelajaran.

Produk Akhir dan Keterbatasan

Produk akhir berupa video animasi pembelajaran kreasi adaptif yang telah melalui tahap validasi, revisi, dan uji coba. Media memuat materi membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga, contoh karya, langkah-langkah pembuatan, ilustrasi, serta kegiatan yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas. Berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai.

Pembahasan

Media Pembelajaran Kreasi Adaptif sebagai Solusi terhadap Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan awal pembelajaran seni rupa di kelas V adalah penggunaan metode dan media yang masih konvensional. Pembelajaran didominasi ceramah dan pemberian contoh langsung oleh guru, sedangkan media terbatas pada buku paket, gambar di papan tulis, dan contoh karya guru. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung satu arah dan siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan gagasannya.

Pengembangan media pembelajaran kreasi adaptif berupa video animasi memberikan alternatif penyajian materi melalui gambar, contoh karya, langkah-langkah pembuatan, aktivitas eksploratif, dan latihan. Penyajian tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata 90,35% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, respons guru sebesar 98,51% dan respons siswa sebesar 98,49%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat membantu mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang sebelumnya masih konvensional.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan perhatian dan motivasi serta mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Media yang menarik juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Novera et al. (2022) dan Wati et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran yang sangat praktis mampu meningkatkan pemahaman seni rupa. Dengan demikian, media pembelajaran kreasi adaptif dapat menjadi solusi terhadap penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi

dalam pembelajaran seni rupa.

Media Pembelajaran Kreasi Adaptif dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Permasalahan lain yang ditemukan adalah kreativitas siswa yang belum berkembang secara optimal. Siswa cenderung meniru contoh guru tanpa mengembangkan ide, bentuk, warna, maupun teknik berdasarkan imajinasinya. Pembelajaran juga lebih berorientasi pada hasil akhir daripada proses berkarya.

Media pembelajaran kreasi adaptif dirancang dengan memberikan ruang eksplorasi melalui berbagai alternatif contoh karya, pertanyaan pemantik ide, aktivitas eksplorasi, dan tugas terbuka (*open-ended task*). Penggunaan media tersebut membuat siswa lebih percaya diri dalam menuangkan ide, lebih berani mencoba teknik baru, dan mampu mengombinasikan unsur seni rupa secara lebih kreatif.

Perubahan tersebut terlihat dari karya siswa yang menjadi lebih bervariasi. Siswa mulai menghasilkan karya berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan interpretasinya sendiri. Peningkatan kreativitas juga terlihat melalui indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Munandar (2019) bahwa kreativitas dapat berkembang ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengemukakan gagasan tanpa tekanan atau pembatasan yang berlebihan. Pembelajaran seni rupa memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide kreatif melalui berbagai media dan teknik berkarya.

Temuan tersebut juga sesuai dengan Susanto (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa tidak hanya bertujuan menghasilkan produk seni, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, kepekaan estetis, serta kemampuan memecahkan masalah melalui proses berkarya.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran kreasi adaptif memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas, memfasilitasi pembelajaran aktif, dan mendorong siswa menghasilkan karya yang lebih orisinal sesuai dengan potensinya.

Efektivitas Media Pembelajaran Kreasi Adaptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga menunjukkan efektivitas dalam mendukung pembelajaran seni rupa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 72,72 pada pre-test menjadi 93,18 pada post-test.

Penggunaan video membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis, sedangkan siswa memperoleh panduan mengenai konsep dan langkah-langkah berkarya. Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, memberikan pendapat, dan bertukar ide mengenai karya yang dibuat. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena siswa memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi secara bebas namun tetap terarah.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (PAIKEM). Kondisi tersebut juga sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Harefa dan La'ia (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara mandiri karena video dapat disajikan dan dipelajari secara berulang sehingga siswa lebih mudah memahami materi seni rupa. Hal tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran praktis digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan media pembelajaran kreasi adaptif berupa video animasi yang

telah melalui proses validasi, revisi, uji coba terbatas, uji coba lapangan utama, dan uji coba operasional. Media memiliki tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta memberikan ruang eksplorasi kreativitas.

Berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas, produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Media mampu mengatasi keterbatasan media konvensional, membantu siswa memahami materi dan langkah berkarya, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide dan kreativitasnya.

Namun, produk masih memiliki keterbatasan. Media hanya dikembangkan untuk materi membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga sehingga belum tentu dapat langsung digunakan pada materi seni rupa lainnya. Subjek penelitian juga terbatas pada satu guru dan 22 siswa di satu sekolah sehingga hasil praktikalitas dan efektivitas dapat berbeda apabila diterapkan pada sekolah dengan karakteristik siswa dan sarana prasarana yang berbeda. Selain itu, produk masih dikembangkan dalam lingkup tugas akhir skripsi dan belum didistribusikan secara luas. Evaluasi efektivitas juga masih terbatas pada dampak kognitif jangka pendek melalui *pre-test* dan *post-test*, sehingga retensi siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang belum diukur.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran adaptif berupa video animasi pada materi membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga untuk siswa kelas V SD Negeri 06 Kampung Lapai. Media dikembangkan menggunakan model R&D Borg and Gall yang disederhanakan. Hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa masing-masing memperoleh persentase 91,43%, 92,94%, dan 86,67%, dengan rata-rata 90,35% berkategori sangat valid. Uji praktikalitas memperoleh respons guru sebesar 98,51% dan siswa sebesar 98,49%, keduanya berkategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dari 72,72 menjadi 93,18 pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran seni rupa serta membantu meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Penelitian ini terbatas pada satu materi, satu sekolah, satu guru, dan 22 siswa. Pengukuran efektivitas juga masih terbatas pada hasil belajar jangka pendek sehingga retensi dalam jangka panjang belum diketahui.

Berdasarkan hasil penelitian, Video animasi dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran seni rupa yang inovatif dan menarik. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan materi dan subjek yang lebih luas serta menguji efektivitasnya pada skala yang lebih besar dan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Pernyataan Apresiasi

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada SD Negeri 06 Kampung Lapai, khususnya kepala sekolah, guru kelas V, dan seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada para validator yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran dalam proses pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia Jamal, R., Firdiani, D., Idham Haliq, M., & Setiawan, D. (n.d.). Tantangan dan Strategi Guru dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Sekolah Dasar di Daerah Pedesaan. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*. Retrieved <https://e-journal.my.id/cjpe>

- Assyauqi, M. I. (n.d.). *MODEL PENGEMBANGAN BORG AND GALL*.
- Efendi, M. F. F., & Prasetyo, A. R. (2024). Pengembangan video pembelajaran terintegrasi virtual reality untuk meningkatkan pemahaman materi unsur seni rupa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 5005–5026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8968>
- Firdaus, A. E., & Djatmiko, B. (2024). Pembentukan Karakter Siswa dengan Inovasi Pembelajaran Seni Rupa di SMP Islam Pacet. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1498–1502. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3199>
- Lumbantoruan, S. Br., Sipayung, D., Pasaribu, N., Manalu, S., & Azizah, N. (2024). Bahasa Jerman dan Bahasa Indonesia dalam Pendidikan Multibahasa: Tantangan Linguistik dan Pedagogis di Era Modern. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 171–180. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.595>
- Marbun, W. P. S., Sitohang, A. C., & Tampubolon, O. R. (2025). Pengembangan multimedia interatif dalam pembelajaran seni rupa untuk mengembangkan kreativitas dan bakat siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5771–5776. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25383>
- Marni, Y., & Mayar, F. (n.d.). MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR: STRATEGI DAN PRAKTEK TERBAIK. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Sekolah Dasar*.
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., Arif, A., & Wicaksono, J. W. (2020). Media scrapbook dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 146–156. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278>
- Nursakinah, T., & Syarif Hidayat, U. (2025). PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya*, 10.
- Pratiwi, A., Aulia, S. M., Nurmayani, Purnomo, T. W., & Ratno, S. (2025). Naskah Artikel Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Putra, R. A., Siregar, W. S., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Adaptif: Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Era Digital. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 1–9. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.832>
- Rahma, N. R., Umar, U., & Kusnadi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 215–232. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2064>
- Salsabila, S., Siti, & Ramdhini, A. (2020). HUBUNGAN TINGKAT KREATIVITAS DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS III SDN KARANG TENGAH 7. *Assabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Sari, K. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Kajian Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Sirajuddin, M., & Suprayitno. (2025). Pengembangan media Canva untuk pembelajaran ragam hias kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1001–1014.
- Tasti Adri, H. (2025). Analisis Kebutuhan Media Adaptif dan Strategi Pembelajaran IPA dalam Konteks Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar Kabupaten Bogor. *The Alacrity: Journal of Education*, 5.