

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran SBdP Di Kelas V SD GKST Talabosa

Yubelium Putra Topei¹, Yun Ratna Lagandes², Yusdin Bim M Gagaramusu³, Pahriadi⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia

yobeltopei38@gmail.com

Abstract *Instructional media plays an important role as a tool for conveying messages from teachers to students, particularly in delivering curriculum-based material. The use of media in the learning process can stimulate students' thoughts, emotions, attention, and motivation, thereby promoting a more effective learning experience. Media also assists teachers in conveying messages, especially those that are difficult to express through words alone. This study utilized a questionnaire method with multiple-choice and forced-choice types (such as yes-no or agree-disagree), selected for their ease of completion and minimal cognitive load for respondents. An interview technique was also employed, specifically with the principal of SD GKST Talabosa, to understand the implementation of media use in SBdP (Arts, Culture, and Craft) learning. Additionally, questionnaires were distributed to fifth-grade students to gather data on their perceptions and experiences with the use of instructional media. The collected data were presented in tables and descriptive explanations. The results indicated that most students felt their teacher frequently used media in SBdP lessons. A total of 90% of respondents stated that the teacher often used instructional media, while 10% stated it was used very frequently. No respondents reported that the teacher rarely or never used media. Therefore, it can be concluded that the use of instructional media in SBdP learning for fifth-grade students at SD GKST Talabosa is considered fairly good, although some inhibiting factors still exist in its implementation.*

Keywords *Analysis, Media, SBdP.*

Abstrak Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampai pesan dari guru kepada siswa, dalam hal ini berupa materi yang berasal dari kurikulum. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif. Media juga membantu guru dalam menyampaikan pesan, khususnya dalam hal-hal yang sulit disampaikan hanya melalui kata-kata. Penelitian ini menggunakan metode angket dengan tipe pilihan ganda dan pilihan paksa (seperti ya-tidak atau setuju-tidak setuju), yang dipilih karena mudah diisi dan tidak memerlukan banyak waktu dan pemikiran dari responden. Teknik wawancara juga digunakan, khususnya dengan kepala sekolah SD GKST Talabosa, untuk mengetahui implementasi penggunaan media dalam pembelajaran SBdP. Selain itu, angket dibagikan kepada siswa kelas V untuk memperoleh data terkait persepsi dan pengalaman mereka dalam penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan guru sering menggunakan media dalam pembelajaran SBdP. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa guru sering membantu menggunakan media pembelajaran, dan 10% menyatakan sangat sering. Tidak ada responden yang menyatakan guru jarang atau tidak pernah menggunakan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran SBdP di kelas V SD GKST Talabosa tergolong cukup baik, meskipun terdapat beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaannya.

Kata Kunci Analisis, Media, SBdP.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang harus ditempuh dalam rangka merealisasikan cita-cita bangsa Indonesia. Sebagai usaha yang harus ditempuh untuk merealisasikan cita-cita bangsa, pendidikan memiliki tanggung jawab sosial yang besar. Menurut Anggarawan et al., (2023), pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membangun karakter dan kualitas individu supaya dapat berkontribusi dalam masyarakat. Lebih lanjut, Karlina & Hudaidah (2020) memberikan pandangan bahwa pendidikan adalah alat untuk meningkatkan derajat individu dan begitu penting untuk seluruh masyarakat, baik laki-laki maupun perempuan. Paragraf terakhir pembukaan UUD 1945 dengan gamblang mencantumkan tujuan bangsa Indonesia yang salah satunya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadian dan kemampuannya. Oleh karena itu pendidikan memiliki pengaruh yang kuat bagi manusia. Dengan adanya pendidikan maka kualitas sumber daya manusia akan lebih baik.

Dihadapkan pada realita yang terjadi dalam menghadapi perkembangan zaman, hadirnya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) membawa konsekuensi untuk terus meningkatkan kualitas diri agar mampu bertahan dan menyesuaikan diri dengan derasnya perubahan yang terjadi. Persaingan untuk menciptakan negara yang kuat di bidang teknologi, sosial budaya, ekonomi, dan pendidikan tentu sangat membutuhkan kombinasi antara kemampuan otak dengan keterampilan daya cipta yang tinggi. Salah satu kuncinya adalah pembangunan pendidikan. Pendidikan tentunya memiliki sebuah tujuan. Tujuan tersebut mengarah agar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya sesuai dengan kodratnya agar berkembang secara wajar.

Tujuan nasional pendidikan secara tegas telah dirumuskan dalam Undang-

undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan isi Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, dapat dipahami bahwa peran penting pembangunan suatu bangsa terletak pada pendidikannya. Pendidikan Nasional dilaksanakan untuk membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dan berakhlak mulia. Untuk merealisasikan pendidikan sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia, diperlukan kerjasama yang sinergis dari berbagai pihak, baik antar lembaga pemerintah maupun pemerintah dengan semua masyarakat.

Proses pembelajaran sebagai salah satu bagian dalam pendidikan memegang peranan penting. Selain memberikan materi pelajaran, guru juga dapat menginternalisasikan nilai moral kepada siswa. Pembelajaran yang berkualitas mengintegrasikan bahan pelajaran, strategi, media pembelajaran, siswa, dan guru. Rahmawati et al., (2023) menjelaskan bagaimana media pembelajaran berkontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan bahwa berbagai elemen pendidikan perlu saling mendukung dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kolaborasi antara guru dan penggunaan media yang tepat berdampak signifikan terhadap hasil pembelajaran di kelas (Netri & Ramadan, 2023).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya di

kelas yang berdampak pada pembelajaran berkualitas. Terdapat implikasi bahwa media pembelajaran tidak hanya mendukung tujuan dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Penggunaan media visual dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman materi (Kustandi et al., 2021).

Media berperan sebagai pembawa pesan dari sumber kepada penerima. Dalam proses pembelajaran, penerima pesan adalah siswa. Pesan yang disalurkan oleh media dari sumber ke penerima yaitu isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Azizah (2021) menjelaskan peran manajemen kurikulum dalam menyampaikan pesan pendidikan melalui berbagai media, menunjukkan pentingnya media dalam proses pendidikan. Kurikulum sebagai sumber utama bagi isi pelajaran yang disampaikan melalui media pendidikan, menguatkan pendapat bahwa media berfungsi untuk menyampaikan informasi yang sudah ada dalam kurikulum.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Tafonao (2018) menyatakan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting serta dapat meningkatkan interaksi antar siswa.

Media dapat pula berperan sebagai sesuatu yang membantu guru untuk menyampaikan pesan, mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata ataupun kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan berkreasi SBdP dapat diatasi dengan media. Rosdianah et al. (2019) faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami konsep, yang bisa juga relevan untuk

tantangan yang dihadapi dalam SBdP. Meskipun fokus utama adalah dalam matematika, prinsip-prinsip kesulitan belajar dapat disamakan dengan subjek lainnya, termasuk seni. Pemanfaatan media secara baik menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Fransisca et al. (2023) menunjukkan efektivitas teknologi dan media dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru tidak harus menjelaskan seluruh isi materi pelajaran secara lisan, melainkan dapat didemonstrasikan menggunakan media. Tafonao (2018) menekankan pentingnya media dalam memberikan akses kepada siswa terhadap berbagai sumber belajar, memungkinkan mereka untuk tidak sepenuhnya bergantung pada guru. Dengan demikian, guru memiliki lebih banyak waktu untuk memperhatikan aspek-aspek edukatif lainnya kepada siswa, seperti menginteranlisisasikan nilai moral, membantu kesulitan belajar siswa, dan memotivasi belajar siswa.

Umumnya tenaga pendidik masih menggunakan pembelajaran yang terpusat pada guru. Proses pembelajaran cenderung monoton yang mengakibatkan daya serap siswa kurang begitu maksimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD GKST Talabosa, diperoleh informasi terkait penggunaan media pembelajaran SBdP. Hasil wawancara dengan guru kelas V di SD GKST Talabosa menyatakan di SD tersebut hanya tersedia beberapa media SBdP yang terdiri dari: gendang, gitar dan alat musik lainnya yang kondisinya sudah rusak serta belum digunakan dengan baik. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi tanpa menggunakan media.

Hasil observasi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan di SD GKST Talabosa peneliti mendapatkan beberapa masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran SBdP, yaitu: (1) Media pembelajaran SBdP tidak lengkap; (2)

Kondisi media pembelajaran dalam keadaan rusak; (3) Guru kurang terampil menggunakan media pembelajaran SBdP; dan (4) Keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media dikaitkan dengan alokasi waktu pembelajaran SBdP.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti merasa perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran SBdP. Berpijak pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan hasil observasi pendahuluan di SD GKST Talabosa, penelitian dititik beratkan pada penggunaan media pembelajaran SBdP bagi guru di kelas V SD Gereja Kristen Sulawesi Tengah dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran SBdP di Kelas V SD Gereja Kristen Sulawesi Tengah Talabosa” persaingan tersebut kurang sehat. Oleh karena itu, kondisi kelas harus selalu dinamis dalam bentuk perilaku, perbuatan, sikap dan emosional anak didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bulan Januari 2024 yang lalu pada guru SDN 20 Palu, terdapat kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dalam lingkup guru, dimana guru mengalami kesulitan adaptasi dalam melakukan pembelajaran. Dari situlah munculnya gejala-gejala tersendatnya peranan guru di SDN 20 Palu dalam mengatasi prestasi belajar siswa. Beberapa guru mengeluhkan hal tersebut, peneliti pun melihat kepanikan pada guru sebagai motor penggerak dalam proses pembelajaran di kelas. maka peneliti ada rasa ingin tau apakah guru-guru kelas V di SDN 20 Palu sudah berperan optimalkan dan memaksimalkan proses pembelajaran yang terbilang tidak biasanya, yaitu proses pembelajarn langsung separuh, maksud dari peneliti adalah proses pembelajaran yang di lakukan di SDN 20 Palu dengan membagi siswa pada pola distribusi berdasarkan tugas guru, maka dalam dan jumlah siswa, dimana siswa di ajari dalam skala terbatas, yaitu 5 sampai 6 orang setiap harinya untuk

satu mata pelajaran yang di ajarkan pada siswa kelas V SDN 20 Palu. Setelah peneliti melakukan observasi aktif menemukan bahwa belum semua guru mengoptimalkan dan memaksimalkan peranannya pada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dengan baik, sehingga perlu diadakan penelitian.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang efektif. Maskuro (2022) memperjelas pentingnya media dalam pembelajaran dan bagaimana media dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, yang mendukung definisi bahwa media adalah alat komunikasi dalam pendidikan. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai semua bentuk alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas interaksi antara guru dan siswa. Media mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik cetak, visual, audio, maupun audiovisual. Arif et al., (2023) menunjukkan bahwa keberagaman media pembelajaran, termasuk media digital, berfungsi sebagai sumber belajar penting dalam konteks pendidikan modern, sehingga memperkuat klaim bahwa media dapat berupa berbagai bentuk komunikasi.

Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Biantoro (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media, termasuk video dan format interaktif, memperkaya pengalaman pengajaran, sehingga mendukung klaim bahwa media mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi, terutama dalam pelajaran yang bersifat

praktis dan visual seperti SBdP. Ahmad et al. (2018) menunjukkan bahwa media animasi audio visual dapat meningkatkan keterampilan siswa, yang sejalan dengan pernyataan bahwa media membantu siswa terutama dalam pelajaran praktis dan visual.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, di antaranya:

1. Media Visual, seperti gambar, poster, video, atau alat peraga konkret.
2. Media Audio, seperti rekaman suara atau musik.
3. Media Audiovisual, seperti film atau video pembelajaran.
4. Media Berbasis Teknologi, seperti presentasi digital, aplikasi edukatif, dan multimedia interaktif.

Pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

SBdP adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan unsur seni musik, seni rupa, seni tari, dan prakarya. Tujuan utama pembelajaran SBdP adalah menumbuhkan apresiasi dan kemampuan ekspresi seni serta keterampilan dalam membuat karya. Setiawan et al. (2022) menunjukkan bahwa kegiatan seni di sekolah dapat mengembangkan kemampuan ekspresi kreatif siswa, yang relevan dengan tujuan pembelajaran SBdP. Siswa dapat dilatih untuk menciptakan karya seni, terutama dengan menggunakan bahan-bahan daur ulang yang inovatif (Regina et al., 2021). Menurut **Kemendikbud (2017)**, pembelajaran SBdP bertujuan mengembangkan potensi estetika, kreativitas, dan keterampilan siswa sebagai bagian dari pendidikan karakter.

Karakteristik pembelajaran SBdP bersifat praktik langsung, seperti menggambar, membuat kerajinan, menari,

dan memainkan alat musik. Okeofu (2022) menjelaskan pentingnya kegiatan pembelajaran berbasis praktik (*hands-on*) dalam seni dan kerajinan, yang mendukung klaim bahwa aktivitas praktik langsung adalah karakteristik penting dalam pembelajaran SBdP. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep seni secara konkret dan menarik. Siswa kelas V SD umumnya berusia antara 10–11 tahun dan berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek konkret tetapi masih kesulitan memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka sangat penting untuk menunjang pemahaman materi SBdP.

Peran Media dalam Pembelajaran SBdP

Dalam konteks SBdP, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar. Mahmudah et al. (2023) menunjukkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi dapat berfungsi ganda dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, yang mendukung bahwa media merupakan sumber belajar yang vital. Media yang tepat dapat berperan

1. Mempermudah siswa memahami teknik seni secara visual dan praktik.
2. Meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Ikhtiarini et al. (2021) menjelaskan bagaimana metode dan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi siswa, mendukung gagasan bahwa media dapat meningkatkan antusiasme dalam belajar.
3. Menjadi jembatan antara teori dan praktik. Dharmawati (2021) mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan lingkungan dapat membantu siswa menghubungkan

teori dengan aplikasi praktis dalam pembelajaran IPA, yang setara dengan penggunaan media dalam konteks SBdP.

4. Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media dalam pembelajaran SBdP diharapkan tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan minat siswa terhadap seni dan budaya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian menganalisis, bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai permasalahan berdasarkan faktor yang diperoleh dari objek yang di teliti. Jenis penelitian ini di kategorikan dalam jenis penelitian survei yang bersifat kualitatif deskripti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD GKST Talabosa. Siswa kelas V berjumlah 25 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek pada penelitian ini berupa penggunaan media pembelajaran SBdP Pada dasarnya instrumen diartikan sebagai alat dengan demikian, instrument penelitian dalam hal ini adalah seluruh alat yang dipergunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Wawancara 2. Angket 3. Dokumentasi Tahap akhir setelah pengolahan data adalah penarikan kesimpulan. Setelah semua data tersaji permasalahan yang menjadi objek penelitian dapat dipahami kemudian dapat ditarik kesimpulan yang merupakan hasil dari penelitian ini.

Angket merupakan suatu alat pengumpul data yang berisi serangkaian pernyataan yang tertulis yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban. Dalam penelitian ini analisis data angket yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Analisis deskriptif juga dimaksudkan untuk menjawab hasil angket dengan menggunakan teknik presentase. Untuk gambaran tentang penggunaan media pembelajaran SBdP dengan menggunakan rumus presentase sebagaimana yang dikemukakan oleh Anas sudijo (2011;43) bahwa rumus untuk menghitung presentase yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \text{Anas sudijono (2011;43)}$$

Keterangan: P = presentase

F = jumlah jawaban dari setiap alternatif jawaban

N = jumlah responden

Sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, maka lokasi yang dipilih yaitu SD GKST Talabosa terletak di desa Talabosa , kec. Lore Peore, Kab. Poso dan subjek penelitian adalah siswa kelas V SD GKST Talabosa.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah sebagai pengumpul data (Instrumen Utama). Selain instrument utama, penelitian ini juga menggunakan instrument pendukung berupa angket, wawancara dan dokumentasi.

Data dikumpulkan jika arah dan tujuan penelitian sudah jelas dan jika sumber data yaitu subjek penelitian sudah memberikan informasi yang dibutuhkan. Analisis berarti mengolah data, mengorganisir data, memecahkannya dalam unit-unit yang lebih kecil, mencari pola dan tema-tema yang sama. Kegiatan ini meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Sesudah analisis data selesai dibuat, maka bagian terakhir dari penelitian adalah membuat laporan hasil penelitian. Penulisan dilakukan sesuai dengan format penulisan yang berlaku dengan diukung data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan antara peneliti dengan Ibu N. Lage, M.Pd. Selaku kepala sekolah SD GKST Talabosa yang dilaksanakan pada hari Kamis, 18 April 2024, bahwa dapat diketahui bahwa pengadaan media pembelajaran di SD GKST Talabosa sebagian di anggarkan melalui dana operasional siswa (BOS) dan juga bantuan dari Gereja karena sekolah ini adalah sekolah yayasan Kristen. Serta jumlah media pembelajaran kurang lebih 10 buah dengan kondisi masih layak di gunakan dan disimpan di ruangan guru.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif Deskriptif. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan tiga teknik dalam penelitian dengan judul analisis penggunaan media pembelajaran SBdP di kelas V SD GKST Talabosa yaitu dengan menggunakan teknik angket, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik angket yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas V tentang penggunaan media pembelajaran SBdP. Teknik wawancara dilakukan oleh peneliti dalam menanyakan beberapa pertanyaan kepada kepala sekolah tentang penggunaan media pembelajaran SBdP. Dokumentasi dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mengambil gambar atau foto saat melakukan penelitian.

Dalam penelitian ini di lakukan di SD GKST Talabosa pada kelas V dengan jumlah siswa yaitu 10 siswa diantaranya 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran SBdP di SD GKST Talabosa dengan menggunakan 15 item pertanyaan dan 4 pilihan jawaban yaitu Sering Sekali (SS), Sering (S), Kadang-Kadang (KK) dan Tidak Pernah (TP) kemudian skor yang paling tinggi adalah 4 dan skor yang paling rendah

adalah 1. Guru memberikan bimbingan kepada siswa saat menggunakan media pembelajaran, bahkan ketika siswanya kesulitan dalam menggunakan media guru selalu membantu siswa. Berdasarkan dari analisis data angket penelitian pada tabel 4.1 bahwa 0 responden atau 0% yang menyatakan sering sekali, 0 responden atau 0% yang menyatakan sering, 10 responden atau 100% yang menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah guru menggunakan media pembelajaran SBdP. Dapat dilihat semua siswa menyatakan kadang-kadang penggunaan media pembelajaran SBdP sehingga perlunya penggunaan media pembelajaran SBdP.

Tabel 1. Hasil analisis data angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sering Sekali	4	1	10 %
Sering	3	9	90 %
Kadang-Kadang	2	0	0
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	10	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 1 responden atau 10% yang menyatakan sering sekali, 9 responden atau 90% yang menyatakan sering, 0 responden atau 0% yang menyatakan kadang-kadang, dan 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran. Dapat dilihat siswa lebih banyak yang menyatakan sering sehingga dalam memberikan evaluasi sangat penting guru memberikan evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran SBdP.

Tabel 2. Data angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Sering Sekali	4	1	10 %
Sering	3	9	90 %
Kadang-Kadang	2	0	0
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	10	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 1 responden atau 10% yang menyatakan sering sekali, 9 responden atau 90% yang menyatakan sering, 0 responden atau 0% yang menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah guru membantu menggunakan media pembelajaran SBdP. Dapat dilihat bahwa siswa lebih banyak menyatakan sering sehingga dalam memberikan bimbingan sangat penting guru membantu siswa saat menggunakan media pembelajaran.

Tujuan dari pemberian penghargaan yaitu mendorong siswa untuk semakin meningkatkan minat belajarnya. Pemberian penghargaan berupa pujian dan penghargaan pada kemampuan atau prestasi yang diperoleh siswa. Pujian berperan sangat signifikan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa demi tercapainya keberhasilan siswa. Hukuman diberikan jika siswa melakukan sesuatu yang buruk, misalnya bermain di dalam kelas atau mengganggu temannya ketika pembelajaran berlangsung. Tujuan dari pemberian hukuman yaitu untuk memberi efek jera kepada siswa dan menghentikan tingkah laku yang kurang baik.

Tabel 3. Analisis data angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Sering Sekali	4	3	30 %

Sering	3	7	70 %
Kadang-Kadang	2	0	0
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	10	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 3 responden atau 30% yang menyatakan sering sekali, 7 responden atau 70% yang menyatakan sering, 0 responden atau 0% yang menyatakan kadang-kadang, dan 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah guru mengapresiasi ketika bisa menggunakan media pembelajaran SBdP. Berdasarkan pernyataan siswa dapat dilihat 70 % yang menyatakan sering sehingga dalam pemberian penghargaan guru memberikan pujian ketika siswa mendapat nilai bagus.

Tabel 4. Data angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Sering Sekali	4	0	0
Sering	3	0	0
Kadang-Kadang	2	0	0
Tidak Pernah	1	10	100 %
Jumlah	10	10	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 0 responden atau 0% yang menyatakan sering sekali, 0 responden atau 0% yang menyatakan sering, 0 responden atau 0% yang menyatakan kadang-kadang, dan 10 responden atau 100% yang menyatakan tidak pernah guru menghukum ketika tidak bisa menggunakan media pembelajaran SBdP. Berdasarkan jawaban siswa 10 responden menyatakan tidak pernah sehingga dalam pemberian

hukuman sangat perlu untuk memberikan efek jera pada siswa.

Tabel 5. Data angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sering sekali	4	0	0
Sering	3	9	90 %
Kadang-kadang	2	1	10 %
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	10	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 0 responden atau 0% yang menyatakan sering sekali, 9 responden atau 90% yang menyatakan sering, 1 responden atau 10% yang menyatakan kadang-kadang, dan 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah guru menegur ketika tidak mau menggunakan media pembelajaran SBdP. Berdasarkan pernyataan siswa dapat dilihat 90% yang menyatakan sering sehingga dalam pemberian hukuman guru sering menegur ketika siswa tidak mau menggunakan media pembelajaran.

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang di arahkan kepada satu objek baik di dalam maupun di luar dirinya. Aktifitas siswa untuk memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang di sampaikan guruterhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tabel 6. Angket penelitian

Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sering	4	0

Sekali			
Sering	3	7	70 %
Kadang-kadang	2	3	30 %
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	10	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 0 responden atau 0% yang menyatakan sering sekali, 7 responden atau 70% yang menyatakan sering, 3 responden atau 30% yang menyatakan kadang-kadang, dan 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah penggunaan media pembelajaran terlalu sulit. Hal ini dikarenakan beberapa siswa tidak memiliki media pembelajaran dan media yang disediakan Sekolah tidak lengkap.

Tabel 7. Angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sering sekali	4	0	0
Sering	3	0	0
Kadang-kadang	2	3	30 %
Tidak Pernah	1	7	70 %
Jumlah	10	10	100 %

Menunjukkan bahwa 0 responden atau 0% yang menyatakan sering sekali, 0 responden atau 0% yang menyatakan sering, 3 responden atau 30% yang menyatakan kadang-kadang, dan 7 responden atau 70% yang menyatakan tidak pernah media pembelajaran SBdP yang digunakan membuat bosan. Berdasarkan pernyataan siswa dapat dilihat 70% yang menyatakan tidak pernah merasa bosan hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran

berlangsung mereka dapat bermain sambil belajar.

Tabel 8. Data Angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Sering Sekali	4	2	20 %
Sering	3	5	50 %
Kadang-Kadang	2	3	30 %
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	10	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukka bahwa 2 responden atau 20% yang menyatakan sering sekali, 5 responden atau 50% yang menyatakan sering, 3 responden atau 30% yang menyatakan kadang-kadang, dan 0 responden atau 0% yang menyatakan tidak pernah merasa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran SBdP. Berdasarkan pernyataan siswa dapat dilihat 50% yang menyatakan sering, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran SBdP sangat di perlukan.

Tabel 9. Data Angket penelitian

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Jawaban (x)	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Sering Sekali	4	2	20 %
Sering	3	4	40 %
Kadang-Kadang	2	4	40 %
Tidak Pernah	1	0	0
Jumlah	10	9	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukka bahwa 2 responden atau 20% yang menyatakan sering sekali, 4 responden atau 40% yang menyatakan sering, 4 responden atau 40% yang menyatakan

kadang-kadang, dan 0 responden atau 0% yang menyatakan kalau media pembelajaran SBdP tidak pernah mengembangkan kreatifitas siswa. Berdasarkan pernyataan siswa dapat dilihat 40% yang menyatakan sering dan 40% yang menyatakan kadang-kadang sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan kreatifitas siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 1, diketahui bahwa dari 10 responden:

1. Satu responden (10%) menyatakan bahwa guru sering sekali melakukan evaluasi setelah pembelajaran,
2. Sembilan responden (90%) menyatakan bahwa guru sering melakukan evaluasi,
3. Nol responden (0%) menyatakan kadang-kadang, dan
4. Nol responden (0%) menyatakan tidak pernah dilakukan evaluasi.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh responden (100%) merasakan bahwa guru melakukan evaluasi secara konsisten setelah pembelajaran, baik dengan frekuensi “sering” maupun “sering sekali”. Tidak ada satu pun responden yang menyatakan bahwa guru jarang atau tidak pernah memberikan evaluasi.

Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan peran evaluatif dengan baik dalam pembelajaran SBdP. Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan, serta untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Dengan mayoritas siswa menyatakan bahwa evaluasi dilakukan secara rutin, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian evaluasi oleh guru sangat penting dan telah menjadi bagian dari proses pembelajaran SBdP, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Evaluasi ini juga berperan dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan data pada Tabel 9, diketahui bahwa dari total 9 responden yang mengisi angket:

1. Dua responden (20%) menyatakan bahwa media pembelajaran SBdP sering sekali mengembangkan kreativitas siswa,
2. Empat responden (40%) menyatakan sering,
3. Empat responden (40%) menyatakan kadang-kadang, dan
4. Nol responden (0%) menyatakan tidak pernah.

Dari hasil tersebut terlihat bahwa tidak ada satu pun responden yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak pernah mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden merasakan adanya pengaruh positif dari media pembelajaran terhadap kreativitas dalam pembelajaran SBdP.

Jika dijumlahkan, terdapat 6 dari 9 responden (60%) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sering atau sangat sering berperan dalam mengembangkan kreativitas mereka. Sementara itu, 40% lainnya menyatakan kadang-kadang, dan 0% menyatakan tidak pernah. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pengembangan kreativitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran SBdP yang memang erat kaitannya dengan ekspresi, imajinasi, dan pengembangan potensi artistik siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang daya pikir, imajinasi, serta keterampilan siswa dalam menciptakan karya. Selain itu, media juga membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SBdP sangat penting dan efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa. Hal ini juga menjadi masukan bagi guru agar terus mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran SBdP di kelas V SD GKST Talabosa Cukup baik hal ini dapat dilihat dari hasil angket penelitian yang menonjolkan minat siswa yang sangat tinggi dalam penggunaan media pembelajaran dan kertertarikan siswa terhadap pelajaran SBdP.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual siswa kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.44>
- Anggarawan, A., Herawati, B. C., Wardhana, H., Suhendra, E., Soraya, S., & Dasriani, N. G. A. (2023). Membangun cita-cita siswa sekolah dasar melalui kelas inspirasi. *Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 95–102. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v2i2.80>
- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mahasiswa pendidikan sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>

- Azizah, N. (2021). *Administrasi kurikulum*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/drh47>
- Biantoro, O. F. (2024). Efektivitas media video dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah diniyah. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222–233. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>
- Dharmawati, D. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 245–255. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.392>
- Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2023). Implementasi teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. *DEDIKASI SAINTEK: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249–257. <https://doi.org/10.58545/djpm.v2i3.218>
- Ikhtiarini, R. U., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa pada materi akuntansi dasar. *Tangible Journal*, 6(1), 102–110. <https://doi.org/10.47221/tangible.v6i1.138>
- Karlina, K., & Hudaiah, H. (2020). Pemikiran pendidikan dan perjuangan Raden Ajeng Kartini untuk perempuan Indonesia. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 7(1), 35–44. <https://doi.org/10.29408/jhm.v7i1.3281>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A., & L, N. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(2), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Mahmudah, E., Ni'maturahmah, B., & Dewi, D. A. M. (2023). Utilization of information and communication technology as learning media to improve the quality of education in elementary schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 358. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71137>
- Maskuro, A. (2022). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui aplikasi media. *Bioma: Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 7(2), 210–217. <https://doi.org/10.32528/bioma.v7i2.8709>
- Netri, N., & Ramadan, Z. H. (2023). Profil pemahaman guru tentang media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1832–1839. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6303>
- Okeofu, D. P. (2022). Effect of hands-on/mind-on learning activities on primary school pupils' achievement in cultural and creative arts. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences*, 164–173. <https://doi.org/10.9734/arjass/2022/v18i4413>
- Regina, B. D., W, A. R., & Kurniawan, W. (2021). Pendampingan pemanfaatan limbah plastik untuk karya seni rupa khas Kabupaten Malang pada pembelajaran SBdP di SDM 8 Dau. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 350–358. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1771>

- Rosdianah, R., Kartinah, K., & Muhtarom, M. (2019). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika pada materi garis dan sudut kelas VII sekolah menengah pertama. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 120–132.
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4458>
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai kecerdasan melalui aktivitas seni: Analisis kualitatif pengembangan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>