



Pengembangan Media SBdP KIT Seni Rupa Materi Kerajinan Daur Ulang Kurikulum Merdeka Kelas IV

Ratih Noor Fadhlika^{1*}, Rofian², Kiswoyo³

¹PGSD/FIP/Mahasiswa/Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: ratihpati1144@gmail.com

²PGSD/FIP/Dosen/Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: rofian@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Dosen/Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: kiswoyo@upgris.ac.id

Abstract. *This research describes the problems of (1) development of SBdP KIT media, (2) feasibility of SBdP KIT media. The aim of this research is to determine the process of developing SBdP KIT media and to determine the feasibility of media. The method used in this research is R&D carried out in five from the Borg & Gall model. Data collection techniques used interviews, observation and questionnaires, were analyzed using qualitative and quantitative descriptive data analysis techniques. Data validity uses validation and response techniques. The research was carried out at SD Dumpil and SD Alasdowo 01 in class IV. The results of the research explain the development and results of the SBdP KIT media field trials based on the results of teacher and student response questionnaires at SD Dumpil and SD Alasdowo 01 with percentages of 95% and 97% with the criteria "very feasible" for teacher responses. Student responses were 93% and 89% with the criteria "very feasible" involving 12 students from SD Dumpil and 14 students from SD Alasdowo 01. It is hoped that the media will be useful and can become a medium for students to be more creative in making handicrafts, especially in Fine Arts subjects with recycled craft materials.*

Keywords: *Independent Curriculum; Media SBdP KIT; Recycled Crafts.*

Abstrak. *Penelitian ini mendeskripsikan permasalahan (1) pengembangan media SBdP KIT, (2) kelayakan media SBdP KIT. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media SBdP KIT dan untuk mengetahui kelayakan media SBdP KIT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dilakukan dalam lima tahap yang disederhanakan dari model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket dan dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Validitas data menggunakan teknik validasi dan respon. Penelitian dilaksanakan di SD N Dumpil dan SDN Alasdowo 01 pada kelas IV. Hasil penelitian menjelaskan mengenai pengembangan dan hasil uji coba lapangan media SBdP KIT adalah berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa di SD N Dumpil dan SDN Alasdowo 01 dengan persentase 95% dan 97% dengan kriteria "sangat layak" untuk respon guru. Sedangkan untuk respon siswa 93% dan 89% dengan kriteria "sangat layak" yang melibatkan 12 siswa SD N Dumpil dan 14 siswa SD N Alasdowo 01. Media SBdP KIT ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat menjadi salah satu media siswa untuk lebih kreatif dalam membuat kerajinan tangan khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa materi kerajinan daur ulang.*

Kata Kunci: *Kurikulum Merdeka; Media SBdP KIT; Kerajinan Daur Ulang.*

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan peran penting dalam sistem pendidikan suatu negara, yang mencerminkan nilai, tujuan, dan metode pendidikan yang diinginkan oleh masyarakat dan pemerintah. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017: 59) menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang memuat mata pelajaran dan hal-hal terkait dalam pendidikan yang telah dirancang dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka dimana pendidik diberikan keleluasaan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa. Kurikulum merdeka merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pada pemberian kebebasan lebih kepada siswa dalam mengeksplorasi dan mengarahkan proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan tujuan mereka. Rahimah (2022: 93) mengatakan bahwa pengajar memiliki kebebasan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Inayati (2022: 301-302) Kurikulum Merdeka mengutamakan pembelajaran berbasis proyek untuk mewujudkan profil pelajar pancasila.

Implementasi kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Dasar yaitu kategori mandiri belajar dimana sekolah tetap menggunakan kurikulum 2013 yang disederhanakan, kategori mandiri berubah yaitu Pendidikan mulai menggunakan kurikulum merdeka mengacu pada perangkat ajar yang telah disiapkan oleh PMM atau Platform Merdeka Mengajar sesuai jenjang satuan pendidikan, kategori mandiri berbagi yaitu sekolah mengimplementasikan kurikulum Merdeka dan mengembangkan sendiri beberapa perangkat ajar pada jenjang Sekolah Dasar. Rahmadayanti & Hartoyo (2022: 7177) mengemukakan bahwa implementasi kurikulum merdeka tidak dilaksanakan secara serentak. Pada jenjang Sekolah Dasar kurikulum merdeka diterapkan pada kelas I dan IV.

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengeksplorasi bakat dan minat. Rofian & Lutfi (2022: 2) menyatakan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempelajari tentang kesenian dan budaya. Melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa dapat mengeksplor bakat dan juga minatnya. Prastowo (2019: 89) Seni Budaya dan Prakarya adalah mata pelajaran yang dapat mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis.

Mata pelajaran SBdP pada kelas IV dibagi menjadi 4 kategori, diantaranya yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater atau drama. Pada kelas IV, materi seni yang dipelajari yaitu seni rupa. Mata pelajaran Seni Rupa memegang peranan penting dalam Kurikulum Merdeka. Seni rupa mencakup beragam kreativitas, seperti membuat lukisan, patung, kerajinan, dan media seni lainnya yang dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan estetika, imajinasi, dan pemahaman terhadap budaya serta lingkungan sekitar.

Menurut Pamadhi (2014: 1.3) seni rupa merupakan suatu karya yang dapat dilihat, dinikmati, dan disentuh. Salah satu karya yang dapat dihasilkan yaitu karya 3 dimensi yang terbuat dari bahan daur ulang plastik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik juga dituntut untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Dalam pelajaran seni rupa kelas IV materi kerajinan daur ulang memiliki banyak manfaat bagi siswa. Menurut Mega Mustika, dkk (2020: 74) sampah dan barang bekas dapat menjadi karya seni yang memiliki harga jual yang tinggi. Selain itu, pemanfaatan barang bekas dapat menetralkan penumpukan sampah yang dapat membahayakan lingkungan. Daur ulang sampah merupakan salah satu bagian dari perkembangan kreativitas siswa. Kemampuan motorik kasar dan halus pada anak dapat dikembangkan melalui kegiatan mendaur ulang sampah. Selain itu, dengan

mendaur ulang sampah juga dapat mengasah imajinasi, mengembangkan daya pikir dan melatih konsentrasi pada anak untuk menghasilkan suatu produk karya seni.

Aspek penting yang harus digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu penggunaan media dan bahan ajar dalam menyampaikan materi. Hasan, et al, (2021: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memuat informasi berisi maksud dan tujuan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memperoleh konsep, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, bahan, atau keadaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Wiarso, 2016: 4).

Menurut Damayani, Rahmawati, & Kiswoyo (2020) manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu untuk melengkapi, memelihara dan meningkatkan kualitas serta proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Banyak pengajar yang tidak memanfaatkan media untuk proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa hanya mendengarkan guru dan mencatat materi pelajaran, sehingga menimbulkan suasana belajar yang membosankan. Keadaan seperti itu dapat menyebabkan siswa menjadi pasif.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SDN Kalicari 02 Semarang, pelajaran seni hanya terfokus pada kegiatan menggambar dan mewarnai. Permasalahan ini terjadi karena susah mencari barang atau media untuk pelaksanaan praktik dan mata pelajaran seni di SD Kalicari 02 merupakan peralihan dari seni musik ke seni rupa. Jadi, dalam pembelajaran seni guru hanya menjelaskan materi dan melaksanakan praktik menggambar dan mewarnai. Dengan hanya mengandalkan media buku gambar dan pensil warna, dapat mengurangi daya tarik dan efektivitas media tersebut dalam membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka. Sehingga siswa dalam pembelajaran seni rupa kurang bersemangat dan mudah merasa bosan.

Untuk mengatasi ketidakefektifan ini, diperlukan sebuah media SBdP KIT tentang daur ulang barang bekas untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Materi daur ulang dari barang bekas perlu dikembangkan agar memberikan wawasan dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Media ini dikemas dalam bentuk KIT atau sebuah kotak yang menarik guna untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam menyusun suatu karya seni. Pengembangan media SBdP KIT ini berupa perangkat yang dikemas dalam bentuk kotak dan berisi modul ajar, bahan ajar, tutorial cara pembuatan karya (*barcode*) dan peralatan untuk praktik.

Jurnal yang berjudul "Pengembangan Media KIT Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD "Kotak Siapa Berani Berkali" Berbasis *Cooperative Learning*" hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berkategori baik berdasarkan hasil validasi ahli materi I dengan persentase 83,1%. Hasil validasi ahli media I mendapatkan persentase 90% termasuk "sangat baik". Hasil validasi peserta didik dengan persentase 80% termasuk kategori "baik" (Putri, dkk, 2021). Dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan KIT Bangun Ruang Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di Kelas V SD" hasil penelitian menunjukkan KIT bangun ruang dinyatakan sangat baik oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 84,37%, oleh ahli media dengan persentase 85,71% termasuk kriteria sangat baik. Hasil tanggapan guru terhadap kit bangun ruang diperoleh persentase 95,1% dengan kriteria sangat baik (Arum, Trimurtini, 2021). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media KIT.

Fokus penelitian ini tertuju pada pengembangan media pembelajaran yaitu media SBdP KIT dalam kegiatan pembelajarannya untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Dan berdasarkan pada uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media SBdP KIT Mapel Seni Rupa Materi Kerajinan Daur Ulang Kurikulum Merdeka Kelas IV".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) diimplementasikan dalam lima tahap yang disederhanakan dari model Borg & Gall yang mencakup *research and information collecting, planning, develop preliminary form a product, preliminary field testing, main product revision*. Tujuannya adalah untuk mengembangkan sebuah media SBdP KIT pada maple seni rupa materi kerajinan daur ulang kurikulum merdeka kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Dumpil dan SD Negeri Alasdowo 01 Kecamatan Dukuhseti Kabupaten Pati, kelas IV. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2024. Dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengumpulan data dan analisis data. Pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket:

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2014: 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara yang dipilih peneliti yaitu wawancara terstruktur. Menurut Sugiyono (2014: 194) wawancara terstruktur adalah wawancara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Jadi, peneliti menggunakan pedoman yang sudah disusun dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data awal tentang proses pembelajaran pada kelas IV. Dalam hal ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Peneliti dalam melakukan observasi guna memperoleh informasi yang meliputi profil sekolah, keadaan lingkungan sekolah, dan keadaan fisik sekolah.

3. Angket

Sugiyono (2015: 142) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden lalu responden menjawab. Angket berbentuk lembaran yang berisi pertanyaan dan harus dijawab oleh responden berdasarkan kondisi fakta kejadian di lapangan. Dalam penelitian ini, responden yang dimaksud adalah guru dan siswa kelas IV SD N Dumpil dan SDN Alasdowo 01. Angket yang digunakan peneliti yaitu angket analisis kebutuhan peserta didik dan angket analisis kebutuhan guru.

Hasil pengumpulan data dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui nilai pada setiap angket maka perlu dilakukan analisis. Data yang telah terkumpul dalam angket, dianalisis menggunakan metode kuantitatif. Skor yang sudah terkumpul dibuat dalam bentuk persentase untuk dapat dianalisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media SBdP KIT ini dilakukan beberapa tahap validasi diantaranya yaitu validasi media dan validasi materi. Validasi media dilakukan oleh Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd. validasi media mendapatkan hasil 96%. Skor ideal dari instrumen penilaian ahli media adalah 84 sehingga didapatkan rentang skor 96% dengan kriteria “sangat layak” dan mendapatkan komentar produk sudah dapat digunakan untuk penelitian. Pada tahap validasi media dilakukan satu kali validasi tanpa adanya revisi. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Validasi Materi oleh Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator kesesuaian	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
2.	Indikator kelayakan produk	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
3.	Kontribusi produk	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
4.	Keunggulan produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93\%$	Sangat layak
5.	Kesempurnaan produk	7	8	$\frac{7}{8} \times 100\% = 87\%$	Sangat layak
6.	Elemen desain cetak	7	8	$\frac{7}{8} \times 100\% = 87\%$	Sangat layak
7.	Prinsip visual	8	8	$\frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
Jumlah		81	84	$\frac{81}{84} \times 100\% = 96\%$	Sangat layak
Presentase akhir					
Saran dan masukan				Produk sudah dapat digunakan untuk penelitian	

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd. validasi materi mendapatkan hasil 100% skor ideal dari instrumen validasi materi adalah 56 sehingga didapatkan rentang skor 100% dengan kriteria “sangat layak” dan mendapat komentar “media sudah siap diujikan di lapangan” dengan tambahan saran menambahkan satu atau dua video tutorial pada barcode yang ada di media berkarya SBdP KIT. hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Validasi Materi oleh Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor ideal	Presentase	Kategori
1.	Aspek ketepatan materi	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
2.	Aspek kejelasan materi	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
3.	Aspek pemanfaatan	24	24	$\frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
Jumlah		56	56	$\frac{56}{56} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
Presentase akhir					
Saran dan masukan				Media sudah siap diujikan di lapangan	

Setelah dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran pada kelas IV SD N Dumpil dan SD N Aladowo 01, selanjutnya dilakukan uji coba secara langsung di dalam kelas dan penilaian instrumen angket guru oleh guru kelas IV SD N Dumpil dan guru kelas IV SDN Alasdowo serta instrumen angket tanggapan siswa dengan hasil penilaian. Guru yang memberikan respon terhadap media berkarya SBdP KIT adalah guru kelas IV SD N Dumpil yaitu Ibu Ratna Sari Dewi, S.Pd dan guru kelas IV SD N Alasdowo 01 yaitu Bapak Yakub Rahmansyah, S.Pd.

Tabel 3. Analisis Hasil Respon Guru kelas IV SD N Dumpil.

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor ideal	Presentase	Kategori
1.	Aspek kemudahan dan pemahaman	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93\%$	Sangat layak
2.	Aspek keefektifan	11	12	$\frac{11}{12} \times 100\% = 91\%$	Sangat layak
3.	Aspek penyajian model	4	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
4.	Aspek keunggulan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
Jumlah Presentase akhir		42	44	$\frac{42}{44} \times 100\% = 95\%$	Sangat layak

Hasil angket respon guru kelas IV SD N Dumpil terhadap media SBdP KIT mendapatkan hasil “95%” dengan kriteria “sangat layak”.

Tabel 4. Analisis Hasil Respon Guru Kelas IV SDN Alasdowo 01.

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor ideal	Presentase	Kategori
1.	Aspek kemudahan dan pemahaman	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93\%$	Sangat layak
2.	Aspek keefektifan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
3.	Aspek penyajian model	4	4	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
4.	Aspek keunggulan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat layak
Jumlah Presentase akhir		43	44	$\frac{43}{44} \times 100\% = 97\%$	Sangat layak

Hasil angket respon guru kelas IV SDN Alasdowo 01 terhadap media SBdP KIT mendapatkan hasil “97%” dengan kriteria “sangat layak”. Angket siswa berisi 10 pertanyaan mengenai media berkarya SBdP KIT. Pertanyaan harus diisi *ceklis* pada kolom “ya” atau “tidak”. Jawaban “ya” bernilai (1), jawaban tidak bernilai (0).

Tabel 5. Hasil Angket Siswa Kelas IV SD N Dumpil.

No.	Nama	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
1.	Af	9	90%	Sangat layak
2.	Ai	10	100%	Sangat layak
3.	Al	10	100%	Sangat layak
4.	Aq	10	100%	Sangat layak
5.	Az	6	60%	Tidak layak
6.	De	8	80%	Layak
7.	Fah	10	100%	Sangat layak
8.	Fit	10	100%	Sangat layak
9.	May	10	100%	Sangat layak
10.	Av	10	100%	Sangat layak
11.	Nag	9	90%	Sangat layak
12.	Van	10	100%	Sangat layak
Jumlah		112	93%	Sangat layak

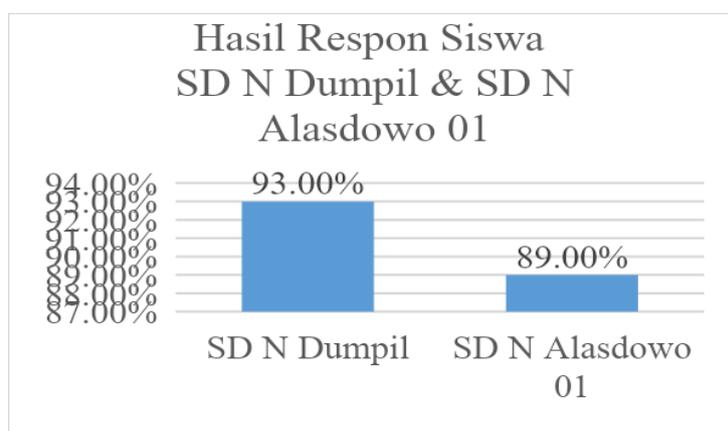
Dari tabel 5 respon siswa terhadap media SBdP KIT memperoleh persentase rata-rata 93% dengan kriteria “sangat layak” dari 12 siswa kelas IV SD N Dumpil. Respon ini diperoleh karena dapat menarik minat dan semangat siswa dalam belajar.

Tabel 6. Hasil Angket Siswa Kelas IV SDN Alasdowo 01.

No.	Nama	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
1.	Ar	10	100%	Sangat layak
2.	Vi	9	90%	Sangat layak
3.	An	7	70%	Layak
4.	Dw	9	90%	Sangat layak
5.	Ga	9	90%	Sangat layak
6.	Ra	8	80%	Layak
7.	All	10	100%	Sangat layak
8.	Zho	10	100%	Sangat layak
9.	Nu	10	100%	Sangat layak
10.	Ma	6	60%	Tidak layak
11.	Sel	10	100%	Sangat layak
12.	Sil	9	100%	Sangat layak
13.	Ze	8	80%	Layak
14.	Ha	10	100%	Sangat layak
Jumlah		125	89%	Sangat layak

Dari tabel 6 respon siswa terhadap media SBdP KIT memperoleh persentase rata-rata 89% dengan kriteria “sangat layak” dari 14 siswa kelas IV SDN Alasdowo 01. Respon ini diperoleh karena dapat menarik minat dan semangat siswa dalam belajar. Berikut merupakan diagram hasil respon siswa terhadap media SBdP KIT SD N Dumpil dan SDN Alasdowo 01.

Diagram 1. Hasil Respon Siswa SD N Dumpil & SD N Alasdowo 01.



Pembahasan

Pada pembahasan kali ini, peneliti akan menguraikan tentang hasil Pengembangan Media SBdP KIT pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Kerajinan Daur Ulang Kurikulum Merdeka Kelas IV. Media SBdP KIT pada mata pelajaran seni rupa materi kerajinan daur ulang dikembangkan peneliti berdasarkan prosedur penelitian Borg & Gall (Sugiyono, 2015: 37) yang disederhanakan menjadi 5 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*), uji coba awal (*preliminary field testing*), revisi produk awal (*main product revision*). Produk pada penelitian ini merupakan suatu karya media konkrit yang dapat digunakan sebagai penunjang materi kerajinan daur ulang dari barang bekas plastik pada kelas IV Sekolah Dasar agar dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menghasilkan karya yang menarik.

Penelitian diawali dengan tahap *Research and Information Collecting* atau mengumpulkan informasi. Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Kalicari 02. Informasi yang sudah didapat kemudian dianalisis yang selanjutnya akan disusun menjadi sebuah perencanaan untuk menjadi acuan dalam pengembangan media. Selanjutnya yaitu tahap *planning* atau tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti merancang desain produk. Langkah yang diperlukan yaitu dengan membuat desain produk terlebih dahulu. Peneliti membuat sketsa atau gambaran terkait media sebagai acuan untuk membuat media SBdP KIT. Setelah itu, peneliti menyusun perangkat ajar tentang materi Kerajinan Daur Ulang dari Plastik Bekas. Selanjutnya yaitu tahap *Develop Preliminary Form a Product* atau mengembangkan bentuk awal suatu produk merupakan pengembangan media yang sebelumnya direncanakan dalam media dengan membuat sketsa desain dan gambar.

Proses pembuatan media SBdP KIT yang berisikan alat dan bahan membuat kerajinan tangan dan terdapat perangkat ajar dengan materi Kerajinan Daur Ulang dari Plastik Bekas dibungkus menggunakan kotak kardus berukuran 20 cm x 20 cm agar terlihat praktis dan memudahkan siswa

untuk belajar. Setelah media SBdP KIT selesai dibuat maka peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi serta melakukan revisi produk sesuai arahan dari ahli media dan ahli materi. Media SBdP KIT telah diperbaiki dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka kemudian dilakukan tahap *Preliminary Field Testing* atau Uji Lapangan Awal dengan memberikan media kepada guru dan siswa kelas IV di SDN Dumpil dan SDN Alasdowo 01.

Gambar 1. Siswa Membuat Kerajinan Tangan Media SBdP KIT.



Peneliti melaksanakan uji coba di SD N Dumpil dan SDN Alasdowo 01 dengan melibatkan 26 siswa dalam penelitian diantaranya yaitu 12 siswa dari SD N Dumpil dan 14 siswa dari SDN Alasdowo 01. Secara berkelompok siswa membuat kerajinan tangan media berkarya SBdP KIT lalu mempresentasikannya di depan kelas. Media SBdP KIT berisi alat praktikum untuk membuat kerajinan tangan dari barang bekas plastik.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengembangan media SBdP KIT pada mata pelajaran Seni Rupa materi kerajinan daur ulang kurikulum merdeka kelas IV, media SBdP KIT layak digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media yang memperoleh nilai sebesar 96% dan hasil nilai validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 100%, kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil presentase nilai dari angket respon guru memperoleh hasil sebesar 95% dan 97% kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil nilai dari angket respon siswa terhadap media SBdP KIT sebesar 93% dan 89% kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media SBdP KIT termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Seni rupa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayani, A. T., Rahmawati, I., & Kiswoyo. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Visual Basic Application* dan *Triggers* pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Seminar Pendidikan Nasional*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 293-304.
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada Pelaksanaan Penilaian Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 58-67.

- Pamadhi, H. (2014). *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahimah. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru SMP Negeri 10 Kota Tebingtinggi dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/2022. 92-106.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7174-7187.
- Rofian, & Asrori, L. A. (2022). Seni Montase dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran SBdP Kelas IV Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 1-10.
- Sari, M. M., Nasirun, M., & Ardina, M. (2020). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Membuat Karya
- Sekarsari, A., & Trimurtini. (2021). Pengembangan KIT Bangun Ruang Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian*, 28-35.
- Sholikhah, P. N., Nur, A., & Maydini, K. (2021). Pengembangan Media KIT Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD "Kotak Siapa Berani Berkali" Berbasis Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13-18.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wiarto. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Laksitas