

**ANALISIS EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PENDIDIKAN SENI DI SD**

Agung Wibowo

SDN 250 Sinar Gading II

Email: agung.wibowo191189@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana penentu terlaksana proses pembelajaran. Media mampu memvisualisasikan materi secara konkret di dalam pembelajaran. Pendidikan seni memiliki keluasan materi. Guru harus berinovasi menggunakan dan mengembangkan media agar seluruh materi dapat di pahami siswa. Materi lebih dipahami dengan metode kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan memberi pengalaman nyata kepada siswa seperti yang mereka lihat/temukan, rasakan dan mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perlu analisis media pembelajaran pada Pendidikan seni di SD berbasis kontekstual. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif mengkaji berbagai sumber kepustakaan (*library research*) dan gambaran fakta di lapangan. Maka dari analisis terbukti media pembelajaran berbasis kontekstual atau CTL efektif meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III pada materi Karya seni rupa SDN 250 Sinar Gading II kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi.

Kata Kunci: *Efektifitas media pembelajaran, Kontekstual (CTL), Pendidikan seni SD.*

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang diberikan akal pikiran sebagai anugrah yang luar biasa dari sang pencipta. Akal pikiran menempatkan manusia untuk dapat melakukan aktifitas dan pemenuhan kebutuhan jasmaniah dan batiniah (Lestari, 2018). Sebagai pemenuhan jasmaniah tentu berhubungan dengan kebutuhan fisik. Kebutuhan batiniah atau jiwa manusia lebih kepada perasaan, kenyamanan, dan keindahan. Manusia lebih menyukai sesuatu hal yang memiliki nilai keindahan, keunikan, sesuatu hal yang menimbulkan kesenangan dan sesuatu yang memiliki nilai kreatifitas. Hal yang indah atau memiliki keindahan disebut juga dengan seni .

Istilah seni berasal dari Bahasa sanskerta yakni “*sani*” yang artinya pemujaan, pelayanan, permintaan atau pencarian dengan jujur dan hormat. Dalam Bahasa kata “seni” dari kata “*genie*” atau jenius. Dalam Bahasa Inggris “seni” atau “*art*”. Dalam istilah lain disebut dengan *cilpa* atau *cilpacastra* artinya berwarna,

pewarnaan, atau berarti hasil keterampilan tangan atau segala macam kekriaan. sehingga lebih berkembang bahwa seni diartikan sebagai karya seni (*work of art*), seni merupakan kemahiran atau keterampilan (*skill of art*), dan seni sebagai aktifitas manusia (*human activity*) (Permadhi, 2017). Dalam Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar seni adalah sesuatu yang indah, seni merupakan kemahiran untuk membuat karya yang memiliki nilai tinggi (2019).

Pemahaman tentang seni sebagai karya atau benda merupakan sebuah hasil kesenangan/keindahan tidak hanya pada rasa gembira namun makna dan nilai religi atau spiritual. Seni sebagai kemahiran merupakan sebuah keterampilan dalam menghubungkan gagasan atau tujuan tertentu terhadap upaya terhadap bentukannya. Seni sebagai aktifitas manusia merupakan tanpa di sadari seluruh kegiatan memiliki nilai cipta gagasan, kreatifitas, ungkapan ekspresi kejiwaan manusia dalam berbagai bentuk yang direfleksikan dlam bentuk karya seni.

Seni memiliki beberapa fungsi diantaranya; aktualisasi diri, Pendidikan, industry, seni terapi, dan untuk memperoleh keuntungan/komersial. Salah satu fungsi terpenting dalam seni adalah sebagai sarana Pendidikan atau lebih dipahami dengan Pendidikan seni. Pendidikan seni memiliki urgensi yang bertujuan untuk membentuk budi pekerti seseorang. Hal tersebut merupakan segala hasil karya seni memiliki esensi edukatif. Sehingga Pendidikan seni di belajarkan dari Pendidikan tingkat dasar hingga Pendidikan tinggi. Salah satunya materi seni rupa (Nursah, 2021).

Pendidikan seni sekolah dasar memerlukan perhatian tersendiri agar siswa memperoleh pengalaman berkarya/mengekspresikan diri, pengalaman berdaya cipta, pengalaman berekstetika dan berpangalaman untuk merasakan fungsi seni dalam kehidupan. Pendidikan seni di sekolah dasar terbagi menjadi tiga jenis yakni: seni rupa (murni dan terapan), seni pertunjukan (music, drama, teather) dan seni sastra (prosa dan puisi) (Mona, 2021). Dengan luasnya materi pada Pendidikan seni di sekolah dasar maka perlu adanya media atau sarana yang tepat agar pembelajaran menjadi efektif dan efesien sehingga tujuan pembelajaran dapat optimal.

Guru sebagai perancang dan pelaksanaan lini terdepan Pendidikan, harus terus berinovasi, berkreatifitas dan sebagai fasilitator Pendidikan yang handal. Guru harus terampil dalam menggunakan teknologi informasi yang terus berkembang

saat ini (Hikayat, 2021). Guru diuntut untuk memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dengan berbagai upaya. Upaya guru diantaranya memilih strategi, metode atau model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang efektif akan menjadikan pembelajaran lebih optimal (Suratno, 2022). Media sebagai alat komunikasi dalam belajar (Putrayasa *et al.*, 2020).

Pengetahuan yang diperoleh siswa harus dibangun sedikit demi sedikit, tidak dapat secara instant. Hal tersebut sebagaimana pandangan pembelajaran konstruktivistik yang berpandangan bahwa pengetahuan siswa diperoleh, dan dipahami siswa tersebut secara mandiri. sehingga dalam pemilihan media yang digunakan guru dalam pembelajaran harus mampu membangun pemahaman atau pengetahuan siswa secara mandiri.

Media yang digunakan dalam pembelajaran seni harus mampu mengkonstruksi pemahaman siswa sekolah dasar. Media pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan pemahaman siswa. Tahapan-tahapan perkembangan pemahaman atau aspek pengetahuan sebagai mana disampaikan oleh Piaget bahwa siswa yang berusia 7-11 tahun masuk pada tahapan operasional konkret dimana siswa mampu berpikir logis, mampu memahami aturan dan mampu memecahkan masalah konkret. Siswa berusia 12-15 tahun siswa tersebut memasuki tahapan operasional formal dimana siswa mampu memecahkan konsep abstrak secara logis dan tertarik pada isu-isu sosial disekitarnya (Permadhi, 2017). Melihat tahapan siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret, maka media yang digunakan harus memberikan informasi yang disajikan memvisualisasi materi secara konkret yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Ernawati, 2020). Media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang dilakukan Gowasa *et al.*, (2019), Wahid (2021), dan (Ariani, 2022).

Pemahaman yang dibangun menggunakan media pembelajaran harus mampu mengaitkan materi dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pembelajaran kontekstual merupakan kegiatan pembelajaran yang mengaitkan proses belajar, alat/media atau bahan ajar berasal dari pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari (Maha *et al.*, 2021). Hal tersebut bertujuan agar siswa memahami materi

sehingga proses pembelajaran dapat efektif, efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta hasil belajar lebih optimal.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning (CTL)* adapun langkah-langkah, yakni: 1) fase konstruktivis, 2) fase inkuiri, 3) questioning, 4) learning community, 5) modeling, 6) reflecting, dan 7) authentic assessment. Pada setiap tahapan atau fase pada model pembelajaran CTL memerlukan media yang dapat memvisualisasikan informasi yang berhubungan langsung kepada kehidupan sehari-hari siswa (Anitah, 2019). Sebagaimana bukti empiris dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh *Fikriyatus et al* (2019) bahwa dengan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal yang sama diteliti oleh Sujana (2016) bahwa dengan model pembelajaran kontekstual atau CTL dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Media pada Pendidikan seni yang telah diuji oleh beberapa peneliti maka perlu adanya analisis media pembelajaran Pendidikan seni pada sekolah dasar dalam hal ini pada SDN 250 Sinar Gading II Kecamatan Tabir Selatan, Kabupaten Merangin Provinsi Jambi pada materi karya seni rupa kelas III.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif (Hikayat, 2021). Penelitian ini menjelaskan dengan memberikan gambaran hal yang terjadi di lapangan mengenai suatu fenomena atau fakta dalam pembelajaran Pendidikan seni di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melihat data lapangan dan melakukan kajian kepustakaan (*library research*). Kajian kepustakaan dengan melakukan pengumpulan data-data hasil penelitian, jurnal, artikel serta pendapat para ahli bagaimana keefektifan media pembelajaran pada Pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam memilih media yang tepat maupun pengembangan media pada pembelajaran Pendidikan seni di SD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media merupakan sarana yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi, menyampaikan informasi

pembelajaran dan untuk membangun pengetahuan. Guru harus mampu memberikan informasi pembelajaran sesuai karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Pembelajaran di kelas di rancang dengan model kontekstual atau CTL agar siswa lebih mudah memahami dan menemukan pengetahuannya dari hal-hal yang mereka jumpai dilingkungan sekitar berdasarkan pengalaman belajar yang telah mereka lihat, mereka rasakan, dan yang telah mereka jalani maupun akan dijalani.

Pendidikan seni kelas III membahas materi karya seni rupa dua dimensi, tiga dimensi dan mengekspresikan karya seni rupa. Dalam penyajian materi dalam pembelajaran karya seni rupa kelas III tentu tidak terbatas pada media gambar saja (I Made Gede Putra Wijaya, 2021). Agar pembelajaran lebih menarik sehingga minat belajar siswa juga baik maka menggunakan media beberapa media yang dapat digunakan guru kelas III sekolah dasar diantaranya:

Media animasi

Media animasi merupakan media yang memuat materi dalam bentuk animasi atau gambar bergerak. Dalam pembelajaran karya seni rupa dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi materi. Media animasi memiliki kelebihan yaitu membuat ketertarikan siswa dengan animasi sesuai usia siswa sekolah dasar. Namun juga memiliki kelemahan yakni tampilan bersifat grafis atau kartun sehingga pada materi karya seni rupa tiga dimensi terlihat kelemahan media ini seperti karya seni rupa dua dimensi. Dilain hal animasi memerlukan skill tersendiri dalam merancanganya, meskipun banyak tersedia animasi yang berbentuk video yang telah banyak dikembangkan. Animasi telah banyak dikembangkan dan tersedia di *website* ataupun *youtube* yang dengan mudah untuk diunduh.

Bukti empiris penggunaan media animasi oleh Purnami (2022) media animasi dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa. Hal serupa hasil penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2016) bahwa media animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Media video

Media video merupakan media yang menghadirkan tayang berupa gambar bergerak berserta audio secara lengkap. Video diperoleh dari hasil tangkap kamera atau perekaman. Sehingga mampu memberikan visualisasi yang kongkret secara lengkap. Media video dalam pembelajaran berbasis kontekstual sangat diperlukan untuk memberikan pengalaman atau kehidupan sehari-hari terkait dengan materi seni rupa lebih efektif dan efisien. Dalam menayangkan media video membutuhkan layar LCD/Tv atau proyektor. Dengan media video siswa akan lebih tertarik sehingga motivasi belajar juga maksimal. Video pembelajaran sangat banyak tersedia pada kanal *youtube* yang dengan mudah diakses dan diunduh.

Bukti empiris dari hasil penelitian yang dilakukan Ernawati (2020) bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar. Hal serupa dilakukan oleh Syahbudin (2018) bahwa media video terbukti efektif meningkatkan hasil belajara siswa.

Media Presentasi

Media persentasi merupakan alat untuk menampilkan materi ajar dalam bentuk proyeksi atau penayangan menggunakan layar televisi, LCD, atau proyektor. Media presentasi pada umumnya menampilkan teks, gambar dan juga dapat dikompinasikan dengan video (Mona, 2021). Salah satu perangkat lunak yang umum digunakan adalah *Microsoft powerpoint* atau PPT. Media *ms. Powerpoint* ini dapat menyajikan konteks materi di kelas tanpa harus membawa contoh karya dalam Pendidikan seni, sehingga pembelajaran lebih efektif. Namun guru harus mau dan mampu membuat persentasi yang menarik sehingga pembelajaran dapat aktif sehingga siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dari yang mereka amati. Secara keseluruhan media presentasi mampu menghadirkan teks, gambar, video dan media lain yang mendukung presentasi sehingga tujuan pembelajaran dapat optimal.

Bukti empiris dari berbagai penelitian diantaranya, penelitian oleh Jamrutin & Muhammad (2022) bahwa media power point mampun meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa oleh Mona (2021) mampu meningkatkan keterampilan siswa pada seni musik. Hal yang sama diteliti Gowasa et al (2019) efektif meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan bukti empiris media pembelajaran bahwa media mampu meningkatkan motivasi, minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut terbukti pada pembelajaran Pendidikan seni materi karya seni rupa kelas III mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil nilai penilaian harian (PH) kelas III rerata di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Guru kelas III menggunakan media presentasi yang dikombinasikan dengan video. Hal tersebut didukung dengan fasilitas laptop dan proyektor yang disediakan di sekolah demi maksimalnya proses pembelajaran.

4. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis dan fakta di SDN 250 Sinar Gading II Kecamatan Tabir Selatan Propinsi Jambi terbukti bahwa dengan media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan seni kelas III materi karya seni rupa. Guru SD 250 Sinar Gading II lebih memilih media presentasi *Ms. Powerpoint* sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar dengan model pembelajaran kontekstual atau CTL. Sehingga siswa mampu memahami materi berdasarkan yang mereka lihat, temukan, dan mereka alami.

Saran

Saran bagi guru untuk terus kreatif, inovatif, dalam pelaksanaan belajar agar pembelajaran menjadi aktif, efektif dan efisien. Pembelajaran tidak monoton pada contoh gambar saja. Sehingga guru secara profesional mengembangkan media demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alya, Q. (2019). *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar; Dilengkapi Gambar-gambar Menarik* (T. Editor (ed.)). PT. Indahjaya Adiprata.
- Anitah, S. dkk. (2019). Strategi Pembelajaran di SD. In *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/3991>
- Ariani, M. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Wayang Beber Kreasi Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 49–60.

- Darmawan, H. (2016). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPCCK dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.747>
- Ernawati, N. P. E. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Singaraja. *Stilistika*, 9(1), 92–106. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4295628>
- Fikriyatus, S., Akhwani, & Nafiah, D. W. R. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781859>
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sd. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27.
- Hikayat, C. R. (2021). *Analisis pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat)*. 10(November). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5732920>
- I Made Gede Putra Wijaya, N. K. S. R. (2021). Penerapan Media Google Form untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas X AP2 SMK PGRI 1 Badung Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik*, 1, 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6298068>
- Jamrutin, N., & Muhammad, R. (2022). ... Berbentuk Kolaborasi Powerpoint dan Kahoot pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Permintaan dan Penawaran Kelas X: Development Of Elearning Media In The *Prospek, Prospek I*, 75–80. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1728%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/download/1728/1271>
- Lestari, Y. (2018). Penanaman Nilai Peduli Lingkungan Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-AnJurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2), 332–337.
- Maha, N., Sugama, I. W., & ... (2021). Eksistensi Seni Pertunjukan Tari Rejang Sari di Desa Sumerta Kecamatan Denpasar Timur. ... *Pendidikan Seni*, 1(April). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5748569>
- Mona, D. (2021). Multimedia Power Point Interaktif Pembelajaran Praktik Vokal. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 9(2), 164–177. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4909648>
- Nursah. (2021). Kemampuan Menggambar Objek Flora menggunakan Teknik Arsir Pensil Warna Kelas X Seni rupa SMKN 1 Sukawati. *Jurnal Bhatari Rupa*.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5748565>

Permadhi, H. (2017). *Pendidikan Seni di SD* (tujuh). Universitas Terbuka.

Purnami, N. P. M. D. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Prosiding Prospek, Prospek I*, 25–31.

Putrayasa, I. N., Karsana, I. P., & ... (2020). Visualisasi Imagine Ganesha Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Seni Patung. ... *Pendidikan Bahasa Dan ...*, 9(November). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4295607>

Sujana, I. M. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas VIII J SMP Negeri 4 Abianseml Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1(1), 35–43.

Suratno. (2022). Strategi dan Inovasi Pembelajaran dalam Tantangan Disrupsi. *Prospek, Prospek I*, 1–8.

Syahbudin. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 101874*. 7(1), 116–130. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/25942>

Wahid, H. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah STAI KH. Abdul Kabier*, 1(1), 146–163.

6. BIODATA SINGKAT

Nama lengkap Agung Wibowo. Alamat tinggal di jalan Garuda desa Gading Jaya Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Guru SDN 250 Sinar Gading II Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Pendidikan S1-Pendidikan Matematika lulus tahun 2014 di STKIP YPM Bangko Merangin Jambi. Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) RPL tahun 2020 di Universitas Terbuka. Saat ini sedang menempuh program pascasarjana program RPL S2-Pendidikan dasar di Unimed.