

## Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru Sekolah Dasar

Sultan Ahmad\* & J. Julia

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding Author; Email: [sultanahmad@upi.edu](mailto:sultanahmad@upi.edu)

---

### ABSTRAK

Era teknologi abad 21 menuntut guru untuk mampu menggunakan dan/ atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan beragam sesuai kebutuhan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan para mahasiswa calon guru sekolah dasar yang merupakan mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar di beberapa perguruan tinggi di Jawa Barat dalam variasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran seni rupa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan desain studi kasus melalui survey dengan *google form*. Hasil penelitian menyatakan bahwa para mahasiswa calon guru SD memiliki anggapan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran seni rupa itu berperan sangat penting, serta harus digunakan dengan baik agar bisa memunculkan pembelajaran yang efektif. Mereka dapat menggunakan satu media ataupun menerapkan variasi dari beberapa media pembelajaran seni rupa. Oleh karena itu, para mahasiswa calon guru SD dinilai memiliki kemampuan yang baik dalam variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa.

**Kata kunci:** variasi, media pembelajaran, calon guru sekolah dasar, seni rupa

### Variations of the use of art learning media by prospective elementary school teachers

#### Abstract

The technological era in the 21st century requires teachers to be able to use and/or develop innovative and diverse learning media according to the needs of students so that learning will be more effective. This study aims to analyze the ability of prospective elementary school teacher who are students of elementary school teacher education study programs at several universities in West Java, Indonesia in the variation of the use and development of visual arts learning media. The method used in this research is a qualitative method with a case study design through a survey using google form. The results of the study stated that prospective elementary school teacher students had the assumption that the use of media in learning art had a very important role and must be used properly to bring about effective learning. They can use one medium or apply variations of several art learning media. Therefore, the prospective elementary school teachers are considered to have good abilities in the use of various visual arts learning media.

**Keywords:** variations, learning media, prospective elementary school teacher, visual arts

---

#### Article history

*Submitted:*  
12 January 2022

*Accepted:*  
8 September 2022

*Published:*  
6 October 2022

---

#### Citation (APA Style):

Ahmad, S. & Julia, J. (2022). Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar. *Imaji*, 20(2), 114-124. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.47266>.

---

### PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses mendapatkan pengalaman yang bisa didapatkan dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, sekolah, bahkan lingkungan kenegaraan. Belajar di sekolah dapat diartikan sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik di luar maupun di dalam kelas dengan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) guna mencapai tujuan pembelajaran (Afandi dkk., 2013). Adapun pembelajaran yang merupakan bagian dari dua unsur, yaitu

belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Pembelajaran adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai proses interaksi baik di dalam maupun di luar ruangan guna mencapai tujuan pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya tujuan pembelajaran tersebut tidak tercapai dengan efektif dan efisien. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu dalam proses pembelajaran, satu di antaranya adalah faktor penggunaan media pembelajaran. Para guru di sekolah dinilai belum memiliki kompetensi atau kreativitas yang baik dalam menggunakan dan mengembangkan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran di kelas. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga para peserta didik pun kurang termotivasi untuk belajar, tidak semangat dalam belajar, dan proses pembelajaran cenderung cepat membuat peserta didik bosan karena tidak menarik.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang bisa mendapatkan prestasi positif, menemukan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya atau mengembangkan ide yang sudah ada sebelumnya (inovatif), menemukan solusi-solusi untuk permasalahan yang sulit untuk diatasi, dan dapat melihat kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa mendatang (Fakhriyani, 2016). Kreativitas menjadi salah satu kompetensi guru yang harus dikuasai agar guru tersebut bisa dikatakan sebagai guru yang profesional. Istilah kompetensi dapat dikaitkan dengan kesediaan atau kesiapan para lulusan universitas, yakni para mahasiswa calon guru SD dalam bekerja sesuai profesinya (Julia dkk., 2020). Dengan pembelajaran dan penggunaan media yang kreatif, maka peserta didik bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna (Astuti dkk., 2021). Bermakna mempunyai arti peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman langsung dan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang menghubungkan antar konsep dalam intra dan antar muatan pelajaran (Khoeriyah & Mawardi, 2018). Untuk bisa menggunakan media pembelajaran dengan baik maka kreativitas diperlukan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik (guru) untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan peserta didik (Danim, 1995). Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar serta alat bantu guru untuk menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Telaumbanua dkk., 2021). Media pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat, karena dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran bisa menjadi lebih terarah, termenej, teratur dan dapat berpedoman dengan baik pada tujuan pembelajaran (Indriyani, 2019). Ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Karo-Karo & Rohani, 2018), di antaranya: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan informasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, 2) Media pembelajaran dapat membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan berbagai jenis media sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, perhatian peserta didik juga lebih terarah dan mereka bisa berekspresi dengan berbagai media sesuai keinginannya, 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran, 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman pada peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan guru, masyarakat, lingkungan, dan bahkan media itu sendiri.

Ada banyak penelitian sebelumnya mengenai kreativitas atau kompetensi guru dalam menentukan media pembelajaran di berbagai jenjang sekolah. Penelitian sebelumnya tentang pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mengatakan bahwa media pembelajaran dan kreativitas pengembangannya sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, masih banyak guru yang hanya menggunakan beberapa media saja bahkan ada yang sama sekali tidak mampu mengembangkannya sehingga mengakibatkan para peserta didik (siswa) merasa jenuh dan bosan di dalam kelas (Abdullah, 2017). Seharusnya guru mampu menggunakan dan mengembangkan media dalam mengajar dan mengelola kelas sehingga belajar bisa lebih menarik bahkan dirindukan oleh siswa, akibat dari kondisi ini kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penelitian tentang kompetensi guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran mengatakan bahwa berdasarkan hasil monitoring yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki para pendidik (guru) dalam melaksanakan kegiatan

belajar dan mengajar cenderung masih kurang, khususnya dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran (Astriani & Alfahnum, 2020). Selain itu ketersediaan alat peraga edukatif masih sangat terbatas karena dalam penyediaannya masih mengandalkan bantuan dari pemerintah dan sumbangan dari pihak luar yang waktunya tidak menentu.

Adapun penelitian yang dilakukan mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran seringkali dijumpai sebagian dari peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan guru, karena guru di sekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Situasi ini semakin diperburuk oleh metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru, serta fasilitas belajar yang tersedia di sekolah yang sangat minim, akibatnya proses pembelajaran kurang efektif, tidak menyenangkan, dan tidak bermakna (Telaumbanua dkk., 2021). Dalam hal ini guru terbatas dalam menyajikan materi pelajaran dengan hanya menggunakan buku-buku pelajaran sebagai sumber dan satu-satunya media pembelajaran.

Seni merupakan kombinasi dari pemikiran dan kreativitas yang melibatkan keterampilan fisik dan hasil akhir yang bisa dimanifestasikan dalam bentuk (rupa), bunyi, dan gerakan (Felix, 2012). Pada penelitian ini, penulis lebih memfokuskan pada penelitian di bidang seni rupa, yaitu seni yang berfokus pada bentuk bukan suara ataupun gerakan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas para mahasiswa calon guru sekolah dasar (SD) dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran seni rupa. Penelitian ini berfokus pada tiga pertanyaan berikut: (1) Bagaimana pendapat mahasiswa calon guru SD terhadap pentingnya media pembelajaran seni rupa? (2) Bagaimana kreativitas mahasiswa calon guru SD dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran seni rupa? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penyelidikan melalui desain penelitian metode kualitatif dilakukan.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan desain studi kasus melalui survey dengan *google form*. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan rincian rumit tentang fenomena seperti perasaan, proses berpikir, dan emosi yang sulit untuk diekstrak atau dipelajari melalui metode konvensional (Julia dkk., 2020). Pada penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi dari para mahasiswa calon guru SD mengenai minatnya terhadap seni rupa, pendapatnya tentang pentingnya media pembelajaran seni rupa, dan kreativitasnya dalam penentuan dan penggunaan media pembelajaran seni rupa.

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah para mahasiswa calon guru SD, yang berjumlah 20 orang dari salah satu perguruan tinggi di Jawa Barat yang bersedia sebagai partisipan dan menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Para partisipan yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dengan usia 16-25 tahun. Mahasiswa yang berusia 16-20 tahun berjumlah 17 orang (85%) dan mahasiswa yang berusia 21-25 tahun berjumlah 3 orang (15%). Semua mahasiswa yang berperan sebagai partisipan adalah mahasiswa angkatan 2019 dengan asal kota yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Identitas partisipan**

Usia (Jumlah)	Angkatan mahasiswa (Jumlah)	Kota asal (Jumlah)
16-20 (17 orang)	2019	Bandung (1 orang)
21-25 (3 orang)	(20 orang)	Bekasi (2 orang)
		Cirebon (1 orang)
		Jakarta (1 orang)
		Majalaya (1 orang)
		Subang (1 orang)
		Sukabumi (1 orang)
		Sumedang (12 orang)
Total	20 orang	

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model dari (Huberman & Miles, 2002) yang meliputi: 1) *Data reduction*, yaitu data yang telah diperoleh di lapangan kemudian diolah melalui

reduksi data, dalam reduksi data dipilih hal-hal yang penting, dicari tema serta polanya dan membuang yang tidak perlu, 2) *Data display*, yaitu penyajian data yang bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, atau sejenisnya, dan 3) *Conclusion drawing* atau *verivication*, tahap ketiga ini merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang berfokus pada kreativitas mahasiswa calon guru SD dalam penggunaan media pembelajaran seni rupa membentuk tujuh tema berikut: (1) Seni rupa menjadi minat mahasiswa calon guru SD, (2) Bidang seni rupa yang diminati mahasiswa calon guru SD, (3) Jenis seni rupa yang diminati mahasiswa calon guru SD, (4) Pentingnya media pembelajaran, (5) Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa, (6) Kombinasi penggunaan media dalam pembelajaran seni rupa, dan (7) Keefektifan media pembelajaran seni rupa.

#### ***Tema satu: Pentingnya media pembelajaran seni rupa***

Informasi mengenai pendapat para partisipan mengenai pentingnya media pembelajaran seni rupa diambil dari 20 mahasiswa calon guru SD yang telah bersedia berkontribusi dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan data tentang pentingnya media pembelajaran seni rupa dari para partisipan, pertanyaan “Apakah penggunaan media pembelajaran penting bagi proses pembelajaran seni rupa?” pun diajukan pada para partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 95% dari total 20 partisipan menjawab “Ya” dan menganggap bahwa media pembelajaran itu penting dalam proses pembelajaran seni rupa dan 0% menjawab “Tidak” serta 5% lainnya menjawab “Mungkin”. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 1. Pentingnya media pembelajaran seni rupa**

Untuk menindaklanjuti pendapat para partisipan, pertanyaan “Mengapa media pembelajaran itu penting bagi proses pembelajaran seni rupa?” diajukan untuk menggali pendapat para partisipan terkait pentingnya media pembelajaran seni rupa. Ada beberapa jawaban yang dapat mewakili keseluruhan jawaban dari partisipan terkait pertanyaan tersebut yang di antaranya sebagai berikut.

P1: “Karena media pembelajaran berperan untuk membantu menunjang dalam pembelajaran seni rupa tersebut sehingga dengan menggunakan media pembelajaran tersebut pembelajaran seni rupa ini bisa dipahami dan menarik perhatian siswa.”

P2: “Tentu saja dengan adanya media pembelajaran dapat membantu anak dalam memahami dan juga nanti dapat mempraktikkannya, seperti yang kita tahu pada pembelajaran seni perlunya media yang konkret karena harus langsung dipraktikkan kalau hanya teori saja anak kurang paham pada saat membuat karya tersebut.”

P3: “Selain memerlukan imajinasi dan kreativitas, siswa memerlukan contoh, dalam hal ini media pembelajaran sebagai acuan mereka dalam belajar terutama dalam bidang seni.”

P4: “Karena dengan kita menggunakan media pembelajaran itu akan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.”

P5: “Karena media juga merupakan unsur penting dalam pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.”

P6: “Karena seni rupa itu lebih pada apa yang bisa dinikmati oleh visual, maka tentunya kehadiran media sangat membantu memvisualisasikan karya seni kepada peserta didik sehingga akan memicu peserta didik untuk berkeinginan dan memiliki ide untuk membuat karya seni.”

Jawaban dari P1-P6 menunjukkan bahwa peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran memang sangat penting, karena media dalam proses pembelajaran seni rupa dapat berperan sebagai alat bantu dalam pembelajaran seni rupa sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pelajaran seni rupa yang disampaikan, serta memberi kesempatan pada peserta didik untuk praktik berinteraksi dengan media pembelajaran.

### ***Tema dua: Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa***

Informasi yang digali mengenai data variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa diambil dari 20 partisipan mahasiswa calon guru SD yang telah bersedia berkontribusi dalam penelitian ini. Untuk mengambil data terkait variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa dari partisipan, pertanyaan “Sebagai calon guru SD, media apakah yang akan Anda gunakan dalam pembelajaran seni rupa?” diajukan. Tidak hanya itu, beberapa pilihan media pembelajaran seni rupa juga diajukan untuk dipilih oleh para partisipan. Beberapa pilihan media pembelajaran yang diajukan di antaranya penggunaan video tutorial, penggunaan benda tertentu sebagai objek contoh, penggunaan karya seni rupa yang sudah ada sebagai contoh, penggunaan lingkungan sekitar sebagai objek contoh, dan membiarkan peserta didik berimajinasi sendiri (tanpa media pembelajaran). Ada beberapa jawaban partisipan yang dapat mewakili keseluruhan jawaban terkait variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa, di antaranya sebagai berikut.

P1: “Video tutorial, karena saya sendiri telah mencoba mempelajari tentang teknik melukis melalui tutorial di *youtube* dan itu berhasil bagi saya.”

P2: “Saya memilih benda tertentu sebagai objek contoh, karya seni yang sudah ada sebagai contoh, serta menggunakan lingkungan sekitar sebagai contoh karena ketiga hal tersebut memiliki arti atau maksud yang hampir mirip. Menggunakan suatu benda atau karya seni yang sudah ada sebagai contoh tentunya dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait seperti apa itu seni rupa dan bagaimana bentuk dari seni rupa itu sendiri. Tanpa adanya media tersebut dan hanya membuat peserta didik meraba-raba dan mengira-ngira seperti apa seni rupa itu saya rasa kurang efektif untuk pembelajaran seni rupa ini. Terkait lingkungan sekitar sebagai media, karena biasanya seni rupa itu berada di sekitar kita mulai dari hal kecil hingga hal-hal yang terlihat jelas bahwa hal tersebut adalah seni rupa. Kemudian, setelah guru menyampaikan terkait contoh seni rupa itu seperti apa selanjutnya guru dapat membiarkan peserta didik untuk berimajinasi atau menyampaikan pendapat terkait seni rupa apa yang ada di pikiran mereka, hal ini kenapa saya memilih media membiarkan peserta didik berimajinasi sendiri.”

P3: “Dengan penggunaan lingkungan sekitar, maka anak dapat memanfaatkan lingkungan sekitar dengan baik.”

P4: “Video tutorial, karena media video tutorial dapat menjadi referensi anak untuk membuat sebuah karya seni misalnya anak akan lebih senang melihat video tutorial daripada mendengarkan penjelasan guru sambil memperlihatkan karya seni yang sudah ada. Selain itu, mengingat pada zaman sekarang ini para peserta didik SD sudah banyak yang kecanduan oleh *gadget* sehingga penggunaan media digital berupa video tutorial ini dirasa akan sangat efektif.”

P5: “Saya memilih objek benda tertentu sebagai media pembelajaran seni rupa, dengan memilih penggunaan benda-benda tertentu saya bisa memanfaatkan benda-benda bekas yang sudah terpakai dan mengubahnya menjadi media pembelajaran visual yang menarik.”

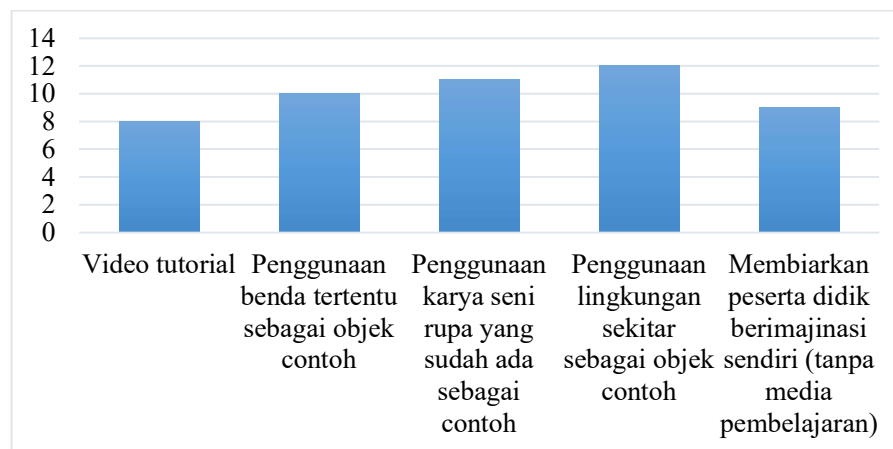
Jawaban dari P1 dan P4 memilih penggunaan video tutorial untuk dijadikan media pembelajaran seni rupa. Dengan penggunaan video tutorial, maka pemahaman peserta didik bisa meningkat karena tidak hanya menggunakan satu indra, melainkan menggunakan dua indra, yakni penglihatan dan pendengaran yang bisa membuat peserta didik lebih fokus dan paham akan materi pembelajaran seni rupa yang disampaikan atau langkah-langkah pembuatan suatu karya seni rupa.

Selain itu penggunaan video tutorial yang merupakan media digital akan cocok diterapkan pada zaman sekarang ini karena kebanyakan peserta didik SD sudah kecanduan alat digital berupa *gadget*.

Menurut jawaban P3 dan P5, penggunaan lingkungan sekitar dan pemanfaatan benda-benda bekas juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Dengan menggunakan lingkungan sekitar dan benda-benda yang sudah tidak terpakai sebagai media pembelajaran seni rupa, maka peserta didik dapat memanfaatkan lingkungan sekitar dengan baik dan meningkatkan pemahamannya terkait pembelajaran seni rupa sekaligus meningkatkan kreativitas pembuatan karya seni rupa dari barang-barang yang sudah tidak terpakai. Dari jawaban menurut P2, dapat diketahui bahwa penggunaan benda-benda konkrit yang dapat dijadikan sebagai objek contoh dalam pembelajaran seni rupa ini dapat memberikan rangsangan pada peserta didik mengenai apa itu seni rupa. Dengan penggunaan benda-benda tersebut, imajinasi peserta didik akan terdorong untuk mendapatkan gambaran mengenai seni rupa sehingga mereka bisa berimajinasi sendiri mengenai apa itu seni rupa.

**Tema tiga: Kombinasi penggunaan media dalam proses pembelajaran seni rupa**

Data penelitian mengenai kombinasi penggunaan media dalam proses pembelajaran seni rupa ini diambil dari pendapat 20 mahasiswa calon guru SD yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini. Data mengenai kombinasi penggunaan media dalam proses pembelajaran seni rupa diambil dengan mengajukan pertanyaan “Sebagai calon guru SD, media apakah yang akan Anda gunakan dalam pembelajaran seni rupa?” serta mengajukan beberapa pilihan media pembelajaran pada partisipan. Data penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



**Gambar 2. Kombinasi penggunaan media dalam proses pembelajaran seni rupa**

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa jumlah partisipan yang memilih lebih dari satu media pembelajaran seni rupa cenderung lebih banyak dari pada partisipan yang hanya memilih satu media pembelajaran saja. Jumlah partisipan yang memilih penggunaan media pembelajaran berupa video tutorial sebanyak 8 partisipan (40%), yang memilih penggunaan benda tertentu sebagai objek contoh berjumlah 10 partisipan (50%), adapun yang memilih penggunaan karya seni rupa yang sudah ada sebagai contoh berjumlah 11 partisipan (55%), penggunaan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran seni rupa dipilih oleh 12 partisipan (60%), dan yang memilih untuk membiarkan peserta didik berimajinasi sendiri berjumlah 9 partisipan (45%).

Untuk menindaklanjuti pendapat para partisipan mengenai pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seni rupa tersebut, pertanyaan “Mengapa Anda memilih media tersebut?” diajukan. Ada beberapa jawaban dari partisipan yang dapat mewakili keseluruhan jawaban partisipan yang berpendapat untuk mengkombinasikan media pembelajaran seni rupa, yakni sebagai berikut.

P1: “Saya memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi sesuai keinginannya.”

P2: “Saya memilih benda tertentu sebagai objek contoh, karya seni yang sudah ada sebagai contoh, serta menggunakan lingkungan sekitar sebagai contoh karena ketiga hal tersebut memiliki arti atau

maksud yang hampir mirip. Menggunakan suatu benda atau karya seni yang sudah ada sebagai contoh tentunya dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terkait seperti apa itu seni rupa dan bagaimana bentuk dari seni rupa itu sendiri. Tanpa adanya media tersebut dan hanya membuat peserta didik meraba-raba dan mengira-ngira seperti apa seni rupa itu saya rasa kurang efektif untuk pembelajaran seni rupa ini. Terkait lingkungan sekitar sebagai media, karena biasanya seni rupa itu berada di sekitar kita mulai dari hal kecil hingga hal-hal yang terlihat jelas bahwa hal tersebut adalah seni rupa. Kemudian, setelah guru menyampaikan terkait contoh seni rupa itu seperti apa selanjutnya guru dapat membiarkan peserta didik untuk berimajinasi atau menyampaikan pendapat terkait seni rupa apa yang ada di pikiran mereka, hal ini kenapa saya memilih media membiarkan peserta didik berimajinasi sendiri.”

P3: “Dalam pembelajaran tidak bisa hanya menggunakan satu media saja, media video sebagai media audio visual sangat berguna bagi siswa dengan gaya belajar apapun, lingkungan sekitar sebagai media agar mereka lebih peka terhadap sekeliling dan memahami keindahan itu sendiri, media nyata sebagai acuan mereka dalam berkarya dan merangsang daya imajinasinya.”

P4: “Semuanya saling berkaitan dan menunjang keberhasilan tahap dan tujuan pembelajaran.”

P5: “Semua media sebenarnya bisa digunakan dan bahkan bisa saling berkaitan, misalnya dengan karya seni yang sudah ada sebagai contoh siswa dapat mengetahui bagaimana rupa dari karya tersebut, kemudian untuk mengetahui cara pembuatannya bisa dengan video tutorial, untuk mencari ide yang bisa dipilih dalam pembuatan karya seni bisa menggunakan lingkungan sekitar sebagai bahan ide atau bisa juga dengan merangsang peserta didik untuk berimajinasi.”

Dari pernyataan P1-P5 di atas dapat diketahui bahwa kombinasi media pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa sangat penting untuk diterapkan. Penggunaan kombinasi media pembelajaran bisa saling melengkapi kekurangan media satu sama lain dan dapat memberikan kebebasan ruang pada peserta didik agar bisa berkespresi sesuai keinginannya. Selain itu, penggunaan kombinasi media pembelajaran juga akan sangat bermanfaat pada bagian-bagian pembelajaran seni rupa tertentu, misalnya media visual sebagai wujud konkret karya seni yang digunakan untuk merangsang imajinasi peserta didik dalam pembelajaran seni rupa terutama dalam pembuatan karya seni rupa. Setelah itu, penggunaan media audio visual berupa video tutorial yang menyajikan materi pembelajaran atau langkah-langkah pembuatan karya seni rupa melalui pandangan dan pendengaran akan membantu pada bagian pembuatan karya seni rupa oleh peserta didik.

**Tema empat: Keefektifan media pembelajaran seni rupa**

Informasi mengenai keefektifan media pembelajaran seni rupa diambil dari 20 mahasiswa calon guru SD yang bersedia berkontribusi dalam penelitian ini. Data penelitian terkait keefektifan media pembelajaran seni rupa diambil dengan mengajukan pertanyaan “Akankah media yang Anda pilih tersebut efektif?”. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



**Gambar 3. Keefektifan media pembelajaran seni rupa**

Gambar di atas menjelaskan sebanyak 60% partisipan menjawab “Ya” dan berpendapat bahwa media pembelajaran seni rupa yang mereka pilih akan efektif, 0% menjawab “Tidak”, dan 40%

menjawab “Mungkin” yang beranggapan bahwa media pembelajaran yang mereka pilih mungkin akan efektif. Menindaklanjuti jawaban para partisipan, pertanyaan “Jelaskan mengapa media tersebut akan efektif?” diajukan. Ada beberapa jawaban partisipan yang dapat mewakili keseluruhan jawaban dari semua partisipan, jawaban-jawaban tersebut adalah sebagai berikut.

P1: “Dengan mengkombinasikan semua media, tanpa membatasi media yang dipergunakan, siswa bisa menjadikan semua hal yang mereka lihat, dengar, bahkan lakukan sebagai referensi, dengan kata lain tidak hanya terpaku pada satu media saja.”

P2: “Saya memilih mengkombinasikan media-media tersebut karena saya rasa media tersebut dapat membantu pembelajaran dengan efektif karena seperti yang kita ketahui bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran bagi peserta didik dan saya rasa hal atau media yang saya pilih tersebut cocok digunakan untuk pembelajaran seni rupa.”

P3: “Saya mengkombinasikan semua media agar memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi sesuai keinginannya, sehingga akan meningkatkan semangat siswa.”

P4: “Dengan media penggunaan benda tertentu, karya seni rupa yang sudah ada, dan lingkungan sekitar tersebut, maka siswa dapat melihat langsung dan tidak berpikir abstrak.”

P5: “Di keadaan daring seperti ini, media pembelajaran video tutorial pasti akan efektif. Terutama melihat waktu pembelajaran di sekolah yang hanya sebentar, materi kadang tidak tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, alternatif yang dapat digunakan misalnya adalah melalui video tutorial.”

P6: “Media lingkungan sekitar bisa saja akan efektif, karena lingkungan sekitar beraneka ragam bentuk dan contohnya sehingga memudahkan siswa untuk mengembangkan daya pikirnya.”

P7: “Media bisa menentukan efektifitas namun teknik yang akan diberikan pun harus benar dan sesuai dengan metode yang dibawakan. Keefektifan akan terlihat ketika pembelajaran sudah direalisasikan.”

Jawaban dari P1-P6 menyatakan bahwa media pembelajaran yang mereka pilih akan efektif. Menurut P1-P3, pengkombinasian media pembelajaran akan sangat efektif dalam pembelajaran seni rupa karena bisa memberikan kebebasan pada peserta didik untuk berekspresi sesuai keinginannya. Pernyataan dari P4 dan P6 menjelaskan bahwa penggunaan media visual berupa benda konkret akan efektif untuk pembelajaran seni rupa karena media-media tersebut bisa memberikan rangsangan pada imajinasi peserta didik agar mereka dapat berpikir secara konkret bukan secara abstrak. Adapun jawaban dari P5 yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual berupa video tutorial akan sangat efektif, terlebih dalam keadaan pandemi seperti sekarang ini.

Jawaban dari P7 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu efektivitas pembelajaran seni rupa. Namun, media bukan satu-satunya hal yang bisa membuat pembelajaran menjadi efektif. Hal lain yang ikut mempengaruhi efektivitas dalam pembelajaran antara lain teknik dan metode pun harus benar dalam pelaksanaannya. Jika metode, teknik, dan media pembelajaran sudah sesuai maka hal tersebut bisa mempengaruhi keefektifan pembelajaran seni rupa. Suatu pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila sudah terealisasikan dan hasilnya baik, dalam artian bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

### **Pembahasan**

Dalam penelitian ini, berbagai tema dihubungkan dimulai dari tema satu sampai dengan tema empat mengenai pentingnya media pembelajaran seni rupa, variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa, kombinasi penggunaan media pembelajaran seni rupa, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran seni rupa. Hal tersebut dilakukan agar bisa mendapatkan informasi dan pemahaman yang komprehensif tentang kreativitas mahasiswa calon guru SD mengenai penggunaan media pembelajaran seni rupa. Dari tema satu, dua, dan tiga dapat diketahui adanya gambaran bahwa para partisipan, yakni mahasiswa calon guru SD mayoritas menyukai seni rupa. Adapun bidang seni rupa yang sebagian besar banyak diminati oleh partisipan adalah bidang seni rupa dua dimensi, sebagian lainnya lebih menyukai bidang seni rupa tiga dimensi. Data penelitian menunjukkan bahwa mayoritas lebih menguasai bidang tersebut dan mudahnya mendapatkan alat dan bahan untuk membuat suatu karya seni rupa bidang tersebut. Kemudian, jenis seni rupa yang banyak diminati oleh para partisipan adalah jenis seni rupa murni.



Informasi didapat dari pengkaitan tema satu dan tema empat tentang pentingnya media pembelajaran seni rupa dan keefektifan media pembelajaran seni rupa. Dominan para partisipan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memang penting dalam pembelajaran seni rupa. Mengingat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, bahkan dirasakan oleh panca indra sebagai alat bantu untuk berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rohani, 1997). Selain itu, setelah para partisipan memilih penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seni rupa, mereka juga diberi pertanyaan mengenai keefektifan dari media tersebut. Penggunaan media pembelajaran haruslah efektif agar bisa memicu pembelajaran yang efektif pula. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran dimana peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan oleh guru (Kyriacou, 2009). Setidaknya ada dua unsur yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran yang efektif, di antaranya: 1) Guru harus memiliki gagasan yang jelas tentang tujuan pembelajaran yang diharapkan dan 2) Pengalaman belajar untuk peserta didik yang direncanakan dapat tercapai. Sebagian besar partisipan yang menganggap bahwa media pembelajaran seni rupa yang mereka pilih akan efektif, sebagian sisanya menganggap bahwa media pembelajaran seni rupa yang mereka pilih mungkin akan efektif.

Dari pengkaitan tema satu dan empat mengenai pentingnya media pembelajaran seni rupa dan keefektifan media pembelajaran seni rupa diperoleh informasi bahwa para mahasiswa calon guru SD yang bersedia berkontribusi sebagai partisipan dalam penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran seni rupa. Dari pernyataan partisipan dapat diambil informasi bahwa penggunaan media pembelajaran memang sangat penting dalam pembelajaran seni rupa, karena media berperan sebagai alat bantu dan dapat memberikan gambaran pada peserta didik agar mereka tidak berpikir secara abstrak, melainkan berpikir secara konkret yang bisa membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran seni rupa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, sebagian besar partisipan juga menganggap bahwa media pembelajaran seni rupa yang mereka pilih akan efektif di dalam pembelajaran seni rupa karena dapat memenuhi kriteria sebagai alat bantu dalam pembelajaran seni rupa sehingga bisa memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Informasi juga didapat dari tema dua dan tiga tentang variasi dan kombinasi penggunaan media pembelajaran seni rupa. Variasi penggunaan media pembelajaran sebaiknya diterapkan agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran seni rupa karena penggunaan media yang sama terus menerus. Selain itu, variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa juga bermanfaat untuk menyesuaikan penggunaan alat bantu yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Gaya belajar adalah kombinasi dari menyerap, mengatur, dan mengolah informasi melalui tiga tipe, yaitu visual, auditori, dan kinestetik (DePorter & Hernacki, 2003). Saat para partisipan dimintai pendapat mengenai media apa yang akan mereka gunakan sebagai calon guru SD dalam pembelajaran seni rupa, jawaban mereka cukup beragam. Ada yang memilih penggunaan video tutorial. Video tutorial termasuk pada jenis media audio visual yang merupakan media perantara atau penjelasan materi dan pemahamannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat peserta didik mampu memahami pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui indra mata dan telinga (Sulfemi & Nurhasanah, 2018). Selain itu, pada zaman sekarang ini para peserta didik banyak yang sudah kecanduan alat digital berupa *gadget* (Zuhro & Cahyandaru, 2022). Selain media tersebut, ada pula yang memilih penggunaan benda konkret, seperti benda/model tertentu, karya seni rupa yang sudah ada, dan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran seni rupa yang digunakan untuk merangsang imajinasi peserta didik terhadap pembelajaran seni rupa.

Selain para partisipan yang hanya memilih salah satu penggunaan media pembelajaran seni rupa tersebut, tidak sedikit pula para partisipan yang memilih lebih dari satu media sebagai kombinasi penggunaan media pembelajaran seni rupa. Dengan mengkombinasikan penggunaan media pembelajaran seni rupa, maka penggunaan media-media yang digunakan tersebut dapat memberikan manfaat yang maksimal pula sebagai alat bantu untuk peserta didik dalam memahami pembelajaran seni rupa serta memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Sebagaimana dinyatakan oleh (Hamalik, 2008) ada beberapa fungsi dari media, di antaranya: 1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif, 2) Media adalah bagian integral dalam proses pembelajaran, 3) Media dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, 4) Media dapat membantu mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam memahami

materi pembelajaran di kelas, dan 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam pengkaitan tema dua dan tiga mengenai variasi dan kombinasi penggunaan media pembelajaran seni rupa diperoleh informasi bahwa dominan partisipan memilih beberapa media pembelajaran seni rupa sebagai variasi dan kombinasi agar penggunaan media benar-benar bisa dimanfaatkan dengan maksimal. Dari pernyataan para partisipan dapat diperoleh informasi bahwa penggunaan variasi dan kombinasi media pembelajaran penting untuk diterapkan dalam pembelajaran seni rupa, karena media-media yang dikombinasikan dapat menutupi kekurangan dan melengkapi satu sama lain sehingga pemahaman peserta didik akan meningkat dan tujuan pembelajaran pun dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan, dua rumusan masalah di awal dapat dijawab melalui proses wawancara kepada para mahasiswa calon guru SD yang telah bersedia untuk berkontribusi sebagai partisipan dalam penelitian ini. Para mahasiswa calon guru SD menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini dikarenakan penggunaan media sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran seni rupa sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Kemudian, para mahasiswa calon guru SD banyak menentukan dan menggunakan variasi dan kombinasi media pembelajaran. Hal ini dilakukan karena dengan mengkombinasikan berbagai media dalam pembelajaran seni rupa bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dengan maksimal karena pengkombinasian penggunaan media dapat melengkapi kekurangan media satu sama lain. Selain itu, para mahasiswa pun bisa menggunakan alat-alat atau sarana prasarana bekas ataupun penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang bisa diubah menjadi media pembelajaran visual yang menarik bagi para peserta didik. Dengan begitu, pemanfaatan sarana prasarana bekas atau penggunaan media berbasis digital serta pengkombinasian dari variasi media pembelajaran seni rupa sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka sehingga tujuan pembelajaran pun bisa tercapai dengan efektif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran*. Unissula.
- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. (2020). Peningkatan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(04), 366–371.
- Astuti, Eni Puji, I Wayan Suardana, Dwi Retno Sri Ambarwati, Dwi Wulandari, and Badrul Isa, 'Teachers' perceptions of museum-based learning and its effects on creativity: A preliminary study', in *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020)* (Atlantis Press, 2021), DLII, 215–21 <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.043>>.
- Danim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar (Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi)*. Bumi Aksara.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2003). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Kaifa.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Felix, J. (2012). Pengertian Seni sebagai Pengantar Kuliah Sejarah Seni Rupa. *Humaniora*, 3(2), 614–621. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3405>.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (2002). *The Qualitative Researcher's Companion*. Sage Publication, Inc.

- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Julia, J., Subarjah, H., Maulana, M., Sujana, A., Isrokatun, I., Nugraha, D., & Rachmatin, D. (2020). Readiness and competence of new teachers for career as professional teachers in primary schools. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 655–673. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.655>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Khoeriyah, N., & Mawardi, M. (2018). Penerapan desain pembelajaran tematik integratif alternatif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil dan kebermaknaan belajar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(2), 63–74. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11444>.
- Kyriacou, C. (2009). *Effective Teaching in Schools. Theory and Practice (3rd ed.)*. Nelson Thornes Ltd.
- Rohani, A. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. PT Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B., & Nurhasanah. (2018). Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158.
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 10–28. <https://doi.org/10.36588/hjim.v1i1.63>.
- Zuhro, A. R., & Cahyandaru, P. (2022). Pengembangan media seni mainan tradisional untuk pembelajaran seni budaya anak. *Imaji*, 20(1), 34–46. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.45291>.