

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SKETCHBOOK MATERI
SENI RUPA KELAS IV DI SDN 025282 BINJAI UTARA**

Anggun Agia Arditha¹, Putra Afriadi², Husna Parluhutan Tambunan³, Try Wahyu
Purnomo⁴, Sri Mustika Aulia⁵
Universitas Negeri Medan
anggunagiaarditha@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is the effectiveness of SketchBook-based learning media in improving student learning outcomes in fine arts material for grade IV SDN 025282 North Binjai. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the media. This study is included in the quasi-experimental category with a Pre-test Post-test Control Group Design design involving two classes: one class as an experimental class and one control class as a comparison. In the experimental class, the average pre-test score of students was 47.67, indicating a very low understanding of the material. After treatment I (post-test I), the average score increased to 70.12, although it still did not meet the Minimum Completion Criteria (KKM). To improve student understanding, post-test II was conducted, which resulted in an average score of 87.42. This significant increase shows that the use of SketchBook-based learning media is effective in helping students understand the elements of fine arts. In the control class, the average pre-test score before treatment only reached 33.20, indicating an understanding that was still far from adequate. Although there was an increase in post-test I with an average score of 48.64, this result still did not meet the KKM. Post-test II showed an average score of 66.12, which indicates that students began to understand the material, but still did not reach the KKM. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of interactive learning media based on SketchBook is effective for student learning outcomes in the material of drawing kitchen utensils with elements of fine art at SDN 025282 Binjai Utara.

Keywords: SketchBook, Learning Media, Effectiveness, Fine Arts

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah keefektifan media pembelajaran berbasis SketchBook dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi seni rupa kelas IV SDN 025282 Binjai Utara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media tersebut. Penelitian ini termasuk dalam kategori eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain Pre-test Post-test Control Group Design yang melibatkan dua kelas: satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas kontrol sebagai pembanding. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 47,67, menunjukkan pemahaman yang sangat rendah terhadap materi. Setelah perlakuan I (post-test I), nilai rata-rata meningkat menjadi 70,12, meskipun masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk meningkatkan pemahaman siswa, dilakukan post-test II, yang menghasilkan nilai rata-rata 87,42. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis SketchBook efektif dalam membantu siswa memahami unsur-unsur seni

rupa. Di kelas kontrol, nilai rata-rata pre-test sebelum perlakuan hanya mencapai 33,20, menunjukkan pemahaman yang masih jauh dari memadai. Meskipun ada peningkatan pada post-test I dengan nilai rata-rata 48,64, hasil ini tetap belum memenuhi KKM. Post-test II menunjukkan nilai rata-rata 66,12, yang menunjukkan bahwa siswa mulai memahami materi, tetapi masih belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis SketchBook efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi menggambar alat dapur dengan unsur-unsur seni rupa di SDN 025282 Binjai Utara.

Kata Kunci: SketchBook, Media Pembelajaran, Efektivitas, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Sagala, 210; Aryanthi dkk, 2019, h.33). Di Indonesia, pendidikan telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan kemajuan teknologi digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran semakin meningkat, membawa perubahan paradigma dalam metode belajar dan mengajar. Namun, di balik kemajuan teknologi yang pesat, terdapat tantangan dan peluang yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan digital. Di sisi lain, era digital juga memberikan peluang besar bagi pendidikan di Indonesia.

Media pembelajaran digital seperti video, animasi, simulasi, dan game edukasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Platform pembelajaran online memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Dalam era digital yang terus berkembang, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan yang tidak dapat diabaikan. Pendidikan seni rupa di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan aspek penting dalam pendidikan dasar, karena dapat mengembangkan kemampuan visual, imajinasi, dan keterampilan kreatif siswa (Murni dkk, 2023, h.2659). Namun, proses pembelajaran seni rupa seringkali terhambat oleh keterbatasan media dan alat yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangatlah penting.

Salah satu masalah yang perlu diperhatikan adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV, di mana rata-rata nilai mereka sangat rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam proses pembelajaran menggambar, terutama dalam penerapan unsur-unsur seni rupa. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran yang lebih efektif serta pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah digital sketchbook. Media ini tidak hanya memfasilitasi proses menggambar, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengedit, menyimpan, dan membagikan karya dengan lebih mudah. Dengan demikian, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam seni rupa. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran seni rupa dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk

mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran berbasis sketchbook dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan hasil belajar siswa dalam seni rupa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian eksperimen semu (quasi eksperiment) dengan desain penelitian *Pre-test Post-test Control Group Design* menggunakan 2 kelas. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang dijadikan sebagai kelas pembanding untuk melihat hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengumpulan data dilakukan di SDN 025282 Binjai Utara, pada tanggal 24 Februari s/d 27 Februari 2025. Penelitian dilakukan pada kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 25 siswa dan kelas IX B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas dan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *SketchBook* pada materi pembelajaran menggambar alat dapur dengan menggunakan unsur-unsur seni rupa. Adapun data penelitian

yang dihasilkan disajikan dalam bentuk data sebagai berikut:

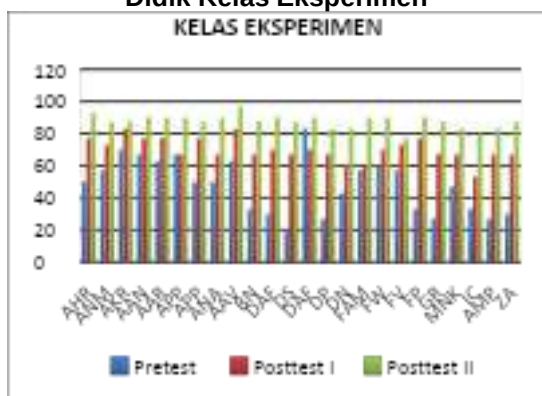
Tabel 1 data Hasil Pre-test, Post-test Siswa SDN 025282 Binjai Utara

Kelas Eksperimen				
N	Pretest		Posttest	
	Jumla	Rata-	Jumla	Rata-
	h	rata	h	rata
24	1144	47,67	2098	87,42

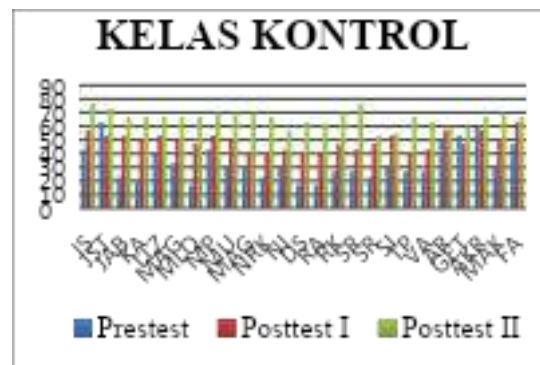
Kelas Kontrol				
N	Pretest		Posttest	
	Jumla	Rata-	Jumla	Rata-
	h	rata	h	rata
25	830	33,20	1653	66,12

Berdasarkan uraian diatas menunjukan bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest I dan posttest II untuk kelas eksperimen adalah (47,67), (70,125), (87,42). Sedangkan nilai rata-rata pretest dan posttest I dan posttest II untuk kelas kontrol adalah (33,20), (48,64), (66,12).

Grafik 1 Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen



Grafik 1 Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol



Kelas kontrol menunjukkan perbandingan nilai pretest, posttest I, dan posttest II. Secara umum, peningkatan nilai dari pretest ke posttest I dan posttest II di kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen. Beberapa siswa bahkan menunjukkan penurunan nilai dari posttest I ke posttest II. Beberapa siswa menunjukkan kinerja yang relatif stabil di semua tes, tanpa peningkatan signifikan.

Kelas eksperimen secara umum menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam nilai dari pretest ke posttest dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol.

**Tabel 2 data Hasil Nilai N-Gain
Siswa SDN 025282 Binjai Utara**

Kelas Eksperimen		
N	Jumlah	Rata-rata
24	18,44	0,74

Kelas Kontrol		
N	Jumlah	Rata-rata
25	15,79	0,63

Berdasarkan tabel hasil N-gain di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbandingan nilai pretest, posttest I, dan posttest II. Pada kelas eksperimen Mayoritas siswa mencapai kategori tinggi dalam n-gain, dengan rata-rata n-gain sebesar 0,74, yang menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara signifikan.

Pada kelas kontrol rata-rata nilai n-gain yang dihasilkan adalah 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol memiliki efektivitas sedang dalam meningkatkan pemahaman siswa. Namun, dibandingkan dengan kelas eksperimen, efektivitas metode pembelajaran di kelas kontrol masih lebih rendah, sehingga perlu dilakukan evaluasi terhadap pendekatan pembelajaran untuk

meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih signifikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa, Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis SketchBook efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi menggambar alat dapur dengan unsur-unsur seni rupa di SDN 025282 Binjai Utara

Pembelajaran dengan memanfaatkan media SketchBook mendapat repon yang sangat menarik dari peserta didik sehingga SketchBook dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN 025282 Binjai Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M. S. (2024). Digitalisasi Melukis Menggunakan Aplikasi Sketchbook Pada Siswa IX SMPN 25 Cenrana. *Jurnal Kreativa : Kemitraan Responsif Untuk Aksi Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 105–117. <https://journal.lontaradigitech.com/KREATIVA/article/view/353%0Ahttps://journal.lontaradigitech.com/KREATIVA/article/download/353/166>
- Anjelin, A. E., & Purnomo, H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar di Masa

- Pandemi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 159–163.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v4i3.236>
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1).
<https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.839>
- Arif, A., Sukuryadi, S., & Fatimaturrahmi, F. (2019). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2), 108–116.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.184>
- Aryanthi, K. D., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i1.22215>
- Chartier, M. R. (1972). Learning Effect. *Simulation & Games*, 3(2), 203–218.
<https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Jurnal*, 4(1), 1–69.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1).
https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Hesti, W., Ruci, N., & Angge, I. C. (2021). Pelatihan Menggambar Digital dengan Media Handphone melalui Aplikasi Sketchbook. *Unikama*, 5(November), 147–153.
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

- Magdalena, I., & Dkk. (2020). Effective Management of Online Learning During the Pandemic at SDN 1 Tanah Tinggi. *Edukasi Dan Sains*, 2(01), 366–377. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Muheri Palwanto. (2020). Modul Pembelajaran SMA Seni Budaya. 4(1), 1–23.
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 05(02), 1–9. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>
- Nelson, N. M. P. (2016). Kreativitas Dan Motivasi Dalam Pembelajaran Seni Lukis. *Jurnal Seni Budaya*, 32(1), 42–58.
- Nurjannah Harahap, A., Sitohang, R., Prawija, S., Afriadi, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis PowerPoint pada Tema 1 Siswa Kelas V SDN 106810 Desa Sampali. 8, 9203–9216.
- Permana, M. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Audio Visual terhadap Efektivitas Belajar Siswa SMP di Kabupaten Sumedang. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 348–358. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Prameswary, A., & Camelia, I. A. (2023). Pengembangan Modul Pembuatan Desain Motif Batik Ikon Kota Surabaya Menggunakan Aplikasi Autodesk Sketchbook. *Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 15–22.
- Pratiwi, S. R., Gandamana, A., Irsan, Manurung, I. F. U., & Afriadi, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 105455 Sibatu-Batu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21427–21438.
- Pratiwi, W. M. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN Segugus Cakra Kota Semarang.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23. https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. e-mail: paud.ppsunj@gmail.com%0AAbstract:

- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Mahemin, M. (2020). Basic Knowledge of Fine Arts (Vol. 1). <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p49-61>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2013–2015.
- Sintia Yesepa, Erlinda Simanungkalit, Sorta Simanjuntak, Dody F. Pandimun Ambarita, & Putra Afriadi. (2023). Pengembangan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 1(3), 01–13. <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i3.410>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Wasitohadi, W. (2014). HAKEKAT PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF JOHN DEWEY Tinjauan Teoritis. *Satya Widya*, 30(1), 49.