Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS BOTANI TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS IV SDN 101775 SAMPALI

Windy Antika[1], Putra Afriadi[2], Laurensia Masri Perangin-angin[3], Winara[4], Try Wahyu Purnomo[5]
PGSD Universitas Negeri Medan
Alamat e-mail : ([1]windyantika678@gmail.com)

ABSTRACT

The study aims to determine the effect of Innovative Botanical-Based Learning Media on Student Creativity in Fine Arts Subjects of Grade IV Students of SDN 101775 Sampali. This type of research is Pre-Experimental (non-design). The sample in this study were 32 students of grade IV-A of SDN 101775. Data collection techniques used were observation, interviews, documentation. The research instruments used were observation sheets (person, press, process, product). Data analysis techniques used were normality test, homogeneity test, hypothesis test (T-test). The average post-test value was 74.66. Furthermore, the Paired Sample Test test obtained 0.000 <0.05 (p <0.05) then Ho was rejected and Ha was accepted. So it can be concluded that there is an effect of the use of botanical-based learning media on the creativity of students in fine arts subjects of grade IV SDN 101775 Sampali.

Keywords: Innovative Learning Media, Botany, Creativity

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran Inovatif Berbasis Botani Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Siswa Kelas IV SDN 101775 Sampali. Jenis penelitian ini *Pre-Eksperimental* (*non-desain*). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SDN 101775 berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Intrumen penelitian yang digunakan lembar observasi (person, press, process, product). Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji- T). Nilai rata-rata *post-test* diperoleh 74,66. Selanjutnya uji Paired Sample Tes diperoleh 0,000 < 0,05 (p<0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis botani terhadap kreativitas siswa mata Pelajaran seni rupa kelas IV SDN 101775 Sampali.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Inovatif, Botani, Kreativitas

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan merupakan aset yang harus dimiliki oleh setiap warga Indonesia untuk mencapai taraf hidup yang lebih bermartabat dan menumbuhkan semangat juang dalam diri setiap individu untuk menjalani kehidupan yang lebih baik . Oleh karena Hasilnya, pendidikan memegang peranan penting dalam memberikan manfaat yang signifikan

dalam konteks agama , keluarga, dan bangsa (Putri, dkk, 2024 h. 2774).

Pendidikan seni memiliki tujuan penting dalam menanamkan prinsip-prinsip moral dan etika pada peserta didik. Ekspresi artistik memiliki potensi untuk menyampaikan nilai-nilai seperti kejujuran, integritas, empati, toleransi, dan sifat-sifat terpuji lainnya (Steven dkk, 2024 h. 3833). Dampak pendidikan seni pada perilaku siswa dapat diarahkan pada hasil yang positif, karena memperkenalkan peserta didik pada nilai-nilai dan norma-norma masyarakat. Pada dasarnya, setiap orang memiliki aspek bakat dan kecerdasan yang unik.

Pembelajaran seni harus mencakup enam komponen dasar: menjadi kreatif dan inovatif, menumbuhkan pemikiran kritis, mendorong apresiasi, mempromosikan kreasi, merangkul tradisi, dan mempertimbangkan perspektif multikultural. Alat pendidikan ini juga dapat berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai yang tertanam di dalamnya kepada peserta didik. Alat yang secara inheren bersifat kreatif edukatif dapat dicirikan sebagai media inovatif. Penerapan media pembelajaran inovatif semacam itu membawa banyak keuntungan (Rohmatillah, 2023, h. 409–410).

Media pembelajaran merupakan suatu yang dapat menyalurkan peran penting yang dapat mempengaruhi pemikiran, perasaan, minat siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran (Qomariyah dkk., 2022, h. 179). Dengan menggunakan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran akan menginspirasi siswa untuk lebih memanfaatkan kreativitas bawaan mereka. Ketika menggunakan media yang menarik dan mudah digunakan, hal itu dapat meningkatkan kemampuan kreatif seseorang (Ummah dkk, 2019).

Media pembelajaran inovatif merupakan bentuk kemajuan dalam perangkat pembelajaran yang dirancang untuk menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Ismail 2023).

Media botani dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. bahwa botani merupakan nama lain dari tumbuhan yang digunakan untuk penyebuatan nama ilmiah pada tumbuhan. Ilmu botani dipakai untuk mengukur hubungan timbal balik anatara tumbuhan dan lingkungannya.

Kreativitas adalah keahlian dalam menghasilkan suatu yang baru. kreativitas

dapat diartikan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan kreatif seorang, memecahkan suatu masalah dengan hal yang kreatif, dan mengembangkan ide-ide yang ada menjadi hal yang baru dan lebih luas (Nainggolan, dkk, 2023, h.287).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 101775 Sampali, peneliti menemukan beberapa permasalahan, yaitu kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam mengasah imajinasi siswa saat pembelajaran seni rupa. Karena itu siswa menjadi tidak ingin mengetahui hal-hal baru. Rendahnya tingkat keingin tahuan siswa terhadap sesuatu yang baru membuat rendahnya kreativitas yang dimiliki siswa, ini membuat siswa menjadi malas untuk berfikir kritis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Sebagaimana dicatat oleh (Abdullah dkk, 2022 h. 15), pendekatan kuantitatif dicirikan oleh landasan positivisme, yang ditujukan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Jenis rancangan eksperimen yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental* (*non-desain*). Sampel yang akan diteliti yakni kelas IV A SDN 101775 Sampali yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Instrument penelitian yang digunakan peneliti yaitu lembar obseervasi. Lembar obseervasi ini memiliki indicator dari teori Kaufman dan Sternberg yaitu “four P’s” : *Person* (pribadi), *Press* (dorongan), *Process* (proses), *Product* (produk). Uji analisis data peneliti menggunakan uji prasyaratan yaitu uji Normalitas, uji Homogenitas. Sampai akhirnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunkan uji Uji Paired Sample T- Test.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101775 Sampali Jl. Irian Barat Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan di kelas IV-A. Hasil penelitian dan hasil pembahasan disini adalah hasil studi lapangan untuk memperoleh data dengan Teknik observasi setelah dilakukan *treatment* dikelas eksperimen. Siswa yang dijadikan sampel sebanyak satu kelas dengan jumlah siswa 32 siswa. Kelas eksperiment

adalah siswa kelas IV-A dengan menerapkan media pembelajaran berbasis botani yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

a. Treatment Pertama

Pada treatment pertama peneliti menggunakan tumbuhan pelepah pisang, sawi botol dan buncis.

a. Treatment Kedua

Pada treatment kedua peneliti membagikan tumbuhan wortel, ubi rambat, labu jipang.

a. Treatment Ketiga

Pada treatment ketiga peneliti membagikan tumbuhan kentang dan brokoli.

a. Treatment Keempat

Pada treatment keempat peneliti membagikan tumbuhan jagung dan bawang merah.

Tabel 1 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Hasil	*Pre-Test*	*Pot-Test*
Jumlah	1933	2389
Rata-Rata	60,41	74,66
Nilai Tertinggi	84	90
Nilai Terendah	42	59

Dari table 1 data nilai pre-test diperoleh dengan jumlah nilai *pre-test* adalah 1.933, dengan nilai rata-rata 60,41. Dan setelah dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis botani diperoleh nilai post-test dengan jumlah nilai *post-test* adalah 2.389, dengan nilai rata-rata 74,66. Didapat juga nilai *tertinggi pre-test* adalah 84 dan nilai terendah *pre-test* 42. Setelah dilakukan perlakukan didapat nilai tertinggi *post-test* 90 dan nilai terendah *post-test* 59.

Hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV-A yang menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis botani dapat diterapkan di kelas IV mata pelajaran seni rupa. Media pembelajaran tersebut dinyatakan dapat meningkatkan kreativitas siswa, dimana siswa dapat menuangkan imajinasinya didalam karya yang mereka buat. Media pembelajaran ini juga menjadi alternatif bagi guru untuk memudahkan proses pembelajaran dengan menggunakan media tumbuhan yang biayanya terjangkau untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kendala yang didapat yaitu salah satu alat yang digunakan menjadi hal yang harus di

perhatikan saat penggunaannya. Hasil yang didapat yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran inovatif berbasis botani terhadap kreativitas siswa mata Pelajaran seni rupa materi seni rupa dua dimensi pada kelas IV.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,140	32	0,111	0,944	32	0,096
Posttest	0,083	32	.200*	0,964	32	0,350
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 2 menyatakan bahwa *pre-test* mendapatkan nilai sig 0,096 > 0,05 dan *post-test* mendapatkan nilai 0,350 > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan data *post-test* berdistribusi normal.

Table 3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	Based on Mean	0,700	1	62	0,406
	Based on Median	0,740	1	62	0,393
	Based on Median and with adjusted df	0,740	1	59,185	0,393
	Based on trimmed mean	0,749	1	62	0,390

Table 3 menyatakan dilihat bahwa signifikansinya pada nilai *pre-test* maupun *post-test* dengan nilai 0,406, maka nilai signifikansinya > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data bersifat homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-14,25000	9,20729	1,62763	-17,56958	-10,93042	-8,755	31	0,000

Tabel 4 menyatakan nilai yang signifikan hitung yaitu sebesar 0,000 < 0,05 (p<0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis botani terhadap kreativitas siswa mata Pelajaran seni rupa kelas IV SDN 101775 Sampali".

Menggunakan media yang terbuat dari bahan tanaman dapat meningkatkan kreativitas anak-anak. Memanfaatkan bahan-bahan berbasis tanaman berfungsi sebagai pendekatan efektif dalam pendidikan yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan merangsang rasa ingin tahu anak-anak(Kurnia, dkk, 2023. h. 1909).

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian (Arma Lutfi 2023) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Cetak Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Adinda Tuah Karya Kota Pekanbaru. Mengatakan bahwa media berbahan alami/tumbuhan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas terkait dengan penelitian ini bahwa kegiatan anak melakukan treatment dengan media tumbuhan sebagai kegiatan yang langsung dilakukan oleh anak sehingga memiliki makna pada pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas. Dalam penelitian ini juga anak melakukan kegiatan treatment dengan menciptakan suatu karya seperti mengecap tumbuhan dan juga membentuk tumbuhan menjadi suatu karya yang indah sesuai imajinasi siswa. Siswa mengecap dengan menggunakan pewarna yang sesuai dengan karya yang ia buat.

Berdasarkan hasil keativitas siswa kelas IV SDN 101775 Sampali setelah melakukan penelitian, observasi dan olah data yang telah peneliti dapatkan serta melihat dokumentasi yang ada maka peneliti dapat mengambil Kesimpulan bahwasannya di kelas IV SDN 101775 Sampali terdapat pengaruh yang signifikan dari adanya penggunakan media pembelajaran inovatif berbasis botani terhadap kreativitas siswa mata Pelajaran seni rupa kelas IV SDN 101775 Sampali.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa yang terlihat dari nilai perindikator setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis botani. Hasil wawancara Bersama guru kelas IV mengatakan media pembelajaran berbasis botani sangat efektif untuk emningkatkan kreativitas siswa. Hasil uji normalitas didapat hasil nilai *pre-test* sig 0,096 > 0,05 dan post-test sig 0,350 > 0,05 dikatakan beridtribusi normal. Uji homogenitas nilai *pre-test* maupun *post-test* dengan nilai 0,406, maka nilai signifikansinya > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data

bersifat homogen. Dan uji hipotesis 0,000 < 0,05 (p<0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis botani terhadap kreativitas siswa mata Pelajaran seni rupa kelas IV SDN 101775 Sampali".

DAFTAR PUSTAKA

Putri, D. C., Gandamana, A., Irsan, I., & ... (2024). Pengembangan Media Pembelajaran BDA (Board Daily Activities) Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas 4 SDN 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan …*, *8*, 2774–2788.

Steven, K., Hartono, H., & Saearani, M. F. T. Bin. (2024). Paradigma dan Isu dalam Pendidikan Seni: Strategi Untuk Pengembangan Pendekatan yang Relevan dan Berkelanjutan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(3), 3833–3846.

Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, Soleha, R., & Ferdiansyah, D. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di Sd Tanjungsari Yang Berdampak Pada

Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, *34*(1), 22–36.

Rohmatillah, R. A. (2023). Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *9*(2), 409.

Ismail, M. (2023). Media Pembelajaran Inovatif: Definisi, Jenis, Dan Manfaatnya. Diakses dari

https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrKFjSzJiFnMAIACCvLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1731435444/RO=10/RU=https%3a%2f%2fismailview.com%2fmedia-pembelajaran-inovatif-definisi-jenis-dan manfaatnya%2f/RK=2/RS=xqdZV01haJViQEP82sGO2LvPfCU-

Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2023). Media Pembelajaran Kincir Pintar Perkalian Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Matematika. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(11).

Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin., Masita., Ardiawan, K, N., Sari, M, E. 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini

Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pembuatan video tutorial alat peraga edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77-89.

Kurnia, V., Imtihana, A., Dewi, K., & Murtopo, A. (2023). Pengaruh Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas pada Anak Kelompok B TK Anggrek Palembang. *Journal Of Social Science Research*, *3*(4), 1899–1912.