

Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Imajinasi Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas 4 SDN 106156 Klumpang Kebun

Bunga Rossadi¹, Ahmad Calam², Ilham Nazaruddin³

^{1,3}Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia, ²STMIK Triguna Dharma, Indonesia
Corresponding E-mail: bungarossadi79@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Oktober 01, 2025
Revised Oktober 10, 2025
Accepted Oktober 13, 2025

Keywords:

Video Learning Media,
Imagination Intelligence, Art,
Fourth-Grade Elementary
School, Learning Effectiveness.

ABSTRACT

This study aims to develop a video-based learning media to train imagination intelligence and improve art learning outcomes for fourth-grade students at SDN 106156 Klumpang Kebun. The research used a Research and Development (R&D) approach, including needs analysis, design, product creation, expert validation, revision, and student trials. The validation results indicated that the video learning media is feasible for use in terms of content, design, and technical quality. Student responses to the media were very positive, reflected in high enthusiasm, active participation, and enhanced ability to imagine and express creative ideas in their artwork. Based on these findings, the developed video learning media can be categorized as feasible and effective as an alternative medium in art learning, particularly for enhancing students' imagination intelligence.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received Oktober 01, 2025
Revised Oktober 10, 2025
Accepted Oktober 13, 2025

Keywords:

Media Pembelajaran Video,
Kecerdasan Imajinasi, Seni
Rupa, SD Kelas 4, Efektivitas
Pembelajaran.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video yang dapat melatih kecerdasan imajinasi dan meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa kelas 4 SDN 106156 Klumpang Kebun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba pada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video layak digunakan, baik dari segi materi, desain, maupun kualitas teknis. Respon siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif, ditunjukkan dengan antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif, serta kemampuan berimajinasi dan mengekspresikan ide kreatif dalam karya seni rupa. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran video yang dikembangkan dapat dikategorikan layak dan efektif sebagai alternatif media dalam pembelajaran seni rupa, khususnya untuk meningkatkan kecerdasan imajinasi siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Bunga Rossadi
Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti
E-mail: bungarossadi79@gmail.com



Pendahuluan

Pendidikan dan Kebudayaan juga mencanangkan beberapa program, salah satunya adalah Program Sekolah Penggerak. Program ini menciptakan kurikulum baru yang disebut Kurikulum Merdeka. Ada SD, salah satu sekolah SD/MI yang memakai program sekolah penggerak dalam menggunakan Kurikulum Merdeka, contohnya pada pembelajaran SBdP khususnya Seni Rupa. Pembelajaran seni rupa di sekolah dirancang untuk melatih siswa aktif dan kreatif, bukan sekedar kemampuan menciptakan karya seni melalui pengalaman bekerja dengan seni. Salah satu implementasi kurikulum Kemandirian di SD adalah tema SBdP atau Seni Rupa, yang merupakan pilihan seni yang disepakati oleh seluruh guru SD di kabupaten/kota. Karena mata pelajaran SBdP hanya bisa diajarkan pada satu bidang saja, misalnya seni rupa, seni tari atau seni suara.

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu cara untuk membantu peserta didik mengembangkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Masing-masing anak memiliki kemampuan dasar dalam seni, sehingga penting sekali dalam menggali dan mengembangkan potensi peserta didik sejak dini (Wardani Bariyyah, 2023, p. 12).

Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang dapat membantu guru menyampaikan pesan kepada siswanya. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan juga memungkinkan interaksi dengan siswa. mengajar tertentu Adanya media pembelajaran di sekolah membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Video juga merupakan

media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran (Yuanta, 2020, p. 91). Pembelajaran seni rupa merupakan bentuk seni yang menerapkan semua yang berwujud untuk dilihat dan memasukkan unsur titik, garis, bentuk-bentuk, warna, tekstur, isi, ruang dan cahaya (Iraqi et al., 2023, p. 640) .

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa di zaman sekarang karena berbagai tuntutan zaman yang semakin kompleks dan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Tahapan proses berpikir kreatif ini mencakup persiapan, inkubasi, pengetahuan, evaluasi, dan elaborasi. Tahapan-tahapan ini sangat penting untuk menghasilkan inovasi yang memenuhi tuntutan zaman (Setyorini et al., 2023, p. 665).

Sampah dapat dianggap sebagai bahan buangan yang tidak disukai dan tidak diinginkan oleh masyarakat yang harus dibuang pada tempatnya, yang merupakan masalah utama di sekolah. Sampah plastik adalah barang bekas yang terbuat dari bahan kimia yang tidak dapat diperbaharui. Namun, karena sampah yang menumpuk di lingkungan dapat menyebabkan berbagai masalah lingkungan, sampah ini dapat diubah menjadi hal yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Sampah botol dapat digunakan untuk membuat kerajinan tangan seperti tas, dompet, jepit rambut, dan banyak aksesoris lainnya. Ini termasuk bungkus kopi, mie instan, dan deterjen, lilin, frame foto, tempat alat tulis, celengan, dompet bulat, gantungan kunci, bros, anting-anting, gelang, kalung, gantungan kunci,



tas, dan hiasan lemari es (Huda et al., 2022, p. 7).

Salah satu cara yang bagus untuk mengubah sampah plastik menjadi barang yang dapat digunakan kembali dan memiliki nilai estetika adalah dengan membuat kerajinan tangan dari sampah. Kerajinan tangan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas seseorang. Anda dapat membuat sampah plastik menjadi kerajinan tangan, seperti tas belanja, hiasan kamar, dompet, lampu hias, tempat pensil, keranjang, dan lain lain (Nasution et al., 2019, p. 117).

Mungkin bagi sebagian orang, barang bekas tidak berguna dan tidak dimanfaatkan lagi. Namun, barang bekas dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, terutama dalam kerajinan tangan, dan dapat menghasilkan keuntungan. Hanya akan menjadi sampah yang menumpuk yang membahayakan lingkungan jika barang bekas ini dibiarkan. Selain itu, dapat menyebabkan berbagai penyakit bagi orang-orang yang tinggal di sekitar tempat pembuangan sampah karena botol plastik sangat mudah diubah menjadi berbagai macam barang kerajinan tangan, selain mudah didapat dan mengurangi kerusakan lingkungan karena tahu bahwa plastik sangat sulit dipecahkan dan diuraikan oleh alam. Oleh karena itu, memanfaatkan botol plastik bekas minuman ringan (softdrink) ini sangat bermanfaat bagi anak-anak di sekolah (Najicha & Akbar, 2020, p. 84).

Sampah botol plastik di lingkungan akan terus bertambah jika tidak ada tindakan. Dalam hal ini, ide kreatif tentang bagaimana memanfaatkan sampah botol plastik menjadi lebih bermanfaat dan memiliki nilai ekonomis dapat memicu orang-orang kreatif untuk membuat sesuatu yang baru. Tempat pensil cantik adalah salah satu contoh hasil kreatif dari sampah botol plastik. Membuat produk dari barang bebas dapat meningkatkan nilai guna dan penjualan produk tersebut, dan juga dapat membuka peluang usaha

yang menguntungkan (Herlan Pratikto et al., 2019, p. 3).

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu bentuk pembelajaran seni yang menerapkan semua unsur seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan cahaya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sampah dapat dikatakan sebagai bahan buangan yang tidak disukai dan tidak diinginkan oleh masyarakat, yang menjadi permasalahan utama di sekolah. Sampah dapat diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat, oleh karena itu, daur ulang sampah plastik seperti botol bekas dapat mengubah sampah plastik menjadi barang yang dapat digunakan kembali dan memiliki nilai estetika dengan membuat kerajinan tangan dari sampah botol bekas. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan imajinasi dalam pembelajaran seni rupa menjadi penting bagi kelas 4 SDN 106156 klumpang kebun materi daur ulang plastik.

Seni audio visual di sekolah dasar merupakan bagian penting dari proses pengembangan karakter, kreativitas, dan rasa estetika siswa. Melalui seni siswa didorong untuk mengekspresikan ide, pendapat, dan kesan mereka dalam format. Namun, pada kenyataannya, pendidikan seni sering kali tidak diterima dengan baik oleh siswa karena metode pengajaran tradisional dan penggunaan media yang terbatas sehingga dapat mengganggu. Di SDN 106156 Klumpang Kebun, Pembelajaran seni rupa untuk kelas 4 masih didominasi oleh metode ceramah dan demonstrasi langsung oleh guru tanpa didukung oleh media visual interaktif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi, sulit memahami materi, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan terbatasnya pengembangan daya imajinasi serta kreativitas dalam berkarya seni.



Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu. pada penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran. Pada media ini berbasis video pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami visual yang lebih bersifat lihat, dengar dan praktikan. dalam penelitian ini secara istilah, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang tertentu, salah satunya adalah bidang pendidikan khususnya pembelajaran seni rupa. Dalam metode *Research and Development* diperlukan model pengembangan yang dijadikan acuan dalam sebuah penelitian. Model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya (Asiva Noor Rachmayani, 2015, p. 6).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV di SDN 106156 Klumpang Kebun.. Mata pelajaran seni rupa yang dipelajari adalah daur ulang dari plastik. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video

untuk meningkatkan kecerdasan imajinasi siswa pada pembelajaran seni rupa untuk siswa kelas IV yang berjumlah 19 siswa.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah SDN 106156 Klumpang Kebun yang berlokasi di Jl. Klumpang Kebun, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari tahun ajaran 2024/2025. Waktu melaksanakan penelitian ini direncanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2025.

Prousedur Penelitian

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Menganalisis teori tentang kecerdasan imajinasi, pembelajaran berbasis video dan metode daur ulang plastik.
- Mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran seni rupa terutama dalam melatih imajinasi siswa dalam mendaur ulang plastik.
- Mengumpulkan informasi dari guru dan siswa mengenai kendala dan kebutuhan media pembelajaran.
- Memastikan materi sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum kelas 4



2. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) meliputi sebagai berikut :

- a) Menentukan Konsep Video membuat struktur video pembelajaran.
- b) Merancang Naskah dan Narasi menentukan alur penyampaian materi dan bahasa yang sesuai dengan anak SD.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan (*Development*) meliputi sebagai berikut ;

- a) Perekaman materi dan eksperimen daur ulang plastik.
- b) Editing video dengan tambahan efek visual dan suara.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi (*Implementation*) meliputi sebagai berikut :

- a) Uji coba skala kecil dengan beberapa siswa kelas 4 SD
- b) Menggunakan instrumen observasi wawancara untuk mengukur pemahaman dan imajinasi siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya. Dalam penelitian ini digunakan teknik-teknik, prosedur-prosedur, alat-alat serta kegiatan yang nyata melalui proses pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara mendalam, pengamatan dokumentasi

a. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipan dan non-partisipan. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang bentuk kreativitas siswa dalam pengelolaan botol plastic menjadi kerajinan celengan sederhana menjadi karya seni, dan keterkaitan kreativitas siswa

b. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik wawancara baik tersruktur maupun tidak terstruktur. Teknik ini diguankan untuk memperoleh data tentang bentuk kreativitas siswa dalam pengelolaan botol bekas menjadi kerajinan celengan sederhana.

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan. Dokumen yang berupa hasil daur ulang sampah seperti pembuatan botol bekas menjadi celengan sederhana. data yang berasal dari dokumentasi berupa hasil belajar seni rupa dalam bentuk nilai harian dan nilai ujian akhir semester.

d. Instrumen Pre-Test dan Pos-Test

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan angket validasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media.

- Tes (Pre-test dan Post-test), Tes diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pre-test dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran video, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi seni rupa. Post-test dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran video, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Bentuk tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan



indikator kompetensi dasar pada materi seni rupa kelas IV SD.

- Angket Validasi Ahli, Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran video. Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media, yang menilai aspek-aspek seperti kelayakan isi, keakuratan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kelengkapan, dan kejelasan penyajian.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap pembuatan celengan sederhana

a. Bahan Bahan Celengan Sederhana

- 1) Botol bekas
- 2) Pipet / sedotan
- 3) Double tipe / Lem
- 4) Gunting
- 5) Pulpen / Pensil
- 6) Kerdus
- 7) Penggaris

b. Langkah Langkah Pembuatan Celengan Sederhana

- 1) Langkah pertama menyiapkan bahan bahan
- 2) Langkah kedua menggunting botol bekas
- 3) Langkah ketiga membuat pola lingkaran di kardus bekas menjadi dua lingkaran.
- 4) Langkah keempat menggunting pola kerdus bekas yang sudah di buat pola lingkaran.
- 5) Langkah kelima gambar bentuk persegi Panjang di tengah pola lingkaran kardus.
- 6) Langkah keenam menggunting atau memotong bentuk persegi Panjang yang sudah di bentuk.
- 7) Langkah ketujuh menggunting double tipe / lem, tempelkan di dekat botol yang sudah di gunting.
- 8) Langkah kedelapan kemudian tempelkan pola lingkaran kardus

yang sudah di gunting.

- 9) Langkah kesembilan menggunting double tipe/ lem dibagian badan botol.
- 10) Langkah kesepuluh menggunting pipet/sedotan sesuai ukuran botol.
- 11) Langkah kesebelas kemudian tempelkan pipet/ sedotan dibagian badan botol.
- 12) Langkah kedua belas kemudian hias celengan sekreatif mungkin, sesuai keinginan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Menurut modul pengayaan pendamping SD/MI kelas 4, Menabung pada celengan indah buatan sendiri celengan merupakan produk seni rupa kriya atau bisa disebut juga sbagai kerajinan.pada pembelajaran kali ini kamu akan mempelajari tentang bagaimana pentingnya hidup mandiri,hemat,dan cara-cara membuat sebuah karya kerajinan.berikut adalah beberapa hal yang harus kamu pelajari untuk membuat celengan yang indah agar dapat menarik minat menabung.

Tahap Impelementasi (*Implementation*)

Langkah langkah implentasi

- a) Persiapan Pembelajaran, 1) Guru mempersiapkan perangkat seperti LCD proyektor, laptop, speaker, dan memastikan file video bisa diputar dengan lancar. 2) Meja siswa diatur agar mendukung kegiatan menonton dan praktik.
- b) Kegiatan Awal, 1) Guru membuka pelajaran dengan pertanyaan pemantik seperti, Pernahkah kalian membuat sesuatu dari plastik bekas? 2) Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan menonton video dan membuat karya seni dari barang botol bekas.
- c) Pemutaran Video, 1) Guru memutar video pembelajaran berdurasi ± 8 menit. 2) Video



menampilkan, Langkah-langkah membuat karya celengan sederhana dari botol plastic

- d) Diskusi Singkat Setelah Menonton,
1) Guru memberi pertanyaan: Apa yang kalian lihat di video tadi?, dan Bagaimana langkah-langkah membuat celengan sederhana dari botol bekas ?
- e) Kegiatan Inti (Praktik), 1) Siswa membuat karya daur ulang plastik seperti: Membuat celengan sederhana dari botol bekas, 2) Guru membimbing dan mengamati proses, mendorong kreativitas dan kerja sama.
- f) Penutup, 1) Siswa mempresentasikan hasil karyanya secara singkat. 2) Guru memberi umpan balik dan apresiasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE. Data berikut menunjukkan hasil dari setiap langkah pengembangan media pembelajaran berbasis video yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan imajinatif dan hasil belajar seni rupa siswa kelas IV di SDN 106156 Klumpang Kebun.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Ada beberapa langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Awal

Tahap Analisis merupakan langkah pertama dalam pengembangan ADDIE. Tahap ini berfokus pada awal pembelajaran. Analisis awal dilakukan untuk memahami apa yang dibutuhkan siswa guna meningkatkan proses pembelajaran. Analisis dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar di Kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun dengan bantuan guru sen dan pengamat. Dikatakan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami apa itu seni rupa, sehingga

kesulitan beradaptasi dengan situasi pembelajaran baru. Oleh karena itu, dibutuhkan materi yang dapat membantu siswa berimajinasi secara visual.

Berdasarkan analisis awal, bahan ajar yang digunakan oleh guru seni rupa di sekolah ini berbeda dengan yang digunakan di kelas. Terdapat antusias dalam seni rupa dan media yang dapat membantu siswa belajar secara visual. Berdasarkan hal ini, pengembangan bahan ajar berbasis video akan membantu siswa belajar secara mandiri dan efektif sekaligus meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka dalam menciptakan celengan yang indah.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara yang telah diselesaikan dan disampaikan kepada guru seni rupa, siswa tersebut yang berada di kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun. Karakteristik siswa kelas IV terdapat pada tahap perkembangan. Pada tahap ini, siswa mampu memahami konsep yang jelas, berdasarkan logika, dan memerlukan contoh video atau aktivitas yang dapat diamati dan dipahami oleh siswa untuk memfasilitasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik pendidikan seni rupa, yang menekankan praktik diam dan eksplorasi kreatif. Karakteristik Umum Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan mempelajari hal-hal baru, terutama yang praktis, seperti membuat karya seni. Jika dibandingkan dengan pendidikan abstrak, pendidikan visual dan praktis lebih mudah dipahami, dan siswa memerlukan media Pembelajaran yang menarik bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan merangsang rasa ingin tahu. Imajinasi mereka dapat digunakan untuk menghasilkan kegiatan seni rupa yang kreatif, seperti kegiatan ulang daur ulang. Penggunaan konten video yang menggambarkan proses kreatif dapat membantu siswa mengembangkan ide dan



menjelaskan imajinasi mereka dengan jelas. Karakteristik siswa kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun menunjukkan bahwa mereka membutuhkan alat bantu visual untuk belajar, dan pengembangan alat bantu video sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

c. Analisis Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Pendidikan seni pada umumnya masih bersifat tradisional dengan keterbatasan media, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mengembangkan daya imajinasinya.
- b) Siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan kontekstual sehingga mereka dapat lebih aktif dan aktif dalam pembelajaran.
- c) Media video dinilai relevan dan bermanfaat karena dapat menggambarkan secara jelas langkah-langkah pembuatan suatu karya seni.
- d) Guru menganjurkan pembuatan video tentang membuat celengan sederhana karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- e) Sekolah menyediakan fasilitas yang mudah digunakan untuk perekaman video menggunakan media proyektor dan speaker.

Analisis pertama melalui percakapan dengan guru menunjukkan adanya kebutuhan yang jelas untuk mengembangkan materi pembelajaran video. meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa belajar berimajinasi di kelas seni rupa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis, tahap perancangan dilakukan. Pada tahap penelitian ini, para peneliti menyajikan materi pembelajaran video yang akan digunakan untuk mengajarkan kecerdasan imajinasi dalam seni rupa kepada siswa kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun. Berdasarkan pengamatan dan observasi, pendidikan seni rupa masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah tanpa media yang mengganggu. Media berbasis video menggambarkan langkah-langkah pembuatan seni rupa, khususnya penggunaan daur ulang plastik sebagai celengan sederhana. Materi yang dibahas adalah Karya Seni Rupa Tiga Dimensi menggunakan teknik Daur Ulang, yaitu pembuatan celengan sederhana dari pipet dan botol plastik bekas.

Materi sesuai dengan kompetensi dasar kelas IV kurikulum. Menyusun alur video dari pembukaan, tujuan penyampaian, alat dan bahan pengenalan, langkah-langkah pembuatan, hasil karya, hingga penutup. Menunjukkan bahasa yang jelas, ringkas, dan tepat untuk siswa kelas IV SD.

Memberikan contoh refleksi/imajinasi, seperti mendorong siswa untuk berkreasi dan menciptakan bentuk-bentuk celengan lain berdasarkan ide mereka sendiri, memanfaatkan kombinasi gambar nyata alat dan bahan dengan proses desain. Penggunaan musik yang terinspirasi oleh ceria dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi. Lembar Kerja Peserta Didik (LKS) digunakan untuk menjelaskan video dan mengerjakan tugas-tugas praktik. Hal ini juga sesuai dengan teori Ahmad Calam (2025) bahwa LKS dapat memaksimalkan keberhasilan siswa dalam belajar. Menyediakan lembar evaluasi untuk menentukan hasil kerja siswa kelas.

Peneliti kemudian menggunakan aplikasi Capcut untuk membuat desain video celengan sederhana. Video langkah



- langkah pembuatan celengan sederhana di susun secara berurutan, yang berisi bahan-bahan yang digunakan untuk membuat celengan sederhana dan langkah-langkah pembuatan celengan sederhana.

Keunggulan aplikasi CapCut sendiri adalah ramah pengguna. Sederhana dan mudah digunakan, aplikasi ini dapat digunakan tanpa biaya dengan berbagai fitur pengeditan profesional (cut, trim, split, efek transisi, teks, stiker, filter, dll.). Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan musik, sulih suara, efek suara, dan alat bantu visual agar lebih menarik. CapCut menyediakan templat, font, animasi, dan efek visual/audio yang memudahkan pembuatan materi edukasi yang lebih kreatif. Hasil video dapat ditonton dalam kualitas HD hingga 4K tanpa watermark. Memudahkan pendistribusian video edukasi melalui YouTube, WhatsApp, atau Google Classroom. Dapat digunakan di ponsel pintar, perangkat iOS, dan komputer desktop/laptop.

CapCut cukup membantu dalam pembuatan video edukasi. Aplikasi ini dapat menampilkan langkah-langkah pembuatan celengan dari botol plastik beserta teks dan narasi. CapCut memungkinkan penggabungan materi visual (seperti gambar atau video) dan audio (seperti narasi atau lagu latar) sehingga mudah diaplikasikan, interaktif, dan menarik bagi siswa kelas empat. Selain kelebihanannya, aplikasi CapCut juga memiliki kekurangan, seperti membutuhkan akses data atau internet dan ruang penyimpanan yang besar. Selain itu, terdapat efek premium berbayar (CapCut Pro), meskipun hampir semua fiturnya gratis.

3. Tahap Pengembangan (*Devlopment*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, yang dilakukan menggunakan video yang menunjukkan proses pembuatan celengan sederhana dan divalidasi oleh dua validator berdasarkan

tahap validasi media dan validasi materi. Video yang dihasilkan dari tahap media merupakan hasil dari proses validasi ini, yang menggunakan instrumen berupa validasi media dan validasi materi sebagai alat penilaian. Video pembelajaran yang dikembangkan dari segi media terdiri dari beberapa aspek, sebagai berikut:

- a) Tampilan kejelasan visual (kualitas visual gambar atau video, pengembangan gambar tepat waktu, kehati-hatian, dan panduan untuk meningkatkan kejelasan objek).
- b) Kualitas audio (diceritakan dengan jelas, dengan musik yang sesuai dan tidak merendahkan).
- c) Kejelasan penyajian materi (langkah pembuatan celengan sederhana ditampilkan runtut, setiap langkah disertai contoh nyata, durasi video sesuai tidak terlalu lambat / cepat).
- d) Kreativitas dan Tarik (desain video, animasi, teks, atau ilustrasi interaktif dan menarik yang meningkatkan pemahaman, media yang menggambarkan imajinasi).
 - Kesesuaian dengan karakteristik siswa (bahasa yang mudah dipahami dan tampilan sesuai dengan siswa kelas IV).
 - Kualitas media (visual, audio, dan tekstual) sangat penting, media harus sejalan dengan tujuan pendidikan seni rupa.

Sedangkan dari segi materi, aspek yang dinilai sebagai berikut:

- a) Kelayakan isi (materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum, materi mendukung peningkatan kecerdasan imajinasi siswa).
- b) Keakuratan materi (konsep fakta, dan prinsip yang disajikan benar, materi relevan dengan pembelajaran seni rupa kelas IV SD).



- c) Kesesuaian dengan karkteristik siswa (Bahasa mudah dipahami siswa ,contoh sesuai dengan dunia nyata siswa).
- d) Kelengkapan materi (materi dilengkapi gambar,contoh,dan penjelasan,materi memiliki alur sistematis pendahuluan isi dan penutup)
- e) Kejelasan penyajian (materi disajikan secara beraturan,petunjuk belajar jelas dan mudah dipahami).

4.Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi, materi pembelajaran video yang telah dikembangkan diberikan kepada siswa kelas empat di SDN 106156 Klumpang Kebun. Guru menggunakan video tentang cara membuat celengan sederhana dari botol plastik dan pipet sebagai alat bantu mengajar untuk membantu siswa belajar berimajinasi di kelas seni rupa.

Diharapkan implementasi ini akan meningkatkan pembelajaran siswa, memberikan fleksibilitas waktu, dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam menghasilkan seni rupa sederhana menggunakan bahan ulang. Guru menjelaskan video menggunakan proyektor dan bahasa yang jelas agar siswa dapat memahami setiap detailnya. Selain itu, Guru juga dapat mengakses tautan link YouTube yang telah disebutkan sebelumnya. Tautan link YouTube untuk membuat celengan sederhana <https://youtu.be/DemfrGGjwcA?si=7KyTHc7faIMo8C6z>

Guru mendemonstrasikan video di kelas menggunakan proyektor dan panduan agar setiap siswa dapat memahaminya. Selain itu, guru juga menggunakan aplikasi YouTube untuk membagikan video. Dengan cara ini, siswa dapat melihat dan mempelajari langkah-langkah membuat celengan di rumah mereka sendiri. YouTube memudahkan guru dan siswa

karena dapat diakses dari mana saja, baik melalui komputer maupun ponsel.

Video pembelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan komputer atau laptop, siswa dapat mengakses video kapan saja melalui portal yang telah disebutkan, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan akses ke YouTube, siswa dapat memodifikasi video sesuai kebutuhan mereka, sehingga memudahkan pemahaman langkah-langkah dalam membuat celengan. Implementasi ini memudahkan guru untuk menjelaskan materi dengan cara yang memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri. Tahap Persiapan memberikan gambaran mengenai pengembangan Kurikulum Video Edukasi Seni Rupa Kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun, antara lain sebagai berikut:

A. Tahap Proses Pengembangan Media Video

- a) Menyiapkan perangkat, yaitu Laptop/komputer untuk memutar video pembelajaran, LCD proyektor atau televisi layar besar agar siswa dapat melihat tayangan dengan jelas, Speaker/alat pengeras suara agar audio dalam video terdengar dengan baik. Kabel penghubung (HDMI/VGA) dan sumber listrik yang memadai.
- b) Mempersiapkan alat dan bahan yaitu ,Botol plastik bekas, pipet bekas, lem, gunting, kertas warna, cat, serta dekorasi lain yang akan digunakan siswa dalam praktik.

Desain Video Pembelajaran:

a. Identitas Video

- Judul Video: “*Membuat Celengan Sederhana dari Botol Plastik dan Pipet Bekas*”
- Mata Pelajaran: Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) – Seni Rupa
- Kelas/Semester: IV / Genap
- Durasi Video: 7–10 menit

b. Tujuan Pembelajaran:



- Siswa mampu memahami langkah-langkah membuat celengan sederhana dari barang bekas.
- Siswa dapat mempraktikkan pembuatan celengan sesuai instruksi.
- Siswa mampu mengembangkan imajinasi melalui hiasan kreatif pada celengan.

c. Struktur Isi Video

- 1) Opening (30–60 detik), 1) Judul video dengan animasi sederhana. 2) Pengantar singkat mengenai pentingnya daur ulang botol plastik.
- 2) Penyampaian Materi (2–3 menit). Menunjukkan bahan dan alat yang diperlukan (botol plastik, pipet bekas, lem, cat, kertas warna, gunting, dll).
- 3) Demonstrasi/Panduan Langkah (3–5 menit)
 - Langkah 1: Menyiapkan botol plastik dan memotong sesuai ukuran.
 - Langkah 2: Menempelkan pipet bekas sebagai hiasan/dekorasi.
 - Langkah 3: Mengecat atau menutup botol dengan kertas warna.
 - Langkah 4: Membuat lubang sebagai tempat memasukkan uang.
 - Langkah 5: Finishing (hias sesuai imajinasi siswa).
 - Setiap langkah dilengkapi close-up gambar/video dan narasi audio.
- 4) Closing (30 detik) 1) Ucapan terima kasih. 2) Pesan singkat: *“Mari kita jaga lingkungan dengan mendaur ulang barang bekas menjadi karya seni yang bermanfaat.”*

B. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

1. Hasil Validasi Ahli Media

Video pembelajaran pembuatan celengan sederhana, Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Imajinasi terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun.

a. Identitas Validator

Nama validator	Latifah Annisa,S.pd,M.pd.T
Instansi	STKIP Amal Bakti
Bidang Keahlian	Pendidikan Teknologi Informasi
Tanggal Validasi	26 agustus 2025

b. Tujuan Validasi

- a) Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi.
- b) Lembar validasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari dosen sebagai ahli materi dalam menilai kualitas kelayakan isi, keakuratan konsep, kesesuaian dengan kurikulum, dan kejelasan penyajian materi pada Modul Ajar yang dikembangkan.
- c) Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut :

Sangat Layak	= 5
Layak	= 4
Cukup Layak	= 3
Kurang Layak	= 2
Tidak Layak	= 1

- 1) Untuk Jawaban diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat ahli materi.
- 2) Mohon memberikan saran pada tempat yang disediakan.



c. Aspek Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	S L 5	L 4	C L 3	K L 2	T L 1
1	Kualitas Tampilan Visual	Kualitas gambar/video jelas.		4			
		Sudut pengambilan gambar sesuai.		4			
		Warna dan pencahayaan mendukung kejelasan objek.		4			
2	Kualitas Audio	Suara narasi jelas terdengar.		4			
		Musik latar (jika ada) sesuai dan tidak mengganggu.		4			
		Sinkronisasi audio dengan visual baik.			3		
3	Kejelasan Penyajian Materi	Langkah pembuatan celengan sederhana ditampilkan runtut.		4			
		Setiap langkah disertai contoh nyata.			3		
		Durasi video sesuai (tidak terlalu cepat / lambat).		4			
4	Kreativitas dan Daya Tarik	Desain video menarik dan interaktif.			3		
		Animasi, teks, atau ilustrasi mendukung pemahaman.			3		
		Media mendorong imajinasi siswa.		4			
5	Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	Bahasa narasi sederhana dan mudah dipahami.		4			
		Tampilan sesuai usia siswa kelas IV SD.		4			
6	Keterpaduan Media	Visual, audio, dan teks saling mendukung.		4			
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa.		4			

d. Rekapitulasi Penilaian

- Jumlah skor maksimal : 72 (18 indikator \times skor maksimal 4)
- Jumlah skor diperoleh : 60

- Persentase = $(60 \div 72) \times 100\% = 83,3\%$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

e. Saran dan Masukan

Kembangkan media serta membuat media yang interaktif dan kreatif seperti video animasi untuk menarik minat siswa serta memanfaatkan teknologi seperti aplikasi digital dan platform online untuk mempermudah akses pembelajaran.

f. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas , hasil validasi, skor rata-rata **83,3%** termasuk kategori **Layak**. Video pembelajaran "*Pembuatan Celengan Sederhana dari Botol Plastik dan Pipet Bekas*" dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi kecil sesuai saran validator.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Modul Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Imajinasi terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun.

a. Identitas Validator

Nama validator	Fira Astika Wanhar
Instansi	STKIP Amal Bakti
Bidang Keahlian	Pendidikan Dasar
Tanggal Validasi	26 agustus 2025

b. Tujuan Validasi

1. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi.
2. Lembar validasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari dosen sebagai ahli materi dalam menilai kualitas kelayakan isi, keakuratan konsep, kesesuaian dengan kurikulum, dan kejelasan



penyajian materi pada Modul Ajar yang dikembangkan.

3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut :

Sangat Layak = 5

Layak = 4

Cukup Layak = 3

Kurang Layak = 2

Tidak Layak = 1

- a) Untuk Jawaban diberikan tanda checklist (\checkmark) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat ahli materi.

- b) Mohon memberikan saran pada tempat yang disediakan.

c. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	S L	L 4	C L	K L	T L
			5		3	2	1
1	Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.			3		
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum.		4			
		Materi mendukung peningkatan kecerdasan imajinasi siswa.			3		
2	Keakuratan Materi	Konsep, fakta, dan prinsip disajikan benar.		4			
		Materi relevan dengan pembelajaran seni rupa kelas IV SD.		4			
3	Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	Bahasa mudah dipahami siswa.	5				
		Contoh sesuai dengan dunia nyata siswa.	5				
4	Kelengkapan Materi	Materi dilengkapi gambar, contoh, dan penjelasan.	5				

		Materi memiliki alur sistematis (pendahuluan, isi, penutup).		4			
5	Kejelasan Penyajian	Materi disajikan secara runtut.	5				
		Petunjuk belajar jelas dan mudah diikuti.		4			

d. Rekapitulasi Penilaian

- Jumlah skor maksimal: 50 (10 indikator \times skor maksimal 5)
- Jumlah skor diperoleh: 46
- Presentase : $(46 \div 50) \times 100\% = 92\%$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

e. Saran dan Masukan

Tidak ada saran dan masukan

f. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas , skor rata-rata **92%** termasuk kategori **Sangat Layak**. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi, atau hanya perlu revisi kecil sesuai saran validator.

B. Hasil Wawancara Pertanyaan Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun dapat diketahui bahwa pada pembelajaran kali ini materi daur ulang plastik diajarkan dengan metode ceramah, diskusi, dan penjelasan tentang manfaat daur ulang serta cara pemilihan sampel plastik, khususnya pada tahapan proses pengolahan bahan plastik menjadi sebuah karya seni dan contoh pemanfaatannya.

Guru menjelaskan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran



Seni Rupa belum pernah dilakukan sebelumnya. Saat ini, siswa hanya membahas penjelasan guru tentang materi dan mengerjakan latihan sederhana di kelas. Menurut guru, penggunaan media video dapat sangat bermanfaat bagi siswa karena mereka dapat mengamati secara diam-diam langkah-langkah dalam membuat ulang plastik menjadi seni, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan berpartisipasi.

Dengan menggunakan botol plastik bekas sebagai alat bantu mengajar, guru menjelaskan bahwa ada beberapa masalah umum yang muncul. Masalah-masalah ini antara lain keterbatasan materi, kurangnya alat bantu mengajar, dan terbatasnya waktu untuk mengintegrasikan seluruh kelompok siswa dengan baik. Meskipun demikian, guru tersebut menyebutkan bahwa sekolah tersebut sudah memiliki beberapa fasilitas yang sangat berguna, seperti proyektor, speaker, dan laptop. Berkat fasilitas-fasilitas ini, penggunaan video di kelas dapat dilakukan secara efektif dan meningkatkan proses pembelajaran.

Tabel pertanyaan wawancara guru

Nama guru	Nurul Azmi Tambunan ,S.pd
Nama sekolah	SDN 106156 Klumpang Kebun
Mata pelajaran	Seni Rupa
Hari / tanggal	Kamis 31- 07- 2025

No	Pertanyaan wawancara guru	Jawaban guru
1	Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan materi "daur ulang plastik" selama ini?	Menjelaskan tentang manfaat daur ulang , dan cara memilih sampah plastic ,contoh pemanfaatan kembali sampah
2	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut?	Ya. Karena siswa masih banyak yang kurang paham
3	Apakah selama ini sudah pernah menggunakan media video dalam	Belum pernah

	pembelajaran Seni Rupa?	
4	Menurut Bapak/Ibu, apakah media video dapat membantu siswa lebih memahami proses daur ulang?	Sepertinya akan membantu karena dengan adanya video mereka akan lebih mudah memahami
5	Apa saja kendala yang biasa dihadapi saat mengajarkan praktik seni dengan bahan botol plastik bekas?	Ketersediaan dan kualitas bahan-bahan keterampilan memotong dan membentuk alat dan perlengkapan
6	Apakah sekolah memiliki fasilitas untuk memutar video (proyektor, speaker, laptop)?	Ya, sekolah mempunyai ,proyektor dan speaker

C. Hasil Implementasi/Uji Coba

1. Proses Pelaksanaan di Kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun

Implementasi media pembelajaran video pembuatan celengan sederhana dari botol plastik dan pipet bekas dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan media serta respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar seni rupa.

Proses implementasi dimulai dengan guru memberikan pengantar mengenai manfaat daur ulang bahan bekas untuk menciptakan karya seni yang bermanfaat. Selanjutnya, guru menayangkan video pembelajaran melalui proyektor dan pengeras suara agar seluruh siswa dapat menyimak dengan jelas. Guru juga membagikan link you tube, video tersebut, sehingga siswa dapat mengakses dan mempelajari ulang langkah-langkah pembuatan secara mandiri di rumah.

Link you tube

<https://youtu.be/DemfrGGjwcA?si=7KyTHc7faIMo8C6z>.

Selama pemutaran video, siswa tampak antusias memperhatikan setiap tahap yang ditampilkan. Guru kemudian



mengajak siswa untuk berdiskusi dan memberikan pertanyaan terkait langkah-langkah pembuatan celengan sederhana. Setelah diskusi, siswa dipandu untuk mempraktikkan langsung pembuatan celengan dari botol plastik dan pipet bekas sesuai dengan instruksi dalam video. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti setiap tahap dengan baik. Mereka lebih mudah memahami materi karena adanya kombinasi audio dan visual dalam video. Selain itu, media ini juga terbukti mampu melatih kecerdasan imajinasi siswa, terlihat dari variasi kreativitas siswa dalam menghias celengan masing-masing.

Secara umum, implementasi media pembelajaran video ini dinilai berhasil, karena siswa menunjukkan respon positif, motivasi belajar meningkat, serta hasil karya yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa kelas IV SD. Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran video pembuatan celengan sederhana dari botol plastik dan pipet bekas di kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun, diperoleh respon positif baik dari siswa maupun guru.

2. Hasil Uji Coba T

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran video pembuatan *celengan sederhana dari botol plastik* di kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun, diperoleh beberapa temuan. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 71.89, sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 78.95. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka akan dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50, berikut ini hasil uji normalitas yang dilakukan:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.283	19	.000	.756	19	.000

postes	.256	19	.002	.793	19	.001
--------	------	----	------	------	----	------

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,000 dan posttest sebesar 0,001. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest maupun posttest tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis uji hipotesis selanjutnya tidak dapat menggunakan uji parametrik, melainkan dilakukan dengan uji non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Berikut ini uji Wilcoxon:

Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test Summary	
Total N	19
Test Statistic	130.500
Standard Error	19.729
Standardized Test Statistic	2.737
Asymptotic Sig. (2-sided test)	.006

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* terhadap hasil belajar siswa, diperoleh nilai test statistic sebesar 130,500 dengan standardized test statistic sebesar 2,737 dan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,006. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan imajinasi. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran video berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa siswa dapat diterima.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan imajinasi terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Proses Pengembangan Media Video,** Media pembelajaran video dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, validasi ahli, revisi, hingga uji coba pada siswa. Proses pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa video yang disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran seni rupa, serta berfokus pada penguatan kecerdasan imajinasi siswa
2. **Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Video,** Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video dinyatakan layak digunakan. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan dalam kurikulum. Penilaian dari ahli media menegaskan bahwa tampilan, desain, dan kualitas teknis video sudah menarik dan mudah dipahami siswa. Sedangkan guru kelas IV memberikan penilaian positif karena media ini membantu mempermudah proses pembelajaran seni rupa
3. **Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video,** Siswa kelas IV memberikan respon yang sangat baik terhadap media pembelajaran video. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya

keterlibatan aktif, dan meningkatnya hasil belajar yang ditunjukkan dari nilai hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 71.89, sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 78.95. Hasil uji hipotesis juga mendapatkan nilai signifikansi 0,006 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar seni rupa siswa kelas IV SDN 106156 Klumpang Kebun setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan imajinasi. Media pembelajaran video yang dikembangkan dapat dikategorikan layak dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan kecerdasan imajinasi siswa.

Daftar Pustaka

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian Dan pengembangan (R&D): Pengertian , jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ahmad Calam, Mardianto, Nadia. Penerapan Learning Cycle 5E menggunakan LKS berbantuan AR dalam Optimalisasi Manajemen Pembelajaran PAI. *Journal of Instructional and Development Researches* (2025), Vol. 5 No. 3. Page: 268-276
- Ananda, U. T., & Mijayanti. (2022). *pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas IV di sd negri 43 kota bengkulu pada mata pelajaran sbdp*. 9, 356–363.



- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *pelaksanaan pembelajaran keterampilan daur ulang sampah dalam implementasi kurikulum 2013 di sd negri giwangan yogyakarta*. April, 6.
- Enes, S. O., Nurhamani Indah, Rayhansyach, K. G., & Kasman Adrias. (2023). Pemanfaatan Limbah Botol Plastik Menjadi Kreasi Tempat Pensil Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 3(1), 31–39.
- Herlan Pratikto, Ichsani S, & Prabawati K. (2019). Edukasi Membuat Kerajinan Tangan Tempat Alat Tulis Dari Botol Bekas. *Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 03(1), 3. https://www.researchgate.net/publication/379238566_Edukasi_Pemasaran_dan_Branding_Pada_UMKM_di_Paguyuban_Ulam_Raos_Sejahtera_Semarang
- Huda, M., Hartati, N., Nurhidayanti, N., & Daspar, D. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Anorganik Menjadi Aneka Kreasi Daur Ulang di Desa Jatireja Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(4), 7–13. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i4.345>
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(4), 640–649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2261>
- Jazilurrahman, J., Widat, F., Widat, F., Tohet, M., Tohet, M., Murniati, M., Murniati, M., Nafi'ah, T., & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3291–3299. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2095>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf)
- Meilindya, M., Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 35 Palembang. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1605. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8943>
- Najicha, B. C., & Akbar, F. (2020). Program Daur Ulang Sampah Plastik Menjadi Ekobric (Daur Ulang Botol Bekas Sebagai Kreasi Tempat Pensil di MI Khodijah). *JPMD: Jurnal*



- Pengabdian Kepada Masyarakat Desa*, 1(3), 84–94.
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/jpmd>
- Nasution, S. R., Rahmalina, D., Sulaksono, B., & Doaly, C. O. (2019). IbM: Pemanfaatan Limbah Plastik Sebagai Kerajinan Tangan Di Kelurahan Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 6(2), 117–123.
<https://doi.org/10.24912/jitiuntar.v6i2.4119>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Pramudito, A. (2013). pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di smk muhammadiyah 1 playen. *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg of Hamburg*, 26(4), 1–37.
- Prastowo, A. P., & Wiarto, G. wiarto. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Sari, suci perwita sari, Aprilia, sazkia aprilia, & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.
<https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Sari, M. Z., Supriatna, N., Gunawan, A., & Handayani, S. (2023). Imajinasi Kreatif Dalam Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar , Penting Kah ? *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1926–1936.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>
- Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase Mix Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 665–674.
- Wardani, I. K., & Bariyyah, I. Q. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Anyaman Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(3), 1515–1529.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>