

**PENGEMBANGAN MEDIA BAHAN ALAM BIJI-BIJIAN
TERHADAP PRAKARYA PADA KETERAMPILAN MEMBUAT
MOZAIK DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA (SBDP) DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh:

LAILA RACHMADANI SAFITRI
NIM: 1611240117

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2020**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu Telp. (0736) 51276 Fax. (0736) 53848

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Laila Rachmadani Safitri

NEM : 1611240117

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamualaikum, Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan memperbaiki seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara,

Nama : Laila Rachmadani Safitri

NIM : 1611240117

Judul : Pengembangan Media Bahan Alam Biji-Bijian Terhadap Prakarya Pada

Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan

Prakarya (SBdP) Di Sekolah Dasar

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian Munaqosah skripsi, demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Kherrmarifah, M.Pd.I
NIP. 196312231993032002

Zubaidah, M.U.s
NIDN. 2016047202



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Bahan Alam Biji-Bijian Terhadap Prakarya Pada Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di Sekolah Dasar"** yang disusun oleh **Laila Rachmadani Safitri NIM. 1611240117** telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari **Jumat, 20 November 2020** dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dr. Husnul Bahri, M. Pd
NIP. 196209051990021001

Sekretaris
Erik Perdana Putra, M. Pd
NIDN. 0217108802

Penguji I
Deni Febrini, M. Pd
NIP. 197502042000032001

Penguji II
Asmara Yumarni, M. Ag
NIP. 197108272005012003

Bengkulu, 20 November 2020

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris

Dr. Zubaidi, M. Ag., M. Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan penulis kekuatan, kesabaran, dan keikhlasan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya dan para sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Widarto dan Ibu Sri Endah Wahyuningsih yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh keikhlasan dan kasih sayang, yang selalu mendukung, memberi pengertian, menyemangati, menguatkan dalam keadaan apapun, mendoakan dan selalu menjadi motivator terbaik atas segala cerita keluh kesah agar saya tak pantang meyerah dan dapat menjadi seseorang yang berguna bagi keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa. Terima kasih Bapak dan Ibu.
2. Kedua saudaraku Faizal Rizqi Febrianto dan Wiranti Diah Wulandari serta kakak iparku Lina Marlina yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untukku.
3. Keponakanku tersayang Adam Faiz yang selalu memberikan keceriaan.
4. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Lokal D angkatan 2016. Mohon maaf tidak bisa disebutkan satu persatu.
5. Civitas akademi IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan, dan motivasi selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
6. Almamater Tercintaku

MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى
الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah

SWT akan memudahkan baginya jalan menuju surga”.

(HR. Muslim)

“Kegagalan adalah kesempatan untuk memulai kembali”.

(Laila Rachmadani Safitri)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Laila Rachmadani Safitri

NIM : 1611240117

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul *"Pengembangan Media Bahan Alam Biji-Bijian Terhadap Prakarya Pada Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di Sekolah Dasar"* adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2020
Yang menyatakan,



Laila Rachmadani Safitri
NIM. 1611240117

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Bahan Alam Biji-bijian Terhadap Prakarya Pada Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di Sekolah Dasar”

Tujuan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M. Ag, MH, Rektor IAIN Bengkulu, atas kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1 di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M. Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
3. Ibu Nurlaili, M. Pd. I selaku ketua jurusan Tarbiyah yang telah banyak membantu dalam melancarkan semua urusan perkuliahan selama ini.

4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M. Pd ketua program studi PGMI yang telah banyak membantu dan melancarkan semua urusan perkuliahan selama ini.
5. Ibu Dra. Khermarinah, M. Pd. I selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberikan petunjuk serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Zubaidah M. Us selaku pembimbing II yang telah mengarahkan serta memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Masrifa Hidayani, S. Ag., M. Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama penulis mengikuti perkuliahan.
8. Dosen IAIN Bengkulu, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan di kampus ini.
9. Tim ahli materi dan media Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi.
10. Bapak Ahmad Irfan, S. Sos. I., M. Pd. I selaku ketua Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah membantu memfasilitasi referensi bagi penulis.

Semoga skripsi ini mendapat ridho dari Allah SWT dan bermanfaat bagi semua pihak, serta dapat dijadikan landasan bagi penelitian-penelitian berikutnya.

Bengkulu, September 2020

Laila Rachmadani Safitri
NIM 1611240117

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran dan Bahan Alam Biji-bijian.....	9
a. Media Pembelajaran	9
1) Pengertian Media	9
2) Pengertian Media pembelajaran	11
3) Tujuan Media Pembelajaran.....	12
4) Fungsi Media Pembelajaran	12
5) Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
b. Bahan Alam Biji-bijian	18
1) Pengertian Bahan Alam.....	18
2) Pengertian Biji-bijian	20
c. Konsep Prakarya	21
1) Ruang Lingkup Prakarya.....	21
2. Keterampilan Membuat Mozaik.....	23
a. Pengertian Keterampilan	23
b. Mozaik.....	23
1) Pengertian Mozaik.....	23
2) Proses Pembuatan Karya Kreatif dengan Teknik Mozaik.....	24
3. Konsep Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).....	27
a. Pengertian Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).....	27
b. Tujuan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).....	27

B. Kajian Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Pengembangan Instrumen Penelitian	41
D. Teknik Analisis Data.....	46
E. Jenis Data Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Laila Rachmadani Safitri, 2020, NIM: 1611240117. Judul “ Pengembangan Media Bahan Alam Biji-bijian Terhadap Prakarya Pada Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di Sekolah Dasar”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu: Pembimbing I: Dra. Khermarinah, M. Pd. I dan Pembimbing II Zubaidah, M. Us.

Kata Kunci: Bahan Alam Biji-bijian, Membuat Mozaik, Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan ternyata di Sekolah Dasar media bahan alam biji-bijian belum diterapkan secara efektif dan efisien, pendidik belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di Sekolah Dasar. Dan pendidik menginginkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*), dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Dari Hasil Uji validasi oleh dosen ahli media, ahli materi, tanggapan pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa media bahan alam biji-bijian yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak atau sangat baik”. Sebagaimana ditunjukkan berdasarkan hasil analisis kelayakan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari ahli media adalah 96,3% yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Hasil kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi memperoleh jumlah skor 96%, yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan tanggapan pendidik terhadap perkembangan media bahan alam biji-bijian ini mendapat jumlah skor 97,5%, yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Tanggapan peserta didik mengenai media bahan alam biji-bijian mendapat skor 86% berada dalam kategori “sangat baik” (sangat layak) karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan.

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Contoh Media Bahan Alam Biji-bijian.....	21
2. Gambar 2.1 Model Pengembangan dalam Buku Sugiyono	36

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Kisi-kisi Kuesioner untuk Ahli Materi	42
2. Tabel 1.2 Kisi-kisi Kuesioner untuk Ahli Media.....	43
3. Tabel 1.3 Kisi-kisi Kuesioner untuk Pendidik.....	44
4. Tabel 1.4 Kisi-kisi Kuesioner untuk Peserta Didik.....	45
5. Tabel 1.5 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	48
6. Tabel 1.6 Kriteria Tanggapan Media Bahan Alam Biji-bijian.....	49
7. Tabel 1.7 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media Bahan Alam Biji-bijian	50
8. Tabel 1.8 Kriteria Validasi.....	51
9. Tabel 2.1 Hasil Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media	59
10. Tabel 2.2 Hasil Uji Validasi oleh Dosen Ahli Materi.....	61
11. Tabel 2.3 Revisi Desain	63
12. Tabel 2.4 Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Bahan Alam Biji-bijian	64
13. Tabel 2.5 Hasil Uji Produk oleh Siswa.....	66

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1.1 Kerangka Berfikir.....	35
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan masalah yang penting bagi kehidupan bangsa, apalagi bangsa yang sedang berkembang seperti Indonesia. Dalam mewujudkan pembangunan nasional, bidang pendidikan dituntut untuk selalu mengalami dinamisitas, baik dalam peningkatan, maupun penyempurnaan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemudian dalam pendidikan itu juga peserta didik akan mendapatkan ilmu pengetahuan dari berbagai cabang ilmu yang ada. Oleh sebab itu, pendidikan sangat berperan penting dalam pengembangan diri peserta didik terutama dalam bidang ilmu. Dalam Islam sangat dijunjung tinggi kedudukannya bagi orang yang memiliki ilmu tersebut, hal ini dijelaskan Allah SWT dalam Firman-Nya : QS. Al-Mujadalah: 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang

*beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.*¹

Bertitik tolak dari kondisi pendidikan di negara kita saat ini, seperti kurikulum yang tidak menetap, maka dituntut perlu adanya sistem pendidikan yang menyediakan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global.

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) kurikulum diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²

Sebagai materi pembelajaran, maka sangat penting bagi guru untuk memahami mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Dalam rangka pengembangan kesenian dan pelestarian kesenian maka materi seni sangat penting diberikan kepada anak-anak, misalnya keahlian melukis, menggambar, menyanyi, menari, memainkan musik dan keterampilan lainnya.³

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

¹Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya, Q.S Al-Mujadalah (58) Ayat 11* (Jakarta: Al-Quran Bintang Terkemuka, 2011), h. 542

²Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional

³Tri Yustiana, *Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Kegiatanku di Kelas 1 Sekolah Dasar*, Vol. 06 No. 02, Summer. 2019, h. 146

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik merupakan salah satu faktor keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Karena hal tersebut merupakan program yang sistematis untuk dapat menyajikan informasi yang dapat diterima peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tepat dan yang diharapkan, karena media adalah salah satu faktor yang turut serta menentukan keberhasilan pengajaran sehingga dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pengajaran atau alat peraga lebih dikenal sebagai salah satu alat bantu pembelajaran. Fungsinya adalah sebagai alat untuk membantu pendidik dalam memperlancar jalannya pembelajaran, untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga dapat memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Alat bantu tersebut merupakan cara untuk menyajikan suatu materi pelajaran melalui peragaan.⁵

Dalam mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian untuk membuat karya seni berupa mozaik. Media bahan alam biji-bijian pembuatan Mozaik adalah cara membuat lukisan atau

⁴Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁵Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi, 2017), h. 9-11

kreasi gambar sederhana menggunakan bahan alam atau buatan di sekitar lingkungan kita. Mozaik juga dapat diartikan sebagai salah satu hasil karya dari batu-batuan, kaca, dan porselin yang disusun membentuk suatu pola gambar tertentu. Mozaik dalam kehidupan modern mengalami perkembangan yang sangat pesat sesuai dengan kebutuhan dan kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari pendidikan keterampilan dalam mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan sikap produktif dan mandiri pada siswa melalui pelatihan dalam berbagai jenis keterampilan dasar, sehingga siswa mampu menghargai berbagai jenis pekerjaan dan berbagai karya. Melalui pendidikan keterampilan ini, selain siswa memperoleh pengalaman praktis juga bertujuan membentuk sikap atau kepribadian siswa seperti kreatifitas, kepekaan, kecermatan, ketekunan, kerapian, dan apresiasi terhadap dunia kerja dan hasilnya.

Manfaat Media Bahan Alam Biji-bijian ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan Media Bahan Alam Biji-bijian ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah).

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan ternyata di Sekolah Dasar media bahan alam biji-bijian belum diterapkan secara efektif dan efisien, pendidik belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif, peserta didik ada yang belum mampu

menyelesaikan membuat mozaik sampai selesai. Media ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk memfokuskan pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Pengembangan media bahan alam biji-bijian ini ditujukan untuk Sekolah Dasar pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Berdasarkan permasalahan di atas tentunya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien untuk dijadikan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul: “ **PENGEMBANGAN MEDIA BAHAN ALAM BIJI-BIJIAN TERHADAP PRAKARYA PADA KETERAMPILAN MEMBUAT MOZAIK DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) DI SEKOLAH DASAR**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media bahan alam biji-bijian belum diterapkan secara efektif dan efisien
2. Pendidik belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan terdapat dalam buku tematik kelas 2 tema 5 subtema 4 pembelajaran ke-3

2. Media pembelajaran bahan alam biji-bijian akan dikembangkan dibatasi sampai tahap uji lapangan terbatas dan diakhiri dengan revisi desain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain dari pengembangan media bahan alam biji-bijian pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)?
2. Bagaimana hasil validasi dari ahli materi dan ahli media?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Prosedur Pengembangan Media Bahan Alam Biji-Bijian Terhadap Prakarya Pada Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Secara Teoris
 - a. Sebagai masukan bagi pihak guru agar dapat menggunakan media yang tepat setelah peneliti menyelesaikan dan mendapatkan hasil penelitian.
 - b. Untuk menambah wawasan peneliti bagaimana mengaplikasikan media bahan alam biji-bijian dalam pembelajaran.
2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) melalui media pembelajaran yang lebih tepat untuk digunakan.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai contoh bentuk peningkatan berbasis sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi masyarakat, diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif pembelajaran sehingga Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori meliputi kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir

BAB III Metode Penelitian membahas tentang jenis penelitian, desain penelitian, prosedur pengembangan, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data, jenis data penelitian, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran dan Bahan Alam Biji-bijian

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak *medium* yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan.⁶

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital.⁷

Media pengajaran atau alat peraga lebih dikenal sebagai salah satu alat pengajaran. Dikatakan sebagai alat karena fungsinya sebagai alat untuk membantu guru dalam memperlancar jalannya

⁶Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Balebat Dedikasi Prima, 2017), h. 15

⁷Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 2

pengajaran, sehingga dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Alat bantu tersebut merupakan cara untuk menyajikan suatu materi pelajaran melalui peragaan. Media pengajaran ialah suatu alat yang dipergunakan dalam proses penyampaian pengajaran kepada siswa untuk membantu mempermudah, memperlancar jalannya pengajaran sehingga materi dapat dipahami oleh siswa.⁸

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dengan efektif dan efisien.⁹

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan atau penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak

⁸Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Aswajar Parsindo, 2014), h. 107

⁹Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jawa Timur : CV. Pustaka Abadi, 2016), h. 9

dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas, jelas bahwa media merupakan suatu alat yang menjadi pengantar dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2) Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran, dalam berbagai literatur sering kali diartikan dengan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, dan instrument/alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar, sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi ajar.¹¹

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹²

Hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan

¹⁰Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 3

¹¹Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h... 214

¹²Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : PT Kharisma Putra Utama, 2017), h. 214

pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai substansi pembelajaran.¹³

Media berperan sebagai perangsang dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak bosan dalam meraih tujuan-tujuan pembelajaran. Peralatan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti yang mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Dalam pembelajaran, media sangat diperlukan untuk membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran.¹⁴

3) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk :

- (a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas;
- (b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- (c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- (d) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵

4) Fungsi Media Pembelajaran

¹³Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, h... 215

¹⁴Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), h. 7

¹⁵Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 8-9

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹⁶

Selain diatas, fungsi media pembelajaran yaitu :

- (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- (b) Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk dapat menguasai tujuan pembelajaran.
- (c) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Dengan variasi metode mengajar maka peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar untuk tiap jam pelajaran.
- (d) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹⁷

5) Jenis-jenis Media Pembelajaran

- (a) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*,

¹⁶Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h... 9

¹⁷Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), h. 5-6

piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang yang memiliki kelainan pendengaran.

- (b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai foto) gambar atau lukisan, cetakan. Adapun media visual yang menampilkan gambar atau film bergerak saja.
- (c) Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual.¹⁸

Dari uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam media meliputi media audio (seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam), media visual (seperti film rangkai, bingkai foto, gambar atau lukisan, cetakan), dan media audio visual (seperti *sound slide*, film suara, video cassette). Dalam sebuah proses pembelajaran, dapat memanfaatkan berbagai media yang akan mempermudah proses pembelajaran tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti hanya mengambil satu media yaitu media visual atau gambar.

(a) Pengertian Media Gambar

¹⁸Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima CV, 2018), h. 27-28

Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual seperti lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, diagram, peta, grafik dan bagan. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.¹⁹

Media gambar yaitu suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarahan dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memberi pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas.

(b) Syarat Media Gambar

Syarat media gambar antara lain adalah:

¹⁹Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 37

- (1) Harus autentik: gambar harus sesuai dalam menyampaikan suatu kenyataan yang sebenarnya.
- (2) Sederhana: jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar agar siswa tidak kesulitan dalam memahami gambar.
- (3) Gambar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- (4) Gambar harus menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.
- (5) Gambar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

(c) Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Kelebihan dari media gambar yaitu:

- (1) Kelebihan Media Gambar
 - (a) Sifatnya konkret, gambar / foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.
 - (b) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karna tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu peserta didik dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut.

²⁰Hilmi, *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 2, Summer. 2016, h. 132-133

- (c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- (d) Gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja.
- (e) Murah dan tidak memerlukan peralatan khusus untuk menyampaikannya.

(2) Kekurangan Media Gambar

Kekurangan dari media gambar antara lain adalah:

- (a) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- (b) Gambar atau foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- (c) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.²¹

(3) Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar

Adapun langkah-langkah menggunakan media gambar adalah:

- (a) Peserta didik dibagi beberapa kelompok
- (b) Pendidik menyiapkan media gambar
- (c) Pendidik menunjukkan gambar-gambar mozaik

²¹Sarwik Utami, *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1, Summer. 2018

- (d) Pendidik menjelaskan sesuai dengan materi pembelajaran
- (e) Masing-masing peserta didik mencermati gambar
- (f) Pendidik membagikan peralatan pembuatan mozaik kepada peserta didik
- (g) Masing-masing kelompok menyatukan gambar.

b. Bahan Alam Biji-bijian

1) Pengertian Bahan Alam

Bahan alam yaitu bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar yang paling mudah dicari, ditemui dan paling dekat dengan lingkungan sekitar dalam kehidupan kita sehari-hari.²²

Media bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat murah namun dapat dipergunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran. Bahan alam yang dapat dimanfaatkan sebagai media adalah batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan lain sebagainya.²³

Bahan alam adalah alat bantu yang dapat memperlancar proses belajar mengajar melalui bahan-bahan yang asalnya dari alam dan diambil secara alamiah (tanpa melalui proses sintesa)

²²E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014), h. 4

²³Vanni Miza Oktari, *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*, Vol. 1, No. 1, Summer. 2017

dan dipergunakan sebagai bahan baku kerajinan. Bahan-bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain: batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelapah bambu, kepingan-kepingan kramik dan kaca, dan lain-lain. Alat dan media untuk keterampilan membuat mozaik adalah media sebagai tempat mozaik ditempelkan, pemotong sebagai alat untuk memotong, dan perekat sebagai alat untuk melekatkan bahan pada media.²⁴

Anak secara tidak langsung akan mengenal benda-benda atau bahan-bahan yang ada disekitarnya seperti pasir, tanah, kulit jagung, biji dari pohon cemara, batu bata, beragam rumput, tumbuhan dan bunga yang asli. Anak dapat berinteraksi melalui nyanyian alam dan berjalan melewati taman dan pohon-pohonan.

Bahan alam yang digunakan sangat beragam dan penggunaan yang dilakukan diharapkan tepat sesuai dengan keadaan lingkungan disekitar anak. Banyak langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan bahan alam. Adapun langkah untuk menggunakan bahan alam, yaitu bahan alam dilakukan dengan mengelompokkan bahan alam berdasarkan jenis, warna, ukuran dan bentuk. Selanjutnya dicocokkan yang terlihat sama seperti ukuran atau warnanya. Disediakan bahan-bahan pendukung yang bisa dikombinasikan dengan bahan

²⁴Lia Amalia, dkk, *Pemanfaatan Media Bahan Alam Melalui Metode Buzz Group (Diskusi Kelompok Kecil) Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Berkarya Seni Rupa Mozaik*, Vol. 02, No. 04, Juli 2019, h. 173

alam seperti menggunakan tangkai sebagai kaki atau tangan. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun objek bahan alam dengan menggunakan lem dan bahan-bahan pendukung lainnya.²⁵

Keuntungan dari penggunaan media bahan adalah tidak mengeluarkan biaya yang mahal, bahkan tidak mengeluarkan biaya sama sekali. Selain itu bahan-bahan yang dibutuhkan mudah didapat. Penggunaan media ini mendukung anak memulai belajar, menstimulasi imajinasi, mudah untuk mengingat tentang pengalaman yang bermakna dan membangun komunikasi.

Selain itu mendekatkan anak pada alam akan membuat mengembangkan kecerdasan naturalis anak dan anak akan dekat dengan alam. Alam menyediakan banyak hal yang dapat dipelajari. Seperti anak dapat langsung belajar mengenai tanaman, hewan, tanah, batu, dan sebagainya.

2) Pengertian Biji-bijian

Kegiatan pembelajaran anak Sekolah Dasar kelas rendah berlangsung dalam situasi yang menyeluruh dan terkait dengan kehidupan mereka sehari - hari. Oleh sebab itu dalam menggunakan bahan-bahan ajar di kelas rendah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak adalah yang sederhana,

²⁵Nadia Fauziah, *Penggunaan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 8, No.1, Juni 2013, h. 26

konkret, sesuai dengan kehidupan anak terkait dengan situasi pengalaman langsung, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat dan terkait dengan kegiatan bermain anak.²⁶

Media biji-bijian yang dapat digunakan sebagai sumber belajar adalah biji jagung, biji kopi, biji kacang hijau, biji salak, biji kelengkeng, biji kacang tanah, biji kacang kedelai dan lain-lain.

Gambar 1.1

Contoh Media Bahan Alam Biji-bijian



c. Konsep Prakarya

Prakarya adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat melalui pembelajaran kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan dengan menggunakan berbagai macam bahan, alat, teknik, dan ilmu pengetahuan yang dilakukan dengan cara memanfaatkan pengalaman dan pelatihan.²⁷

²⁶Dwiyogo, Wasid D, *Media Pembelajaran*, (Malang : Wineka Media, 2013), h. 15

²⁷Suprihatiningsih, *Prakarya Dan Kewirausahaan*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012), h. 4-5

1) Ruang Lingkup Prakarya

Ruang lingkup prakarya antara lain adalah:

a) Kerajinan

Kerajinan dikaitkan dengan nilai pendidikan diwujudkan dalam prosedur pembuatan. Prosedur memproduksi dilalui dengan berbagai tahapan dan beberapa langkah yang dilakukan oleh beberapa orang. Kinerja ini menumbuhkan wawasan, toleransi sosial serta *social corporateness* memulai pemahaman karya orang lain.

b) Rekayasa

Rekayasa diartikan usaha memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari dengan berpikir rasional dan kritis sehingga menemukan kerangka kerja yang efektif dan efisien. Prinsip rekayasa adalah mendaur ulang sistem, bahan, dan ide yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (teknologi) terbaru. Oleh karenanya, rekayasa harus seimbang dan selaras dengan kondisi dan potensi daerah setempat menuju karya yang mempunyai nilai jual yang tinggi.

c) Budidaya

Budidaya berpangkal pada *cultivation*, yaitu suatu kerja yang berusaha untuk menambah, menumbuhkan, dan mewujudkan benda ataupun makhluk agar lebih besar

(tumbuh), dan berkembang (banyak). Kinerja ini membutuhkan perasaan seolah dirinya (pembudidaya) hidup, tumbuh dan berkembang.²⁸

2. Keterampilan Membuat Mozaik

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya dimasa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat.²⁹

Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya.

b. Mozaik

1) Pengertian Mozaik

²⁸Januardi, Rika Anggraini Zubaimari, *Pengaruh Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha*, Vol. 12, No. 2, Desember 2018, h. 4

²⁹Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Pengertian Keterampilan*, (Jakarta: Balai Pustaka 2001), h. 245

Mozaik merupakan bagian atau cabang karya seni rupa, secara umum masyarakat masih menganggap bahwa mozaik adalah seni lukis, seni patung, seni gambar, padahal dilihat dari bentuk hasil karyanya mozaik merupakan paduan dari beberapa seni rupa yaitu seni lukis, seni kriya, seni dekorasi dan menggambar. Karya mozaik dibuat dengan cara menempel brbsgsi potongan bahan yang kecil, seperti potongan kertas, bahan alam biji-bijian atau sisa-sisa potongan kayu.³⁰

Mozaik adalah seni dekorasi bidang dari kepingan-kepingan berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat.³¹

2) Proses Pembuatan Karya Kreatif dengan Teknik Mozaik

Pembuatan karya kreaktif dengan teknik mozaik ada 4 langkah yaitu mempersiapkan disain motif, mempersiapkan alat dan bahan, teknik penempelan, dan penyelesaian akhir atau finishing.

(a) Mempersiapkan Desain Motif

Untuk membuat desain motif dalam karya mozaik terlebih dahulu merancang ide dengan menentukan tema karya. Setelah dapat tema maka dlanjutkan dengan membuat gambar dibidang dasar mozaik sesuai dengan tema.

³⁰Chotimatu Rohmaniah dan Ramadhan, *Referensi Gambar Mewarnai Kolase, Montase, Mozaik, dan Aplikasi*, (Kalimantan Barat: PGRI Prov Kalbar, 2019), h. 4

³¹Soemarjadi, dkk, *Pendidikan Keterampilan*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan, 1992), h. 24

(b) Alat dan Bahan

Bahan yang digunakan dalam membuat mozaik terdiri atas: bahan yang lentur dan lunak serta bahan yang kaku dan keras. Bahan yang lentur dan lunak terdiri dari kertas, plastik, daun–daunan dan kulit tumbuhan sedangkan bahan-bahan yang kaku dan keras terdiri dari kaca, batu, logam, keramik, kayu dan tempurung (batok kelapa) ataupun bisa juga memanfaatkan bahan alam biji-bijian seperti kacang hijau, jagung, kopi, kedelai dan lainnya.

Bahan yang akan dilemkan untuk membuat karya mozaik banyak sekali yang penting bahan tersebut bisa dipotong-potong menjadi lempengan. Bentuk lempengan tersebut bebas yang penting apabila lempengan tersebut dilemkan bisa disusun dengan rapi. Dalam penyusunannya warna sangat menentukan hasil karya. Pewarnaan terjadi tidak dicat tetapi gambarnya terbentuk karena susunan warna yang di pakai. Dari bahan tersebut di atas bahan mempunyai karakteristik yang berbeda, oleh karena itu berbeda juga pengolahannya.

Bahan perekat di mana bahan tersebut digunakan untuk merekatkan atau melempkan potongan-potongan ke dasaran, bahan perekat yang akan dipakai ditentukan dengan jenis bahan yang akan direkatkan, juga ditentukan dengan teknik

merekatkan bahan pada bidang dasar mozaik tekniknya melalui teknik penempelan dan teknik pengecoran. Teknik penempelan yaitu menempelkan elemen-elemen atau potongan-potongan ke dasaran gambar atau ke motif yang telah dibuat sedangkan teknik pengecoran yaitu menyusun elemen-elemen potongan-potongan ke dasaran gambar yang telah dikasih bingkai kemudian dilanjutkan dengan dicorkan dengan bahan semen.

(c) Teknik Menempel

Teknik menempelkan lem yang sudah disediakan diambil dengan sudip plastik dan di oleskan pada gambar atau motif yang telah dibuat. Cara mengoleskan lem tidak sekaligus tetapi dioleskan pada sebahagian bidang motif sebab lem kalau sudah terlalu lama akan mengering. Motif yang sudah dikasih lem tempelkan potongan-potongan atau elemen-elemen di atas motif sambil disusun dengan menggunakan jarum kalau elemennya seperti kertas, kemudian ditekan pelan-pelan agar potongan-potongan menempel dengan baik.

(d) Penyelesaian akhir dari pembuatan karya ini, merapikan karya mozaik yang dibuat dengan melihat kalau ada motif yang belum tertutup dengan potongan-potongan atau elemen-elemen

dan memeriksa kalau ada penempatan warna yang kurang cocok.³²

3. Konsep Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

a. Pengertian Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

Seni Budaya Dan Keterampilan (SBDP) sebagai salah satu bidang studi dalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif, latar belakang tersebut sebagai berikut, yaitu bahwa muatan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan.³³ Dalam mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

b. Tujuan Seni Budaya Dan Prakarya

- 1) Memberikan pengalaman estetik agar anak mampu mengembangkan kepekaan artistik (sensitifitas) dan potensi kreatifitasnya.

³²Soemarjadi, *Pendidikan Keterampilan*, (Bengkulu: UNIB Press, 1993), h. 226-231

³³Undang-undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

- 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan ide gagasan dan fantasi sesuai dengan tingkat perkembangan dalam berbagai medium seni.
- 3) Membentuk pribadi yang sempurna (*self concept, self esteem*).³⁴

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Dyah Kartikawati, 2015, "*Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di SD 34 Sleman*". Yogyakarta : program strata satu Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat diketahui bahwa pada tindakan Siklus I, kreativitas anak meningkat pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 70% anak mencapai indikator keberhasilan. Pada Siklus II ini, kreativitas anak meningkat pada kriteria Berkembang Melampaui Harapan (BMH) dengan persentase 95% anak mencapai indikator keberhasilan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sebagian besar kreativitas anak sudah berkembang dengan baik. Pada saat kegiatan membuat mozaik berlangsung guru memberi bimbingan, pengawasan, dan memberi contoh seperlunya kepada anak sehingga anak diberikan kesempatan untuk praktik secara mandiri. Guru juga memberi motivasi kepada semua anak terutama anak yang masih terlihat malas untuk mengerjakan atau ketika anak merasa dirinya tidak bisa menyelesaikan

³⁴Ardipal, *Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan*, vol. 11, no. 1, Summer 2010, h. 3

kegiatan membuat mozaik tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas tentang keterampilan membuat mozaik. Perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang peningkatan keterampilan membuat mozaik menggunakan berbagai bahan, sedangkan peneliti membahas tentang pengembangan media bahan alam biji-bijian dalam meningkatkan keterampilan membuat mozaik menggunakan bahan alam biji-bijian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membuat mozaik, sedangkan tujuan dari peneliti adalah untuk mengembangkan keterampilan membuat mozaik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan metode yang peneliti pakai adalah menggunakan *Research and Development (R&D)*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan dalam keterampilan membuat mozaik, sedangkan hasil yang diperoleh peneliti adalah pengembangan keterampilan membuat mozaik dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian.

2. Wida Restiyani, 2018, "*Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Pada Kelompok B SD Negeri 05 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*". Lampung : program strata satu Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Hasil penelitian ini adalah dengan penerapan metode pemberian tugas dan media alam dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B semester II Pada Kelompok B SD Negeri 05 Gadingrejo

Kabupaten Pringsewu, dan oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan. Hal tersebut dapat dilihat pada siklus pada siklus I sebesar 44,2 % dan rata-rata persentase kemampuan motorik halus pada anak kelompok B semester II di Pada Kelompok B SD Negeri 05 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu pada siklus II sebesar 81,5 %, ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata presentase sebesar 37,3 % dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase perkembangan motorik halus anak dan kegiatan mewarnai, menggunting, menempel (3M) pada siklus I sebesar 56,55% dan rata-rata perkembangan motorik anak dan kegiatan mewarnai, menggunting, menempel (3M) pada siklus II sebesar 81,31% ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase siklus I ke siklus II sebesar 24,76%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas tentang mozaik. Penelitian ini membahas tentang Pengembangan motorik halus anak melalui teknik mozaik sedangkan peneliti adalah pengembangan media bahan alam biji-bijian dalam keterampilan membuat mozaik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan motorik halus peserta didik melalui teknik mozaik, sedangkan tujuan peneliti adalah mengembangkan keterampilan membuat mozaik pada peserta didik dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development*

(R&D). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terjadinya perkembangan motorik halus peserta didik setelah menggunakan teknik mozaik, sedangkan peneliti adalah terjadinya perkembangan keterampilan membuat mozaik pada peserta didik setelah menggunakan media bahan alam biji-bijian.

3. Annisak Lailatun Najmiah, 2019, "*Penerapan Teknik Kolase Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Siswa Kelompok A Di SD 74 Jombang*". Surabaya : program strata satu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Pada kegiatan pra siklus yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas mengenai tingkat keterampilan motorik halus pada anak mendapatkan hasil bahwa dari 24 anak terdapat 11 anak yang mendapat nilai 1 (BB), ada 11 anak yang mendapat nilai 2 (MB), dan ada 2 anak yang mendapat nilai 3 (BSH), sedangkan yang mendapat nilai 4 (BSB) masih belum ada dan nilai rata-rata yang didapat adalah 4,67.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih banyak anak yang dirasa masih kurang dalam keterampilan motorik halus. Dilihat dari perolehan nilai yang ada sehingga guru memilih untuk menerapkan teknik kolase biji-bijian yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak di kelompok A Di SD 74 Jombang. observasi pada keaktifan anak-anak selama pembelajaran pada siklus I ini mendapat skor 31 dengan nilai 59,6. Selain itu pada siklus I keterampilan motorik halus dari 24 anak

terdapat 5 anak yang mendapat nilai 1 (BB), ada 9 anak yang mendapat nilai 2 (MB), dan yang mendapat nilai 3 (BSH) ada 7 anak, sedangkan yang mendapat nilai 4 (BSB) ada 3 anak dan nilai rata-rata yang didapat adalah 7,042. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang keterampilan menggunakan bahan alam biji-bijian. Perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang penerapan teknik kolase biji-bijian untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa sedangkan peneliti membahas tentang pengembangan media bahan alam biji-bijian terhadap prakarya pada keterampilan membuat mozaik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan *Research and Development* (R&D). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan keterampilan motorik halus siswa setelah teknik kolase biji-bijian diterapkan, sedangkan hasil dari peneliti adalah terjadinya peningkatan keterampilan membuat mozaik setelah media bahan alam biji-bijian dikembangkan.

4. Siti Nur Maslichah Agustina, 2015, "*Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Aktifitas Mozaik Dari Bahan Alam Pada Anak Kelompok B SD 89 Desa Gedangsewu Kecamatan Pare Kabupaten Kediri*". Kediri : program strata satu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara Pgri Kediri .

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa peningkatan aspek kemampuan fisik motorik halus pada anak kelompok SD 89 Desa Gedangsewu

Kecamatan Pare Kabupaten Kediri sebelum dilakukan tindakan relatif rendah, hanya mencapai 30% dari jumlah anak sebanyak 20 anak atau hanya 6 anak yang dapat mencapai target ketuntasan belajar. Dan mulai nampak terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan penelitian kelas dengan kegiatan mozaik dari bahan alam. Dari siklus I sampai siklus III, dari 20 anak yang mencapai tuntas sebanyak 17 anak, dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 85%, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan berhasil karena telah mencapai hasil prosentase diatas kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%, dengan demikian hipotesis tindakan dapat diterima. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang keterampilan membuat mozaik dari bahan alam biji-bijian. Perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang meningkatkan kemampuan fisik motorik halus melalui aktifitas mozaik dari bahan alam pada anak, sedangkan peneliti membahas tentang pengembangan media bahan alam biji-bijian terhadap prakarya pada keterampilan membuat mozaik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan *Research and Development* (R&D). hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan fisik motorik halus peserta didik setelah diterapkannya aktifitas pembuatan mozaik dari bahan alam, sedangkan hasil dari peneliti adalah terjadinya peningkatan keterampilan membuat mozaik setelah media bahan alam biji-bijian dikembangkan.

C. Kerangka Berfikir

Dalam setiap pembelajaran pendidik mengharapkan seluruh peserta didiknya mengikuti kegiatan pembelajaran yang semangat, menyenangkan, menarik, aktif, mudah diserap oleh peserta didik dan lainnya. Namun pada hakikatnya berbeda, peserta didik masih merasakan malas berfikir, bosan, jenuh, tidak tertarik pada pelajaran yang sedang dijelaskan, dan masih banyak lagi yang membuat peserta didik tidak berminat mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran ini sangat membosankan, pembelajaran masih monoton, belum menggunakan media yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

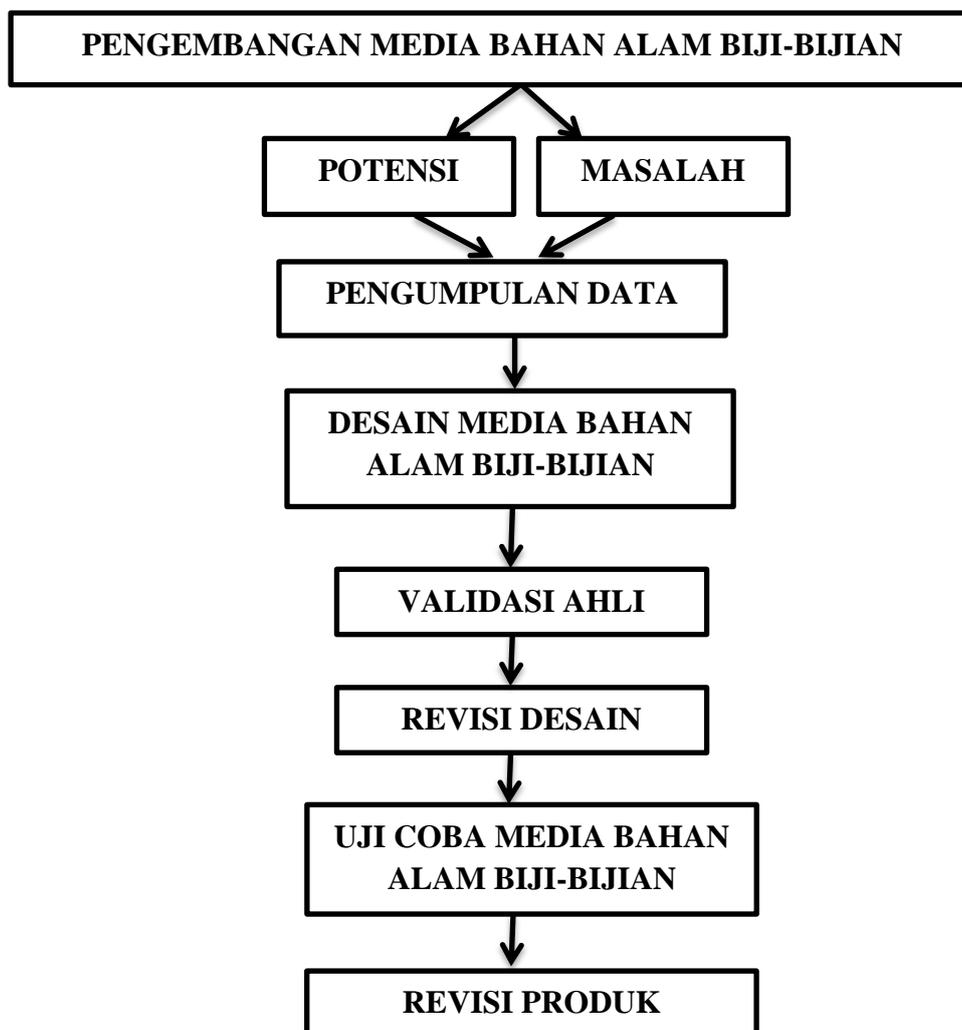
Terutama pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) tidak cukup hanya dengan membaca dan menghafal. Belajar SBDP membutuhkan pemahaman yang mendalam agar proses belajar tersebut menjadi bermakna bagi peserta didik sebagai pembelajar.

Memunculkan permainan sebagai pengantar media dalam proses pembelajaran di kelas, pastilah hal yang dapat menimbulkan ketertarikan bagi peserta didik. Dengan cara melakukan pengembangan media bahan alam biji-bijian. Disini penulis menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* untuk melihat keterampilan peserta didik saat pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) berlangsung dengan cara membuat sebuah produk yaitu berupa media bahan alam. Dengan penelitian pengembangan ini, pendidik dapat mengaktifkan kembali suasana kelas dan memotivasi peserta didik dengan media yang menarik.

Maka dari pernyataan tersebut, penulis akan menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) materi tentang keterampilan membuat mozaik yang akan dikembangkan dengan menggunakan bahan alam biji-bijian.

Media bahan alam biji-bijian adalah salah satu media pembelajaran yang mudah dibuat oleh pendidik ataupun peserta didik. Kerangka berfikir dalam penelitian dan pengembangan dapat digambarkan melalui gambar sebagai berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.³⁵

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tertentu.³⁶

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini memodifikasi model Borg & Gall. Peneliti melakukan modifikasi, karena waktu yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak dimungkinkan untuk melakukan langkah selanjutnya.

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan Brog & Gall mengatakan dalam Sugiyono

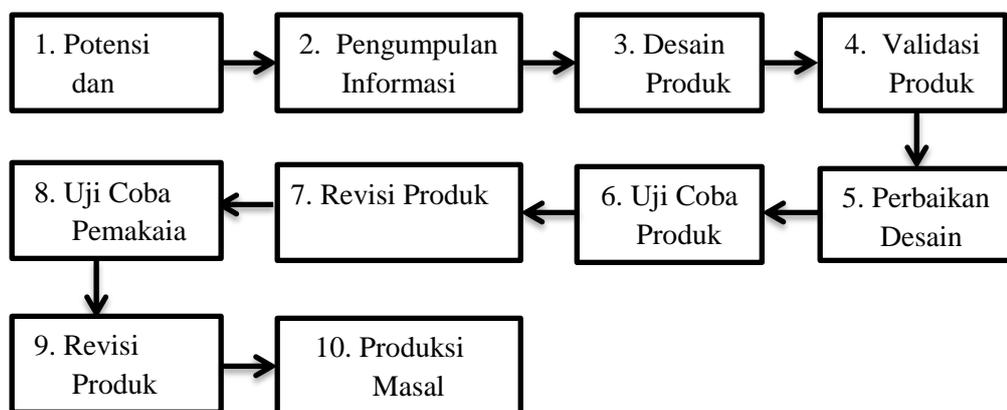
³⁵Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), 4.

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2013), 297.

model ini terdiri dari 10 langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan Masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) pembuatan produk masal.

Gambar 2.1

Model Pengembangan Dalam Buku Sugiyono



Berdasarkan pendapat Sugiyono , dirumuskan tahap-tahap penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan. Penelitian yang akan peneliti lakukan hanya sampai pada tahap uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil dan diakhiri dengan revisi desain. Sebab penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sederhana. Berikut ini adalah uraian model pengembangan yang akan dilakukan.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang

diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran SBDP yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi pada peserta didik.

3. Desain Produk

Setelah mendapat informasi yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan desain produk. Pada tahap ini mulai mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu media bahan alam biji-bijian, langkah awal mendesain media bahan alam biji-bijian diantaranya menyiapkan bahannya yaitu: kertas padi, karton, kardus, atau triplek, biji-bijian (kacang hijau, beras, ketumbar, dll), pensil, penghapus, gambar yang akan ditempel menggunakan biji-bijian dan lem fox.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, kaera

validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

Kegiatan untuk menguji coba produk dengan ketentuan tertentu berdasarkan penilaian beberapa instrumen yang berikan kepada ahli (media, materi, pendidik dan peserta didik), saran atau masukan serta kritikan para ahli terkait dengan keabsahan media dan penggunaan media tersebut. Validasi dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kelayakan media bahan alam biji-bijian yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen validasi berupa angket.

5. Perbaiki Desain

Perbaiki produk setelah dilakukan validasi maka akan memperoleh masukan dari ahli media dan materi yang akan bermanfaat dalam melakukan revisi. Hal ini bertujuan supaya media bahan alam biji-bijian yang dikembangkan siap digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu uji coba produk.

6. Uji Coba Produk

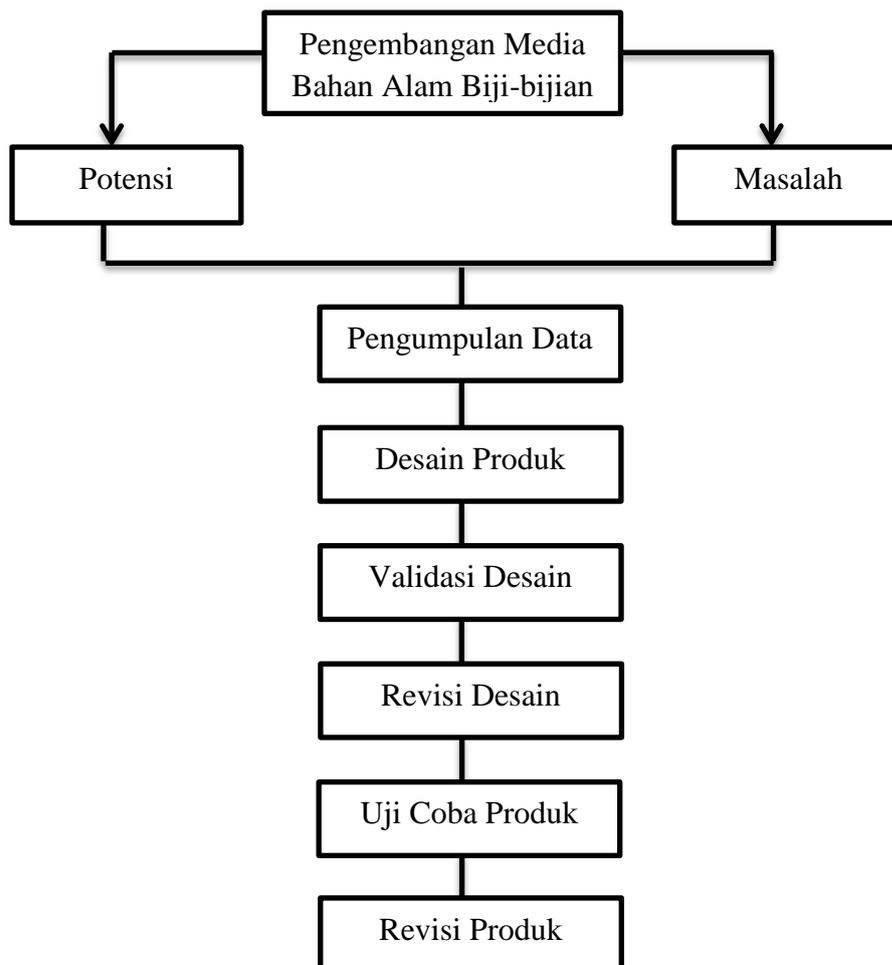
Kegiatan untuk menguji coba produk dilakukan oleh peneliti dengan melakukan uji coba pada kelompok kecil. Uji coba pemakaian

produk media bahan alam biji-bijian tentang keterampilan membuat mozaik dengan jumlah 10 siswa. Setelah dilaksanakan kegiatan uji coba pemakaian produk, siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan melalui angket.

7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan uji coba produk, maka akan di peroleh hasil tanggapan dari pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, maka dapat dilihat layak atau tidak produk tersebut dikembangkan.³⁷

Bagan 2.1 Prosedur Pengembangan



³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,.... h. 298-310

C. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data berupa angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu: angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media. Dalam penelitian ini aspek yang dinilai oleh ahli materi, meliputi: aspek pembelajaran dan aspek isi. Unsur yang dinilai oleh ahli media, meliputi: aspek tampilan dan aspek pemrograman aspek yang dikembangkan untuk siswa adalah aspek penggunaan. Guna mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis dokumen
- 2) Menyusun kisi-kisi instrumen
- 3) Menyusun butir-butir instrumen

Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa angket (kuesioner), terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen, sebagaimana berikut:

- a) Instrumen kuesioner ahli materi, digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek kebenaran konsep. Isi dari kuesioner yang diberikan kepada ahli materi memiliki beberapa aspek pokok yang disajikan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran media bahan alam biji-bijian. Instrumen angket/kuesioner untuk ahli materi yang berisi

rincian dari aspek isi dan pembelajaran dapat di baca pada tabel Kisi- kisi kuesioner untuk ahli materi berikut ini:

Tabel 1.1 Kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator
1	Format	a. Kesesuaian media dengan standar kompetensi
		b. Kesesuaian media dengan kompetensi dasar
		c. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
		d. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik
2	Isi	a. Kejelasan materi dengan media pembelajaran
		b. Penggunaan media dapat memudahkan memahami materi
		c. Media bahan alam biji-bijian mudah dipahami siswa
3	Manfaat	a. Media mudah digunakan guru
		b. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa
		c. Media dapat menciptakan interaksi peserta didik dengan guru

b) Instrumen kuesioner ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu dosen pengajar di Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk

pengembangan media bahan alam biji-bijian. Instrumen angket/kuesioner untuk ahli media yang berisi rincian aspek tampilan dan pemrograman dapat di baca pada tabel kisi- kisi kuesioner untuk ahli media berikut ini:

Tabel 1.2 Kisi-kisi kuesioner untuk ahli media

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Fisik dan Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Media tahan lama untuk dipakai b. Media aman digunakan c. Desain media bahan alam biji-bijian d. Kemenarikan media bahan alam biji-bijian e. Kesesuaian ukuran bentuk
2	Aspek Bahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketepatan pemilihan bahan b. Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama c. Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)
3	Aspek Pemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemudahan penggunaan media b. Kemudahan menyimpan media c. Kemudahan membuat media d. Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa

c) Instrumen kuesioner tanggapan pendidik

Kegiatan dimaksudkan dilakukan oleh beberapa pendidik Sekolah Dasar yang ada di Kota Bengkulu untuk mendapatkan informasi dan data tentang pembuatan media serta proses kegiatan pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) tentang pembuatan mozaik dengan

menggunakan bahan alam biji-bijian. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk melihat kelayakan media bahan alam biji-bijian. Instrumen angket/kuesioner untuk tanggapan pendidik yang berisi rincian aspek tampilan dan pemrograman dapat di baca pada tabel kisi-kisi kuesioner berikut ini:

Tabel 1.3 Kisi-kisi kuesioner untuk pendidik

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	a. Kemerarikan tampilan media bahan alam biji-bijian untuk dipelajari
2	Format	b. Kesesuaian media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar dan Indikator
		c. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
3	Manfaat	d. Dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian pendidik merasa bahwa peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran tentang keterampilan membuat mozaik
		e. Media bahan alam biji-bijian disertai petunjuk penggunaan sehingga mudah digunakan
		f. Dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian mempermudah pendidik dalam menjelaskan tentang keterampilan membuat mozaik
		g. Media bahan alam biji-bijian dapat memotivasi belajar siswa dalam keterampilan membuat mozaik
		h. Dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian
		i. Tujuan pembelajaran akan mudah tercapai
		j. Media bahan alam biji-bijian dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama

d) Instrumen kuesioner tanggapan peserta didik

Kegiatan ini dilakukan sebagai penyempurna produk kepada pengguna yaitu peserta didik setelah di uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan diberi tanggapan oleh pendidik. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk melihat kelayakan media bahan alam biji-bijian untuk diterapkan. Tanggapan dari peserta didik yang berisi rincian aspek penggunaan dan pemanfaatan dapat di baca pada tabel kisi- kisi kuesioner berikut ini:

Tabel 1.4 Kisi-kisi kuesioner untuk peserta didik

No	Indikator
1	Warna bahan alam biji-bijian bervariasi sehingga saya semangat belajar
2	Media bahan alam biji-bijian mudah saya pahami
3	Media ditampilkan secara sederhana
4	Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya
5	Media bahan alam biji-bijian dapat membantu saya dalam memahami mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) tentang keterampilan membuat mozaik
6	Saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian
7	Pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung
8	Dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian
9	Media bahan alam biji-bijian dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran
10	Penyajian media bahan alam biji-bijian memperjelas pemahaman

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penghimpunan atau pengumpulan, pemodelan dan transformasi data dengan tujuan untuk menyoroti dan memperoleh informasi yang bermanfaat, memberikan saran, kesimpulan dan mendukung pembuatan keputusan. Dari pengertian tersebut, ada beberapa hal yang perlu digarisbawahi, yaitu (a) upaya mencari data adalah proses lapangan dengan berbagai persiapan pralapangan tentunya, (b) menata secara sistematis hasil temuan di lapangan, (c) menyajikan temuan lapangan, (d) mencari makna, pencarian makna secara terus menerus sampai tidak ada lagi makna lain yang memalingkannya, di sini perlunya peningkatan pemahaman bagi peneliti terhadap kejadian atau kasus yang terjadi.³⁸

Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fakta, keadaan, dan variabel yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang

³⁸ Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, Vol. 17, No. 33, Summer. 2018, h. 84

sebenarnya terjadi. Data disajikan dalam uraian singkat atau dalam bentuk tabel dan penjelasan yang bersifat deskriptif. Hal ini untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan untuk merencanakan kegiatan selanjutnya.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari hasil validasi ahli dan angket tanggapan pendidik dan peserta didik. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan.

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Validitas merupakan suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Pengembangan media pembelajaran bahan alam biji-bijian ini, menggunakan validitas untuk menguji kelayakkan dan kesesuaian media dengan KI dan KD. Apakah media tersebut sudah sesuai dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Jawaban angket validitas ahli menggunakan skala Likert. skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Angket validitas ahli berisi kisi-kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dalam pengukuran skala Likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Data kevalidan media pembelajaran akan dianalisis dengan deskriptif presentase, dengan rumus berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validasi dari ahli

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total Skor Empiris³⁹

Selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan menggunakan validitas di bawah ini:

Tabel 1.5 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100 %	Sangat baik	Sangat layak
2	61-80 %	Baik	Layak
3	41-60 %	Cukup baik	Kurang layak
4	21-40 %	Kurang baik	Tidak layak
5	<20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak

Pengembangan media pembelajaran dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan pendidik jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

b. Analisis Data Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Data analisis angket respon pendidik dan peserta didik dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk memperoleh informasi

³⁹ Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.78

dan kelayakan tentang media yang dikembangkan. Jawaban dari angket respon peserta didik diukur dengan menggunakan skala Likert.. Angket respon pendidik dan peserta didik tersebut dapat dibuat dalam bentuk checklist. Data tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran akan dianalisis dengan deskriptif presentase, dengan rumus berikut:

$$Tp = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Tp = Tanggapan Pendidik

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total Skor Empiris

Selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan menggunakan kriteria tanggapan pengguna di bawah ini:

Tabel 1.6 Kriteria Tanggapan Media Bahan Alam Biji-bijian

Pencapaian nilai (skor)	Kategori	Keterangan
25.00-40.00	Tidak baik	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang baik	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup baik	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Baik	Boleh digunakan setelah direvisi kecil
86.00-100.00	Sangat baik	Sangat baik untuk digunakan

Sumber : Dimodifikasi dari Akbar, 2013: 78

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa mencapai skor $\geq 61\%$.

Kriteria tanggapan siswa terhadap alat peraga domino adalah sebagai berikut :

Tabel 1.7 Kriteria Tanggapan Peserta didik terhadap Media Bahan Alam Biji-bijian

Pencapaian nilai (skor)	Kategori
25.00-40.00	Tidak Positif
41.00-55.00	Kurang Positif
56.00-70.00	Cukup Positif
71.00-85.00	Positif
86.00-100.00	Sangat Positif

Sumber : Dimodifikasi dari Akbar, 2013: 78

Media bahan alam biji-bijian dapat digunakan jika tanggapan peserta didik yang telah menggunakan media bahan alam biji-bijian menunjukkan kriteria minimum positif.

E. Jenis Data Penelitian

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli media atau materi yang berisi masukan dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau melakukan revisi pada media bahan alam biji-bijian.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa penilaian, dan diambil melalui angket penilaian produk oleh para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan atau menyebarkan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁴⁰ Pertanyaan seputar pengembangan media bahan alam biji-bijian ini peneliti berikan kepada pendidik sekolah dasar dan dosen-dosen yang bersangkutan agar lebih akurat dalam proses pengembangan media bahan alam biji-bijian.

Angket pada penelitian ini menggunakan angket validasi, yang mana angket validasi ini ditujukan untuk ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi guna untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan kriteria ahli sebagai berikut:

Tabel 1.8 Kriteria Validasi

Ahli Validasi	Bidang
Dosen Ahli Materi Pembelajaran	Ahli Materi Pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran

⁴⁰Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), h. 139

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pengembangan media bahan alam biji-bijian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji coba produk kelompok kecil dan diakhiri dengan revisi produk berupa pengembangan media bahan alam biji-bijian. Peneliti menggunakan tujuh langkah diantaranya adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan kelima langkah pengembangan.

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan analisis kebutuhan ternyata di Sekolah Dasar pendidik menginginkan media yang lebih menarik yaitu media bahan alam biji-bijian. Media ini sangat membantu pendidik untuk memfokuskan pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Pengembangan media bahan alam biji-bijian ini ditujukan untuk Sekolah Dasar pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Hasil dari tahap persiapan dan pengumpulan informasi berupa hasil identifikasi kurikulum pada Sekolah Dasar yang berupa standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta indikator pembelajaran. berikut hasil identifikasi kurikulum yang didapat dalam pengumpulan informasi.

a. Standar Kompetensi

Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya.

b. Kompetensi Dasar

Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.

c. Tujuan Pembelajaran

Dengan mengidentifikasi cara menggunakan bahan alam dan buatan untuk membuat karya hiasan, peserta didik dapat membuat karya hiasan dari bahan alam dan buatan dengan benar.

Setelah identifikasi kurikulum dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan uji coba dalam skala kecil yakni peserta didik kelas II yang berjumlah 10 orang untuk mengetahui karakteristik peserta didik untuk dalam materi yang akan diangkat dalam pengembangan. Setelah peneliti melakukan analisa dengan instruksional dalam bentuk kata kerja operasional yang termuat dalam indikator dan pengembangan materi pembelajaran yang akan dibahas dalam keterampilan membuat mozaik. Indikator yang telah dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi ciri-ciri karya hiasan dengan bahan alam dan buatan.
- 2) Mengidentifikasi bahan alam serta buatan dan alat untuk membuat karya hiasan dengan baik.
- 3) Membuat karya hiasan dengan bahan alam dan buatan dengan benar.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan

sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran SBDP yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis kebutuhan yang diperlukan pada Sekolah Dasar.

3. Desain Produk

Pengembangan produk media bahan alam biji-bijian untuk proses pemahaman siswa dalam belajar. Langkah selanjutnya adalah penyusunan media pembelajaran. Langkah awal mendesain bahan media adalah menentukan mata pelajaran SBDP yaitu tentang pembuatan mozaik dengan bahan alam biji-bijian. Langkah selanjutnya adalah penentuan tujuan, pemilihan bahan, pembuatan media. Tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Penentuan tujuan/konsep pembuatan media

Tujuan yang dimaksud dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran dalam setiap kompetensi dasar. Tujuan tersebut menggambarkan apa yang diharapkan dan dikuasai oleh siswa setelah belajar dengan media tersebut. Pembelajaran menggunakan media ini ini adalah agar siswa mampu memahami keterampilan membuat mozaik pada pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) dengan media bahan alam biji-bijian.

b. Pemilihan bahan / pengumpulan bahan

Pada tahap ini dilakukan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media bahan alam biji-bijian diantaranya kertas padi, karton, kardus, atau triplek, biji-bijian (kacang hijau, beras, ketumbar, dll), pensil, penghapus, dan lem fox.

c. Desain media / pembuatan media

1) Tahap pertama, mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu:

Triplek, kardus atau karton (pilih salah satu), gambar hewan, buah atau lainnya. Sedangkan alatnya yaitu: pensil, penghapus, lem fox dan bahan alam biji-bijian.

2) Tahap kedua, apabila ingin biji-bijian yang akan kita gunakan lebih menarik, kita bisa memberi warna pada biji-bijian tersebut. Kita bisa menggunakan pewarna seperti wantex atau sari warna. Setelah bahan diberi warna, jemur terlebih dahulu agar warna lebih menempel pada biji-bijian.

3) Tahap ketiga, mulai menggambar di kertas karton atau menempel gambar yang telah di cetak, lalu diolesi lem fox dengan menggunakan kuas, setelah itu tempelkan biji-bijian yang telah dipilih.

4) Tahap keempat, jika sudah di lem dengan rata, maka kita bisa menjemur media tersebut terlebih dahulu agar lem yang kita gunakan mengering.

5) Tahap kelima, apabila sudah mengering dengan sempurna, maka media bahan alam biji-bijian ini dapat diperagakan pada saat dilapangan. Kita juga bisa menambahkan tali pada bagian atasnya. Guna untuk menggantung media tersebut di dinding.

d. Cara Menggunakan Media bahan alam biji-bijian

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menggunakan media bahan alam biji-bijian di kelas maupun belajar di rumah diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Siapkan rencana pembelajaran yang ingin disampaikan
- b) Siapkan materi pembelajaran yang ingin dipelajari menggunakan media bahan alam biji-bijian

2) Pelaksanaan / Penyajian

- a) Bagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
- b) Yakinkan bahwa media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- c) Jelaskan tujuan yang akan dicapai, jelaskan terlebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
- d) Fokuskan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membuat mozaik dari bahan alam biji-bijian.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian. Disamping itu dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

4. Validasi Desain

Uji validasi yang merupakan kegiatan menguji produk dengan menilai berbagai kriteria penilaian oleh para ahli dibidang media dan materi.

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Produk yang sudah selesai, selanjutnya dilakukan uji validasi. Uji Validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar angket yang didalamnya memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki.

Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli dari IAIN Bengkulu, diminta untuk menjadi validator ahli media karena memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk, sehingga penelitian pengembangan ini membutuhkan saran dan komentar yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 14 Agustus 2020. Kriteria aspek ini peneliti dapatkan dari beberapa sumber dan disesuaikan dengan aspek media yang akan dihasilkan dan analisis kebutuhan lapangan. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan

media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Kedua data tersebut akan dideskriptifkan menjadi analisis deskriptif.

Tabel 2.1 Hasil Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
Aspek Fisik dan Tampilan						
1	Media tahan lama untuk dipakai		√			
2	Media aman digunakan		√			
3	Desain media bahan alam biji-bijian	√				
4	Kemenarikan media bahan alam biji-bijian	√				
5	Kesesuaian ukuran bentuk	√				
Aspek Bahan						
1	Ketepatan pemilihan bahan	√				
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	√				
3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)		√			
Aspek Pemanfaatan						
1	Kemudahan penggunaan media		√			
2	Kemudahan menyimpan media		√			
3	Kemudahan membuat media		√			
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat perkembangan		√			

	kognitif siswa					
	Jumlah	25	28	0	0	0
	Jumlah Nilai Item Hasil Penelitian	53				
	Jumlah Total Nilai Item	55				
	Persentase	96,3 %				
	Kesimpulan	Sangat Baik				

Sumber: Data dari Ahli Media

Jumlah nilai rata-rata hasil penilaian dari ahli media adalah 96,3 maka hasil validasi ahli media dalam adalah sangat baik.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran bahan alam biji-bijian yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media tabel 2.1 yang merupakan hasil validasi ahli media berupa data kualitatif melalui kritik, saran dan komentar dari ahli media.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk media. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Validasi dilakukan pada tanggal 27 Juli 2020.

Validasi ahli media berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk

memperbaiki produk, alat peraga yang dikembangkan. Adapun kriteria pada validasi materi ini diambil dari beberapa sumber dan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di lapangan dalam pembelajaran.

Tabel 2.2 Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian media dengan standar kompetensi	√				
2	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	√				
3	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	√				
4	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik		√			
5	Kejelasan materi dengan media pembelajaran	√				
6	Penggunaan media dapat memudahkan memahami materi	√				
7	Media bahan alam biji-bijian mudah dipahami siswa	√				
8	Media mudah digunakan guru	√				
9	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa		√			
10	Media dapat menciptakan interaksi peserta didik dengan guru	√				
Jumlah		40	8	0	0	0
Jumlah Nilai Item Hasil Penelitian		48				
Jumlah Total Nilai Item		50				
Persentase		96 %				

Kesimpulan	Sangat Baik
-------------------	--------------------

Setelah dilakukan uji coba oleh ahli materi berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir pada aspek penyajian dinilai “Sangat Baik” oleh dosen ahli materi sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada Tabel 2.2 di atas.

5. Revisi Desain

a. Revisi Desain dari Ahli Materi

1) Revisi Pertanyaan di Tes

Ada beberapa pertanyaan di tes yang masih ambigu, harus direvisi supaya pertanyaan lebih jelas tanpa menimbulkan kebingungan pada pembacanya. Ahli materi memberikan revisi terkait pertanyaan yang ada di tes, bahwa membuat pertanyaan harus disebutkan minimal satu atau dua.

2) Revisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen penilaian untuk ahli materi ada beberapa pernyataan yang memerlukan perbaikan karena ada pernyataan yang tidak terkait dengan materi, tetapi implementasi pada saat pembelajaran sehingga mensulitkan validator untuk menilai, jadi membuat pernyataan harus terkait dengan materi.

b. Revisi Produk dari Ahli Media

Berdasarkan validasi produk tersebut, diperoleh beberapa masukan dan saran perbaikan. Berikut ini yang harus direvisi. Hasil revisi oleh Ahli Media:

- 1) Revisi Aspek fisik/tampilan diantaranya; bahan dapat di pertimbangkan dengan bahan lain agar lebih awet dan menarik; saya memilih bahan dari karton, kardus, kertas padi, atau triplek. Karena mudah dicari, serta cara pembuatannya mudah.
- 2) Revisi aspek bahan diantaranya; desain agar dibuat lebih antistatik, yaitu harus lebih keliatan rapi dan bagus.
- 3) Revisi buku pedoman diantaranya; tambahkan cara penggunaan media bahan alam biji-bijian tersebut.

Tabel 2.3 Revisi Desain

No	Gambar		Keterangan
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	
1			Pemasangan bahan alam biji-bijian menjadi lebih menarik setelah direvisi

6. Uji Coba Produk

a. Tanggapan Pendidik Terhadap Media Bahan Alam Biji-bijian

Tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah untuk menilai kesesuaian pembelajaran yang terdapat pada produk media bahan alam biji-bijian. Pendidik yang

memberi tanggapan dalam penelitian ini adalah dari salah satu sekolah dasar di kota Bengkulu. Hal ini dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2020.

Pemberian tanggapan pada media ini berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk, alat peraga yang dikembangkan. Adapun kriteria pada validasi materi ini diambil dari beberapa sumber dan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di lapangan dalam pembelajaran.

Tabel 2.4

Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Bahan Alam Biji-bijian

No	Aspek yang dinilai	Responden			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan tampilan media bahan alam biji-bijian untuk dipelajari	5	5	5	5
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	5	5	5	5
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	4
4	Dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian pendidik merasa bahwa peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran tentang keterampilan membuat mozaik	4	5	5	5
5	Media bahan alam biji-bijian disertai petunjuk penggunaan sehingga mudah digunakan	5	4	5	5
6	Dengan menggunakan media bahan alam	5	5	5	5

	biji-bijian mempermudah pendidik dalam menjelaskan tentang keterampilan membuat mozaik				
7	Media bahan alam biji-bijian dapat memotivasi belajar siswa dalam keterampilan membuat mozaik	5	5	5	5
8	Dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian	5	4	5	5
9	Tujuan pembelajaran akan mudah tercapai	5	5	5	5
10	Media bahan alam biji-bijian dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	5	5	4	5
Jumlah		49	48	49	49
Jumlah Nilai Item Hasil Penelitian		195			
Jumlah Total Nilai Item		200			
Persentase		97,5%			
Kesimpulan		Sangat Baik			

Setelah dilakukan uji coba oleh pendidik berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir pada aspek penyajian dinilai “Sangat Baik” oleh pendidik sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada Tabel 2.3 di atas.

b. Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media Bahan Alam Biji-bijian

Tahapan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah hanya sebatas uji coba kepada siswa secara terbatas terhadap produk berupa media bahan alam biji-bijian. Uji coba ini sebatas tanggapan dan respon siswa selaku pengguna media pembelajaran. Penilaian yang dilakukan siswa mencakup tiga aspek, yaitu aspek fisik/tampilan, aspek

penggunaan, aspek pemanfaatan/tujuan. Uji coba produk ini dilakukan dengan menggunakan kelompok kecil.

Uji coba skala kecil ini dengan angket non tes yang terdiri dari 10 soal dengan jumlah responden 10 orang siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kota Bengkulu. Alasan peneliti memilih 10 orang pada uji coba skala kecil ini adalah ingin melihat langsung respon peserta didik tersebut. Peneliti tidak menerapkan uji coba dalam skala besar dan tidak dilakukan di Sekolah lain dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar daring dari tempat tinggal masing-masing dan menjaga jarak (*Physical Distancing*).

Tabel 2.5 Hasil Uji Produk Oleh Siswa (Angket Respon Siswa)

No	Aspek yang dinilai	Pilihan Jawaban					Persentase (%)				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1	Warna bahan alam biji-bijian bervariasi sehingga saya semangat belajar	8	1	1	0	0	80	10	10	0	0
2	Media bahan alam biji-bijian mudah saya pahami	9	1	0	0	0	90	10	0	0	0
3	Media ditampilkan secara sederhana	8	1	1	0	0	80	10	10	0	0
4	Media yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya	9	1	0	0	0	90	10	0	0	0
5	Media bahan alam biji-bijian dapat membantu saya dalam memahami	9	1	0	0	0	90	10	0	0	0

	mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) tentang keterampilan membuat mozaik										
6	Saya tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian	9	1	0	0	0	90	10	0	0	0
7	Pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian sangat menyenangkan sehingga tidak mengantuk saat pembelajaran berlangsung	8	1	1	0	0	80	10	10	0	0
8	Dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam biji-bijian	9	1	0	0	0	90	10	0	0	0
9	Media bahan alam biji-bijian dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	8	1	1	0	0	80	10	10	0	0
10	Penyajian media bahan alam biji-bijian memperjelas	9	1	0	0	0	90	10	0	0	0

pemahaman saya tentang keterampilan membuat mozaik											
Jumlah	86	10	3	0	0	860	100	30	0	0	
Rata-rata	8,6	1,0	0,3	0	0	86	10	3	0	0	

7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan uji coba produk media bahan alam biji-bijian, maka akan di peroleh hasil tanggapan dari pendidik dan peserta didik. Dari tahap tersebut akan diperoleh beberapa kekurangan dan kelemahan yang diketahui dari hasil angket yang telah diberikan peneliti kepada pendidik maupun peserta didik. Kekurangan dan kelemahan tersebut kemudian diperbaiki atau direvisi. Dengan demikian, maka dapat dilihat layak atau tidak produk tersebut dikembangkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

1. Analisis Media Bahan Alam Biji-bijian

Pengembangan media bahan alam biji-bijian pada materi keterampilan membuat mozaik peserta didik kelas II pada dasarnya berlandaskan pada permasalahan yang terjadi di sekolah, yaitu kurangnya media pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) dalam keterampilan membuat mozaik. Dengan demikian, hasil pengembangan

media bahan alam biji-bijian ini dimaksudkan agar dapat menunjang keterampilan peserta didik dalam memahami dan meningkatkan keterampilan pada prakarya pembuatan mozaik khususnya untuk peserta didik kelas II.

Berdasarkan kuesioner analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pendidik merasa sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran ini, terutama dalam membantu peserta didik untuk lebih tertarik memahami pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) materi keterampilan membuat mozaik. Hal tersebut juga sangat didukung oleh peserta didik yang lebih tertarik belajar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) menggunakan media bahan alam biji-bijian. Seluruh pernyataan tersebut menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media bahan alam biji-bijian.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini digunakan untuk stimulus dalam pembelajaran keterampilan membuat mozaik. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II SD/MI. Seperti dalam penerapannya, media bahan alam biji-bijian ini membuat peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Selain itu, media pembelajaran ini juga sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.

Pengembangan media bahan alam biji-bijian ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review, penilaian ahli isi/materi,

penilaian ahli media, dan penilaian dari beberapa pendidik di Sekolah Dasar. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi yakni meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran. Adapun hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi tolak ukur untuk menyempurnakan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

2. Analisis Data Validasi Produk

Hasil analisis media pembelajaran bahan alam biji-bijian ini terdiri dari analisis isi/materi, analisis desain media pembelajaran, dan analisis validitas penggunaan media bahan alam biji-bijian dalam proses pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli isi/materi dan ahli media. Selanjutnya setelah di validasi, media pembelajaran tersebut di revisi mengenai kekurangan yang ada di dalam media pembelajaran, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran perbaikan dari ahli isi/materi dan ahli media. Media pembelajaran bahan alam biji-bijian dapat diujikan kepada peserta didik jika sudah memenuhi kriteria valid atau layak diterapkan.

a) Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh salah satu dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang berkompeten di bidang Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Hasil Validasi yang telah diberikan oleh ahli materi menunjukkan hasil presentase sebesar 96%.

Hal ini menunjukkan bahwa media bahan alam biji-bijian ini memiliki kualifikasi yang baik dari segi isi/materi, tidak perlu diadakan revisi besar akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan komentar dan saran dari ahli isi/materi untuk menjadikan media pembelajaran bahan alam biji-bijian lebih baik lagi dari segi kualitas isi pembelajarannya.

Secara keseluruhan hasil dari ahli materi memperoleh nilai presentase 96%. Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi valid. Sehingga media pembelajaran dalam bentuk bahan alam biji-bijian layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Analisis desain media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang desain dalam media bahan alam biji-bijian. Dalam validasi desain media pembelajaran, peneliti memilih salah satu dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media mendapat presentase 96,3% yang berarti bahwa media pembelajaran bahan alam biji-bijian ini layak dan mendapat kualifikasi yang baik dari segi desain. Walaupun media sudah termasuk dalam kategori baik, akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media agar media lebih layak lagi untuk digunakan.

Secara keseluruhan hasil penilaian ahli media pembelajaran memperoleh nilai presentase 96,3%. Pencapaian presentase tersebut

berada pada kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran dalam bentuk bahan alam biji-bijian ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Analisis Tanggapan Pendidik dan Peserta Didik

Selain validasi isi/materi dan desain media pembelajaran, juga dilakukan validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kelas II di 3 Sekolah Dasar yang berada di Kota Bengkulu. Pada uji coba ini peserta didik diberikan kuesioner respon untuk mengukur bagaimana mereka pada media bahan alam biji-bijian.

Dari hasil analisis tanggapan oleh pendidik mencapai skor 97,5% termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” dan “Sangat Valid” untuk diterapkan. Sehingga media bahan alam biji-bijian yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada uji coba media bahan alam biji-bijian dalam skala kecil terdiri dari 10 peserta didik Sekolah Dasar di Kota Bengkulu untuk mengetahui tingkat kepraktisan dengan memberikan angket respon pendidik yang menggunakan media bahan alam biji-bijian. Dari hasil analisis angket respon peserta didik pada uji coba tersebut mencapai skor 86% termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” sehingga menunjukkan bahwa media bahan alam biji-bijian sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara keseluruhan hasil penilaian oleh pendidik dan peserta didik berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga media pembelajaran dalam bentuk bahan alam biji-bijian sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan tujuh langkah diantaranya adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Dari Hasil Uji validasi oleh dosen ahli media, ahli materi, tanggapan pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa media bahan alam biji-bijian yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak atau sangat baik”. Sebagaimana ditunjukkan berdasarkan hasil analisis kelayakan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari ahli media adalah 96,3% yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Hasil kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi memperoleh jumlah skor 96%, yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan tanggapan pendidik terhadap perkembangan media bahan alam biji-bijian ini mendapat jumlah skor 97,5%, yakni berada dalam kategori “sangat baik”. Dapat dikatakan pada pengklasifikasikan skala likert seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dinyatakan persentase 86% berada dalam kategori “sangat baik” (sangat layak) karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan di atas, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan anak disarankan sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah Dasar

Bagi kepala sekolah diharapkan dapat memotivasi para pendidik dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran supaya hasil pembelajaran yang dicapai akan lebih baik.

2. Kepada pendidik

Bagi pendidik, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya lebih kreatif menggunakan media yang tepat agar mampu membuat proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran Dan Terjemahannya. 2010. Kementrian Agama Republik Indonesia. (Bandung: Diponegoro.).
- Akbar Sa'adun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia Lia. Dkk. 2019. *Pemanfaatan Media Bahan Alam Melalui Metode Buzz Group (Diskusi Kelompok Kecil) Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Berkarya Seni Rupa Mozaik*. Vol. 02. No. 04.
- Ardipal. 2010. *Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan*. Vol. 11. No. 1.
- Fauziah Nadia. 2013. *Penggunaan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak*, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*. Vol. 8. No.1.
- Hilmi. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Vol. 4. No. 2.
- Januardi dan Rika Anggraini Zubaimari. 2018. *Pengaruh Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha*. Vol. 12. No. 2.
- Kustandi Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mais Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur : CV. Pustaka Abadi.
- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Noor Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Oktari, Miza Vanni. 2017. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Vol. 1. No. 1.
- P, I Made Indra dan Ika Cahyaningrum. 2019. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima.

- Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara. Jakarta
- Rijali Ahmad. 2018. *Analisis Data Kualitatif*. Vol. 17. No. 33.
- Rohmaniah Chotimatu dan Ramadhan. 2019. *Referensi Gambar Mewarnai Kolase, Montase, Mozaik, dan Aplikasi*. Kalimantan Barat: PGRI Prov Kalbar.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Saputro Budiyo. 2011. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Suprihatiningsih. 2012. *Prakarya Dan Kewirausahaan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Suryani Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Utami Sarwik. 2018. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Vol. 7. No. 1.
- Yaumi Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yustiana Tri. 2019. *Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Kegiatanku di Kelas 1 Sekolah Dasar*. Vol. 06 No. 02

Lampiran 1 Peneliti Bersama Ahli Materi



Lampiran 2 Peneliti Bersama Ahli Media



Lampiran 3 Peneliti Bersama Pendidik





Lampiran 4 Proses Pembuatan Mozaik Dengan Menggunakan Bahan Alam
Biji-bijian



Lampiran 5 Hasil Dari Keterampilan Membuat Mozaik Dengan Menggunakan Bahan Alam Biji-bijian

