

# Implementasi *Mixed Digital Media* dalam Meningkatkan Pemahaman Bentuk Bangun Datar Pembelajaran Seni Rupa Kelas 1 SD

Candra Wisnu Legawa \*<sup>1</sup>

Rita Yuliastuti <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

\*e-mail: [candra.wisnu321@gmail.com](mailto:candra.wisnu321@gmail.com)<sup>1</sup>, [ritayuliastuti45@gmail.com](mailto:ritayuliastuti45@gmail.com)<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 SD terhadap materi bentuk bangun datar pada bangunan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi PowerPoint (PPT), Canva, video, dan aplikasi edukatif seperti Quizizz. Data diperoleh melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman, serta observasi untuk melihat antusiasme peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* sebesar 0.898 mengindikasikan peningkatan yang sangat signifikan dalam pemahaman peserta didik setelah menggunakan media digital. Uji Wilcoxon Signed-Rank juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media digital. Kesimpulannya, penggunaan media digital dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi seni rupa, khususnya bentuk bangun datar pada bangunan.

**Kata kunci:** bentuk bangun datar, media digital, pemahaman peserta didik, pembelajaran seni rupa Penelitian Tindakan Kelas,

## Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using digital media in art education to improve first-grade students' understanding of flat shapes in buildings. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles. The media used in the learning process included PowerPoint (PPT), Canva, videos, and educational apps like Quizizz. Data were collected through pretests and posttests to measure understanding improvement, as well as observations to assess student enthusiasm. The results show an average *N-Gain* of 0.898, indicating a significant improvement in students' understanding after using digital media. The Wilcoxon Signed-Rank also resulted in a significance value of 0.000, showing a significant difference between pretest and posttest scores. Additionally, observations revealed that students showed high enthusiasm and enjoyment while engaging in the lessons that used digital media. In conclusion, the use of digital media can significantly enhance students' understanding and interest in art education, specifically regarding flat shapes in buildings.

**Keywords:** art education, Classroom Action Research, digital media, flat shapes, student understanding

## PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu bagian dari kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, yang bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas, keterampilan, dan pemahaman peserta didik terhadap berbagai bentuk karya seni dan elemen visual yang ada di sekitar mereka. (Iraqi dkk., 2023) menyatakan bahwa pendidikan seni rupa bertujuan untuk mengasah keterampilan kreatif, merangsang pengetahuan tentang budaya, meningkatkan kesadaran menghargai seni serta meningkatkan disiplin dan mampu mengasah gagasan. Sedangkan (Awalini dkk., 2023) menyebutkan bahwa pendidikan seni di sekolah bertujuan sebagai pondasi untuk mengembangkan kemampuan ekspresi diri, keterampilan multidimensi, serta penghargaan terhadap keanekaragaman budaya melalui pendekatan multilingual, multidimensional, dan multikultural. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), salah satu materi yang diperkenalkan adalah bentuk bangun datar, yang mencakup berbagai bentuk geometri dasar seperti segitiga, persegi, lingkaran, dan segi empat. Materi ini memiliki kaitan erat dengan seni rupa, khususnya dalam konteks pengenalan bentuk-bentuk visual yang ada pada bangunan dan desain arsitektur. Oleh

karena itu, pemahaman tentang bangun datar sangat penting untuk mengembangkan keterampilan visual peserta didik sejak dini. Menurut (Tauhid & Salsabila, 2024) keterampilan visual dapat membantu menciptakan sebuah karya, memecahkan masalah dan memberikan ide baru dengan kemampuan imajinasi lebih tinggi.

Namun, dalam praktiknya, pengajaran materi bentuk bangun datar pada bangunan sering menghadapi tantangan dalam hal metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif. Hal ini dapat membuat peserta didik merasa kurang tertarik atau kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang ada. Permasalahan tersebut juga terjadi pada salah satu guru di UPT SDN Kembangbilo Tuban yang menyatakan bahwa tanpa adanya media pendukung, transfer pengetahuan akan sulit diterapkan. Salah satu solusi yang dapat dihadirkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital seperti PowerPoint (PPT), Canva, video, dan game edukatif seperti Quizizz dapat meningkatkan daya tarik materi serta membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. (Sitepu, 2021) menyatakan bahwa Media dapat memperjelas penyajian informasi atau pesan sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana implementasi media digital dapat meningkatkan pemahaman seni rupa peserta didik kelas 1 SD tentang bentuk bangun datar pada sebuah bangunan. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN Kembangbilo Tuban, dengan fokus pada pemanfaatan PPT, Canva, video, dan Quizizz dalam pembelajaran. Melalui pengamatan dan analisis hasil pretest dan *posttest*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas media digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 SD mengenai materi bentuk bangun datar pada bangunan melalui pemanfaatan media digital. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan terus-menerus terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 15 peserta didik kelas 1 SD di UPT SDN Kembangbilo Tuban. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan *posttest* untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan setelah tindakan pembelajaran.

Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media digital gabungan seperti PowerPoint (PPT), Canva, video, dan aplikasi game edukatif seperti Quizizz. Tahap pelaksanaan adalah implementasi media digital dalam pembelajaran materi bentuk bangun datar pada bangunan, di mana peserta didik diperkenalkan dengan bentuk geometri melalui berbagai media yang interaktif dan menarik. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan peserta didik dan bagaimana mereka merespons penggunaan media digital. Pada tahap refleksi, data dari pretest dan *posttest* dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan dan merencanakan perbaikan di siklus berikutnya.

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan N-Gain untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sukarelawa dkk. (2024) bahwa Pendekatan N-Gain mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran. N-gain dihitung dengan membandingkan skor pretest dan *posttest*, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi. Untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman peserta didik dalam pretest dan *posttest* dengan menggunakan rumus N-gain dengan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Keterangan :

<g> = N-gain

(Riduwan, 2023)

Hasil perhitungan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pada tabel berikut

Tabel 3. Tabel N-gain

Kriteria	Skor
Tinggi	0,71 – 1,00
Sedang	0,31 – 0,70
Rendah	0,00 – 0,30
Tidak terjadi peningkatan	0,00
Terjadi penurunan	-1,00 – 0,00

Selain itu, Uji *Wilcoxon Signed-Rank* digunakan untuk menguji apakah perbedaan antara skor pretest dan *posttest* signifikan secara statistik. Jika hasil penghitungan uji *Wilcoxon Signed-Rank* lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan skor N-gain, hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* yang signifikan, serta peningkatan partisipasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bentuk bangun datar pada bangunan, khususnya di kelas 1 SD.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bentuk bangun datar pada bangunan memberikan dampak yang signifikan. Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0.898, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik yang sangat tinggi setelah pembelajaran menggunakan media digital. Nilai N-Gain ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Sugiyono, 2021).

Tabel 1. Hasil Uji N-Gain

Uji	Hasil
Uji N-Gain	0.898

Selain itu, hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan *posttest*, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank*

Uji	Nilai Sig.
Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank</i>	0.000

Berdasarkan pengamatan, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa senang saat pembelajaran menggunakan media digital. Mereka terlihat lebih aktif dalam mengikuti materi dan lebih mudah memahami konsep bentuk bangun datar pada bangunan dengan bantuan media seperti PowerPoint, Canva, dan Quizizz. Keaktifan dan antusias peserta

didik selama pembelajaran menjadi indikator bahwa media digital berhasil menarik perhatian mereka dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh informasi bahwa, penggunaan media digital dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bentuk bangun datar pada bangunan terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep bangun datar pada bangunan yang terkadang sulit dijelaskan dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan yang terlihat pada nilai N-Gain yang mencapai 0.898 mengindikasikan bahwa peserta didik mengalami pemahaman yang sangat tinggi setelah pembelajaran menggunakan media digital. Ini menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan sangat efektif, menjadikannya sebagai alat yang sangat relevan untuk diterapkan dalam pendidikan dasar.

Peningkatan skor N-Gain yang sangat tinggi juga menunjukkan bahwa media digital memberikan dampak yang luas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Riduwan, 2023). Media seperti PowerPoint, Canva, dan Quizizz memberikan berbagai kelebihan yang mendukung pembelajaran, seperti visualisasi bentuk-bentuk bangun datar secara jelas dan menarik. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat melihat langsung bagaimana bentuk bangun datar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam desain bangunan. Ini memberikan gambaran konkret yang lebih mudah dipahami daripada hanya menjelaskan secara teoritis.

Lebih lanjut, hasil dari Uji *Wilcoxon Signed-Rank* yang menunjukkan nilai signifikansi 0.000 semakin memperkuat temuan bahwa penggunaan media digital memberikan perubahan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik. Hasil penghitungan yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa perbedaan antara skor pretest dan *posttest* sangat signifikan, yang artinya peserta didik mengalami peningkatan pemahaman yang nyata setelah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Dengan kata lain, hasil uji ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan pemahaman materi oleh peserta didik, mengingat perbedaan yang sangat mencolok antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran.

Selain itu, pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dan merasa senang ketika pembelajaran dilaksanakan menggunakan media digital. Hal ini tercermin dalam peningkatan partisipasi mereka, di mana mereka lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengikuti setiap tahap pembelajaran. Keaktifan ini sangat penting karena menunjukkan bahwa media digital tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Intaniasari & Diah Utami (2022) mengatakan apabila antusiasme atau minat belajar peserta didik tinggi maka akan menimbulkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas sehingga mampu menghasilkan luaran yang baik.

Penggunaan aplikasi seperti Quizizz, yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi melalui permainan edukatif, juga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka. Aktivitas ini membuat peserta didik tidak hanya mempelajari materi secara pasif, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam setiap langkah pembelajaran. Melalui interaksi yang menyenangkan, mereka dapat mengingat dan memahami konsep bentuk bangun datar dengan lebih mudah. Media seperti PowerPoint dan Canva juga mendukung pembelajaran visual yang sangat sesuai untuk usia dini, di mana peserta didik lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan animasi daripada hanya melalui teks.

Selain dampak terhadap pemahaman materi, penggunaan media digital juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif. Jannah & Atmojo (2022) menyatakan bahwa media digital mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 salah satunya adalah berpikir kritis dan mampu menarik perhatian atau interaksi peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian oleh Depita (2024) tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif menyimpulkan bahwa penggunaan media digital sangat

bagus digunakan untuk menciptakan pembelajaran dengan keterlibatan penuh peserta didik. Proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan media digital memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih mandiri dalam mengeksplorasi materi, serta memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi seni rupa, khususnya dalam bentuk bangun datar pada bangunan. Dengan media digital, materi yang abstrak dan sulit dipahami dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti, yang pada gilirannya membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, serta memberikan peserta didik keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, disarankan agar guru dan pendidik lainnya mulai mempertimbangkan penerapan media digital secara lebih luas dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi-materi yang memiliki kesulitan dalam penyampaian secara tradisional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran seni rupa, khususnya dalam materi bentuk bangun datar pada bangunan di kelas 1 SD, memberikan dampak yang sangat positif terhadap pemahaman peserta didik. Peningkatan skor N-Gain yang mencapai 0.898 menunjukkan bahwa penggunaan media digital sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank* dengan nilai signifikansi 0.000 menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pengamatan selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, merasa senang, dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya membantu dalam meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi seni rupa di kelas 1 SD.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang kompleks seperti bentuk bangun datar pada bangunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Awalini, T., Handyaningrum, W., Suryandoko, W., S2, P. S., Budaya, U., Negeri, S., & Surabaya, I. (2023). PENDIDIKAN SENI RUPA DI INDONESIA: SEJARAH, PERAN DAN TANTANGAN MASA DEPAN. 18, 2023. <https://doi.org/10.23887/prasi.v18i02.63181>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Intaniasari, Y., & Diah Utami, R. (2022). BULETIN LITERASI BUDAYA SEKOLAH MENUMBUHKAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM PEMBELAJARAN. <https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>

- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(4), 640–649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Sitepu, E. N. (2021). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Media Pembelajaran Berbasis Digital. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sukarelawa, M. I., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Tauhid, K., & Salsabila, ; |. (2024). Kecerdasan Visual-Spasial Pada Siswa Sekolah Dasar: Analisis Jurnal Tahun 2020-2023 (Vol. 3).