



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 4 Desember 2024

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI RUPA MEKARSI (MELAYU, KARO DAN SIMALUNGUN) BERBASIS CASE METHODE SEBAGAI PENGUATAN IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR

Putra Afriadi¹, Eva Betty Simanjuntak², Natalia Silalahi³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3}
Surel: Putraafriadi@unimed.ac.id

ABSTRACT

Developing effective and interesting learning media is very important in the educational process, especially at the elementary school level. This article discusses the development of teaching materials for learning money arts specifically for elementary school children in the Malay, Karo and Simalungun families. The research method used is Research and Development (R&D) based on the model proposed by Borg and Gall. Research steps include initial research and information gathering, planning, product design development, initial field trials, product revisions, main field trials, final product revisions, and dissemination. The results of the research show that the use of developing fine arts teaching materials in learning is effective in increasing students' interest, understanding and artistic skills in regional fine arts. Students are more enthusiastic and creative in taking art lessons using learning media. Comparison of conventional methods. Teachers also find it easy to convey art material in a more interactive and interesting way. This learning media helps students learn more practically and contextually, which in turn increases their understanding of the material being taught. Thus, developing fine arts learning media can be an innovative solution to improve the quality of fine arts learning in elementary schools. It is hoped that this article can be a reference for educators in utilizing regional culture to create a more enjoyable and meaningful learning experience for students.

Keywords: Development of open materials, Fine Arts, Mekarsi

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat penting dalam proses pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Artikel ini membahas pengembangan bahan ajar pembelajaran seni rupa uang difokuskan untuk anak sekolah dasar dalam rumpun Melayu, Karo dan Simalungun. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) berdasarkan model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Langkah-langkah penelitian meliputi penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir, dan diseminasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar seni rupa mekarsi dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan seni siswa dalam seni rupa daerah. Siswa lebih antusias dan kreatif dalam mengikuti pelajaran senimenggunakan media pembelajaran. Dibandingkan metode konvensional. Guru-guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi seni dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini membantu siswa belajar secara lebih praktis dan kontekstual, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran seni rupa mekarsi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memanfaatkan kebudayaan daerah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Pengembangan bahan ajar, Seni Rupa, Mekarsi

Copyright (c) 2024 Putra Afriadi¹, Eva Betty Simanjuntak², Natalia Silalahi³

✉ Corresponding author :

Email : Putraafriadi@unimed.ac.id

HP : 082211976130

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 28 Nov 2024, Accepted 06 Dec 2024, Published 07 Dec 2024

DOI : [10.24114/sejgsd.v14i4.66108](https://doi.org/10.24114/sejgsd.v14i4.66108)

PENDAHULUAN

Pendidik sebagai fasilitator harus mampu menggunakan bahkan mengembangkan produk teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Merujuk pada konsep “merdeka belajar” yang dikemukakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem, ia menjelaskan bahwa hakikat kebebasan berpikir harus didahulukan oleh pendidik sebelum tidak mengajarkannya kepada peserta didik. Bagi pendidik di semua tingkatan, tanpa transisi kompetensi inti dan kurikulum yang ada, tidak akan pernah ada pembelajaran. Melihat pentingnya untuk menanggapi kurikulum OBE yang didukung oleh CM, ternyata dalam proses pembelajarannya tentu kita harus memperhatikan hal pendukung lainnya yakni karakter yang menjadi salah satu poin utama dalam pembelajaran. Untuk mahasiswa sekalipun tetap harus dipersiapkan guna untuk menjadikan mereka pendidik yang berkompeten namun tetap memiliki karakter yang kuat. Untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, dalam menghadapi revolusi industri 4.0 pemerintah sudah mempersiapkan beberapa hal dalam sektor pendidikan khususnya jenjang perguruan tinggi.

Sebagai tanggapan terhadap evolusi pendidikan di Indonesia, khususnya seiring dengan implementasi kebijakan Merdeka Belajar. Merdeka Belajar adalah konsep pendidikan yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, memilih jalannya sendiri, dan mengembangkan potensi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Dalam konteks ini, perlunya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan semangat Merdeka Belajar menjadi semakin penting. Seni rupa mekarsi, yang mencakup seni tradisional Melayu, Karo, dan Simalungun, memiliki kekayaan nilai budaya dan artistik yang perlu dijaga dan dikembangkan. Namun, dalam era perubahan ini, seringkali kurangnya bahan ajar yang sesuai dan relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar

seni rupa mekarsi menjadi langkah strategis untuk mendukung implementasi Merdeka Belajar. Pemilihan metode kasus sebagai landasan pengembangan bahan ajar didasarkan pada pemahaman bahwa pendekatan ini mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis. Melalui penerapan metode kasus, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah dan memahami konteks seni rupa mekarsi secara lebih mendalam. Dengan mengkombinasikan kekayaan seni rupa mekarsi dan metode kasus, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang tidak hanya mencerminkan kearifan lokal, tetapi juga dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi subjek yang aktif dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi konkret terhadap penguatan implementasi Merdeka Belajar di bidang seni rupa, sekaligus menjaga dan mengembangkan warisan budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang dipadukan dengan metode studi kasus untuk mengetahui pengembangan bahan ajar seni rupa di sekolah dasar dalam konteks kebudayaan daerah Karo, Melayu dan Simalungun berbasis Metode Kasus. Tahapan metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut: Studi Pendahuluan: Studi pendahuluan dilakukan untuk memahami konteks dan kebutuhan sekolah dasar mengenai pembelajaran seni musik, serta menilai tingkat literasi manusia yang ada di kalangan siswa. Data tersebut dapat diperoleh melalui observasi kelas, wawancara dengan guru seni musik, dan analisis dokumen terkait kurikulum yang berlaku. Desain Pengembangan: Desain pengembangan dilakukan dengan merinci langkah-langkah pengembangan bahan ajar, menentukan strategi literasi manusia yang akan diintegrasikan, dan merancang skenario Metode Kasus yang relevan

dengan konteks pembelajaran musik di sekolah dasar. Pengembangan Bahan Ajar: Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan merinci unsur-unsur literasi manusia dalam konteks seni musik, seperti membaca notasi musik, menulis lirik lagu, dan berpikir kritis tentang interpretasi musik. Skenario Metode Kasus dirancang untuk memberikan konteks nyata bagi siswa untuk menerapkan pengetahuannya. Validasi Pakar: Setelah pengembangan, bahan ajar dan skenario. Metode Kasus divalidasi oleh pakar pendidikan seni musik dan pakar literasi manusia untuk memastikan keakuratan, relevansi dengan kurikulum, dan kesesuaian untuk digunakan dalam pembelajaran. Implementasi dan Observasi: Bahan ajar dan skenario Metode Kasus diimplementasikan di lingkungan kelas sekolah dasar. Selama pelaksanaan, dilakukan observasi untuk memantau respon siswa, interaksi dalam pembelajaran, dan kemampuan siswa dalam menerapkan literasi manusia dalam konteks seni musik. Evaluasi dan Analisis: Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian hasil belajar dan perkembangan human literasi siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas bahan ajar dan Metode Kasus. Refleksi dan Revisi: Hasil evaluasi digunakan untuk merefleksikan dan merevisi bahan ajar dan pendekatan

pembelajaran. Proses ini melibatkan pembaruan berkelanjutan untuk memastikan keselarasan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang bertujuan untuk melihat sejauh mana bahan ajar ini perlu dikembangkan, melihat bahwa selama ini belum tersedianya pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Mekarsi pada mata kuliah ini. Melihat fakta dilapangan bahwa mahasiswa sangat membutuhkan modul ajar sebagai pegangan mereka. Selain itu, bahan ajar yang dirancang oleh peneliti sebagai pegangan mahasiswa yang dapat terpakai sampai mereka lulus menjadi guru SD, menjadikan modal dan keilmuan dalam pembelajaran melalui seni seni rupa kepada anak sekolah dasar. Oleh karena itu, bahan ajar ini diseleraskan dengan rencana pembelajaran semester yang telah dirancang oleh tim dosen mata kuliah seni rupa anak sekolah dasar dan melalui diskusi wawancara oleh tim dosen dan mahasiswa.

Tahap perancangan dilakukan dengan merancang bahan ajar seni rupa. Pada tahap pertama peneliti membuat desain yang berkaitan dengan *cover*, *layout* dan isi materi. Hasil dari desain *cover* dan *layout* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Cover dan Layout Bahan Ajar

Pada tahap pengembangan ini dimulai dengan validasi ahli yang meliputi kelayakan

materi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Kemudian dilakukannya uji coba produk media pembelajaran kepada sampel penelitian, meliputi mahasiswa dan pengguna.

Pembahasan

Dalam konteks implementasi **Merdeka Belajar**, pendidikan berbasis kearifan lokal menjadi elemen penting untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Wilayah Melayu, Karo, dan Simalungun memiliki kekayaan seni rupa yang beragam, seperti motif kain tradisional, ukiran, dan ornamen geometris khas yang belum banyak diintegrasikan ke dalam pembelajaran formal (Anderson, 2020). Namun, bahan ajar seni rupa

yang relevan dengan budaya lokal masih minim, sehingga peluang untuk menguatkan identitas budaya melalui pendidikan sering terlewatkan. **Mekarsi** adalah akronim dari tiga budaya lokal: Melayu, Karo, dan Simalungun. Seni rupa dari masing-masing budaya ini memiliki ciri khas unik: **Melayu**: Fokus pada seni ornamen seperti motif flora, fauna, dan pola simetris yang sering ditemukan dalam kain songket atau ukiran. **Karo**: Dominan dengan bentuk geometris dan warna kontras yang memiliki filosofi kehidupan. **Simalungun**: Berpusat pada motif ulos, ukiran kayu, serta simbol-simbol adat yang kaya akan nilai tradisi " (Hidayat, 2021).



Gambar 2. Aplikasi bahan ajar seni rupa mekarsi di sekolah mitra

Pengembangan bahan ajar seni rupa Mekarsi bertujuan untuk melestarikan seni rupa lokal ini sambil memberikan pengalaman belajar yang inovatif bagi siswa. Metode studi kasus (*case method*) adalah pendekatan pembelajaran berbasis analisis situasi nyata yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan. Dalam seni rupa, pendekatan ini relevan karena seni sering kali berkaitan erat dengan konteks sosial, budaya, dan sejarah. **Implementasi dalam Pengajaran Seni Rupa Mekarsi**: Guru menyajikan contoh karya seni dari budaya Melayu, Karo, dan Simalungun. Siswa menganalisis nilai estetika, fungsi, dan makna budaya dari karya tersebut. Siswa

mendiskusikan relevansi seni tradisional dalam kehidupan modern (Afriadi, 2020). Analisis bagaimana seni rupa lokal dapat dijadikan inspirasi untuk karya kontemporer. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menciptakan karya seni berbasis inspirasi Mekarsi. Proyek dapat berupa desain kain, lukisan, atau pameran mini (Rahmawati, 2020). Pendekatan ini mendukung **Merdeka Belajar** melalui: **Pembelajaran Mandiri**: Siswa diajak mengeksplorasi seni rupa Mekarsi secara kreatif. **Penguatan Nilai Lokal**: Bahan ajar berbasis budaya lokal memperkuat identitas siswa. **Project-Based Learning**: *Case method* mendorong siswa untuk belajar melalui proyek yang bermakna. **Keterampilan Abad ke-21**:

Melalui pendekatan ini, siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. **Manfaat Pengembangan Bahan Ajar**; Memahami dan menghargai kekayaan budaya lokal. Meningkatkan kreativitas melalui eksplorasi seni tradisional. Memiliki bahan ajar kontekstual yang mendukung implementasi Merdeka Belajar. Mempermudah proses pembelajaran dengan pendekatan berbasis budaya. Mendukung pelestarian seni rupa tradisional.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, Proses penilaian bahan ajar seni rupa dilakukan oleh dua orang ahli media. Kedua validator merupakan pakar dalam media pembelajaran. Penilaian kedua ahli media bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan bahan ajar seni rupa yang terdiri dari empat aspek, yaitu tampilan, penggunaan, pembelajaran, dan materi. Masing-masing aspek validasi media dijelaskan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Dua Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata (M)	Kategori
		I	II		
1	Kejelasan judul dan petunjuk penggunaan bahan ajar seni rupa mekarsi	4	3	3.5	Sangat Layak
2	Keterbacaan layout (tata letak teks, gambar, dan animasi) memudahkan mahasiswa untuk belajar	4	3	3.5	Sangat Layak
3	Kesesuain proporsi warna (kesetimbangan warna)	4	2	3	Sangat Layak
4	Teks dapat dibaca dengan jelas	3	4	3.5	Sangat Layak
5	Ukuran huruf, gambar dan tombol sesuai	3	3	3	Sangat Layak
6	Kemenarikan tampilan gambar dalam bahan ajar seni rupa mekarsi	3	3	3	Sangat Layak
7	Kesesuaian desain cover dengan materi	2	4	3	Layak
8	Konsistensi tampilan	2	4	3	Sangat Layak
9	Posisi tombol navigasi konsisten	2	3	2.5	Layak
Rerata Skor				3.1	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh dua orang ahli media pada aspek tampilan menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,1 yang dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar seni rupa mekarsi dapat digunakan.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh dua orang ahli media pada aspek

penggunaan menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,2 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar seni rupa mekarsi dapat digunakan.

Adapun penilaian kedua ahli media pada keempat aspek tersebut diperoleh rerata skor secara keseluruhan yaitu 3,2 secara kualitatif dikategorikan sangat layak, sehingga

dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis base team project sangat layak untuk dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan

revisi yang disarankan. Berikut ini hasil penilaian kedua ahli media terhadap keempat aspek yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Dua Ahli Media terhadap Keempat Aspek

Aspek	Ahli Media		Jumlah	Rerata Skor
	I	II		
Tampilan	3.0	3.2	6.2	3.1
Penggunaan	3.5	3	6.5	3.3
Pembelajaran	2.8	3.8	6.6	3.3
Materi	3.2	3.4	6.6	3.3
Jumlah Keseluruhan			25.9	
Rerata Skor Keseluruhan			3.2	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah melakukan validasi kelayakan bahan ajar yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan yaitu guru kelas. Dari hasil penilaian oleh ahli media, bahan ajar seni rupa mekarsi memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% yang termasuk dalam kategori layak, hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% yang masuk dalam kategori sangat layak.
2. Pada aspek kepraktisan, bahan ajar seni rupa mekarsi yang dikembangkan menawarkan solusi yang sangat praktis untuk menghadapi tantangan perkembangan peserta didik. Relevansinya dengan konteks pendidikan saat ini, validasi ahli, hasil uji coba yang positif, kemudahan

penggunaan, keselarasan kurikulum, dan potensi skalabilitas secara kolektif berkontribusi pada kepraktisannya. bahan ajar seni rupa mekarsi ini terbukti menjadi sumber ajar yang praktis bagi para guru dan peserta didik, terutama dalam referensi baru dalam pembelajaran.

3. Keefektifan bahan ajar seni rupa mekarsi yang dikembangkan diukur melalui instrumen tes hasil belajar. Berdasarkan rata-rata hasil belajar peserta didik diketahui bahwa penggunaan bahan ajar seni rupa mekarsi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil pre-test dengan persentase peningkatan sebesar 18% pada uji efektivitas. Oleh sebab itu, berdasarkan rata-rata hasil belajar peserta didik maka tingkat keefektifan bahan ajar seni rupa mekarsi masuk dalam kategori efektif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran seni

rupa mekarsi di sekolah dasar efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan seni siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan seni di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriadi, Putra. 2020. *Kreativitas Peserta Didik Pada Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19 Dalam Konteks Fenomenologis Husserlian*. Journal School Education Journal Volume 10 NO. 3 Desember 2020. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i3.20824>
- Allyn & Bacon. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E- Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.).
- Anderson, T. (2020). *Cultural-Based Education in Modern Curriculum*. Journal of Education.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction*. (7th ed.).
- Hidayat, M. (2021). *Revitalisasi Seni Tradisional dalam Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Universitas Negeri Medan Press.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Rahmawati, L. (2020). *Pendidikan Seni Berbasis Budaya Lokal*. Jurnal Pendidikan Seni Indonesia.
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Elsevier Academic Press.
- Setiawan, A. (2019). *Tantangan dalam Dokumentasi Seni Rupa Tradisional*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Wiley. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Gava Media.