

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR CHILDREN'S ART PERIODIZATION FOR PGSD STUDENTS AS A STRATEGY FOR OPTIMIZING THE COMPETENCIES OF FUTURE EDUCATORS

Gozin Najah Rusyada¹, Irfan Hidayat²

^{1,2}Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Email: gozin@staff.unram.ac.id

Article History

Received: 31-12-2024

Revision: 06-01-2025

Accepted: 08-01-2025

Published: 10-01-2025

Abstract. Primary education plays an important role in preparing the younger generation to face future challenges. In the context of art education, understanding the periodization of children's art is the key for educators in teaching art appropriately according to the stage of children's development. This research aims to develop learning media that can strengthen the understanding of prospective educators about the periodization of children's arts. This research uses a research and development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Data analysis includes evaluations of the product assessment and learning outcomes. The data analysis process uses a descriptive quantitative method. The results of the study indicate that the developed learning media can improve students' understanding of children's art periodization. Prior to using the media, most students had not yet achieved learning mastery, but after using the media, 31 out of 32 students achieved mastery. Expert validation shows that the developed media and material are very feasible to use. Therefore, this learning media has proven effective in improving learning outcomes and understanding of children's art periodization.

Keywords: Learning Media, Art Periodization, Children's Arts

Abstrak. Pendidikan dasar berperan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dalam konteks pendidikan seni, pemahaman tentang periodisasi kesenian anak menjadi kunci bagi pendidik dalam mengajarkan seni secara tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman calon pendidik mengenai periodisasi kesenian anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis data mencakup evaluasi terhadap penilaian produk serta hasil belajar. Proses analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai periodisasi kesenian anak. Sebelum penggunaan media, mayoritas mahasiswa belum mencapai ketuntasan belajar, namun setelah menggunakan media, 31 dari 32 mahasiswa memperoleh nilai tuntas. Validasi ahli menunjukkan bahwa media dan materi yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman tentang periodisasi kesenian anak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Periodisasi Seni, Kesenian Anak

How to Cite: Rusyada, G. N & Hidayat, I. (2025). Development of Learning Media for Children's Art Periodization for PGSD Students as a Strategy for Optimizing the Competencies of Future Educators. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 401-408. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2506>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Melalui pendidikan dasar, generasi muda dibekali dengan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Setyowati et al., 2023). Keterampilan ini menjadi modal utama untuk memahami pengetahuan yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya dan membantu mereka beradaptasi dengan perkembangan zaman (Halim, 2022). Tidak hanya aspek akademik, pendidikan dasar juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi potensi (Cannavaro et al., 2024). Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap perkembangan di mana mereka mulai mengenali dan mengeksplorasi berbagai hal, termasuk kekuatan dan minat mereka (Hijriati, 2021). Proses ini dilakukan dengan memperkenalkan anak pada berbagai bidang secara umum, salah satunya adalah bidang kesenian (Hijriati, 2021). Kegiatan seni seperti menggambar, melukis, bernyanyi, bermain musik, atau berteater mulai diperkenalkan kepada anak. Pada praktiknya, tidak seluruh lingkup seni bisa diajarkan kepada anak (Pamungkas & Rizka, 2023).

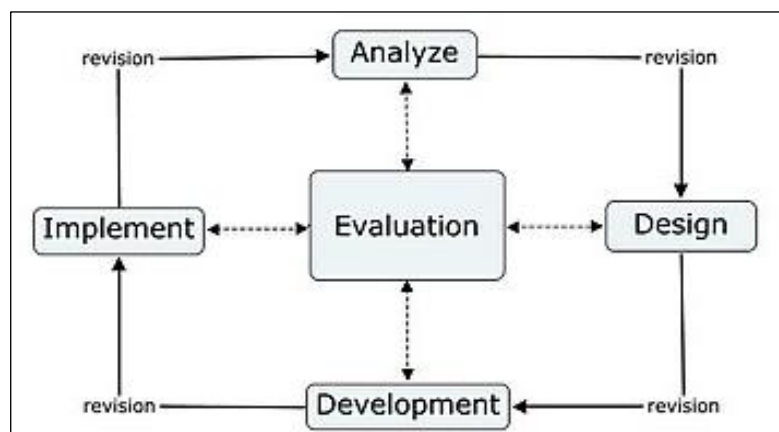
Seni memiliki medium yang sangat luas dan beragam, sehingga Pendidik harus selektif dalam mengajarkan seni kepada anak-anak. Pemilihan jenis seni yang diajarkan harus disesuaikan dengan usia, tahap perkembangan, serta minat anak (Mujiyono et al., 2021). Hal ini penting agar anak-anak tidak merasa terbebani atau frustrasi dengan pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemampuan mereka (Sogen, 2020). Jika jenis seni yang diajarkan terlalu sulit atau tidak menarik minat anak, proses pembelajaran bisa menjadi tidak efektif (Pebrianty & Pamungkas, 2023). Hal inilah yang kemudian memunculkan diskursus tentang urgensi pemahaman periodisasi kesenian anak bagi pendidik. Periodisasi Kesenian anak merujuk pada pembagian tahapan perkembangan seni yang dapat dijalani oleh anak-anak seiring dengan bertambahnya usia dan kematangan mereka (Ali et al., 2022). Periodisasi ini menggambarkan bagaimana kemampuan artistik anak berkembang, dimulai dari ekspresi sederhana pada masa anak-anak hingga pencapaian yang lebih kompleks seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman (Inayah, 2023).

Fenomena saat ini masih banyak pendidik yang belum memahami periodisasi kesenian anak (Zulkifli, 2021). Sehingga diperlukan penguatan pemahaman tentang periodisasi kesenian anak (Salam et al., 2020). Penguatan ini dapat dilakukan sebelum pendidik terjun ke dunia Pendidikan yaitu sejak di bangku perkuliahan. Tujuannya mempersiapkan para calon pendidik sedini mungkin. Penguatan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan secara mandiri dapat menjadi salah satu Solusi (Wibowo, 2022).

Media Pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik guna mempermudah pemahaman dan meningkatkan efektivitas proses belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Sesuai dengan hasil penelitian (Rusyada et al., 2023) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran mendorong self-directed learning pada siswa. Kemudian (Darma & Astuti, 2024) yang menyatakan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang berbasis teknologi, visual, atau interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh calon pendidik (Nurdyansyah, 2019). Selain itu, media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip perkembangan anak dapat mendukung calon pendidik dalam mengaplikasikan konsep periodisasi kesenian secara praktis dalam konteks Pendidikan (Wibowo, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman calon pendidik mengenai periodisasi kesenian anak. Dengan media pembelajaran yang tepat, diharapkan calon pendidik dapat meningkatkan kompetensinya dalam mengintegrasikan kesenian ke dalam pembelajaran yang holistik, sehingga mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development). Pengembangan mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022).



Gambar 1. Model ADDIE

- Analisis; pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah awal yang dihadapi calon pendidik. Analisis mencakup studi literatur, wawancara dengan dosen, dan observasi proses pembelajaran untuk menentukan kebutuhan spesifik dalam pengembangan media pembelajaran
- Desain; tahap ini melibatkan perancangan konsep media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Desain media akan mencakup struktur materi, fitur interaktif, serta pendekatan visual yang menarik. Storyboard dan prototipe awal media pembelajaran akan dibuat sebagai panduan.
- Pengembangan; pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak atau platform teknologi yang relevan.
- Implementasi; tahap implementasi mencakup uji coba ahli dan uji coba lapangan. Uji coba ahli sebagai proses validasi awal media pembelajaran melibatkan ahli media dan materi. Uji coba lapangan yaitu pengujian media pembelajaran kepada responden dalam hal ini mahasiswa PGSD Universitas Mataram pada pembelajaran Pendidikan seni rupa SD.
- Evaluasi; evaluasi pada tahap ini hanya berupa penyempurnaan media pembelajaran yang telah diujcoba pada tahap implementasi.

Analisis data mencakup evaluasi terhadap penilaian produk serta hasil belajar. Penilaian produk dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran periodisasi kesenian anak dari segi visual dan isi materi. Sementara itu, analisis hasil belajar bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran periodisasi kesenian anak saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis

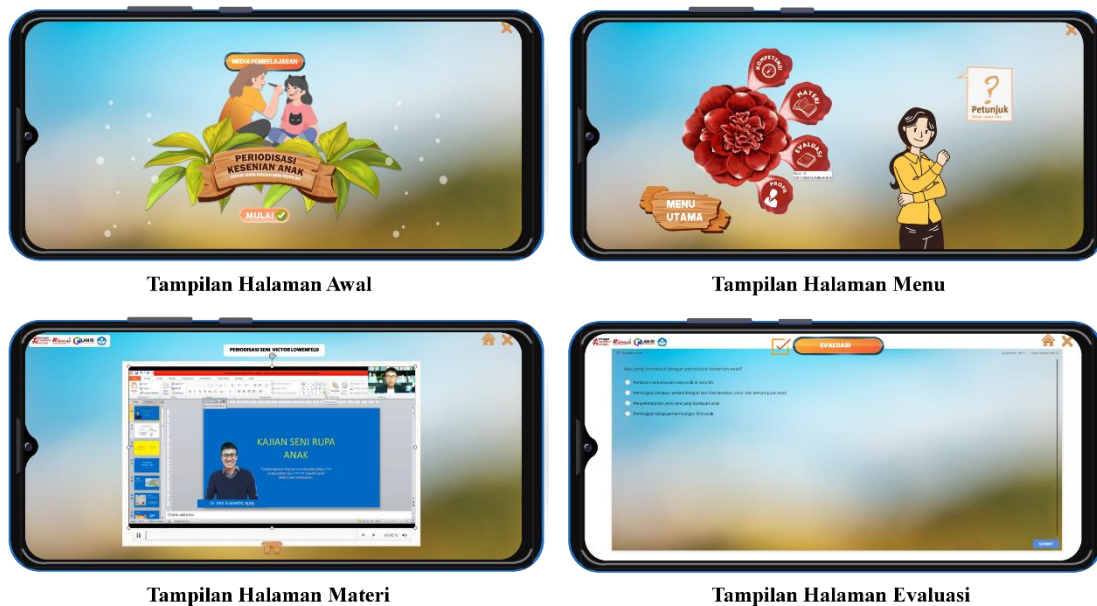
Pada tahap ini diperoleh informasi bahwa mahasiswa PGSD memiliki pemahaman yang terbatas tentang periodisasi kesenian anak. Kurangnya media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan yang bisa digunakan secara mandiri menjadi salah satu penyebab utama. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran mandiri mahasiswa menjadi kebutuhan mendesak. Pada tahap ini dirumuskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berbasis android.

Desain

Pada tahap ini, dirancang konsep media pembelajaran periodisasi kesenian anak berbasis digital yang mencakup (1) materi tentang periodisasi kesenian anak yang disusun secara sistematis, (2) fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan video ilustrasi, (3) antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan, dan (4) *storyboard* dan *prototipe* awal telah dibuat dan divalidasi oleh ahli media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian desain.

Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Android, memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya secara mandiri melalui ponsel pintar mereka tanpa terbatas waktu dan tempat. Proses pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan Microsoft PowerPoint 2020 yang terintegrasi dengan iSpring Suite 10, serta Web 2 Apk Builder. Media pembelajaran yang dihasilkan berfokus pada periodisasi kesenian anak dengan berbagai fitur unggulan.



Gambar 2. Hasil akhir media

Halaman awal atau judul merupakan bagian pengenalan media pembelajaran periodisasi kesenian anak. Pada halaman ini terdapat identitas media pembelajaran, logo, dan tombol untuk memulai. Halaman menu utama menyediakan serangkaian tombol untuk mengakses fitur multimedia, seperti menu kompetensi, materi, evaluasi, profil, dan petunjuk penggunaan. Halaman penyajian materi menyajikan deskripsi materi yang perlu dipelajari oleh pengguna. Halaman kuis berisi latihan soal untuk mengukur pemahaman pengguna terhadap substansi materi yang disampaikan. Evaluasi terdiri dari 30 butir soal, dan setelah menjawab semua soal,

pengguna dapat menggunakan menu submit untuk memeriksa hasil latihan mereka.

Implementasi

Validasi Ahli

Tahap ini berupa penilaian kelayakan produk dari segi materi dan media. Dari segi materi untuk mengevaluasi kesesuaian konten dengan konsep periodisasi kesenian anak. Segi media untuk mengevaluasi aspek visual, navigasi, dan interaktivitas media pembelajaran. Ahli materi dan media dalam proses ini yaitu bapak Irfan Hidayat, M.Pd. beliau merupakan dosen PGSD Universitas Mataram dengan konsentrasi teknologi dan inovasi pembelajaran seni rupa. Hasil validasi materi mencapai skor 174 dari total 185, dengan persentase keseluruhan sebesar 94%. Berdasarkan kriteria kelayakan, hasil uji materi termasuk dalam kategori “Sangat Layak,” yang menunjukkan bahwa materi tersebut valid dan dapat digunakan. Sementara itu, hasil validasi media memperoleh skor 80 dari total 90, dengan persentase keseluruhan sebesar 93%. Berdasarkan kriteria kelayakan, hasil uji media juga masuk dalam kategori “Sangat Layak,” yang berarti produk media pembelajaran periodisasi kesenian anak layak untuk digunakan.

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan pada saat proses pembelajaran. Tujuan utama dari uji coba lapangan adalah untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna media mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, dan dampak dari media terhadap pembelajaran mereka mengenai periodisasi kesenian. Uji coba lapangan dilaksanakan pada proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Seni Rupa SD di program studi PGSD Universitas Mataram. Subjek uji coba yaitu mahasiswa berjumlah 32 orang. Pengumpulan data hasil belajar dalam penelitian ini hanya berfokus pada aspek kognitif, yaitu hasil belajar pengetahuan. Pengukuran hasil belajar pengetahuan dilakukan dengan menggunakan skema pre-test dan post-test.

Tabel 1. Hasil *pre-test*

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
85 - 100	-	-	Tuntas
75 - 84	2	6.2%	Tuntas
61 - 74	18	56.2%	Tidak Tuntas
0 - 60	12	37.5%	Tidak Tuntas

Hasil pretest menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum memenuhi batas minimal ketuntasan belajar. Dari 32 orang subjek uji coba, hanya 2 orang yang tuntas

Tabel 2. Hasil *post-test*

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
85 - 100	16	50%	Tuntas
75 - 84	15	46.8%	Tuntas
61 - 74	1	3.13%	Tidak Tuntas
0 - 60	-	-	Tidak Tuntas

Hasil *pretest* menunjukkan kenaikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran periodisasi kesenian anak. Hal ini terlihat dari jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai pada rentang diatas 85 yaitu sebanyak 16 orang dan nilai rentang 75-84 sebanyak 15 orang. Yang 31 dari 32 orang mahasiswa mendapatkan nilai tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran periodisasi kesenian anak sangat layak dan efektif meningkatkan pemahaman mahasiswa khususnya pada materi periodisasi kesenian anak.

Evaluasi

Pada tahap uji coba diperoleh saran pengembangan dari ahli media dan ahli materi serta dari pengguna yaitu mahasiswa. Saran dari ahli media dan ahli materi yaitu untuk memperdalam pada aspek materi. Kemudian saran dari mahasiswa yaitu untuk menambah konten video dan mengurangi konten berupa teks. Saran-saran tersebut digunakan untuk penyempurnaan produk. Produk yang telah diperbaiki siap untuk disebarluaskan secara luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran periodisasi kesenian anak yang efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman calon pendidik. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media ini terbukti memberikan struktur yang sistematis dan menyeluruh dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi dan visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini berhasil memperbaiki pemahaman mahasiswa tentang periodisasi kesenian anak. Selain itu, saran dari pengguna dan ahli telah diakomodasi untuk penyempurnaan media, yang memungkinkan produk ini disebarluaskan secara luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

REFERENSI

- Ali, Azriel, Farah, Mutiara, Reza, & Sokhivah. (2022). Pembelajaran Seni Rupa Pada Anak Tingkat SD/MI. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Cannavaro, J., Asbari, M., & Nurmayanti, R. (2024). Transformasi Pendidikan: Memperkuat Kecerdasan Sosial dan Emosional Anak di Era Disrupsi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(3).
- Darma, I. W., & Astuti, N. P. E. (2024). Satua Bali Digital : Sebuah Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Self Directed Learning Berbantuan Media Flip Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(2). <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.169>
- Dini Pebrianty, R., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3). <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Inayah, F. (2023). Analisis Prinsip Seni Rupa Pada Karya Gambar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8045>
- Mujiyono, M., Haryanto, E., & Gunadi, G. (2021). Peran Guru dalam Pengoptimalan Potensi Emosi Anak terhadap Peningkatan Kreativitas Ekspresi pada Pembelajaran Seni Rupa di SD Kota Semarang. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1456>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (1st ed.). UMSIDA Press. [http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media Pembelajaran Inovatif.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf)
- Pamungkas, J., & Rizka, A. D. M. (2023). Analisis Inovasi Pembelajaran Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52432>
- Rusyada, G. N., Switrayana, I. N., & Ardiyati, S. M. (2023). Designing Interactive Multimedia Computer Graphics Using The 4d Method As Self-Directed Learning For Students. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3).
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Setyowati, W., Jason Moscato, & Chioke Embre. (2023). Strategi Pendidikan Dasar untuk Menghadapi Tantangan Era Kurikulum Digital dengan Studi Empiris. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.379>
- Sogen, Y. K. (2020). Tantangan Menghadirkan Penelitian Seni Di Pendidikan Dasar (Studi Kasus Mahasiswa Pgsd Fkip Universitas Nusa Cendana, Kupang). *Journal of Humanity and Social Justice*, 2(2).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V2I1.77>
- Wibowo, A. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Pendidikan Seni Di SD. *Prosding: Widyadharm* I, 1(1).
- Zulkifli, Z. (2021). Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(1). <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i1.24964>