

Kosa Rupa: Himpunan dan Analogika Gambar Di Sekolah Dasar

Gamal Kartono¹, Adek Cerah Kurnia Azis²

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: adekcerah@unimed.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to produce a Vocabulary book that contains sets of images by analogizing that Vocabulary is the same as Vocabulary, this will make it easier for teachers and children to draw like understanding vocabulary. Teachers and students will easily draw if they master this vocabulary, and will solve all the problems faced by teachers when teaching about drawing to students, even in this condition students are also easier to understand and practice how to draw well and correctly. The sample in this study is elementary school class teachers. The implementation of the research was carried out blanded and offline. Based on the assessment indicators in this study, the following results were obtained, this can be seen in terms of the composition aspect of the resulting image in the score range of 83.8, then seen from the aspect of the shape of the resulting image reaching a score of 84.89, then in terms of the color of the drawing made at a value of 85.56, then this shows that there is an increase and success in each research indicator about the use of the Kosa Rupa book with an average achievement of 84.75.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sebuah buku Kosa Rupa yang berisikan himpunan-himpunan gambar dengan menganalogikan bahwa Kosa Rupa sama halnya dengan Kosa Huruf, hal ini akan mempermudah guru dan anak dalam menggambar seperti memahami kosa huruf. Guru dan peserta didik akan mudah menggambar apabila menguasai Kosa Rupa ini, dan akan menyelesaikan semua permasalahan yang dihadapi oleh guru ketika mengajarkan tentang menggambar kepada peserta didik, dalam kondisi inipun peserta didik juga lebih mudah memahami dan mempraktikkan cara menggambar yang baik dan benar. Sampel dalam penelitian ini yaitu guru kelas Sekolah Dasar (SD). Pelaksanaan penelitianpun dilakukan secara *blanded* dan luring. Berdasarkan indikator penilaian dalam penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut, hal ini dapat dilihat dari segi aspek komposisi gambar yang dihasilkan berada pada rentangan skor 83,8, kemudian dilihat dari aspek bentuk gambar yang dihasilkan mencapai skor 84,89, selanjutnya dari segi warna dari gambar yang dibuat berada pada nilai 85,56, maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan serta keberhasilan pada setiap indikator penelitian tentang pemanfaatan buku Kosa Rupa dengan rata-rata pencapaian 84,75.

Article History:

Received:2023-05-11

Reviewed:2023-06-10

Published:2023-07-04

Keywords:

Visual vocabulary

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-05-11

Direview: 2023-06-10

Disetujui: 2023-07-04

Kata Kunci:

Kosa Rupa.

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjembatani kelangsungan dunia pendidikan dimasa Pandemi Covid-19. Situasi pandemi menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu, walaupun kita tahu teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru dan interaksi belajar mengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga nilai kerjasama serta kompetensi diri untuk memanusiaikan manusia itu sendiri. Banyak sektor yang terkena dampak dari Covid-19 ini, sebut saja dari sektor industri, komersial, jasa, pariwisata dan pendidikan. Dampak yang dialami oleh berbagai sektor ini membuat Pemerintah turun tangan, dimana Pemerintah telah memutuskan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh atau secara virtual atau bisa juga disebut secara *online* dan daring melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains dan Teknologi. Kebijakan ini tertuang dalam Surat Edaran #3 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan COVID-19 di Satuan Pendidikan. Karena perhatian utama dari semua kegiatan adalah keselamatan dan kesehatan masyarakat, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara *offline* atau *online*, tergantung pada kesanggupan dan kemampuan masing-masing satuan pendidikan, jika dilaksanakan secara *offline*, tentunya dengan mematuhi protokol kesehatan dengan menjaga jarak dan menggunakan masker (Sulistiyawati, 2022: 68-69). Menurut O'Byrne dan Pytash (dalam Hayati 2022: 166) mengatakan bahwa pembelajaran *offline* dan *online* merupakan pembelajaran yang disebut dengan *hybrid learning*, dimana pembelajaran ini adalah pendekatan pedagogis yang menggabungkan instruksi tatap muka (*offline*) dengan

instruksi yang diperantarai komputer berbasis daring (*online*).

Situasi pandemik menjadi tantangan dalam mengembangkan kreativitas terhadap penggunaan teknologi, tidak hanya transfer pengetahuan tetapi juga bagaimana memastikan pembelajaran tersampaikan dengan baik, tantangan ini juga menjadi kesempatan bagi semua kalangan tentang bagaimana penggunaan teknologi sebagai ciri abad ke-21 membantu guru dan peserta didik menjadi lebih kompeten, sehingga *self-directed learning* atau pembelajar mandiri sebagai *outcome* (Hendayana, 2020) dari edukasi menjadi budaya baru dalam sistem pendidikan sebagaimana yang telah dijelaskan dalam rancang bangun pembelajaran dalam struktur kurikulum 2013.

Kurikulum tahun 2013 didesain untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, yang bertujuan untuk mewujudkan generasi bangsa Indonesia yang bermartabat, beradab, berbudaya, berkarakter, beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab. Dia mampu memilih sikap terbaik walau berhadapan dengan suasana sekritis apapun. Pengorganisasian kompetensi dalam Kurikulum 2013 khususnya di SD dikemas untuk menyiapkan anak untuk menyongsong generasi emas yang siap berkompetisi di era abad XXI (Permendikbud, 2013).

Struktur Kurikulum SD (Sekolah Dasar/MI (Madrasah Ibtidaiyah) dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu Kelompok A adalah kelompok Mata Pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan Kelompok B yang terdiri atas Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah

kelompok Mata Pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah Daerah. Ada beberapa konsep pembelajaran di SD/ MI, diantaranya tematik terpadu.

Gambaran konsep pembelajaran tematik terpadu dalam Kurikulum 2013 untuk SD/ MI. Pertama, diungkapkan dalam peraturan pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 19 ayat (1) bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik” Kedua, dalam Permendikbud RI No.67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/ MI pada lampirannya disebutkan bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola salah satunya sebagai berikut: ”Pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodicipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidiciplines*)” (Utomo, 2019: 24).

Diperlukan beberapa hal untuk menjadi guru yang hebat, setidaknya ada 5 indikator Suebachan (2014) menjelaskan yaitu: 1). Kualitas diri, 2). Integritas moral, 3). Kedalaman ilmu, 4). Keterampilan (terutama dalam mendayagunakan metode dan media belajar) guru harus terampil dan menyenangkan dalam mengajar agar peserta didik dapat memahami materi yang akan diberikan supaya mereka tidak merasa jenuh. Guru harus menguasai keterampilan visual (menggambar), keterampilan berkomunikasi, serta keterampilan gerak dan lagu. Jika ketiga keterampilan tersebut dikuasai guru dijamin peserta didik tidak akan merasa bosan dalam menjalani proses belajar

mengajar di kelas, bila guru kreatif mengeksplorasi ketiga keterampilan tersebut, dan 5). Komitmen, guru harus memiliki komitmen yang kokoh dan teguh dalam setiap ucapan dan tindakannya.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memotivasi perkembangan fisik dan psikis, serta logika, dan rasa anak secara berimbang di SD, menggambar berfungsi sebagai media bermain (rekreatif), media ekspresi, media kreativitas, media komunikasi, dan media pengembangan bakat anak. Gambar pada dasarnya membantu mendorong kreativitas para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran lain yang memberikan konten visual. Sadiman (dalam Sayuti dalam Wahyuni, 2013: 05) berbicara tentang media gambar dapat membantu siswa dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, dengan melukis dan menggambar membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks.

Sebagai media bermain, kegiatan belajar diusahakan menyenangkan (*joyful*), tidak membebani anak, utamanya untuk anak SD, sehingga menggambar bisa menetralkan kelelahan dan kejenuhan ketika belajar pelajaran yang menekankan logika. Menggambar sebagai media ekspresi, merupakan wahana bagi anak untuk mencurahkan apa yang dirasakannya, apa yang diimajinasikannya, dan apa yang digagasnya. Sejalan dengan ini, juga akan mengasah kreativitas anak. Tidak dipungkiri bahwa untuk membina kreativitas dan melatih saraf motorik halus peserta didik adalah melalui pelajaran seni, dalam hal ini menggambar. Perodesasi anak dalam menggambar meliputi Masa Prabagan (4 – 7 tahun), Masa Bagan (7 – 9 tahun), dan Masa Realisme awal (9 – 12 tahun).

Berikut ini hasil wawancara peneliti dengan guru-guru yang di SD Negeri 060857 Medan Tembung yang dilaksanakan secara daring terungkap dan diperoleh data bahwa guru-guru di SD ini kesulitan mendemonstrasikan berbagai hal yang berkaitan dengan menggambar ketika dalam proses belajar mengajar, baik secara luring maupun daring, sehingga belajar realistik sulit tercapai karena semua disampaikan lewat bahasa verbal. Salah satu poin penting dalam pidato Mendikbud pada hari guru 2019 adalah “Tawarkan bantuan kepada guru yang sedang mengalami kesulitan” Berangkat dari data, fakta, dan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru-guru kelas serta kepala sekolah peneliti telah merancang solusi terbaik dalam bentuk media ajar berupa buku Kosa Rupa yang peneliti rancang untuk guru kelas yang ada di SD Negeri 060857 Medan Tembung. Buku yang berjudul “Kosa Rupa: Eksekutor Bagi Guru Kelas Dalam Daring Maupun Luring” Peneliti menganalogikan Kosa Rupa sama halnya dengan Kosa Huruf, anak akan mudah menulis kata manakala memahami kosa huruf. Guru akan mudah menggambar apabila menguasai Kosa Rupa ini.

Guru sebagai tonggak penting dalam dunia pendidikan khususnya di SD, Ia harus menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan (baik itu keterampilan menggambar maupun keterampilan lainnya) agar dapat membangun suasana pembelajaran yang kondusif (Rini, 2022: 29). Dimana dalam pembelajaran praktik, seorang guru harus memiliki buku pegangan, sebagaimana yang dikatakan oleh Qodriyah (dalam Manurung, 2022: 94) menyebutkan buku petunjuk praktikum merupakan buku pedoman pelaksanaan kegiatan praktikum yang berisi tata cara persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan pelaporan yang dapat

membantu peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan praktikum, baik itu praktik menggambar maupun praktik pembelajaran lainnya.

Adapun luaran yang dicapai dari kegiatan penelitian ini adalah tersedianya guru yang terampil dalam menggambar dengan memanfaatkan buku Kosa Rupa. Penelitian dan hasil dari penelitian ini akan menjadi salah satu solusi yang kreatif dan efektif dalam pembelajaran terutama menggambar dan tematik lainnya. Kegiatan dan hasil penelitian ini telah dipublikasikan di media *online* yang berujuan untuk menginspirasi guru-guru yang mengalami kesulitan yang sama selama dalam proses pembelajaran di sekolah baik yang dilaksanakan secara luring maupun daring, serta bermanfaat sebagai informasi mengenai program penelitian dapat dikembangkan sejak dini mulai dari sekolah dasar maupun sejak dari sekolah Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang sangat berguna bagi guru yang memang tidak memiliki pengalaman dalam Pendidikan Seni Rupa, dengan melalui buku ini guru tersebut akan terbantu dalam mempelajari tentang Dunia Seni Rupa, dengan judul buku “Kosa Rupa: Eksekutor Bagi Guru Kelas Dalam Daring Maupun Luring” yang dikemas dalam bentuk cetak dan *PDF* ver-*ISBN* dengan nomor : 978-602-1313-03-9, serta video tutorial.

Penelitian ini dilakukan dikarenakan guru kelas menempati posisi yang strategis bagi peserta didiknya selain sebagai *role model* bagi peserta didiknya, tidak salah orang bijak mengatakan” tidak ada kemajuan bangsa melebihi kemajuan pendidikannya, dan tidak ada kemajuan pendidikan melebihi kemajuan guru, maka yang menjadi sasaran utama peneliti dalam menyelesaikan masalah adalah guru, karena guru akan selalu ada

disekolah sampai mereka pensiun sedangkan peserta didik bisa berganti setiap tahunnya.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan secara daring dan hasil pengalaman PLP1 dengan SD Negeri 060857 terhadap guru kelas diperoleh gambaran bahwa mereka menyadari kesulitan dan ketidakpercayaan diri untuk mendemonstrasikan berbagai hal yang berkaitan dengan gambar ketika dalam proses belajar mengajar baik secara luring maupun daring, sehingga belajar realistik sulit tercapai karena semua disampaikan lewat bahasa verbal saja. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan dan memanfaatkan buku Kosa Rupa, dimana diharapkan buku ini dapat menjadi salah satu solusi yang kreatif dan efektif dalam pembelajaran terutama menggambar dan tematik lainnya sehingga menjadi stimulus bagi guru kelas dan pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah baik luring maupun daring.

Manfaat dari kegiatan penelitian ini, dengan menghasilkan buku “Kosa Rupa: Eksekutor Bagi Guru Kelas Dalam Daring Maupun Luring” adalah sebagai berikut: 1). Bagi Guru, Penguasaan Kosa Rupa dan keterampilan menggambar dapat membantu guru dalam menjelaskan dan memberi pemahaman yang realistik terhadap materi ajar yang disampaikan dan memotivasi peserta didik dalam belajar realistik dan logika, baik secara luring maupun daring, 2). Bagi Peserta didik, buku Kosa Rupa bermanfaat dan berguna untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan visualisasi dalam menginterpretasikan gambar dari objek-objek yang diinginkan sesuai tema. Selain itu peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan lain seperti kemampuan literasi yang mencakup

penalaran, komunikasi dan penyelidikan., dan 3). Bagi Sekolah, Kosa Rupa dapat dijadikan sebagai panduan dan pelengkap fasilitas pembelajaran bagi peserta didik di SD Negeri 060857 Medan Tembung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* atau disebut juga dengan *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji beberapa poin penting. Di sini produk yang dihasilkan adalah berupa buku atau bisa juga dikatakan sebuah modul dengan judul “Kosa Rupa: Eksekutor Bagi Guru Kelas Dalam Daring Maupun Luring”. Buku ini dilakukan pengujian berupa uji validasi modul, uji praktikalitas modul, dan uji efektivitas modul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 060857 Medan Tembung. SD ini adalah salah satu SD Negeri yang berjarak lima kilometer dari kampus Universitas Negeri Medan (Unimed). Sekolah ini beralamat di Jalan Durung, Kelurahan Siderejo, No. 130 Kecamatan Medan Tembung Kota Medan, Sekolah Dasar yang menjadi tempat penelitian ini berbatasan sebelah Timur dengan Masjid Nurul Ikhsan, Utara dengan Burger Men, Barat dengan SMAS Al-Hilal Medan serta sebelah Selatan dengan percetakan Deunik. Lingkungan sekolah berada dipinggir jalan besar dan padat rumah penduduk.

Kegiatan penelitian yang dilakukan diawali terlebih dahulu dengan sosialisasi dengan guru dan kepala sekolah, dimana dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2021 dan dihadiri oleh kepala sekolah dan 15 orang

Guru SD Negeri 060857 Medan Tembung. Sosialisasi ini dilakukan untuk mengenalkan metode “Kosa Rupa: Eksekutor Bagi Guru Kelas Dalam Luring Maupun Daring”. Dalam sosialisasi, dihadiri juga oleh seluruh tim peneliti, untuk memberikan pengantar dan motivasi dan dilanjutkan sambutan oleh Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 060857 Medan Tembung. Selanjutnya, tim peneliti memberikan informasi mengenai teknis dari penelitian ini serta tujuan dan manfaat kegiatan yang akan dilaksanakan selama 11 hari.

Sesuai dengan kesepakatan tim peneliti dan kesesuaian waktu luang para guru, untuk tidak mengganggu proses pembelajaran maka penelitian ini dilaksanakan mulai pada tanggal 12 Juli 2021 s/d 24 Juli 2021, sebelum dilakukan penelitian tentang menggambar ini, maka untuk ketiga tema kepada guru-guru, tim peneliti memberikan pengantar dan teknis mengenai Kosa Rupa terlebih dahulu, diskusi dan tanya jawab serta mempersiapkan semua fasilitas pendukung termasuk buku Kosa Rupa dengan tiga tema, sehingga sampel dapat berlatih dengan nyaman dan maksimal memanfaatkan buku Kosa Rupa sebagai panduan dalam proses menggambar. Kegiatan ini berlangsung secara *blended* baik luring, dengan menerapkan Proses yang ketat, serta daring *via zoom*.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 11 hari, untuk tema Desa dan Pantai dilaksanakan masing-masing selama 4 hari, dimana 2 hari dilakukan pembuatan sketsa dan pemberian kontur, dua hari berikutnya dilanjutkan dengan mewarnai dan finishing karya gambar. Untuk tema Kota dilaksanakan selama 3 hari dikarenakan guru semakin terampil dalam menggambar menggunakan buku Kosa Rupa, dimana pembuatan sketsa dan mengkontur dilakukan

dalam 1 hari. Sedangkan hari ke dua dan ketiga dilanjutkan dengan mewarnai penajaman pemberian kontur kembali.

Disetiap kegiatan penelitian dilakukan berlangsung selama dua jam yang dimulai pada pukul 09.00 WIB s/d 11.00 WIB setiap harinya. Aktivitas secara daring dilaksanakan sebanyak dua kali untuk setiap tema. Seluruh kegiatan ini dilakukan agar guru-guru dapat menuangkan kreatifitasnya melalui pengkomposisian gambar yang ada di Kosa Rupa ke kertas gambar dan pada gilirannya guru mampu mendemonstrasikan berbagai hal yang berkaitan dengan gambar dalam proses belajar mengajar baik secara luring maupun daring.

Pada kegiatan pertama tema Desa, tim pelaksana memberikan arahan dan teknis terlebih dahulu, setelah itu memberikan kebebasan kepada guru-guru untuk menerapkan objek-objek yang sudah tersedia pada buku Kosa Rupa ke lembar kertas berukuran A3, lalu guru mengkomposisikannya, memberi kontur atau garis penebal pada sketsa. Setelah pembuatan sketsa dan penebalan selesai, tim pelaksana memberikan penjelasan teknis dalam pewarnaan secara gradasi yang tepat dan membuka sesi tanya-jawab kepada guru-guru seputar pewarnaan.

Setelah penjelasan dan sesi tanya-jawab, guru mulai mewarnai dan selama kegiatan berlangsung guru-guru tetap dipandu oleh tim pelaksana sampai ketahap akhir yaitu penambahan garis kontur hitam yang nantinya berfungsi untuk mempertegas hasil gambar setelah pewarnaan. Selanjutnya, untuk proses pengerjaan tema Pantai dan Kota mempunyai prosedur yang sama seperti tema Desa.

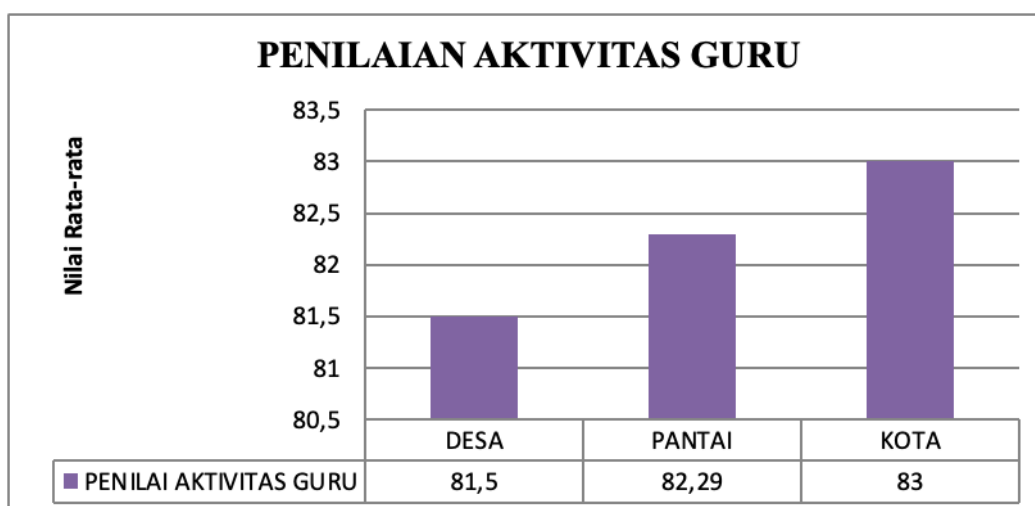
Disetiap kegiatan berlangsung, masing-masing tim pelaksana mengamati keseriusan dan respon setiap guru dalam

menggambar dan pewarnaan karya. Tim pelaksana juga menyiapkan lembar aktivitas penelitian Kosa Rupa sebagai pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung pada tema Desa, Pantai dan Kota. Pada akhir kegiatan tim pelaksana juga mendistribusikan angket sebagai bentuk respon guru terhadap penelitian tentang menggambar dengan memanfaatkan buku Kosa Rupa ini.

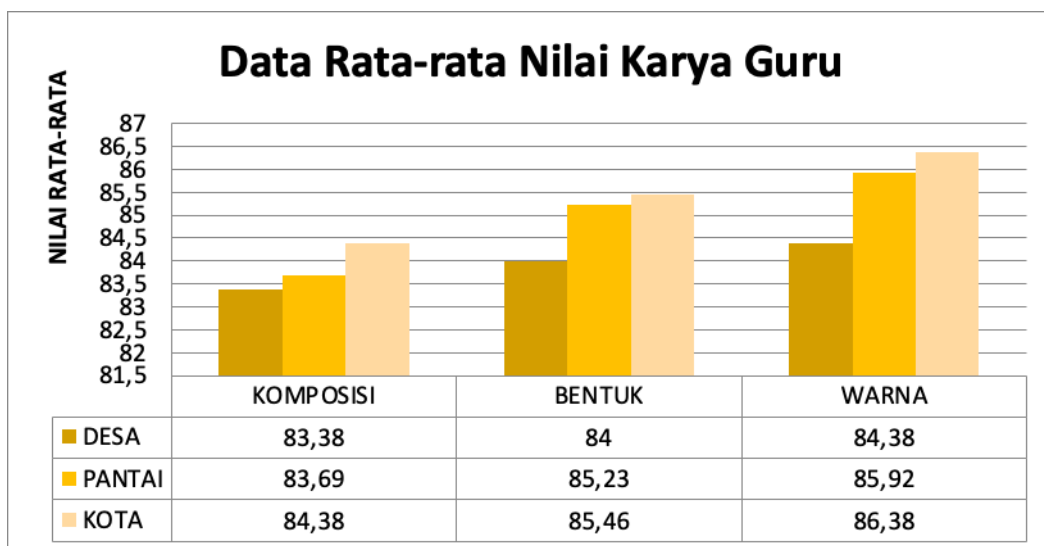
Seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 060857 Medan Tembung berjalan dengan baik dan semua kegiatan telah dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Hasil yang dicapai mengacu pada indikator keberhasilan

program jangka pendek selama pelaksanaan kegiatan. Berikut penjelasan dari hasil yang dicapai selama pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan penelitian yang telah dilakukan sebelas hari secara luring dan enam kali secara daring maka dapat dilihat terdapat peningkatan yang diperoleh terhadap kemampuan guru dalam menggambar. Penilaian aktivitas guru pada setiap tema dalam kegiatan kosa rupa meningkat dengan angka yang diharapkan, nilai rata-rata untuk penelitian tema Desa adalah 81,50 tema Pantai 82,29 dan tema Kota 83. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik rata-rata penilaian aktivitas guru dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Penilaian Aktivitas Guru (Andreansyah, 2021)

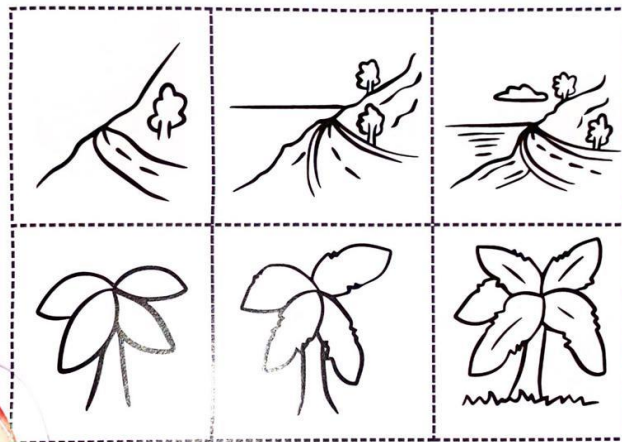


Gambar 2. Grafik Rata-Rata Penilaian Karya Guru
(Andreansyah, 2021)



Gambar 3. Modul Kosa Rupa
(Andreansyah, 2021)

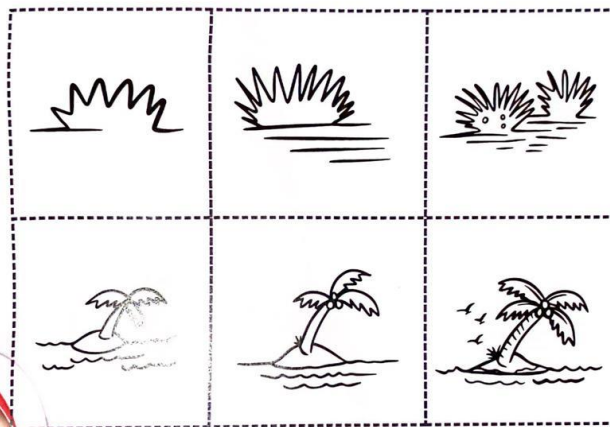
Kosa Rupa tema Lingkungan : Desa



3

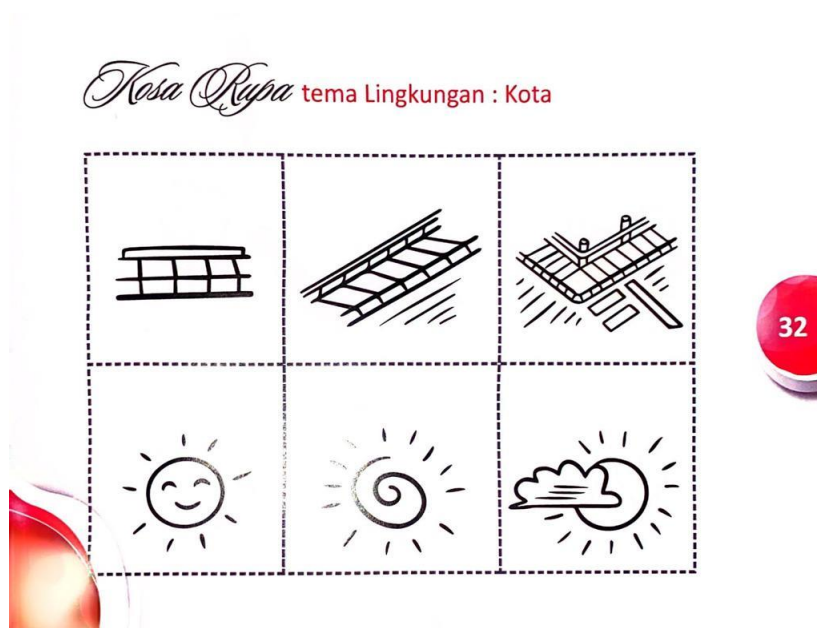
Gambar 4. Kosa Rupa Desa
(Andreansyah, 2021)

Kosa Rupa tema Lingkungan : Pantai



19

Gambar 5. Kosa Rupa Pantai
(Andreansyah, 2021)



Gambar 6. Kosa Rupa Kota
(Andreansyah, 2021)



Gambar 7. Mahasiswa Mendampingi Guru
(Andreansyah, 2021)

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Modul
(Andreansyah, 2021)

Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
Isi Modul	90%	Sangat Valid
Konstruksi	91%	Sangat Valid
Bahasa	90%	Sangat Valid
Tampilan Modul	93.5%	Sangat Valid
Rata-rata	91.12%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Penilaian Praktikalitas Modul
(Andreansyah, 2021)

Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
Kemudahan bagi Pengguna	90%	Praktis
Daya Guna	93%	Sangat Praktis
Efektivitas Waktu	90%	Sangat Praktis
Rata-rata	90.3%	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Penilaian Efektivitas Modul
(Andreansyah, 2021)

Kategori Aktivitas Mahasiswa	Pencapaian (%)	Kategori
Membaca modul dan mengerjakan latihan	100%	Aktif Sekali
Memberikan pertanyaan	57.75%	Cukup Aktif
Memberikan jawaban atas semua pertanyaan	60%	Aktif
Mengumpulkan tugas	100%	Aktif Sekali
Rata-Rata Secara Keseluruhan	79.43%	Aktif

Berdasarkan gambar 1 di atas seluruh hasil data dalam kegiatan penelitian ini, rata-rata penilaian aktivitas guru pada setiap tema dalam penelitian meningkat dengan angka yang diharapkan, nilai rata-rata untuk penelitian tema Desa adalah 81,50 tema Pantai 82,29 dan tema Kota 83.

Selanjutnya untuk rata-rata nilai hasil karya guru dapat dilihat pada gambar 2 di atas, berdasarkan dari tiga aspek: Komposisi, Bentuk, dan Warna. Mencapai rata-rata nilai Komposisi tema Desa 83,38, Pantai 83,69 dan Kota 84,38, Bentuk untuk tema Desa 84, Pantai 85,23 dan Kota 85,46 sedangkan Warna tema Desa 84,38, Pantai 85,92 dan Kota 86,38. Rata-rata nilai berdasarkan Komposisi dari ketiga tema 83.81, Bentuk 84.89 dan Warna 85,56. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan dalam kategori baik.

Berdasarkan data kuantitatif, kemudian tim juga meninjau berdasarkan data kualitatif yang diperoleh melalui hasil pengamatan secara langsung pada saat proses penelitian menggambar berlangsung. Data tersebut juga didukung oleh data wawancara

terhadap guru, dokumentasi dan catatan lapangan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru mengatakan penelitian ini sangat membantu mereka nantinya dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan menggambar baik secara luring maupun daring, dengan adanya buku Kosa Rupa ini membuat pelajaran lebih menarik dan meningkatkan kepercayaan guru dalam mendemonstrasikan berbagai hal yang berkaitan dengan gambar ketika dalam proses belajar mengajar baik secara luring maupun daring. Berdasarkan respon guru pada angket yang diberikan juga mengacu pada hasil positif terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan buku Kosa Rupa.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan di lapangan yang telah dilakukan selama 11 hari, tim beberapa kali telah melakukan konsultasi serta sosialisasi mengenai penggunaan dan penerapan media pembelajaran buku Kosa Rupa. Rangkaian kegiatan tersebut membuahkan hasil yakni

menjadikan stimulus bagi sekolah khususnya guru untuk lebih mengembangkan kreativitasnya dalam menggambar baik pembelajaran secara luring maupun daring untuk melaksanakannya kepada peserta didik. Jika selama ini guru hanya menjelaskan lewat bahasa verbal, sekarang guru sudah bisa menjelaskan berbagai hal yg berkaitan dengan gambar dengan memanfaatkan buku Kosa Rupa secara luring maupun secara daring.

Kesulitan guru dalam mendemonstrasikan berbagai hal yang berkaitan dengan menggambar baik secara luring maupun daring yang mengakibatkan belajar secara realistik sulit tercapai karena semua disampaikan lewat bahasa verbal, hal ini sudah teratasi dengan adanya buku Kosa Rupa ini.

Kurangnya keterampilan seni rupa dua dimensional (kemampuan menggambar) dan tiga dimensional (kemampuan keterampilan) pada guru SD secara luring maupun daring, juga sudah terselesaikan dengan adanya buku Kosa Rupa ini.

Tim sengaja merancang buku Kosa Rupa yang dimanfaatkan untuk penelitian dalam Keterampilan Menggambar, dengan menganalogikakan Kosa Rupa sama halnya dengan Kosa Huruf, dimana guru-guru mampu menyusun dan menkomposisikan Kosa Rupa dari rupa-rupa sederhana sesuai tingkat kemampuan anak.

SIMPULAN

Buku Kosa Rupa berisi himpunan-himpunan gambar yang disusun dengan 3 tema yaitu Desa, Pantai, dan Kota sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk guru maupun peserta didik dalam pembelajaran baik secara luring maupun daring. Buku Kosa Rupa adalah solusi terbaik untuk guru SD Negeri 060857 Medan Tembung. Kosa Rupa sama halnya dengan Kosa Huruf, anak akan mudah menulis kata manakala memahami kosa huruf. Guru dan peserta didik akan mudah menggambar

apabila menguasai Kosa Rupa. Perlu diperhatikan untuk lebih meningkatkan keterampilan guru yang sudah diperoleh selama penelitian disarankan guru-guru terus berlatih, karena keterampilan hanya bisa diperoleh dari latihan, latihan, dan latihan, untuk mengatasi masalah dan solusi yang tepat bagi guru, tim peneliti menyusun buku Kosa Rupa yang berisikan himpunan-himpunan gambar dengan menganalogikan bahwa Kosa Rupa sama halnya dengan Kosa Huruf, anak akan mudah menulis kata manakala memahami kosa huruf, dimana seorang guru ataupun peserta didik akan mudah menggambar apabila menguasai Kosa Rupa ini.

Penelitian dirancang untuk guru kelas rendah dan tinggi yang diikuti oleh 13 orang guru. Mekanisme penelitian kepada guru kelas, dilakukan secara *blanded*, untuk luring selama 11 hari dengan prokes yang ketat dan daring sebanyak 6 kali. Sementara itu untuk sub tema Lingkungan Desa, dilaksanakan selama 4 hari begitu juga dengan sub tema Pantai, sedangkan sub tema Kota selama 3 hari. Kemudian untuk aktivitas daring dilakukan sebanyak dua kali untuk setiap sub tema.

Sosialisasi dengan guru-guru dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan yang berkoordinasi dengan ibu Kepala Sekolah, untuk penelitian ketiga sub tema, tim selalu menyampaikan penjelasan teknis, tanya jawab, mengamati dan mengevaluasi karya guru.

Hasil evaluasi, dinilai dalam tiga aspek dengan rerata: aspek Komposisi 83,81, Bentuk 84,89 dan Warna 85,56, dan ini mengindikasikan terdapat peningkatan serta keberhasilan pada setiap tema penelitian dengan memanfaatkan buku Kosa Rupa. *Output* utama dari penelitian dengan memanfaatkan buku Kosa Rupa adalah

tersedianya guru kelas yang terampil dalam menggambar dan tematik lainnya yang memberikan manfaat dari aspek sosial, dan pendidikan. Untuk keberlanjutan program sangat dimungkinkan karena adanya MoU Universitas Negeri Medan dengan semua sekolah yang ada di Kota Medan. Potensi HaKI dari penelitian dengan memanfaatkan buku Kosas Rupa sangat memungkinkan sekali, karena dari penelusuran *bigdata* belum pernah ada penelitian dengan memanfaatkan buku Kosas Rupa yang telah dirancang oleh tim.

DAFTAR RUJUKAN

- Andreansyah, A. (2021). "Kosas Rupa". Hasil Dokumentasi Pribadi: 9 Juni 2021, Universitas Negeri Medan.
- Hayati, H. (2022). Implementasi Hybrid Learning di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 163080 Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(2), 165-171. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i4.30027>
- Hendayana, Y. (2020). *Masa Pandemi*. <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-dunia-pendidikan-di-masa-pandemi/> (diakses tanggal 10 Maret 2021).
- Manurung, I. F. U. (2022). Penggunaan Buku Praktikum Digital untuk Mengidentifikasi Science Multi Representation Skill Mahasiswa PGSD. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(1), 93-101. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i1.36744>
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Permendikbud.
- Rini, T. P. W., Sari, D. D., & Rachman, A. (2022). Bimbingan Teknis Pembuatan Elektronik Modul sebagai Pemanfaatan Teknologi Dalam Merancang Bahan Ajar di Era Normal Baru bagi Guru Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(1), 29-36. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i1.35677>
- Suebacan, S., & Agustina, A. (2014). *Saatnya Anda Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Pustaka Gramedia.
- Sulistyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif DI SMAN 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68-73.
- Utomo, S. A. W., & Azizah, W. N. (2019). Analisis Organisasi Kurikulum dan Struktur Kurikulum Anak Usia Kelas Awal Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1), 19-26.
- Wahyuni, N. M., Koyan, I. W., & Sudatha, I. G. W. (2013). Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Kelompok B Di Tk Dharma Kusuma. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 01-11. <https://doi.org/10.17977/jps.v2i2.4503>