

PENGEMBANGAN MODUL AJAR SENI RUPA UNTUK SISWA KELAS 4 DI MI AL HIDAYAH

Azizah¹, Ulfatur Rizko², Najmatun Nazihah³, Imam Bukhori⁴, Mohamad Zubad
Nurul Yaqin⁵

¹Magister PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
Indonesia, ²Magister PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia, ³Magister PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik
Ibrahim Malang, Indonesia, ⁴Magister PGMI Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang, Indonesia, ⁵Magister PGMI Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia.

azizahziyan03@gmail.com rizkoulfatur896@email.com
najmanazihah01@gmail.com Imamchan47@gmail.com
zubad@pba.uinmalang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to design a Visual Arts teaching module specifically tailored for grade 4 students at MI Al Hidayah. This module is designed to support the Arts, Culture and Skills (SBK) subject by considering students' learning needs based on the environmental context and social conditions of those in the mountainous area. The method used is the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model which includes five main stages: needs analysis, material design, module development, classroom implementation, and evaluation of results. The validation process was carried out by design experts and material experts, resulting in a high feasibility score of 85%. This module covers three main themes, namely drawing the surrounding environment, making crafts, and experimenting with textures. The implementation of the module was applied to grade 4 students through an interactive project-based learning method that encourages active student involvement during the learning process. The results of the implementation show that this module is not only successful in attracting students' interest, but is also able to improve their understanding of the concept of visual arts that are relevant to everyday life. Student and teacher responses show that this module is considered very practical and feasible to use in learning. This research provides a real contribution in providing contextual teaching materials, supporting meaningful learning processes, and in line with the implementation of the Independent Curriculum

Keywords: Teaching modules, fine arts, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang modul ajar Seni Rupa yang khusus disesuaikan bagi siswa kelas 4 di MI Al Hidayah. Modul ini dirancang untuk mendukung mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa berdasarkan konteks lingkungan dan kondisi sosial mereka yang berada di wilayah pegunungan. Metode yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap utama: analisis kebutuhan, perancangan materi, modul pengembangan, implementasi di kelas, dan evaluasi hasil. Proses validasi dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi, yang menghasilkan skor kelayakan tinggi sebesar 85%. Modul ini mencakup tiga tema utama, yaitu menggambar lingkungan sekitar, membuat karya kerajinan, serta bereksperimen dengan tekstur. Implementasi modul diterapkan pada siswa kelas 4 melalui metode pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil penerapan menunjukkan bahwa modul ini tidak hanya berhasil menarik minat siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep seni rupa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Respon siswa dan guru menunjukkan bahwa modul ini dinilai sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam penyediaan bahan ajar yang kontekstual, mendukung proses pembelajaran yang bermakna, serta selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka

Kata Kunci: Modul ajar, seni rupa, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan DI SD/MI yang memiliki fungsi untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik secara bebas. Sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman estetik dalam membentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi (Probosiwi & Andika, 2021). Di dalam Seni Budaya dan Keterampilan terdapat

materi tentang seni rupa yang merupakan realisasi dari imajinasi. Selain itu dengan mata pelajaran ini potensi peserta didik dapat dikembangkan (aspek psikomotorik) dibandingkan mata pelajaran lain yang lebih didominasi aspek kognitifnya. Pembelajaran di SD/MI untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan adanya sarana dan prasarana yang memadai agar pembelajaran menjadi lebih efektif

dan efisien. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakan suatu proses pembelajaran. Pendidikan terdiri dari tiga kelompok besar, diantaranya bangunan dan prabotan sekolah, alat pelajaran (pembukuan dan alat-alat peraga atau laboratorium) dan media pembelajaran (Kusumadewi, 2019). Modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis atau cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (Self Introduction) dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan soal yang disajikan dalam modul tersebut (Haristah et al., 2019). Sedangkan menurut Nelawati modul merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Nelawati et al., 2019). Lebih lanjut lagi dijelaskan, bahwa modul merupakan materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan menyediakan sejumlah informasi pengetahuan,

pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar (Rukiyah et al., 2022). Prinsip-prinsip dalam pengembangan bahan ajar, yaitu: (1) kelayakan materi atau isi dikembangkan berdasarkan prinsip kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan, bermuatan nilai-nilai karakter, dan relevansi; (2) penyajian dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, sistematis, dan keaktifan; (3) kebahasaan dikembangkan berdasarkan prinsip kemudahan dan komunikatif; dan (4) kegrafikaan dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, serta kepraktisan (Arsanti, 2018).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik, pendidik hanya menggunakan buku pegangan guru yang berupa buku LKS, namun dalam buku tersebut belum menggunakan bahasa yang sederhana dan tampilannya kurang menarik serta dalam buku tersebut belum sesuai dengan latar belakang siswa, yang mana pada lingkungan siswa berada di desa dataran tinggi yaitu di pegunungan dan sebagian besar mata pencaharian orang tua siswa sebagai pedagang sayur di pasar. Karena pada kenyataannya peserta

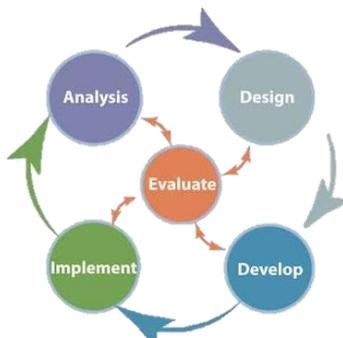
didik lebih menyukai bahan ajar berupa buku yang berwarna, memiliki banyak gambar (contoh), sesuai dengan lingkungannya serta isi materi menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami. Dari permasalahan tersebut membuat peneliti ingin membantu peserta didik yang ada di MI Al Hidayah agar dapat memahami isi materi dengan membuat modul ajar Seni Rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Penggunaan bahan ajar yang berupa modul akan tepat untuk membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas baik secara mandiri maupun kelompok, memahami pelajaran dan menunjang pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar. Merujuk kepada penelitian sebelumnya, pada penelitian Zeni Dayanti yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar" hasil penelitian tersebut mengembangkan modul ajar namun berbentuk digital berupa bahan ajar elektronik flipbook dalam pembelajaran seni rupa daerah yang dikembangkan oleh peneliti berupa pengertian seni rupa daerah, Macam-macam seni rupa daerah, ciri-

ciri seni rupa daerah, fungsi seni rupa daerah (Dayanti et al., 2021). Kemudian pada penelitian Jaka Nugraha yang berjudul "Pengembangan Modul Seni Musik Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Musik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Sekolah Dasar SD/MI" pada penelitian tersebut mengembangkan modul seni musik, yang menunjukkan bahwa pengembangan modul seni musik berbasis experiential learning mengandung perlunya modul khusus yang meliputi pembelajaran dasar dan tahapan pembelajaran secara rinci, oleh karena itu dibuatlah pengembangan modul seni musik berbasis experiential learning (Nugraha et al., 2021). Sedangkan pembeda pada pada artikel ini, modul seni rupa yang di kembangkan berupa materi lingkungan sekitar, kerajinan tangan dn eksperimen menggunakan tekstur. Peneliti mengembangkan sesuai dengan lingkungan dan latar belakang siswa. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul ajar seni rupa yang dirancang khusus untuk siswa kelas 4 SD/MI dengan tujuan untuk menjadikan pembelajaran yang lebih

bermakna. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik mengambil judul “Pengembangan Modul Ajar Seni Rupa Untuk Siswa Kelas 4 di MI Al Hidayah”

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). (Sugiyono 2012).



Gambar 1: Model ADDIE

Pertama yaitu Analisis (Tahap Analisis), sebelum melakukan pengembangan modul ajar terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan guna melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan aspek

kurikulum, modul ajar, dan karakteristik siswa pada pembelajaran seni rupa di MI. Kedua yaitu Design (Tahap Perancangan), kegiatan dalam perancangan ini adalah menganalisis tujuan dan menyusun materi yang akan dikembangkan dalam modul ajar seni rupa di MI.

Tahap ketiga yaitu Development (Pengembangan Produk), Pada tahap ini, seluruh aset modul ajar disiapkan, termasuk penulisan draf materi. Modul yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Proses validasi bertujuan untuk menilai kualitas modul, sementara revisi dilakukan untuk memastikan modul sesuai dengan kebutuhan siswa dan memenuhi kriteria validitas. Keempat yaitu Implementation (Tahap Implementasi), Setelah modul dinyatakan valid, dilakukan uji coba pembelajaran seni rupa menggunakan modul tersebut pada siswa kelas IV di MI. Proses ini melibatkan angket untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan modul. Kelima yaitu Evaluation (Tahap Evaluasi), Tahap akhir adalah evaluasi modul yang telah diuji coba. Jika ditemukan kekurangan, revisi

dilakukan pada setiap tahap ADDIE untuk menghasilkan modul ajar seni rupa yang memenuhi standar kelayakan.

Subjek dari penelitian pengembangan modul pembelajaran seni rupa ini adalah siswa kelas IV di MI Al-Hidayah Malang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur tingkat validitas modul oleh ahli materi dan ahli desain, serta respon penggunaan modul oleh siswa kelas IV MI. Penelitian ini berfokus pada uji kevalidan dan keefektifan untuk memenuhi kebutuhan modul ajar pada pembelajaran seni rupa di Madrasah Ibtidaiyah. Data yang telah diperoleh akan di analisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh meliputi analisis validasi angket ahli, respon siswa kelas IV. Hasil analisis data yang telah tersedia dihitung menggunakan perhitungan dari Skala Likert dalam rentang 1-4 yang akan diubah menjadi persentase (Hendriani and Gusteti 2021).

Persentase=(skor rata-rata)/(skor maksimum) ×100%

Untuk menentukan makna dan pengambilan keputusan, analisis ini

mengacu pada ketentuan yang tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Rentang Skor	Kriteria
0% – 20%	Sangat tidak sesuai
21% – 40%	Tidak Sesuai
41% – 60%	Cukup Sesuai
61% – 80%	Sesuai
81% – 100%	Sangat Sesuai

Keefektifan bahan ajar ditentukan berdasarkan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yaitu nilai minimal 70. Kriteria ketuntasan kelas ditetapkan sebesar 75%. Berikut rumus untuk menghitung persentase keefektifannya :

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100 \%}{\text{Skor Maksimal}}$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan ini berupa bahan ajar buku cetak pada mata pelajaran Seni Rupa kelas 4 pada tingkat SD/MI. Adapun materi yang termuat pada bahan ajar ini adalah materi seni rupa yang ada di semester satu. Terdapat 3 materi yang di bahas pada seni rupa semester satu, diantaranya

menggambar lingkungan sekitar, membuat kerajinan tangan, dan bereksperimen menggunakan tekstur. Pengembangan bahan ajar modul Seni Rupa ini menggunakan aplikasi canva, sedangkan untuk langkah-langkah pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi: Analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), Implementasi (implementation), dan evaluasi (Evaluation) dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan pada aspek kurikulum, modul ajar, dan karakteristik siswa. Dari analisis tersebut peneliti menemukan bahwa di MI. sudah menerapkan pembelajaran seni rupa akan tetapi buku yang digunakan tidak sesuai dengan latar belakang peserta didik yang notabene nya tinggal di daerah pedesaan dan sebagian besar pekerjaan dari orang tua siswa adalah pedagang di pasar. Maka dari itu peneliti mengembangkan modul ajar sebagai alternatif solusi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan latar

belakang maupun karakteristik dari peserta didik.

b. Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, pertama kali yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan materi yang relevan dengan materi yang peneliti gunakan dalam pengembangan modul ajar. Materi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu mata pelajaran seni rupa pada kelas 4 tingkat SD/MI di semester 1 (ganjil). Peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai alat pengembangan dengan pertimbangan format, tata letak, bentuk, ukuran huruf, spasi dan ketetapan. Format pada modul ajar yang dikembangkan yakni ukuran A4 (21 x 29, 7 cm) dengan orientasi kertas potrait.

c. Tahap pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pengembangan modul ajar, yang kemudian produk ini divalidasi oleh 2 orang ahli perangkat. Adapun hasil dari validasinya adaah sebagai berikut: (1) Hasil validasi dan revisi oleh ahli desain. Ahli desain pada pengembangan bahan ajar ini adalah Ibu Rini, beliau merupakan dosen di Universitas Islam Negeri Malang pada prodi Sains dan Teknologi. Selain itu beliau merupakan ahli pengembangan

media. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain merupakan angket yang berskala 1 – 5. Selain pemberian skala 1 – 5 ahli desain juga memberikan saran kepada peneliti sebagai perbaikan dari bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. (2) Hasil validasi dan revisi oleh ahli materi. Pada tahap ini materi pada bahan ajar divalidasi oleh bapak Joko, beliau merupakan dosen pada bidang seni di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validator menilai dengan menggunakan skala yang telah ditetapkan serta memberikan saran yang dapat memperbaiki kualitas dan kesesuaian materi yang dikembangkan oleh peneliti di dalam modul ajar.

Tabel 4. Rekapitan Uji Validasi Desain dan Validasi Materi

N O	Butir Penilaian	Skor	Skor ideal	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	61	68	84%	Sangat valid
2	Ahli desain	54	68	90%	Sangat valid
Hasil akhir		115	136	85%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh keseluruhan validator mencapai prosentase 85% dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diimplementasikan.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi adalah suatu kegiatan yang akan disampaikan sebelum ataupun sesudah saat dikelas. Implementasi memerlukan perencanaan terlebih dahulu sebelum terjun kelapangan harus dan mempersiapkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan. Salah satunya mempersiapkan bahan ajar yaitu modul ajar yang sudah disusun untuk disampaikan dikelas. Apabila modul yang sudah disiapkan langkah selanjutnya adalah menyampaikan materi yang sudah dibuat. Akan tetapi saat pembelajaran dikelas memerlukan strategi untuk menyampaikan materi tersebut dengan sesuai dan menyenangkan. Agar peserta didik dapat menerima materi tersebut dengan tertib. Peneliti membuat modul ajar tentang seni rupa. Didalam modul ajar berisi tentang materi yang sesuai dengan CP dan tujuan pembelajaran, dengan begitu diiringi dengan evaluasi

pembelajaran untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal.

Pada tahap perencanaan pembelajaran terlebih dahulu para guru menyesuaikan materi yang akan dibahas dari bab 1,2,3. Suatu rencana adanya materi yang akan disampaikan oleh guru. Hal ini merupakan tujuan dari guru untuk mengembangkan materi tersebut. Peneliti merasakan bahwa sudah mengajar dengan baik, sesuai dengan standar proses. Menurut observasi yang dilakukan di MI Al-Hidayah pada kelas 4 ternyata perencanaan tersebut diterapkan berfokus pada buku LKS yang sudah disediakan dikelas. Sehingga peneliti bertujuan untuk menyampaikan modul ajar yang sudah dibuat sebagai tambahan untuk menyampaikan ke peserta didik. Dengan begitu peneliti dapat melihat kemampuan peserta didik dalam memahami materi seni budaya. Peneliti menyusun beberapa tahap perencanaan sebagai perangkat pembelajaran untuk menjelaskan bab 1 tentang menggambar dilingkungan sekitar, bab 2 tentang membuat kerajinan tangan dan bab 3 tekstur. Peneliti berfokus untuk menyampaikan materi tentang bab 1

yaitu menggambar dilingkungan sekitar Langkah selanjutnya adalah menerapkan materi dengan menyenangkan.

Penerapan merupakan proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik demi mewujudkan peserta didik memahami tentang seni berkaitan pada kehidupan sehari-hari. Kegiatan penerapan sangat berkaitan dengan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka peserta didik dapat terlatih dengan kegiatan yang ada disekolah. Peneliti dapat mengetahui pemahaman peserta didik dan menyesuaikan dengan metode guru pada saat pembelajaran dan aktivitas peserta didik ketika berada didalam kelas. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti adalah saat menyampaikan pembelajaran tentang seni rupa dan menerapkan terkait menggambar lingkungan sekitar, ternyata peserta didik banyak yang rumah mereka berdekatan dengan sawah dan jembatan. Peserta didik memahami materi dengan semangat karena peneliti menyampaikan dengan permainan dan menggunakan praktek dalam menggambar. Beberapa peserta didik memahami tentang prinsip pada saat

menggambar dan mengetahui lingkungan yang berada disekitarnya. Peneliti menggunakan pengamatan metode yang dijelaskan kepada peserta didik agar memiliki ketertarikan untuk menumbuhkan sikap semangat agar tetap belajar dengan pendekatan based project learning merupakan pembelajaran yang menggunakan project metode pembelajaran yang berupa kegiatan sebagai media pada pendekatan ini peserta didik sangat berperan untuk kegiatan untuk belajar dan guru dapat membantu berjalannya kegiatan dengan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan suatu bentuk hasil pembelajaran. Pada pendekatan ini peserta didik dapat menggambar lingkungan sekitar rumahnya dengan menggambar pada kertas HVS. Peneliti dapat membentuk suatu kelas dengan cara menyampaikan materi secara interaktif dapat menggunakan bahan ajar dengan cara yang melibatkan siswa aktif, misalnya melalui diskusi, tanya jawab, atau kegiatan kelompok, Menggunakan berbagai media dengan menyajikan materi tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga dalam bentuk multimedia atau aplikasi digital untuk

memperkaya pengalaman belajar selanjutnya dengan cara monitoring proses pembelajaran untuk memantau dan mengawasi apakah bahan ajar diterima dengan baik oleh siswa dan apakah tujuan pembelajaran tercapai. Peneliti kemudian melihat kegiatan peserta didik. Peserta didik kelas 4 menyampaikan hasil gambar mereka dan menyampaikan alasan menggambar tersebut. Sedangkan materi yang sudah disampaikan umpan balik yang dilakukan peserta didik peneliti melihat kemampuan mereka pada mengisi kuesioner dan dapat disimpulkan bahwa peserta didik Sebagian yang berperan aktif pada saat disekolah. Pada saat waktu berdiskusi peserta didik dapat bertanya kepada peneliti jika terdapat beberapa kata yang masih belum dipahami.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Proses perencanaan yang disusun dapat dilihat ke efektifannya dengan cara melihat kemampuan peserta didik dalam belajar. Posisi guru bukan hanya melihat kemampuan dari sikap pembelajaran berlangsung akan tetapi melihat dengan menentukan hasil pembelajaran yang mereka kerjakan.

Dampak pengukuran tersebut harus dilakukan pada awal program sebagai alat atau pedoman untuk perubahan yang terjadi. Peneliti melakukan uji coba untuk memastikan efektivitas bahan ajar tersebut. Pada tahap ini, beberapa hal yang perlu dilakukan adalah uji coba kepada sekelompok peserta didik dengan menggunakan bahan ajar dan melihat peserta didik dalam merespons. Evaluasi hasil uji coba, dapat mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai kejelasan materi, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran, dan terakhir adanya perbaikan dan revisi yang berdasarkan umpan balik, perbaiki dan sesuaikan bahan ajar agar lebih efektif.

E. Kesimpulan

Implementasi pengembangan bahan ajar memerlukan perhatian terhadap berbagai aspek, seperti analisis kebutuhan, desain yang tepat, pengembangan yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta evaluasi untuk penyempurnaan. Dengan langkah-langkah yang sistematis dan berfokus pada peningkatan kualitas, bahan ajar yang dikembangkan dapat menciptakan pengalaman belajar

yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam implementasi kelas tahap perencanaan, menerapkan, dan evaluasi terdapat tindakan yaitu tahap perencanaan. Perencanaan merupakan proses awal yang dilakukan guru sebelum diterapkan kepada peserta didik dengan menyesuaikan kurikulum yang baru saja diterapkan yaitu kurikulum merdeka. Pada tahap perencanaan pembelajaran terlebih dahulu para guru menyesuaikan materi yang akan dibahas dari bab 1,2,3. Tahap penerapan penerapan merupakan proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik demi mewujudkan peserta didik memahami tentang seni berkaitan pada kehidupan sehari-hari. Kegiatan penerapan sangat berkaitan dengan kurikulum merdeka. Peneliti dapat melakukan pengamatan dikelas, dan menggunakan metode yang akan diterapkan dikelas dan dapat mengamati bagaimana aktivitas peserta didik saat dikelas. Pada hasil pembelajaran Proses perencanaan yang disusun dapat dilihat ke efektifannya dengan cara melihat kemampuan peserta didik dalam belajar. Posisi guru bukan hanya melihat kemampuan dari sikap

pembelajaran berlangsung akan tetapi melihat dengan menentukan hasil pembelajaran yang mereka kerjakan. Dampak pengukuran tersebut harus dilakukan pada awal program sebagai alat atau pedoman untuk perubahan yang terjadi. Setelah bahan ajar dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba untuk memastikan efektivitas bahan ajar tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- Kusumadewi, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Buku Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Kelas Iv Sd/Mi.
- Nelawati, N., Meriyati, M., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. T. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bercirikan Etnomatematika Suku Komerling Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung*, 1(2), 33–34.
- Nugraha, J., -, S., & -, M. (2021). Pengembangan Modul Seni Musik Berbasis Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Musik pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Siswa Sekolah Dasar. *EI-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i2.13830>
- Probosiwi, P., & Andika, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Teknik Tempel Bagi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 66–75.

<https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.29664>

Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>

Sanjaya, M. D., & Sanjaya, M. R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Ringkasan Dan Ikhtisar Pada Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan Menulis Fkip Universitas Baturaja. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 1.

<https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.549>