

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTIF TRADISIONAL ACEH
MELALUI APLIKASI EDUKASI INTRAKTIF UNTUK SISWA KELAS III
SD 57 BANDA ACEH**

Dina Epriana¹, Fitriani², Zainal Abidin³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena

dinaepriana0@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive educational application-based learning media containing Acehnese traditional motifs and to determine its validity and practicality in cultural arts learning for third-grade elementary school students. This research employed a research and development method consisting of needs analysis, media design, product development, and limited trials. The research subjects involved material experts, media experts, third-grade teachers, and students of SD Negeri 57 Banda Aceh. Data were collected through validation sheets, teacher and student response questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that the developed learning media was categorized as highly valid and highly practical. The media effectively assists students in recognizing Acehnese traditional motifs in an engaging and understandable way, thereby increasing students' interest and participation in learning activities.

Keywords: *learning media, Acehnese traditional motifs, interactive educational application.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi interaktif yang memuat motif tradisional Aceh serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media tersebut dalam pembelajaran seni budaya di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain media, pengembangan produk, serta uji coba terbatas. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas III, dan siswa SD Negeri 57 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran motif tradisional Aceh berbasis aplikasi edukasi interaktif berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu membantu siswa mengenal motif tradisional Aceh dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga saat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Motif Tradisional Aceh, Aplikasi Edukasi Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk kepribadian, karakter, dan jati diri bangsa. Di antara berbagai cabang ilmu dalam pendidikan, seni budaya memiliki posisi yang sangat penting dan strategis. Pendidikan seni budaya tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, melainkan juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, yang berperan langsung dalam mengembangkan potensi estetika, etika, kreativitas, dan spiritualitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan seni budaya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang tidak hanya bertujuan membina kemampuan artistik peserta didik, tetapi juga sebagai wahana pelestarian warisan budaya bangsa. Dalam konteks keindonesiaan, seni

budaya memiliki kedudukan yang sangat penting karena bangsa Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya, bahasa, suku, dan tradisi. Setiap daerah di Indonesia memiliki identitas budaya yang unik, seperti tari-tarian, musik tradisional, motif batik dan tenun, cerita rakyat, hingga seni rupa lokal yang sarat makna filosofis dan nilai-nilai luhur. Keberagaman ini tidak hanya menjadi ciri khas bangsa Indonesia, tetapi juga menjadi kekayaan yang harus dijaga dan diwariskan kepada generasi muda melalui jalur pendidikan (Koentjaraningrat, 2009; Sedyawati, 2006).

Pendidikan seni dan budaya memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kreativitas siswa. Di tengah perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal. Salah satu kekayaan budaya Aceh yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran adalah motif tradisional kerawang gayo khas aceh.

sebagai generasi muda, siswa perlu dikenalkan sejak dini dengan nilai-nilai budaya daerah mereka agar tumbuh rasa cinta dan kepedulian terhadap warisan leluhur. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran budaya di sekolah dasar sering kali masih bersifat monoton dan kurang memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, penerapan aplikasi edukasi interaktif berbasis motif tradisional kerawang gayo khas Aceh ini dinilai dapat menjadi solusi inovatif untuk menumbuhkan kreativitas siswa sekaligus memperkenalkan budaya lokal dengan cara yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan interaktif. Melalui media, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan secara konkret, serta pengalaman belajar siswa menjadi lebih beragam dan tidak monoton (Arsyad, 2019).

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin

berkembang. Hal ini didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat serta perubahan karakteristik peserta didik generasi digital yang lebih akrab dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Penelitian oleh Mayer (2009) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Menurut Deschuri, C., et al. (2016), dengan menggunakan pembelajaran melalui aplikasi edukasi intraktif peserta didik akan lebih bersemangat karena media pembelajaran ini terdapat unsur permainannya. Sehingga ini memungkinkan memberi hasil yang positif terhadap kreativitas pembelajaran di kelas dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Media aplikasi edukasi pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan budaya Aceh dikembangkan oleh Siti Hadijah, Laksmi Aulia, dan Cut Yuniza Eviyanti dari Universitas Syiah Kuala. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

melalui pendekatan lokal budaya daerah (Hadijah et al., 2020). Selain itu, Iwed Monita dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator (SAC) untuk materi perubahan lingkungan di MAN 4 Aceh Besar (Monita, 2023). Di tempat lain, Isra Minarti dari IAIN Palopo mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk membantu siswa memahami materi sejarah budaya lokal, khususnya motif tradisonal kerawang gayo khas aceh (Minarti, 2023).

Salah satu warisan budaya daerah yang memiliki nilai edukatif dan estetis tinggi adalah budaya Gayo, yang berasal dari wilayah dataran tinggi Gayo di Aceh Tengah, Bener Meriah, dan Gayo Lues. Masyarakat Gayo dikenal memiliki kekayaan seni dan budaya yang khas, seperti tari Saman, tari Didong, kerawang Gayo (seni sulaman khas Gayo), musik tradisonal, serta bahasa dan sastra Gayo. Motif-motif pada kerawang Gayo, misalnya, tidak hanya bernilai seni, tetapi juga mengandung filosofi kehidupan yang dalam, seperti keteguhan, kesucian, serta hubungan harmonis antara

manusia, alam, dan Tuhan (Irawan & Hasan, 2021).

Namun, realita saat ini menunjukkan bahwa generasi muda, terutama siswa sekolah dasar, mulai kurang mengenal dan mengapresiasi budaya daerah mereka sendiri. Arus globalisasi dan dominasi budaya populer asing sering kali menyebabkan budaya lokal tersisih dari perhatian anak-anak. Kurangnya media pembelajaran seni budaya yang mengangkat nilai-nilai budaya Gayo juga menjadi faktor yang menyebabkan keterasingan generasi muda terhadap warisan budayanya sendiri (Sulaiman, 2020).

Untuk itu, pendidikan seni budaya berbasis budaya lokal seperti Gayo perlu dihidupkan kembali dalam dunia pendidikan. Penerapan media pembelajaran yang mengintegrasikan motif dan nilai-nilai budaya Gayo—seperti kerawang Gayo, tari tradisonal, dan musik etnik—merupakan upaya konkret dalam menguatkan identitas budaya siswa sekaligus meningkatkan kreativitas mereka. Media ini dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi edukasi interaktif, buku bergambar, video pembelajaran, atau kegiatan berbasis projek seni, yang

disesuaikan dengan kebutuhan siswa tingkat dasar.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual tidak hanya membuat pembelajaran seni budaya menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami budaya aceh (Gayo) secara utuh—baik secara visual, makna, maupun praktik. Selain itu, pembelajaran berbasis budaya lokal juga dapat membangun rasa bangga terhadap budaya sendiri, memperkuat jati diri siswa sebagai bagian dari masyarakat Aceh, sekaligus mendorong pelestarian budaya Gayo agar tetap hidup di tengah perkembangan zaman.

Seiring berjalan perkembangan zaman, motif tradisional kerawang khas aceh ini menghilang sedikit demi sedikit. Tidak dapat ditepikan bahwa perkembangan zaman juga mendorong kemajuan perkembangan teknologi dalam bidang apapun, termasuk dalam motif yang pada zaman yang berkembang ini bercorak ragam nya bagi anak sekolah dasar. Dari satu teknologi yang diciptakan memang sangat mempermudah pekerjaan, namun juga terdapat efek

samping dari teknologi itu sendiri. motif tradisional sendiri merupakan sebuah budaya yang mempunyai nilai yang sangat besar bagi anak-anak dan memberikan banyak manfaat seperti emun berangkat dan pinto aceh. Selain itu anak anak dapat memahami sejarah dan motif tradisional aceh kerawang gayo. Selain itu motif tradisional kerawang gayo khas aceh juga dapat melatih pengembangan kecerdasan visual dan kreatif pada anak, jika motif khas aceh ini hilang maka akan hilangnya kesadaran cinta akan budaya sendiri (Gustian etal., 2019).

Menurut Torrance (1966), kreativitas adalah proses yang melibatkan kepekaan terhadap masalah, kekurangan pengetahuan, kesenjangan dalam informasi, dan elemen-elemen yang hilang; mengidentifikasi kesulitan, membuat dugaan atau membentuk hipotesis, menguji dan mengevaluasi ulang hipotesis tersebut, serta akhirnya mengkomunikasikan hasilnya. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas adalah keterampilan kompleks yang melibatkan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*)

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka memberi ruang besar untuk

pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran tematik, dan pendekatan diferensiasi. Sayangnya, dalam praktiknya pembelajaran di kelas masih sering bersifat konvensional dan berorientasi pada hasil akhir semata, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru.

Penelitian oleh Munandar (2009) menyebutkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang kondusif, pendekatan pembelajaran yang aktif dan partisipatif, serta penggunaan media yang menarik. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana belajar yang menstimulasi rasa ingin tahu, memberi kebebasan berekspresi, dan mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang orisinal.

Pada hari senin, tanggal 19 Mei 2025 peneliti telah melakukan observasi awal di SD Negeri 57 Banda Aceh dengan tujuan untuk mengidentifikasi kondisi aktual proses pembelajaran serta potensi pengembangan media pembelajaran melalui media berbasis budaya lokal.

Observasi difokuskan pada siswa kelas III sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru di lapangan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital atau interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa secara maksimal.

Selain itu, pengetahuan siswa terhadap budaya lokal, khususnya motif tradisional Kerawang Gayo, dan pinto aceh masih sangat terbatas. Mayoritas siswa belum mengenal bentuk dan warna dari motif emon berangkat dan pinto aceh. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara materi budaya lokal dengan proses pembelajaran yang dijalankan di kelas.

Dari sisi kreativitas, aktivitas yang merangsang daya cipta siswa, seperti menggambar, mendesain, atau menggunakan teknologi digital, masih jarang diberikan. Padahal, usia siswa pada jenjang ini merupakan tahap yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas melalui pendekatan visual dan interaktif.

Oleh karena itu, berdasarkan temuan observasi ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal guna meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah melalui pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi edukasi interaktif yang mengangkat motif tradisional Kerawang Gayo dan pinto aceh sebagai konten utama pembelajaran. Di sini peneliti akan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan dua motif yaitu emon berangkat dan pinto aceh.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Develoment/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan mengacu ada tahapan analisis kebutuhan,

perancangan desain, pengembangan produk, dan uji coba terbatas.

penelitian dilaksanakan di SD 57 Banda Aceh yang berada di Jl. Lingkar kampus unsyiah Dusun timur Gampong kopelma darussalam Kec, syiah kuala, Kota banda aceh pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas III, dan siswa kelas III SD Negeri 57 Banda Aceh. Ahli materi berperan dalam menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum dan karakteristik siswa, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, navigasi, dan teknis penggunaan aplikasi. Guru kelas III dan siswa dilibatkan untuk mengetahui tingkat keraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yaitu: (1) lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas media pembelajaran, (2) angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan media dari sudut pandang pendidik, (3) angket respon siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan

ketertarikan siswa terhadap media, serta (4) dokumentasi untuk mendukung data penelitian.

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk skala penilaian dengan kriteria tertentu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata dari setiap aspek penilaian. Hasil analisis digunakan untuk menentukan kategori validitas dan kepraktisan media pembelajaran motif tradisional Aceh berbasis aplikasi edukasi interaktif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat motif tradisional Aceh, yaitu motif Emun Berangkat dan Pinto Aceh, yang digunakan dalam kegiatan mewarnai pada pembelajaran Seni Budaya kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Proses

pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Seni Budaya di kelas masih membutuhkan media yang menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang bersifat visual dan melibatkan aktivitas langsung, seperti kegiatan mewarnai. Oleh karena itu, media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk LKPD dengan aktivitas mewarnai motif tradisional Aceh.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain tampilan media pembelajaran, mulai dari tampilan judul, tujuan pembelajaran, materi pengantar, hingga tampilan LKPD. Desain media dibuat sederhana dengan garis yang jelas dan tebal agar memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan mewarnai. Media pembelajaran dirancang dengan ketentuan

penggunaan lima warna utama kuning, merah, hijau, putih dan hitam. Peserta didik tidak diperkenankan menambahkan gambar lain di luar gambar yang telah disediakan. Ketentuan ini dibuat agar kegiatan mewarnai tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran direalisasikan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dicetak dalam bentuk LKPD Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas III. Media digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan mewarnai motif tradisional Aceh dengan bimbingan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang baik.

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk mengetahui kelayakan media

pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli, respon guru, serta pengamatan selama proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar.

Validitas Media Pembelajaran Motif Tradisional Aceh Pada Kelas III Sekolah Dasar

Setelah menyelesaikan proses pengembangan produk, yaitu media pembelajaran interaktif, peneliti melanjutkan ke tahap uji validitas. Proses validasi dikerjakan oleh tiga pemeriksa, yaitu pemeriksa isi, pemeriksa bahasa, dan pemeriksa media. Menurut Ihsan (2015:173), validitas adalah langkah penilaian untuk menentukan seberapa tepat dan efektifnya suatu tes dalam mengukur tujuan yang dimaksudkan. Oleh karena itu, tujuan dari validasi pada produk yang sedang dikembangkan adalah untuk mengevaluasi sejauh mana kevalidan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh pemeriksa-pemeriksa tersebut. Proses ini memberikan pemahaman mengenai sejauh mana produk tersebut sesuai dengan

kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat dipastikan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut dapat diandalkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil penilaian validasi oleh validator materi, validator bahasa, dan validator media adalah sebagai berikut:

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Raziska Ibrahim, M.Pd., dan dilaksanakan melalui dua tahap validasi. Hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor total sebesar 56 dengan nilai rata-rata 5,6, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang harus peneliti perbaikan kembali, khususnya pada aspek kesesuaian materi dengan kebutuhan guru, kebermaknaan materi, kejelasan tujuan pembelajaran, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan sehingga diperlukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan masukan dari ahli materi, peneliti melakukan revisi pertama, antara lain dengan

menambahkan identitas penyusun pada slide awal bahan ajar, menyederhanakan bagian kata pengantar agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas III, memperbaiki tampilan warna agar lebih cerah dan menarik, serta menambahkan sumber pada setiap gambar yang digunakan.

Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran kembali divalidasi pada tahap kedua. Hasil validasi tahap kedua menunjukkan adanya peningkatan skor, dengan jumlah skor sebesar 56 dan nilai rata-rata 5,6, yang berada pada kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran motif tradisional Aceh telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di kelas III sekolah dasar.

ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek kelayakan isi dan tampilan. Masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan, seperti penambahan petunjuk penggunaan media agar peserta didik lebih memahami aturan penggunaan warna dalam kegiatan mewarnai.

.Berdasarkan hasil angket validasi ahli media, media pembelajaran memperoleh skor total sebesar 55 dengan nilai rata-rata 5,5, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun secara umum media dinilai sangat baik, ahli media memberikan saran perbaikan pada aspek kejelasan petunjuk penggunaan media, khususnya terkait aturan penggunaan warna dalam kegiatan mewarnai. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan satu kali revisi dengan memperjelas petunjuk penggunaan media agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan skor total sebesar 40 dengan nilai rata-rata 4,0, yang termasuk dalam kategori valid. Ahli bahasa menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas, mudah dipahami oleh siswa, dan sesuai dengan konteks pembelajaran sekolah dasar. Beberapa perbaikan minor dilakukan sesuai saran validator, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak dari aspek kebahasaan.

Temuan ini menunjukkan bahwa setelah melakukan perbaikan

berdasarkan evaluasi dari validator materi, validator bahasa, dan validator media, dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari mereka, produk media pembelajaran interaktif telah mencapai tingkat validitas yang sangat baik dalam aspek materi, bahasa, dan media. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang telah dihasilkan, yakni media pembelajaran interaktif, termasuk dalam kategori validitas yang sangat baik dan siap digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kepraktisan Media Pembelajaran Motif Tradisional Aceh Pada Kelas III Sekolah Dasar

Setelah melewati tahap validasi dan mendapatkan persetujuan untuk diuji oleh validator, eksperimen dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Tujuan dari tahap kepraktisan pada produk yang dikembangkan, menurut Chan dan Budiono (2019:171), adalah untuk mengevaluasi keterpakaian produk dan tingkat kepraktisan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Maksud dari pernyataan ini adalah untuk mengevaluasi penilaian yang diberikan setelah penggunaan produk yang sedang

diuji. Proses pengujian ini dilaksanakan untuk menilai tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Pengujian melibatkan partisipasi pendidik dan peserta didik dari kelas III. Melalui uji coba ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengalaman penggunaan produk dalam situasi pembelajaran sehari-hari, serta mendapatkan masukan yang dapat digunakan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang dilakukan di SDN 57 Banda Aceh menunjukkan hasil penilaian sebagai berikut: 1) Angket respon pendidik memberikan skor rata-rata sebesar 3,9, yang termasuk dalam kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap keterbacaan dan kemudahan penggunaan dari produk media pembelajaran interaktif. 2) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,66, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa produk diterima dengan baik oleh peserta didik dalam kelompok kecil, menunjukkan tingkat kepraktisan

yang tinggi. 3) Pada uji kelompok besar, skor rata-rata yang diperoleh peneliti adalah 4,78, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menegaskan bahwa produk media pembelajaran interaktif tetap praktis dan efektif ketika digunakan dalam skala yang lebih besar, yaitu pada kelompok besar.

Dengan begitu, evaluasi dari guru dan murid pada kelompok kecil maupun kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat bermanfaat dan efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya di SDN 57 Banda Aceh. Hasil dari survei respon guru dan survei respon murid menyimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan, yakni media pembelajaran interaktif, telah diakui sebagai alat yang valid dan praktis untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Kesimpulan ini didasarkan pada respon positif dari pendidik dan peserta didik, yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap kegunaan dan efektivitas produk dalam mendukung proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran motif tradisional Aceh yang dikembangkan melalui aplikasi Canva layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya pada siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan aktivitas mewarnai motif Emun Berangkat dan Pinto Aceh.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model **ADDIE** yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi dan tampilan. Selain itu, hasil angket respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh respon positif dan dinilai mudah

digunakan serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Deschuri, C., dkk. (2016). *Pengaruh penggunaan aplikasi edukasi interaktif terhadap semangat belajar siswa*. Jurnal Pendidikan.
- Diantari, N. K. (2019). *Model PIE dalam pengembangan pembelajaran*. Jurnal Pendidikan, 462.
- Fitriani, N. (2022). *Model Borg & Gall dalam penelitian pengembangan pendidikan*. Jurnal Pendidikan, 120.
- Hadijah, S., Aulia, L., & Eviyanti, C. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Aceh*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Irawan, A., & Hasan (2021). *Filosofi Motif Kerawang Gayo*. Aceh: Universitas Syiah Kuala Press.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kurniawan, D., & Dewi, R. (2017). *Model pengembangan 4D dalam penelitian pendidikan*. Jurnal Edukasi, 216
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd Edition)*. New York: Cambridge University Press.
- Minarti, I. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi budaya lokal*. Palopo: IAIN Palopo.

- Monita, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC). *Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.*
- Muslich, M. (2019). Metode Pengembangan Media Pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Punaji. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Sedyawati, E. (2006). Keindonesiaan dalam Budaya. *Jakarta: Balai Pustaka.*
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). *Bandung: Alfabeta.*
- Sulaiman. (2020). Budaya Lokal dan Pendidikan Seni. *Banda Aceh: CV Cahaya Ilmu.*
- Sumarni. (2019). Penelitian dan Pengembangan dalam Pendidikan. *Yogyakarta: Deepublish.*
- Yudi. (2020). Model ADDIE dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jakarta: Prenada Media.*