

Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya e-ISSN:2623-0305 Vol. 07 No. 01, September 2024 Page 194-209

KOSA RUPA: PEDOMAN MEDIA DAN METODE MENGGAMBAR INTERAKTIF BERBASIS GAYA BELAJAR BAGI GURU SD MENUJU SDGs

Hadi Alhail¹⁾

¹Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Email: hadialhail22@gmail.com

Abstrak

Guru kelas 3 MIN 3 Serdang Bedagai, Sumatera Utara memiliki kendala dalam mendemontrasikan pembelajaran yang berkaitan dengan menggambar, kewalahan dalam menemukan potensi peserta didik, serta adanya tuntutan implementasi dimensi kreatif pada kurikulum merdeka yang harus dipenuhi guru dengan mandiri, tanpa dibekali pelatihan dan media pendukung implementasi. Penelitian ini menjawab keresahan yang dialami oleh guru dengan melakukan pengembangan pada buku kosa rupa, menggunakan metode R&D di MIN 3 Serdang Bedagai melalui 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Aspek yang dikembangkan adalah visual, isi/konten/materi, IPTEK. Pengembangan ini memberikan 9 pembaharuan yakni: 1) Tampilan visual, 2) Penambahan 2 tema (kemerdekaan dan bawah laut), 3) Pemisahan video tutorial menggambar kosa rupa dengan mewarnai kosa rupa, 4) Penambahan literatur pada penggunaan kosa rupa, 5) Penambahan literasi gaya belajar, 6) Penambahan literasi penerapan kosa rupa di dalam kelas, 7) Keterkaitan pada penyelesaian masalah pendidikan yang berkualitas pada SDGs, 8) Kode QR, dan 9) Penambahan musik klasik.

Kata Kunci: Gaya Belajar, Kosa Rupa, Media Pembelajaran, SDGs.

Abstract

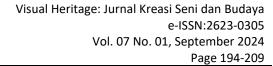
Class 3 teachers at MIN 3 Serdang Bedagai, North Sumatra have obstacles in demonstrating learning related to drawing, are overwhelmed in discovering students' potential, and there are demands for implementing creative dimensions in the independent curriculum which teachers must fulfill independently, without being provided with training and media to support implementation. This research answers the concerns experienced by teachers by developing vocabulary books, using the R&D method at MIN 3 Serdang Bedagai through 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The aspects developed are visual, content/material, science and technology. This development provides 9 updates, namely: 1) Visual appearance, 2) Addition of 2 themes (independence and underwater), 3) Separation of video tutorials for drawing visual vocabulary from coloring visual vocabulary, 4) Addition of literature on the use of visual vocabulary, 5) Addition of literacy learning styles, 6) Addition of literacy in the application of vocabulary in the classroom, 7) Linkages to solving quality educational problems in the SDGs, 8) QR Codes, and 9) Addition of classical music.

Keywords: Learning Media, Learning Style, SDGs, Visual Vocabulary.

Correspondence author: Hadi Alhail, hadialhail22@gmail.com, Semarang, and Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC





PENDAHULUAN

Sejak tahun 2021 Kosa Rupa telah hadir dalam dunia pendidikan sekolah dasar dan berhasil dilakukan uji coba di wilayah perkotaan yakni SD Negeri 060857 Medan Tembung oleh 5 mahasiswa Universitas Negeri Medan dalam Program Kreatifitas Mahasiswa skema pengabdian masyarakat (PKM-PM). Usai berjalan 1 tahun, buku Kosa Rupa kurang berjalan dengan baik saat diterapkan di wilayah pedesaan karena buku yang diciptakan tidak interactive, buku dan video tutorial dikemas dengan wadah yang berbeda. (Observasi Alhail, 23 Januari 2023)

Guru MIN 3 Serdang Bedagai, Sumatera Utara memiliki permasalahan pada keterampilan menggambar yang rendah, guru merasa kesulitan dalam mendemontrasikan berbagai hal yang berkaitan dengan menggambar dan akibatnya semua materi disampaikan menggunakan bahasa verbal. Sehingga hanya beberapa peserta didik yang dapat menerima materi secara maksimal yaitu peserta didik dengan gaya belajar auditori dan kinestetik cukup dapat menyesuaikan dalam menerima materi dengan baik, sementara peserta didik dengan gaya belajar visual cenderung kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan. Dalam psikologi belajar dan perkembangan belajar anak dikatakan, peserta didik tingkat sekolah dasar lebih cepat menangkap pesan yang disampaikan oleh guru melalui bahasa rupa atau gambar.

Ternyata rendahnya keterampilan guru dalam menggambar disebabkan oleh 2 faktor yaitu: factor utama, guru berasal dari latar belakang sarjana yang bukan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), sehingga guru belum memiliki bekal yang cukup untuk membuat dan mengajarkan keterampilan kepada siswa. karena pada dasarnya jika guru tersebut berasal dari prodi PGSD tentu memiliki bekal mata kuliah keterampilan yang berkaitan dengan menggambar dan sangat disayangkan harapan ini bertolak belakang. Factor perubahan, aturan terbaru atas diciptakannya kurikulum merdeka yang menuntut guru untuk dapat melaksanakan 6 dimensi profil pelajar Pancasila di dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dimensi kreatif, guru dan siswa diminta untuk menghasilkan karya original berupa representasi kompleks, gambar, lukisan maupun desain. (KEMENDIKBUD, 2022: 34)

Guru mengkeluhkan tentang aturan dimensi kreatif yang telah terbit selama 1 tahun, namun tidak berbanding lurus dengan pelatihan keterampilan yang diberikan dalam menggambar untuk mencapai aturan tersebut. Sehingga, sekolah belum melakukan kurikulum merdeka pada tahun pelajaran 2022/2023. Direncanakan, sekolah mulai melaksanakan kurikulum merdeka pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan harapan adanya pelatihan yang diberikan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam menggambar.

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya. SDGs merupakan komitmen Global dan Nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan sebagai berikut. (BAPPENAS, 2023)

Tabel 1 Tujuan SDGs

Pilar	No	Tujuan	
	1	Tanpa Kemiskinan	
Dombonoumon	2	Tanpa Kelaparan	
Pembangunan Sosial	3	Kehidupan Sehat dan Sejahtera	
Sosiai	4	Pendidikan Berkualitas	
	5	Kesetaraan Gender	
Pembangunan	6	Air Bersih dan Sanitasi Layak	
Lingkungan 11 Kota dan Pemukiman Yang Berkelanju		Kota dan Pemukiman Yang Berkelanjutan	

	12	Konsumsi dan Produksi Yang Bertanggung Jawab	
	13	Penanganan Perubahan Iklim	
	14	Ekosistem Lautan	
	15	Ekosistem Daratan	
	7	Energi Bersih dan Terjangkau	
D1	8	Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi	
Pembangunan Ekonomi		Industri, Inovasi dan Infrastruktur	
EKOHOHH	10 Berkurangnya Kesenjangan		
1		Kemitraan Untuk Mencapai Tujuan	
Pembangunan Hukum dan Tata Kelola	16	Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan Yang Tangguh	

Sesuai dengan target yang diharapkan SDGs pada tujuan Pendidikan Berkualitas (*Quality Education*) dalam target 4.7: Pada tahun 2030, menjamin semua peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan pembangunan berkelanjutan, termasuk antara lain, melalui pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dan gaya hidup berkelanjutan, hak asasi manusia, kesetaraan gender, promosi budaya damai dan non kekerasan, kewarganegaraan global dan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya dan kontribusi budaya terhadap pembangunan berkelanjutan. (BAPPENAS, 2020: 156)

Untuk mencapai target tersebut, terdapat indikator global yang dikembangkan pada SDGs dengan tujuan pendidikan berkualitas dalam indikator 4.7.1: Pengarusutamaan pada semua jenjang pendidikan, (i) Pendidikan kewarganegaraan dunia, (ii) Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan termasuk kesetaraan gender dan hak asasi manusia pada (a) kebijakan pendidikan nasional, (b) kurikulum, (c) pendidikan guru, dan (d) penilaian siswa. (BAPPENAS, 2020: 156)

Berdasarkan hasil survey, ternyata permasalahan yang terjadi pada guru ditingkat sekolah dasar tentang keterampilan menggambar juga dialami oleh luar wilayah Sumatera Utara seperti: Jakarta, Bandung, Semarang dan Papua. Terkhusus pada wilayah 3T yaitu golongan wilayah terdepan, terpencil dan tertinggal yang berada dalam kategori minim informasi dan minim kualitas pendidikan. Tentu hal ini menjadi rujukan hipotesis bahwa permasalahan yang dihadapi berskala nasional. Maka, dibutuhkan solusi yang dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan dimensi kreatif di sekolah dasar secara menyeluruh dan berkelanjutan. (Survey Ibrahim, dkk., 31 Mei 2023)

Relevansi permasalahan ini, membuat peneliti memilih untuk memecahkan permasalah yang dialami guru pada jenjang sekolah dasar dengan aspek keterampilan. Karena dinilai jenjang sekolah dasar adalah tingkatan yang tepat untuk menanamkan nilai keterampilan yang berkelanjutan pada peserta didik, sebab pada *belief system* peserta didik sekolah dasar berorientasi pada role model yang diberikan gurunya. Melalui gambaran umum tersebut, peneliti memberikan solusi pengembangan "KOSA RUPA: Pedoman Media Pembelajaran Menggambar Interaktif Berbasis Gaya Belajar Bagi Guru SD Dalam SDGs" dengan rincian identifikasi masalah dan alternatif pemecahan masalah sebagai berikut.

Tabel 2 Rincian Identifikasi dan Alternatif Pemecahan Masalah

	No	Identifikasi Masalah Alternatif Pemecahan Masalah
		Guru kesulitan dalam Peneliti mengembangkan buku Kosa Rupa
		mendemonstrasikan berbagai hal yang yang dapat dipelajari dengan mudah oleh
	1	berkaitan dengan menggambar, guru. Karena dalam buku ini tersedia tata
		akibatnya guru hanya menyampaikan cara dalam menggunakan buku Kosa Rupa
		materi secara verbal. hingga dilengkapi dengan video tutorial.
Ī	2	Guru merasa kesulitan dalam Dalam buku Kosa Rupa, peneliti
	2	menemukan potensi peserta didik. menambahkan edukasi tentang tentang gaya

	Sehingga tidak dapat mengemas pembelajaran dengan efektif. Ternyata penyebabnya adalah guru belum memiliki edukasi tentang gaya belajar.	belajar dan disertai dengan media stimulus tambahan seperti music klasik yang dapat diputar saat proses pembelajaran menggambar Kosa Rupa.
3	Kurikulum merdeka meminta untuk adanya penerapan dimensi kreatif. Namun, merasa kewalahan disebabkan oleh standarisasi yang cukup tinggi tapi tanpa adanya pelatihan dan media yang dapat membantu aktifitas mengajar.	Peneliti menambahkan 3 jenis contoh metode pengajaran Kosa Rupa di dalam kelas dengan cara yang berbeda. 1 hingga 2 metode yang dirincikan dapat diterapkan serta ditiru oleh guru untuk memudahkan guru dalam proses implementasi.

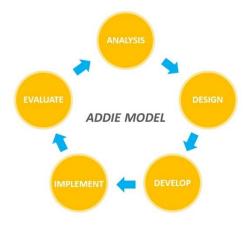
Penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan solusi kepada guru MIN 3 Serdang Bedagai yang terkendala dalam mendemonstrasikan pembelajaran yang berkaitan dengan menggambar, kurangnya edukasi tentang gaya belajar dan tantangan kurikulum merdeka dalam dimensi kreatif, serta berpotensi dapat digunakan pada wilayah 3T melalui buku Kosa Rupa.

Rumusan pada penelitian ini adalah tentang bagaimana kelayakan dari buku Kosa Rupa yang dilengkapi dengan edukasi gaya belajar dan contoh pengajaran Kosa Rupa di dalam kelas serta berpotensi dapat digunakan pada wilayah perkotaan maupun 3T.

METODE PENELITIAN

Penelitian berlokasi di MIN 3 Serdang Bedagai, Sumatera Utara. Penelitian berlangsung selama 9 bulan sejak 23 Januari-September 2023 dengan menerapkan metode *Research and Development (R&D)* pada model *ADDIE* dalam 5 agenda bertahap yakni: *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian *R&D* adalah suatu penelitian yang digunakan untuk pengembangan dan menghasilkan sebuah produk tertentu, kemudian dilakukan uji coba untuk menilai kualitas produk tersebut. (Mujala, dkk., 2022: 163)

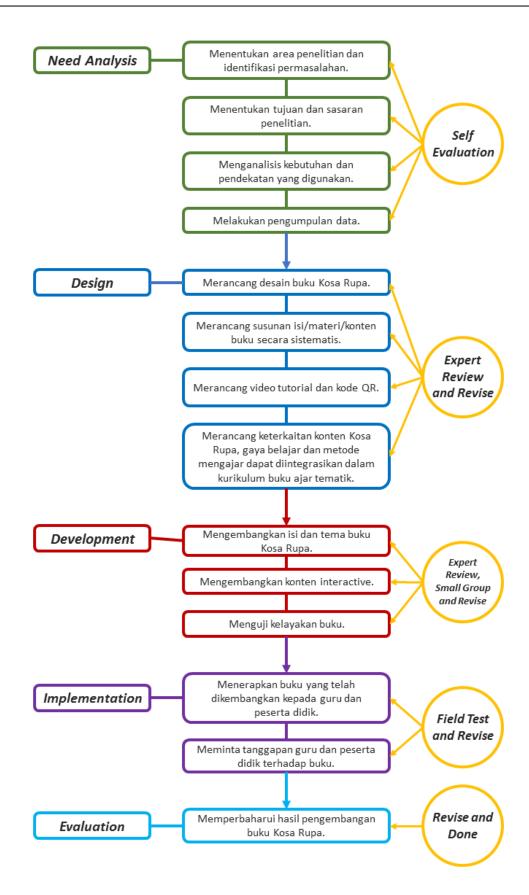
Berikut merupakan pemetaan konsep dari model pengembangan *ADDIE* pada gambar 1 yang diawali dengan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi sebagai langkah akhir dari proses pengembangan buku Kosa Rupa.



Gambar 1 Model Pengembangan *ADDIE* (Sumber: Rayanto, 2020: 29)

Berikut pada gambar 2 merupakan aktifitas fase rancangan objektif tahapan penelitian dan pengembangan terhadap buku Kosa Rupa yang dikemas secara mendetail sejak penemuan identifikasi permasalahan dan kebutuhan hingga pada penyempurnaan hasil pengembangan yang nantinya layak digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada penelitian dan

pengembangan buku Kosa Rupa.



Gambar 2 Aktifitas Fase Rancangan Objektif Tahapan Penelitian dan Pengembangan (Sumber: Alhail, 2023)

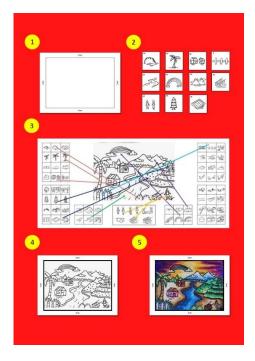
Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan longitudinal yaitu pendekatan yang dilakukan secara kontinyu dan berkala pada tahap pengembangan produk dan deskriptif kualitatif. Populasi yang ditemukan adalah seluruh guru kelas MIN 3 Serdang Bedagai yang berjumlah sebanyak 12 guru dan sampel yang digunakan guru kelas III. Ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan 5 kategori yakni: guru PNS, guru yang telah sertifikasi, guru yang memiliki pengalaman >25 tahun mengajar, guru yang tidak berasal dari lulusan S1 PGSD dan guru yang belum memiliki edukasi tentang gaya belajar.

Pengumpulan data bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari pemilik data kepada pengumpul data. Sementara data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung atau melalui pihak ketiga hingga lebih atau melalui dokumen kepada pengumpul data. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah draft wawancara, draft pengamatan, kamera dan rekaman suara. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji efektifitas dan uji kepraktisan dari intervensi pengambangan buku Kosa Rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN Kosa Rupa

Kosa rupa adalah objek-objek gambar yang dapat dipilih dan disatukan atau dikombinasikan 2 bahkan lebih, lalu ditiru dan digambarkan dalam satu wadah media gambar, sehingga ketika semuanya tergabung maka akan membentuk gambar pemandangan. Buku kosa rupa adalah buku pedoman menggambar yang dikhususkan untuk guru-guru sekolah dasar, supaya dapat memudahkan para guru dalam mendemontrasikan pembelajaran yang berkaitan dengan menggambar kepada peserta didik. Berikut merupakan gambaran sederhana pada penggunaan kosa rupa dalam proses pembelajaran menggambar untuk sekolah dasar.



Gambar 3 Metode Menggunakan Kosa Rupa (Sumber: Alhail, 2023)

Buku kosa rupa telah ada sejak tahun 2021 yang dibuat oleh tim PKM-PM Universitas Negeri Medan dan telah banyak dirasakan manfaatnya oleh guru-guru di sekolah dasar pada wilayah perkotaan. Namun kendalanya, ketika kosa rupa disebarluaskan, ternyata tidak relevan

digunakan pada sekolah dasar di wilayah pedesaan. Maka, dilakukan pengembangan pada buku kosa rupa untuk dapat dirasakan manfaatnya pada sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan dan bersamaan sebagai media alternatif solusi yang diberikan untuk membantu memecahkan permasalahan yang dialami oleh guru sekolah dasar.

Need Analysis

Terdapat 2 penemuan yang didapatkan melalui sumber data primer yaitu: klasifikasi buku Kosa Rupa cetakan pertama serta respond guru di wilayah perkotaan dan pedesaan sebagai berikut.





Gambar 4 Buku Kosa Rupa 2021 (Sumber: Tim PKM-PM, 2021)

Berdasarkan data primer yang didapatkan dari kelompok PKM-PM Universitas Negeri Medan 2021. Ternyata buku ini diciptakan sebagai pedoman bagi guru sekolah dasar untuk tujuan memudahkan para guru dalam mendemonstrasikan materi ajar tematik yang berkaitan dengan menggambar dalam 3 jenis variasi tema yakni: tema desa, pantai dan kota. Selain itu, kosa rupa dikemas dalam 3 jenis media yaitu: buku kosa rupa media cetak, ebook kosa rupa dan video tutorial kosa rupa.

Diperoleh 1 temuan terbaru dari sumber data sekunder dalam kerja sama survey yang dilakukan pada wilayah luar Sumatera Utara saat melaksanakan program *International Youth Exchange and Conference* #4 oleh 3 mahasiswa di Indonesia. Temuan ini berupa hasil survey terhadap uji penerapan buku kosa rupa pada wilayah pedesaan. Ternyata buku kosa rupa cetakan pertama belum dapat diterapkan secara optimal pada sekolah di pedesaan yang disebabkan oleh 2 alasan yakni:

- 1. Guru masih kebingungan dalam menggunakan kosa rupa. Berdasarkan peninjauan, ternyata guru tidak mendapatkan video tutorial sebagai media demonstrasi buku kosa rupa. Karena, video tutorial dikemas secara terpisah dari buku kosa rupa.
- Guru kesulitan dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan menggambar melalui buku kosa rupa kepada seluruh peserta didik. Karena, guru belum dapat mengidentifikasi gaya belajar peserta didik sehingga guru kebingungan dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan deskripsi hasil temuan survey dari data primer dan sekunder dapat dilakukan analisa kebutuhan yang dipaparkan secara spesifik melalui tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Need Analysis

No	Kriteria		Need Analysis
1	Menentukan	area	MIN 3 Serdang Bedagai merupakan area penelitian
1	penelitian	dan	dengan identifikasi masalah: guru yang kebingungan

	identifikasi	dalam mendemontrasikan kosa rupa pada	
	permasalahan.	pembelajaran tematik yang berkaitan dengan	
		menggambar, guru kurang memahami gaya belajar	
		peserta didik sehingga potensi peserta didik tidak	
		tersalurkan dengan baik, video tutorial dikemas	
		dengan wadah yang berbeda dan guru belum memiliki	
		pemahaman tentang inovasi metode pembelajaran di	
		dalam kelas dengan menggunakan kosa rupa.	
	Menentukan	Melatih guru kelas 3 MIN 3 Serdang Bedagai menjadi	
2	tujuan dan sasaran	lebih berdaya dan memberikan stimulus serta	
	penelitian.	dorongan, supaya ikut bergerak dalam berinovasi.	
		Guru kelas 3 MIN 3 Serdang Bedagai membutuhkan	
		buku kosa rupa yang terintegrasi secara langsung	
	Managnaligie	dengan video tutorial, guru membutuhkan edukasi	
	Menganalisis kebutuhan dan	tentang gaya belajar dan metode penggunaannya, serta	
3		guru membutuhkan penjelasan yang lebih rinci pada	
	pendekatan yang digunakan.	tata cara penggunaan kosa rupa. Pendekatan yang	
		digunakan adalah pembelajaran dalam kurikulum	
		merdeka dengan teknik diferensiasi berdasarkan gaya	
		belajar.	
4	Melakukan	Pengumpulan data menggunakan data primer dan	
4	pengumpulan data.	sekunder.	

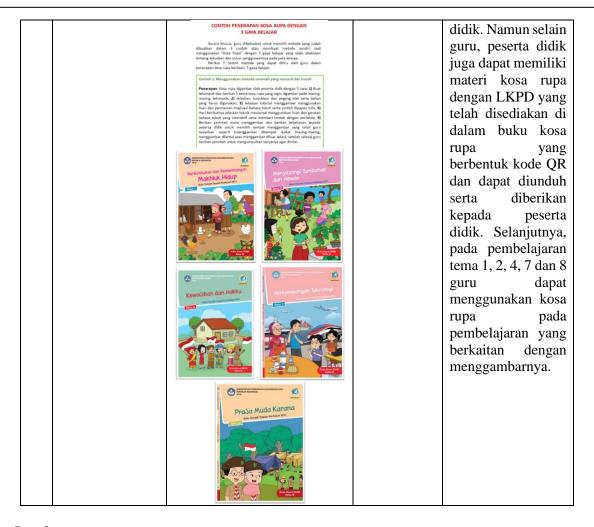
Design

Rancangan pengembangan buku kosa rupa dilakukan dengan melalui 4 tahapan yakni: merancang desain buku kosa rupa, merancang materi, merancang video tutorial dan kode QR serta merancang keterkaitan pengembangan kosa rupa dengan kurikulum. Secara detail hasil rancangan dipaparkan dalam tabel berikut.

Kriteria Instrumen Rincian No Design Buku dirancang secara langsung dengan menggunakan powerpoint 2016 dan logo didesain AdobeRancangan Photoshop dengan 1 desain buku kosa CS6 dan menggunakan photoshop rupa. Powerpoint cs6. Indikator 2016. warna dari kosa rupa adalah merah yang memiliki arti cinta, semangat dan kekuatan.

Tabel 4 Hasil Design

2	Rancangan susunan isi/materi/konten buku secara sistematis.	DAFTAR ISI KATA PENGANTAR I TENTANG KOSA RUPA DAFTAR ISI DAFTAR ISI DAFTAR TABEL PART 1: MENCENAL GAVA BELAJAR PART 3: PENSIAPAN KOSA RUPA DENGAN 3 GAVA BELAJAR PART 3: PERSIAPAN NENGGAMBAR KOSA RUPA 12 PART 4: TUTOBAL MENGAMBAR KOSA RUPA 15 PART 5: TUTOBAL MENGAMBAR KOSA BUPA 20 PART 6: OBJEK KOSA RUPA 24	Powerpoint 2016 dengan sumber referensi buku kosa rupa cetakan 1, 95 strategi mengajar dan buku pentingnya memahami gaya belajar oleh Wiedarti 2018.	Isi/materi/konten yang tersedia di dalam buku ini adalah edukasi tentang gaya belajar, metode pembelajaran kosa rupa di dalam kelas, cara menggunakan kosa rupa dengan panduan yang detail dan objek kosa rupa dengan 5 tema (desa, pantai, kota, kemerdekaan dan bawah laut).
3	Rancangan video tutorial dan kode QR	SCAN DISINI	Adobe Premiere Pro, Inshot dan Youtube	Video tutorial menggambar dan mewarnai dibuat dan diedit dalam aplikasi adobe premiere pro dan inshot, berikutnya diupload ke youtube, selanjutnya link youtube dikonversikan menjadi kode QR yang digabungkan bersama buku kosa rupa, sehingga dapat diakses dengan lebih mudah.
4	Rancangan keterkaitan pengembangan buku kosa rupa, gaya belajar dan metode mengajar dengan kurikulum merdeka dalam buku ajar tematik.	PENERAPAN KOSA RUPA DENGAN GAYA BELAJAR AUDTORI, VISUAL DAN KINSTETIK Merera suruno, here ang definidan unda memelilatata parenta didik dengan gara belajar visueli. Lisik, spatah kosa nya depar dispentan pada gara belajar adalah pata kensagi bardat. Separa Peta Konsup COSA RUPA Audmant Veres **Education** **Engagranian** **Pengingaran** **Nemoulasian** **Mengingarian** **Mengi	Powerpoint 2016 dan sumber referensi buku kurikulum tematik kelas 3 SD	Buku pengembangan kosa rupa dirancang untuk memiliki keterkaitan dengan kurikulum merdeka pada buku ajar tematik kelas 3 SD. Buku kosa rupa ini merupakan bagian dari buku pegangan guru dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan menggambar kepada peserta



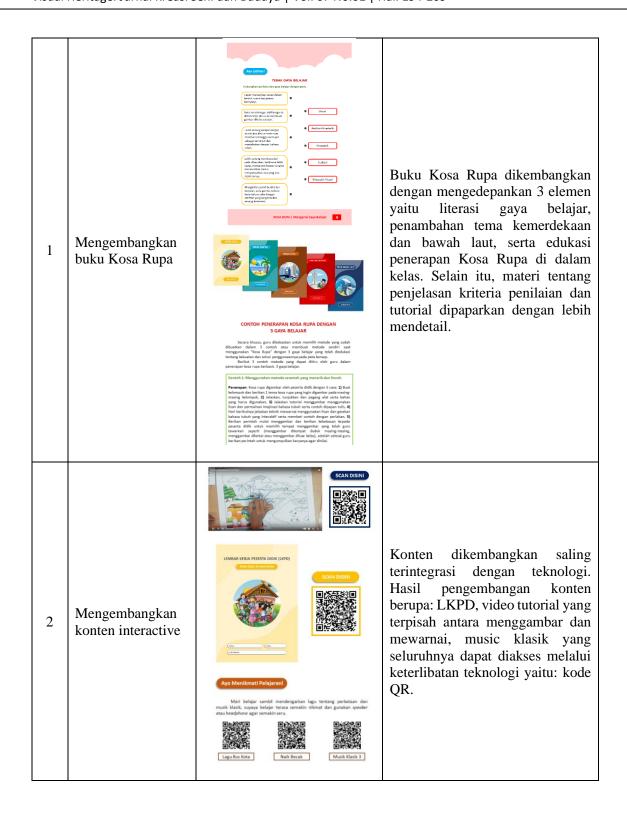
Development

Sesuai dengan kebutuhan dilapangan, buku kosa rupa dikembangkan pada 4 aspek yakni: penambahan edukasi tentang gaya belajar, penambahan kode QR pada video tutorial dan musik klasik, penambahan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), serta diberikan edukasi tentang metode mengajarkan kosa rupa di dalam kelas dengan 3 model implementasi yang diawali dengan metode yang melibatkan teknologi hingga tanpa melibatkan teknologi untuk wilayah pedesaan. Proses pengembangan ini direalisasikan dengan melakukan 3 tahapan yaitu: pengembangan pada isi dan tema buku kosa rupa, pengembangan konten interaktif, serta melakukan pengujian pada buku.

Hasil dari pengembangan dengan melibatkan 3 tahapan dipaparkan secara terperinci pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Development

No Kriteria Gambar Rincian







3 Menguji kelayakan buku





Pengujian relevansi konten dengan tujuan Pendidikan berkualitas pada Sustainable Development Goals (SDGs) oleh bapak Paniirselvam Jayaraman (Project Management APPGM-SDGs Secertariat of Malaysia). Ditanggapi dengan respon positif, Kosa Rupa terbaru ini dapat memberikan solusi terhadap yang telah dirumuskan dan kreativitas juga sangat bagus, visualnya nyaman dilihat. Masukan yang diberikan adalah untuk melampirkan referensi dan relevansi dengan kosa rupa yang terdahulu dalam buku yang terbaru ini. (Validator 1, 20 Juli 2023)

Pengujian desain dan konten dilakukan oleh bapak Dr. Syakir, M.Sn.. kurikulum (ahli Pendidikan Diberikan seni). tanggapan positif tentang hasil desain dengan keterkaitan konten yang dibuat terhadap penyelesaian masalah. Masukan yang diberikan adalah perlu diberikan penekanan gaya belajar, berikan pemahaman yang lebih mendetail tentang gaya belajar kepada guru dengan cara menambah konten dan asesmen. (Validator 2, 13 September 2023)

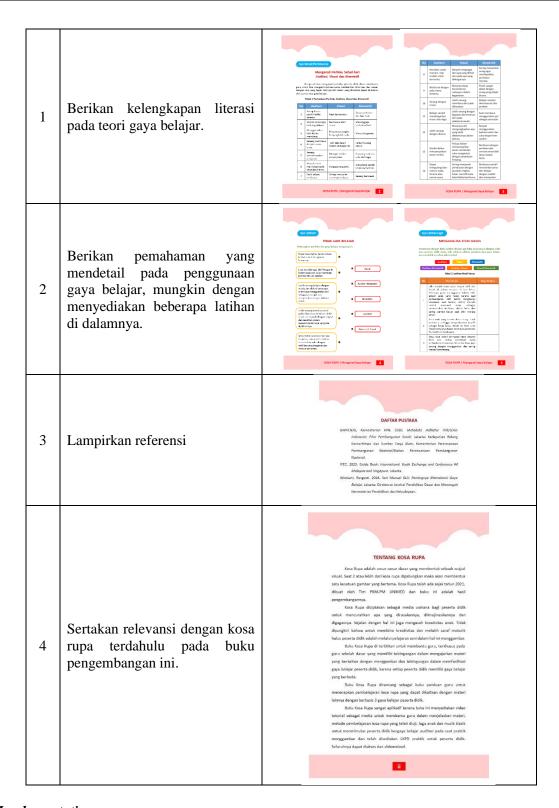
Masukan yang didapatkan dari hasil pengujian pada ahli kurikulum pendidikan seni dan sekretariat SDGs Malaysia sebagai berikut.

- 1. Berikan kelengkapan literasi pada teori gaya belajar.
- 2. Berikan pemahaman yang mendetail pada penggunaan gaya belajar, mungkin dengan menyediakan beberapa latihan di dalamnya.
- 3. Lampirkan referensi.
- 4. Sertakan relevansi dengan kosa rupa terdahulu pada buku pengembangan ini.

Berikut merupakan hasil perbaikan dari setiap masukan yang diberikan oleh ahli kurikulum pendidikan seni dan sekretariat SDGs Malaysia.

Tabel 6 Perbaikan Buku Kosa Rupa Melalui Review 2 Validator

No Expert Review Revise



Implementation

Dalam tahapan implementasi, buku kosa rupa dilakukan uji coba kepada guru kelas 3 di MIN 3 Serdang Bedagai. Uji coba dilakukan pada tanggal 18-20 September 2023 kepada guru dengan melalui proses 2 tahapan yaitu: 1) sosialisasi buku kosa rupa, dan 2) guru menerapkan kosa rupa kepada peserta didik.













Gambar 5 Sosialisasi Penggunaan Buku Kosa Rupa

(Sumber: Alhail, 2023)







Gambar 6 Implementasi Kosa Rupa Pada Peserta Didik

(Sumber: Dokumen Ibu Yusniar, S.Pd.I., 2023)

Dalam wawancara, guru menanggapi dengan respon positif yang diikuti dengan beberapa masukan yang dipaparkan pada hasil wawancara berikut.

"Saya merasa senang saat adanya kehadiran buku kosa rupa ini, sebagaimana bisa membantu saya untuk memahami potensi peserta didik dengan menggunakan pengetahuan tentang gaya belajar, selain itu saya tidak merasa kewalahan lagi untuk mengajarkan materi yang berkaitan dengan menggambar kepada peserta didik, karena sudah ada tersedia video tutorial dan objek kosa rupanya di dalam LKPD. Tentu dengan begitu, kosa rupa ini sangat membantu sekali bagi saya untuk menjalankan aspek dimensi kreatif dengan baik sebagai tenaga pendidik yang professional." (Wawancara, 11 Agustus 2023)

"Saya punya beberapa masukan pada LKPD nya untuk dapat memasukkan juga indikator penilaiannya dalam LKPD, supaya peserta didik dapat mengetahui tentang poin yang ingin peserta didik capai dalam berkarya kosa rupa ini. Terakhir, metode yang saya gunakan dalam kelas adalah metode ceramah dan eksperimen. Menurut saya, metode ini juga cocok untuk dimasukkan ke dalam buku kosa rupa, karena setelah saya amati, ternyata peserta didik merasa sangat senang. Sebab tiga jenis gaya belajar pada dua metode ini ternyata ikut berperan aktif." (Wawancara, 11 Agustus 2023)

Masukan yang diberikan oleh guru kelas 3 MIN 3 Serdang Bedagai terhadap pengembangan buku kosa rupa adalah sebagai berikut.

- 1. Masukkan indikator penilaian kosa rupa yang sudah ada dibuku ini ke dalam LKPD, supaya peserta didik dapat mengetahui tentang poin mana yang ingin dinilai oleh guru.
- 2. Memasukan metode tindakan kelas yang saya lakukan saat uji coba kosa rupa di dalam kelas pada bagian metode penerapan kosa rupa pada buku ini, sebagai referensi bagi para pembaca lainnya. Menurut saya, metode yang telah saya lakukan di kelas lalu, berhasil dan peserta didik sangat antusias dalam belajar.

Berdasarkan tanggapan yang diberikan peserta didik pada pembelajaran menggambar menggunakan buku kosa rupa melalui wawancara, ditemukan jawaban rata-rata

"pembelajarannya menarik, menyenangkan dan seru, karena ada contoh gambar-gambarnya." Hanya saja, beberapa anak yang diidentifikasi bergaya belajar kinestetik, belum sepenuhnya larut dalam praktik menggambar kosa rupa. Namun, guru juga menyampaikan bahwa cukup terjadi peningkatan dari sebelumnnya bagi peserta didik yang bergaya belajar kinestetik, saat di awal demonstrasi, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik terlihat memiliki antusias yang besar dalam memahami demonstrasi.

Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk memperbahui buku kosa rupa melalui masukan dan saran yang telah diberikan guru kelas 3 MIN 3 Serdang Bedagai.

Tabel 7 Perbaikan Buku Kosa Rupa Melalui Review Implementasi Guru Kelas 3

No	Review Guru	Revise
1	Masukkan indikator penilaian kosa rupa yang sudah ada dibuku ini ke dalam LKPD.	Definition Feedball Refrage Protects DGB The control of the contr
2	Menambahkan metode penerapan kosa rupa yang dilakukan guru kelas 3 ke dalam buku.	Contab 2: Managounakan metenda earsamál dan elüquetiman. Francupant: Cisca ripa digentifor deln pesetta dida mengonakan pula parmatema deligua 5 vari yal 2 bela helitoripa. Vazi 1 berinar meje di parmatema deligua 5 vari yal 2 bela helitoripa. Vazi 1 berinar meje di 1 senul. 2 prapipano dan 5 termi kara rupa sera jerip ridiru delh pesetta didi. pada seripi meja keriprosi, bernadia berinar peritab bepada seripi meja keriprosi, bernadia berinaria peritab bepada seripi meja dan 1 berinaria. Maria 2 pasetta didar dari melap mesali peseta setatag dari dan bahan yang diguakan seria haritati dara menduat gentida deli basa meja Maria 2 pasetta dalar dari melap mesali peritaria dali. Dai memila 1 digili basa nega bernadian digentifica dari melap mesali peritaria bali, bala memila 1 digili basa nega bernadian digentifica dari melap mesali peritaria dali bala memila 1 digili basa nega bernadian deliganda yang bernadi selah selah mendala dari peritab bernadi dari bernadi peritab bernadi peritaba bernadi peritabanan. Ansiala Champada Andilori digat membalan secala bersadinahan meteri yeng distribus bernadi peritabanan. Ansiala Champada Andilori digat membalan secala bersadinahan meteri yeng distribus bernadi asat sara yang didengan dan bersat, Maria digat membalan karana satuh dipidasahan cirar menggendah lesa nyang dinggat bernadi peritab bernadi peritab bernadi peritab bernadi peritab bernadi peritab bernadi peritaban bern

Terdapat beberapa perbedaan dan pembaharuan yang dihasilkan dari buku pengembangan kosa rupa dan dirincikan pada tabel berikut.

Tabel 8 Hasil Pengembangan Buku Kosa Rupa

No	Rincian	Kosa Rupa 2021	Kosa Rupa 2023
1	Cover Buku	KOSA RUPA MEMBANUN NEGERI DAN SENDAN BERNARIA ANDERSONIN AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN	COSA RUPA STATE OF THE STATE O
2	Tema	3 tema (desa, pantai, kota)	5 tema (desa, pantai, kota, kemerdekaan, bawah laut)

3	Video Tutorial Menggambar dan Mewarnai Kosa Rupa	Tergabung 1 video	Terpisah menjadi 2 video
4	Literasi pengunaan kosa rupa	Tersedia tidak terperinci	Tersedia dan terperinci
5	Literasi gaya belajar	1	Tersedia
6	Literasi penerapan kosa rupa di dalam kelas	-	Tersedia
7	SDGs	-	Tersedia
8	Kode QR	-	Tersedia
9	Musik Klasik	-	Tersedia

SIMPULAN

Pengembangan kosa rupa dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan guru yang merasa kesulitan dalam mendemontrasikan pembelajaran yang berkaitan dengan menggambar, kesulitan dalam menemukan potensi peserta didik, serta permasalahan tentang tuntutan kompetensi guru pada aspek dimensi kreatif. Terdapat 9 bagian sebagai hasil dari pengembangan yaitu: tampilan visual, penambahan 2 tema (kemerdekaan dan bawah laut), pemisahan video tutorial menggambar kosa rupa dengan mewarnai kosa rupa, penambahan literatur pada penggunaan kosa rupa, penambahan literasi gaya belajar, penambahan literasi penerapan kosa rupa di dalam kelas, keterkaitan pada penyelesaian masalah pendidikan yang berkualitas pada SDGs, menggunakan kode QR dan penambahan musik klasik.

DAFTAR PUSTAKA

BAPPENAS. 2023. Sekilas SDGs: https://sdgs.bappenas.go.id/sekilas-sdgs/

BAPPENAS, Kementerian PPN. 2020. *Metadata Indikator TPB/SDGs Indonesia: Pilar Pembangunan Sosial.* Jakarta: Kedeputian Bidang Kemaritiman dan Sumber Daya Alam, Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional.

KEMENDIKBUD, BSKAP. 2022. Dimensi, Elemen, dan Sublemen: Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Mujala, Abdul, dkk. 2022. Pengembangan Buku Pegangan Guru untuk Pembelajaran Kimia Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an.

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Samsu. 2017. Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).

Wiedarti, Pangesti. 2018. Seri Manual GLS: Pentingnya Memahami Gaya Belajar. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.