

---

# INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR IMAJINATIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK DI SEKOLAH DASAR

---

Nur Fazria Masfufah<sup>1\*</sup>, Nurdyansyah<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*korespondensi ke: 081331963789, [nurfazria.m@gmail.com](mailto:nurfazria.m@gmail.com)

**Abstrak:** Adapun permasalahan pada penelitian ini adalah kemampuan kreatif dan psikomotorik peserta didik dalam menggambar kurang baik sehingga peneliti ingin membuat media gambar imajinatif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas penggunaan media dalam penguatan kreativitas dan kemampuan psikomotorik pada diri peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa baik produk tersebut untuk digunakan. Model yang digunakan adalah perancangan model pengembangan Borg and Gall. Peneliti mengumpulkan data dengan cara angket, ceklis dokumen dan dokumentasi. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 30 peserta didik. Berdasarkan uji validasi dari ahli media dan desain pembelajaran didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% yang berarti sangat layak digunakan. Uji kepraktisan produk pengembangan diperoleh rata-rata skor sebesar 3,89 (98,25%) termasuk dalam kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa e-modul gambar imajinatif ini praktis, menarik, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari uji-t menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik setelah mendapat perlakuan yang berbeda yaitu menggunakan e-Modul Gambar Imajinatif. Dapat disimpulkan bahwa media gambar imajinatif ini praktis, menarik, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Gambar Imajinatif, Kreativitas, Kemampuan Psikomotorik

Info artikel:

Kutipan yang disarankan: Gaya APA

---

## PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan peserta didik sejak dini adalah kemampuan berkreasi. Keterampilan kognitif mengacu pada proses berpikir nyata (konkret), konsep abstrak dan logis. Aspek psikomotorik jelas terlibat dalam keterampilan proses karena melibatkan penggunaan alat dan bahan, pengukuran, penyusunan atau perakitan alat. (Chairilisyah, 2018). Sartika Ukar et al., (2020) menyatakan bahwa dengan aktifitas menggambar dapat meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik dan sangat bermanfaat dalam menumbuhkan kemampuan psikomotorik dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dengan memperkaya kegiatan menggambar salah satunya dengan menghubungkan titik hingga menjadi objek gambar. Anak dapat memiliki kebebasan dalam menentukan gambar dan warna.

Anas et al., (2022) menyatakan bahwa meningkatkan kreativitas peserta didik melalui karya seni dapat dilakukan dengan kegiatan menggambar imajinatif di Sekolah Dasar. Kegiatan menggambar imajinatif merupakan kegiatan yang bisa mengeksplor daya kreatifitas dalam berimajinasi peserta didik untuk mendapatkan ide dan gambar yang ingin dituangkan dalam sebuah sketsa. Oleh karena itu, menggambar imajinatif memerlukan ide kreatif dan kegiatan berpikir untuk menciptakan kreativitas pada diri peserta didik. Dalam hal ini tugas guru untuk mengembangkan kreativitas dan merancang pembelajaran agar peserta didik bisa menuangkan ide, gagasan dan kreativitas menggambar imajinatif. Dalam kreativitas, peserta didik dapat memunculkan ide atau desain baru yang tersusun dalam pikiran peserta didik.

Pemecahan masalah secara kreatif merupakan jalan keluar dari suatu masalah (Komang & Putra, 2020). Banyak kajian empiris yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis gambar imajinatif dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik di Sekolah Dasar (Andhini Rachmawati et al., 2020; Fitriasia & Jalinus, 2019; Langgadesa et al., 2020; Setyaningrum & Aprilia Hutami, 2021). Kreativitas diperlukan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik. Keterampilan psikomotor adalah hasil belajar yang terwujud dalam bentuk keterampilan dan kemampuan individu. Aspek psikomotorik yang diamati meliputi imitasi, manipulasi, pengalaman dan artikulasi. Namun kenyataannya, guru tetap memegang kendali, mengukur kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik sebagai tolak ukur keberhasilan belajar (Isnaini & Utami, 2020); (Dr. H. Abubakar H M & Ngalimun, 2019); (Alifah Putri & Suyadi, n.d.).

Kreativitas merupakan proses kegiatan dalam menanggapi kerumitan, memberikan pendapat dan akhirnya mendapatkan hasil untuk menyelesaikan kerumitan (Abubakar M et al., 2019). (Hidayati & Dewi Permata, 2020) dalam diri peserta didik kreativitas dapat dieksploitasi melalui karya nyata seperti menggambar, dan melukis. Di sekolah dasar memiliki satu mata pelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik, yaitu pembelajaran Seni, Budaya, dan Prakarya. Cara mudah untuk mengembangkan kreativitas pada diri peserta didik dengan membuat karya dua dimensi, khususnya sebagai tugas menggambar imajinatif (Varahdilah Sandi, 2020); (Alifah Putri & Suyadi, 2020); (Nurmi, 2020). Pembelajaran menggambar di sekolah hendaknya dipersiapkan dan dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi optimal, termasuk menggambar imajinatif (Gunarti, 2019); (Iman Perdana Surbakti et al., 2019); (Yustiningrum et al., 2019).

Guru dapat melakukan berbagai macam cara yang berbeda, termasuk menggunakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik atau menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif. Contohnya adalah metode ekspresi bebas, yang merupakan metode yang paling cocok untuk kegiatan belajar mengajar untuk melatih imajinasi menggambar imajinatif (Merliana et al., 2018); (Puspita Sari et al., 2020). (Widiyanto & Kamarudin, 2020) Kemampuan psikomotorik peserta didik disaat menggambar imajinatif seringkali diutamakan dan harus diakui bahwa kondisi fisik motorik peserta didik memang menjadi perhatian dan pembahasan karena proses tumbuh kembang anak mempengaruhi kehidupannya. Salah satu alat yang cocok untuk belajar menggambar imajinatif adalah sumber fotografi Cahyani et al., (2021) menjelaskan bahwa gambar imajinatif merupakan salah satu gambar yang dihasilkan dari pemikiran peserta didik.

Sebelum guru melakukan pembelajaran dikelas guru harus mengetahui latar belakang peserta didik terlebih dahulu untuk memahami dunia seni peserta didik yang telah berkembang sehingga guru bisa menentukan dan memilih strategi, pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan latar belakang peserta didik (Eka Faida et al., 2020); (Imananda & Hendriani, 2020). Gambar imajinatif salah satu bentuk gambar yang dapat membimbing peserta didik untuk fokus pada contoh peristiwa untuk menawarkan kreatif dari elemen gambar yang berbeda (Khodijah, 2020). Isroyati et al., (2021) Media merupakan metode yang paling tepat untuk kegiatan pembelajaran menggambar imajinatif. Metode ekspresi merupakan metode yang bebas digunakan untuk memberi kebebasan kepada peserta didik dalam berpendapat. Media gambar imajinatif adalah media visual dua dimensi pada permukaan kertas yang kosong tanpa goresan apapun (Apsari & Sastiwati, 2021). Gambar imajinatif terlihat lebih konkrit dan dapat meningkatkan daya saing dan daya pemikiran nalar dari peserta didik, karena dalam media gambar menampilkan ilustrasi, dan gambar serta memudahkan pemahaman peserta didik (Puspitorini et al., 2022).

(Hanifah et al., (2020) Media gambar imajinatif merupakan alat atau media yang dipakai dalam praktek pembelajaran. Berhasil atau tidaknya pembelajaran melalui media gambar imajinatif dipengaruhi oleh guru yang menggunakannya. Realitas permasalahan yang terjadi di SD Negeri 2 Sawohan adalah peserta didik belum memahami gambar imajinatif. Sehingga kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik masih rendah. Sekolah membuat media gambar imajinatif

sebagai media di samping menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Namun buku paket dan media masih bersifat konvensional dalam bentuk cetak. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kreativitas dan kemampuan psikomotorik dalam diri peserta didik. Dibutuhkan media gambar imajinatif yang menarik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Media gambar imajinatif merupakan media gambar yang dirancang sangat menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai kurikulum. Dalam penelitian sebelumnya membuktikan bahwa Konsep pengembangan modul ini menekankan pada gambar yang berhubungan dengan imajinasi pada kurikulum 2013. Hasil evaluasi modul oleh validator ahli materi memperoleh skor 138 (81%) dan ahli media mendapatkan skor 114 (95%). Penilaian oleh guru seni budaya menunjukkan dengan skor 283(96%). Hasil ini dapat dijadikan sebagai bukti bahwa media pembelajaran berbasis media gambar imajinatif merupakan salah satu alternatif proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang lain yang menyatakan bahwa diperoleh hasil persentase keseluruhan dari ahli materi pembelajaran adalah 87,2% dengan kriteria sangat layak dan diperoleh hasil persentase keseluruhan dari ahli media pembelajaran adalah 96% dengan kriteria sangat layak (Aldin, 2022). Sehingga diperoleh hasil persentase keseluruhan kelayakan pengembangan modul berbantuan media poster berbasis mind mapping 91,6% dengan kriteria sangat layak. Sejalan dengan penelitian yang lain bahwa media inovatif Cerapi mendapatkan nilai 76 dengan persentase 96% dari ahli materi yang berarti sangat layak untuk digunakan, sedangkan pada komponen penyajian media mendapatkan nilai 46 dengan persentase 95% dari ahli media yang berarti sangat layak untuk digunakan (Ikhsanudin, 2020). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar media gambar imajinatif sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran yang interaktif dan sangat menarik peserta didik. Selain itu e-modul juga mengikuti perkembangan zaman sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, aktivitas peserta didik yang masih belajar di kelas IV SD, bahwa kemampuan kreatif dan psikomotorik peserta didik dalam menggambar kurang baik. Peneliti melakukan observasi secara langsung dan melihat bahwa setiap kegiatan peserta didik yang berhasil diamati oleh peneliti, ternyata metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional sehingga hasilnya kurang maksimal dalam menciptakan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya kreativitas dan kemampuan psikomotorik seorang pendidik dalam menciptakan inovasi-inovasi baru diantaranya dalam bentuk e-modul gambar imajinatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang E-Modul gambar imajinatif dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas penggunaannya dalam penguatan kreativitas dan kemampuan psikomotorik pada diri peserta didik. E-modul gambar imajinatif ini berbentuk buku yang sangat menarik. Dikatakan menarik karena didalam buku gambar imajinatif terdapat berbagai macam gambar yang menarik peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik.

## METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan dalam penelitian ini untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa baik produk tersebut untuk digunakan (Setiyawati & Martadi, 2020). Model yang digunakan adalah perancangan model pengembangan Borg and Gall (*Research and information collection, Planning, Develop primary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and implementation*). Adapun tahapan kegiatan penelitian model Borg and Gall dapat dilihat pada keterangan di bawah ini.

Tahap pertama, melibatkan pengumpulan informasi masalah yang dihadapi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Melakukan observasi dan wawancara awal dan menganalisis kebutuhan peserta didik kelas 4 untuk menyesuaikan materi menggambar imajinatif. Adapun observasi, dokumentasi, wawancara dan angket diberikan kepada guru dan peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1. Informasi yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan nantinya akan menjadi bahan dalam pengembangan produk. Tahap kedua, setelah melihat hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan di SDN Sawohan 1 Buduran. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran gambar imajinatif. Tahap ketiga, pengembangan bentuk produk dimulai dengan menentukan desain sampul e-modul gambar imajinatif. Pada proses ini akan melibatkan ahli media dan desain. Produk yang dikembangkan akan menjadi produk siap pakai, dalam pembuatan e-modul dan lembar validasi ahli media dan desain yang hasilnya bisa dipakai untuk pedoman langkah-langkah selanjutnya dan untuk membuktikan bahwa e-modul ini dapat digunakan. Tahap keempat, melakukan validasi untuk mengevaluasi dan mencoba kelayakan desain produk yang dihasilkan. Validasi dan evaluasi dapat dilakukan dengan mendatangkan ahli yang sudah ahli dibidangnya dan sudah memiliki pengalaman dalam mengevaluasi produk yang direncanakan. Tahap kelima, setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan desain, dapat diketahui kekurangan dari media e-modul gambar imajinatif. Dari hasil validasi beberapa ahli bahwa media e-modul tersebut perlu diperbaiki sehingga dapat meningkatkan untuk membuat produk yang lebih baik.

Tahap keenam, pengujian produk, dapat dilakukan dalam skala kecil maupun besar. Kegiatan uji coba dalam pembelajaran bertujuan untuk memperoleh informasi tentang produk yang dikembangkan dalam pembelajaran gambar imajinatif dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik, Motivasi dan minat belajar dalam desain pembelajaran peserta didik. Tahap ketujuh, revisi produk, jika uji produk menyatakan belum sempurna dan masih ada cacat, maka digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media modular sehingga dapat menghasilkan media modular yang baik dan cocok untuk pengajaran di sekolah. Tahap kedelapan, Uji coba lapangan akan dilaksanakan di SDN Sawohan 1 Buduran. Uji coba dilaksanakan pada peserta didik kelas 4, jumlah peserta didik yaitu 30 peserta didik. Tahap kesembilan, Setelah uji coba produk mendapat umpan balik positif dari peserta didik dan guru mengenai keefektifan, peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan psikomotorik peserta didik, pengembangan produk ini menghasilkan produk akhir. Pada fase ini, peneliti mereview hasil dari fase sebelumnya untuk membuat perangkat pembelajaran yang valid dan dapat digunakan. Tahap kesepuluh, implementasi merupakan aplikasi produk yang telah diuji dan dievaluasi di lapangan. Sebelum diujikan secara luas, dilakukan ujicoba perorangan dengan subyek penelitian sejumlah 10 peserta didik, dan selanjutnya diujikan pada 30 peserta didik untuk mengetahui tingkat kreativitas dan psikomotorik peserta didik. Kegiatan ini dilakukan setelah dihasilkan produk akhir yang telah dinyatakan efektif pada revisi kedua karena telah mendapat masukan dan penyempurnaan dari ahli media, desain, guru dan peserta didik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan: a) angket b) ceklis dokumen/observasi c) dokumentasi. Angket diberikan kepada peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 30 peserta didik untuk mengukur kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik. Ceklis dokumen diberikan kepada tim ahli untuk melihat kelayakan dari e-modul. Teknik analisis data menggunakan regresi linier.

Uji coba dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu uji kelayakan media, uji kelayakan materi dan uji kelayakan desain. Uji kelayakan dilakukan melalui validitas ahli terhadap media gambar imajinatif. Dalam penelitian ini, uji kelayakan dihitung menggunakan uji skala Likert interval 1 sampai 5 dengan skor 5 tanpa revisi, skor 4 cukup, skor 3 revisi kecil, skor 2 tidak layak digunakan, dan skor 1 diulangi membuat produk. Adapun kategori penilaian skala likert bisa dilihat pada table 1 dibawah ini.

**Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert**

<b>Intervensi Skor</b>	<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
Skor 5	Sangat layak	Tanpa Revisi
Skor 4	layak	Cukup
Skor 3	Cukup	Revisi Kecil
Skor 2	Tidak layak	Tidak layak digunakan
Skor 1	Sangat tidak layak	Diulangi membuat produk

Sumber: Rina, dkk 2020

**Table 2. Kriteria kevalidan produk**

<b>Intervensi skor (%)</b>	<b>Kategori penilaian</b>	<b>keterangan</b>
81-100	Sangat layak	Tanpa revisi
61-80	Layak	Cukup
41-60	Cukup layak	Revisi kecil
21-40	Tidak layak	Tidak layak digunakan
0-20	Sangat tidak layak	Diulangi membuat produk

Sumber: Rina, dkk 2020

**Table 3. Kriteria kepraktisan produk**

<b>Intervensi skor (%)</b>	<b>Kategori penilaian</b>	<b>keterangan</b>
81-100	Sangat layak	Sangat menarik
61-80	Layak	Menarik
41-60	Cukup layak	Cukup menarik
21-40	Tidak layak	kurang menarik
0-20	Sangat tidak layak	Tidak menarik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan menghasilkan inovasi media pembelajaran berupa media gambar imajinatif. Pengembangan ini menggunakan model Bord & Gall. Produk inovasi media pembelajaran berupa media gambar imajinatif yang digunakan di sekolah untuk mengoptimalkan pembelajaran harus teruji kevalidanya. Pemeriksaan validitas dilakukan oleh tiga tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain. Ke tiga ahli tersebut merupakan dosen yang telah berpengalaman di bidang media, materi dan desain pembelajaran. Uji validitas tim ahli bertujuan untuk melihat kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Setelah melalui tahap uji validitas dari ke tiga tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk media gambar imajinatif. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kepraktisan dan keefektifan penggunaan media gambar imajinatif. Uji coba dilakukan pada

kelompok kecil terdiri dari 5 peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Selanjutnya produk pengembangan e-modul gambar imajinatif diujicobakan pada 30 peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Setelah peserta didik melakukan kegiatan menggambar imajinatif Peneliti membagikan angket berupa tanggapan masing-masing peserta didik, sehingga peneliti dapat mengetahui sejauh mana kepraktisan dan ketertarikan media gambar imajinatif. Kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik terdiri dari dua indikator yaitu kemudahan dan kemenarikan.

### **Tahap 1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and information collection*)**

Sebelum merancang suatu produk, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mencari permasalahan yang ada di kelas 4. Setelah observasi tersebut peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Setelah dilakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan di kelas 4 SDN. Permasalahan yang diamati di sekolah adalah guru hanya menggunakan buku guru sebagai sumber belajar, buku siswa dan tidak ada media yang digunakan sehingga peserta didik kurang memahami gambar imajinatif dan pembelajaran menggambar imajinatif kurang efektif di kelas 4 akibatnya berdampak pada perkembangan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik. Dari permasalahan tersebut, peneliti mempersempit permasalahan bahwa media yang digunakan oleh guru kurang efektif sehingga menyebabkan kurangnya semangat. peserta didik dalam pembelajaran SBdP materi menggambar imajinatif dan kurangnya kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik. Melihat masalah yang ada pada kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo maka peneliti mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis e-modul gambar imajinatif dalam pembelajaran SBdP materi menggambar imajinatif.

Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat peserta didik acuh tak acuh sehingga tidak terjadi pembelajaran yang menarik peserta didik. Guru dapat menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Sehubungan dengan perkembangan teknologi, guru berperan sebagai fasilitator untuk mampu memaksimalkan penggunaan media yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Teknologi dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mencapai tujuan (Trisiana et al., 2020).

Adapun fungsi pembelajaran sendiri mampu membuat konsep yang abstrak menjadi konkret sehingga peserta didik tidak kebingungan. Peneliti merumuskan dan berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-modul gambar imajinatif. Dengan menggunakan media e-modul gambar imajinatif, peserta didik akan memahami konsep gambar imajinatif. Media pembelajaran berbasis gambar imajinatif merupakan media visual yang tidak diproyeksikan karena media gambar imajinatif termasuk dalam media grafis kelompok kartun. Agar media yang dipilih memberikan manfaat sesuai dengan yang diharapkan, guru perlu memperhatikan kriteria pemilihan media.

Analisis tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum dan materi pembelajaran. kurikulum yang digunakan pada kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum ini guru hanyalah sebagai fasilitator dan mendorong peserta didik lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan keterampilan abad 21 yaitu ketrampilan belajar dan inovasi meliputi pemikiran kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggambar imajinatif. Gambar imajinatif menempati peran yang sangat penting. Tidak hanya sebagai media ekspresi, tetapi terutama untuk mengkomunikasikan gagasan desain. Dalam perkembangannya, ketrampilan manual dalam membuat gambar imajinatif didukung dengan perangkat modern (Artikel et al., 2021). Lebih rinci Daryanto (2010:108) menjelaskan bahwa gambar imajinatif merupakan salah gambar yang dihasilkan dari pemikiran sadar peserta didik. Gambar imajinatif terlihat lebih konkrit dan dapat meningkatkan daya saing dan daya pemikiran nalar dari peserta didik, karena dalam media gambar menampilkan ilustrasi, video dan gambar serta memudahkan pemahaman peserta didik.

## Tahap 2 Perencanaan (*Planning*)

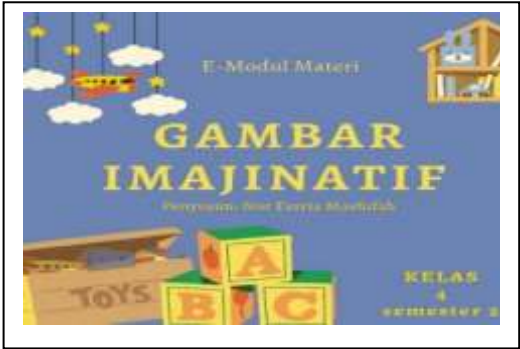
Pada tahap perencanaan Peneliti memperoleh informasi dari guru dengan cara wawancara dan mengisi angket, serta melakukan observasi langsung dengan mengamati cara mengajar guru di kelas. Pada tahap wawancara dengan guru kelas 4 SDN Sawohan 1 berdasarkan hasil wawancara bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menarik minat belajar peserta didik karena ketika peserta didik minat dalam belajar maka akan berpengaruh pada penilaian dan proses selanjutnya. Metode pembelajaran konvensional masih belum membangkitkan minat peserta didik sehingga pembelajaran tidak mempengaruhi peserta didik (Ulfa & Saifuddin, 2018). Oleh karena itu, para peneliti mengembangkan lingkungan belajar yang inovatif sebagai alat yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi dalam e-modul imajinatif.



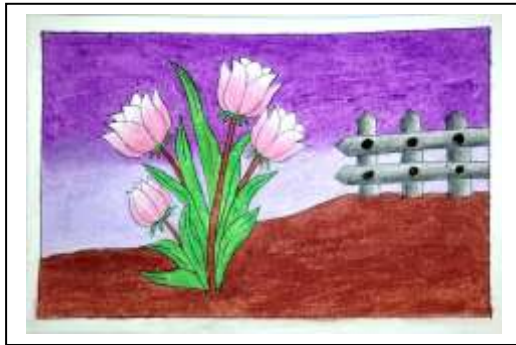
## Tahap 3 Mengembangkan bentuk produk utama (*Develop primary form of product*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk media pembelajaran yang interaktif berdasarkan hasil dari tahap analisis. Peneliti memilih menggunakan e-modul gambar imajinatif agar modul yang dihasilkan bisa bersifat interaktif. Desain produk dirancang setelah dilakukan analisis kebutuhan yaitu untuk menghasilkan produk berupa media e-modul gambar imajinatif muatan pembelajaran SBdP materi menggambar imajinatif. Tahap pengembangan dimulai dengan menentukan desain modul gambar imajinatif. Setelah desain modul ditetapkan selanjutnya media gambar imajinatif didesain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan menarik minat peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik sehingga nantinya menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pada tahap ini dirancang beberapa komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran. Adapun komponen alat dan bahan yang dibutuhkan dalam mendesain media pembelajaran modul gambar imajinatif yaitu laptop/komputer, buku gambar A4, penggaris, dan pensil, crayon, penghapus. Adapun tahapan perencanaan ini meliputi beberapa hal seperti, memilih untuk menggunakan aplikasi canva dalam mendesain sampul e-modul gambar imajinatif. Adapun dalam membuat rancangan media gambar imajinatif dilakukan beberapa langkah, antara lain

**Tabel 4.** Komponen Gambar Imajinatif

Komponen	Gambar Imajinatif
Bagian sampul terdiri atas:	
1. Jenis Media : Modul Gambar Imajinatif	
2. Judul : Gambar Imajinatif	
3. Sasaran : Siswa Kelas 1- IV SD	
4. Nama Penulis : Nur Fazria Masfufah	
5. Ukuran : A4	
6. Bahan : Kertas Ivory 230 Gram	
7. Ilustrasi : Alat Tulis, Pensil Warna	

Komponen	Gambar Imajinatif
<p>Halaman Romawi i Media Gambar Imajinatif</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prakata</li> <li>2. Bahan : Kertas HVS</li> <li>3. Ukuran : A4</li> </ol>	
<p>Halaman Romawi ii Media Gambar Imajinatif</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kompetensi Dasar</li> <li>2. Kompetensi yang Akan Di Capai</li> <li>3. Petunjuk Penggunaan Media Bagi Peserta Didik</li> <li>4. Bahan : Kertas HVS Ukuran A4</li> </ol>	
<p>Halaman Pertama Media Gambar Imajinatif</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Imajinatif Tema Bunga</li> <li>2. Bahan: Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna</li> <li>3. Ukuran A4</li> <li>4. Contoh gambar Tema Bunga</li> </ol>	



---

#### Halaman Kedua Media Gambar Imajinatif

---

1. Gambar Imajinatif Tema Kolam Ikan
  2. Bahan: Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  3. Ukuran A4
  4. Contoh gambar Tema Kolam Ikan
- 



---

#### Halaman Ketiga Media Gambar Imajinatif

---

1. Gambar Imajinatif Suasana dalam laut
  2. Bahan: Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  3. Ukuran A4
  4. Contoh gambar Tema Suasana dalam laut
- 



---

#### Halaman Keempat Media Gambar Imajinatif

---

1. Gambar Imajinatif Tema jalan dipegunungan
  2. Bahan: Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  3. Ukuran A4
  4. Contoh gambar Tema jalan dipegunungan
- 



---

Komponen	Gambar Imajinatif
----------	-------------------

---

---

#### Halaman Kelima Media Gambar Imajinatif

---

1. Gambar Imajinatif Tema matahari terbenam
  2. Bahan: Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  3. Ukuran A4
  4. Contoh gambar Tema matahari terbenam
- 

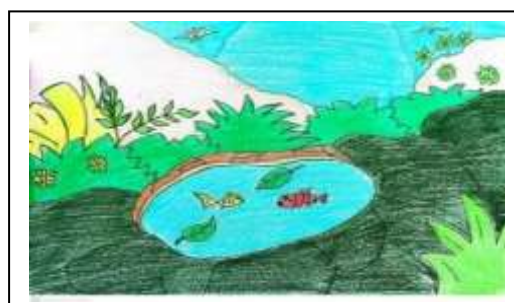


---

#### Halaman Keenam Media Gambar Imajinatif

---

5. Gambar Imajinatif Tema Aquarium
  6. Bahan: Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  7. Ukuran A4
  8. Contoh gambar Tema Aquarium
- 



---

#### Halaman Ketujuh Media Gambar Imajinatif

---

1. Gambar Imajinatif Tema Perkotaan
  2. Bahan : Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  3. Ukuran A4
  4. Contoh gambar Tema Perkotaan
- 



---

#### Halaman Kedelapan Media Gambar Imajinatif

---

1. Gambar Imajinatif Tema Taman
  2. Bahan : Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
  3. Ukuran A4
  4. Contoh gambar Tema Taman
- 



---

#### Komponen

---

---

#### Gambar Imajinatif

---

## Halaman Kesembilan Media Gambar Imajinatif

1. Gambar Imajinatif Tema Laut
2. Bahan : Kertas HVS, Alat Tulis, Pensil Warna
3. Ukuran A4
4. Contoh gambar Tema Laut



### Tahap 4 Pengujian lapangan pendahuluan (*Preliminary field testing*)

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan uji coba awal dengan ahli media dan ahli desain. Setelah mencermati media e-modul gambar imajinatif yang sudah dibuat dan melihat daya tarik produk yang diterapkan di lokasi yang dipilih. Produk yang dikembangkan sedang diuji di SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo tepatnya di kelas 4. Pada tahap pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana reaksi peserta didik terhadap produk dalam proses pelaksanaan pembelajaran .

### Tahap 5 Revisi produk utama (*Main product revision*)

Pada tahap revisi produk utama (evaluation) merupakan fase dimana peneliti bisa melihat apakah pembelajaran gambar imajinatif dapat berhasil. Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap produk yang sedang dikembangkan. Informasi diterima dari guru yang dikumpulkan dari hasil tes peserta didik dan validasi ahli. Dapat dikatakan bahwa fase kontrol mengumpulkan informasi yang diperoleh pada fase implementasi. Setelah desain produk yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli desain dapat diketahui mengenai kekurangan dari media e-modul gambar imajinatif tersebut. Dari hasil pemaparan beberapa ahli tersebut mengenai kekurangan media e-modul gambar imajinatif kemudian diperbaiki sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Berikut tampilan sampul e-modul gambar imajinatif yang dikembangkan.

**Tabel 5.** Tampilan sampul e-modul gambar imajinatif

No	Validator	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Ahli Media	Pada cover depan warna tulisan kurang cerah	Sudah direvisi
		Pada gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.	Sudah direvisi
2.	Ahli Desain	Pada cover depan di bagian tulisan judul di ganti warna kuning	Sudah direvisi
		Pada Struktur gambar lebih baik dikelompokkan dan diberi nama gambar imajinatif pada setiap tema.	Sudah direvisi
3.	Ahli Materi	Pada materi gambar yang dibuat harus ditentukan tema	Sudah direvisi

**Tabel 6.** Hasil revisi produk media pembelajaran media gambar berseri

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
----------------	----------------



Perbaikan cover depan warna tulisan kurang cerah

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**





Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**



Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

**Sebelum Revisi**

**Sesudah Revisi**





Perbaikan gambar diperjelas garis dan diberi tambahan warna agar gambar tidak terlihat pucat.

Layak tidaknya sebuah produk yang akan dikembangkan sebelum diujikan pada peserta didik harus ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli. Hasil analisa pengujian produk berupa e-Modul Gambar Imajinatif melibatkan 3 tim ahli yang terdiri dari 1 ahli dibidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang desain. Hasil penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain dapat dilihat pada table

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor					Kriteria
		(SM) 5	(M) 4	(CM) 3	(KM) 2	(TM) 1	
1	Kreatif dan inovatif		√				Menarik
2	Desain Cover E-modul sangat menarik dan bisa memberikan motivasi kepada siswa		√				Menarik
3	Kejelasan pada gambar	√					Sangat menarik
4	Mudah dipahami	√					Sangat menarik
5	Komposisi warna sangat merangsang indra peserta didik	√					Sangat menarik

6	Tema gambar yang digunakan mudah dimengerti	√	Menarik
7	Pola gambar yang digunakan terlihat jelas	√	Menarik
8	Elaborasi dalam membuat gambar secara rinci	√	Sangat menarik
9	Kualitas gambar yang ditampilkan sudah bagus	√	Menarik
10	Warna background sudah serasi dengan gambar	√	Sangat menarik
Presentase		90%	Sangat menarik untuk digunakan

Berdasarkan Tabel 7 di atas, nilai rerata total aspek adalah 90 jika dirujuk pada kriteria penentuan tingkat kevalidan media pembelajaran yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil kevalidan e-Modul gambar imajinatif yang telah dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yaitu sangat layak digunakan dengan capaian nilai 90%. Namun ada beberapa masukan perbaikan dari ahli media.

**Tabel 8.** Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek Yang Dinilai	Skor					Kriteria
		(SM) 5	(M) 4	(CM) 3	(KM) 2	(TM) 1	
1	Kebermanfaatan gambar	√					Sangat menarik
2	Kesesuaian desain dengan media gambar	√					Sangat menarik
3	Kesesuaian gambar dengan capaian pembelajaran		√				Menarik
4	Meningkatkan kreativitas	√					Sangat menarik
5	Materi dalam media pembelajaran mudah diikuti	√					Sangat menarik
6	Kejelasan media dalam menyampaikan materi sudah baik		√				Menarik
7	Gambar yang terdapat dalam media dapat memperjelas materi		√				Menarik
8	Meningkatkan minat belajar		√				Menarik
Presentase				93%			Sangat menarik untuk digunakan

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa kevalidan e-Modul gambar imajinatif dari ahli Desain mendapatkan peringkat sangat valid dengan nilai 93%.

**Tabel 9.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
----	--------------------	------



		(SM) 5	(M) 4	(CM) 3	(KM) 2	(TM) 1	Kriteria
1	Gambar yang digunakan dalam Modul mudah dipahami	√					Sangat menarik
2	Kesesuaian contoh dengan materi?	√					Sangat menarik
3	Kesesuaian tugas dan latihan dengan rumusan indikator		√				Menarik
4	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran	√					Sangat menarik
5	Gambar tersebut menambah pengetahuan peserta didik	√					Sangat menarik
6	Kemudahan materi yang disajikan		√				Menarik
7	Ketepatan istilah pada materi		√				Menarik
8	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tahapan perkembangan siswa						Menarik
Presentase				93%			Sangat menarik untuk digunakan

#### Tahap 6 Pengujian lapangan utama (*Main field testing*)

Apabila produk e-modul gambar imajinatif sudah selesai dibuat, pada tahap selanjutnya peneliti melakukan kegiatan uji coba lapangan dari produk e-modul gambar imajinatif yang sudah dibuat. Pengujian produk untuk modul e-design imajinatif dapat dilakukan dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Tujuan dari penelitian ini pada pembelajaran gambar untuk memperoleh informasi tentang produk modul gambar imajinatif yang dirancang yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan psikomotor peserta didik, motivasi dan minat belajar dalam proses pembelajaran, dan imajinasi. media gambar-e-modul merupakan sumber daya yang menarik sebagai sarana pembelajaran. Adapun data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Setelah dilakukan validasi oleh beberapa ahli meliputi ahli media, ahli desain, Setelah itu, tahap percobaan pertama, percobaan kelompok kecil. Eksperimen kelompok kecil ini dilakukan untuk memperoleh data kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Percobaan kelompok kecil ini dilakukan dengan 5 peserta didik. Pemilihan peserta didik sebagai subjek penelitian kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan prosedur acak atau random sampling. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 10.** Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	s1	s2	s3	s4	s5	Rerata	Kriteria
----	-----------------	----	----	----	----	----	--------	----------

1	Gambar imajinatif menyenangkan	5	5	5	5	5	5	Sangat menarik
2	Setelah adanya E-modul gambar imajinatif meningkatkan minat belajar peserta didik lebih tinggi	5	4	5	5	5	4,8	Menarik
3	E-modul gambar imajinatif yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah kemampuan psikomotorik peserta didik	5	4	5	5	5	4,8	Menarik
4	E-modul gambar imajinatif mempermudah untuk menambah kreativitas peserta didik	4	5	5	5	5	4,8	Menarik
5	Dengan adanya E- modul gambar imajinatif dapat membantu peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri	5	5	5	5	5	5	Sangat menarik
6	Tampilan halaman E-modul gambar imajinatif memiliki gambar dan warna yang menarik	5	5	5	5	5	5	Sangat menarik
7	Tampilan E-modul gambar imajinatif yang dikembangkan cukup menarik	5	5	5	4	5	4,8	Menarik
<b>Rata-rata</b>		<b>4,86</b>	<b>4,71</b>	<b>5</b>	<b>4,86</b>	<b>5</b>	<b>4,89</b>	<b>Sangat menarik</b>

**Presentase**

**98,25%**

Berdasarkan hasil penilaian uji kelompok kecil oleh 5 peserta didik pada e-Modul Gambar Imajinatif didapatkan nilai rerata adalah sebesar 4,89 (98,25%). Dengan demikian hasil evaluasi kelompok kecil oleh 5 peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 4 menunjukkan bahwa e-Modul Gambar Imajinatif yang dikembangkan adalah dalam kategori sangat layak digunakan dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran materi gambar imajinatif.

**Tabel 11.** Hasil Uji Coba Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek Yang Ditanyakan	Skor	Presentase
1.	Keseluruhan tampilan media gambar imajinatif untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik dan mewakili isi buku	5	100%
2.	Media gambar media gambar imajinatif untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik sesuai dengan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran	4	80%
3.	Dominan gambar dibandingkan teks materi	4	80%
4.	Jenis dan ukuran gambar yang dipakai menarik dan mudah dipahami peserta didik	5	100%
5.	Kesesuaian gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan	5	100%
6.	Gaya pada gambar sesuai untuk peserta didik	4	80%
7.	Ukuran gambar dan jenis kertas sesuai, sehingga mudah digunakan oleh peserta didik	4	80%

8.	Media gambar media gambar imajinatif untuk meningkatkan Kreativitas peserta didik dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi	4	80%
9.	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	80%
10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	80%
Presentase			88%

Tabel angket tanggapan guru diatas menunjukkan bahwa terdapat 6 butir aspek pertanyaan yang memperoleh respon positif yakni 80% pada nomor 2, 3, 7, 8, 9 dan 10, sedangkan sisanya mendapat respon positif 100%.

#### **Tahap 7 Revisi produk operasional (*Operational product revision*)**

Setelah melakukan uji coba produk e-modul gambar imajinatif, Pada tahap berikutnya dilakukan revisi produk berdasarkan hasil pengujian produk. Langkah selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan hasil uji coba produk. Jika uji coba produk menunjukkan belum sempurna dan masih memiliki kekurangan, dapat dijadikan bahan untuk memperbaiki e-modul gambar imajinatif, gambar imajinatif yang baik dapat menghasilkan produk media yang layak untuk dipakai.

#### **Tahap 8 Pengujian lapangan operasional (*Operational field testing*)**

Uji lapangan dilakukan di SDN Sawohan 1 Buduran. Eksperimen dilakukan untuk peserta didik kelas 4, 30 peserta didik berpartisipasi. Setiap peserta didik dan guru menerima kuesioner dengan beberapa pertanyaan.

#### **Tahap 9 Revisi produk akhir (*Final product revision*)**

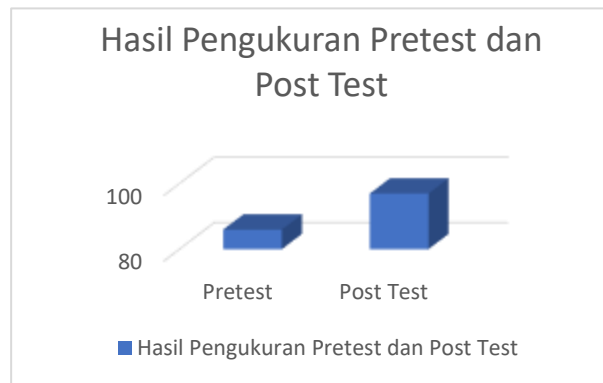
Setelah tes produk selesai dan hasil tes produk yang akan dikembangkan mendapat umpan balik positif dari siswa dan guru dalam hal efisiensi, kebermanfaatan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan psikomotorik siswa, pengembangan produk ini menghasilkan produk akhir. Pada tahap ini, peneliti merevisi produk hasil dari melakukan pada tahapan sebelumnya agar menciptakan perangkat pembelajaran yang valid dan layak.

#### **Tahap 10 Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*)**

Tahap implementasi merupakan aplikasi produk yang telah diuji dan dievaluasi di lapangan. Sebelum diujikan secara luas, dilakukan ujicoba perorangan dengan subyek penelitian sejumlah 3 peserta didik, kemudian diujikan kepada 10 peserta didik, dan selanjutnya diujikan pada 30 peserta didik untuk mengetahui tingkat kreativitas dan psikomotorik peserta didik. Kegiatan ini dilakukan setelah dihasilkan produk akhir yang telah dinyatakan efektif pada revisi kedua karena telah mendapat masukan dan penyempurnaan dari ahli materi, guru dan peserta didik. Uji ini dilakukan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan secara langsung didalam pembelajaran.

Untuk mengukur keefektifan media e-Modul Gambar Imajinatif maka dilakukan pretest dan posttest pada 30 siswa kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Data hasil peningkatan hasil belajar menggambar imajinatif peserta didik dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut ini.

### **Gambar 4. Hasil Pretest dan Posttest**



Berdasarkan data di atas, nilai rata-rata peningkatan kreativitas dan kemampuan psikomotorik untuk bahan gambar imajinatif adalah 10%. Dengan dijabarkannya jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar, terdapat 27 peserta didik yang tersisa 3 peserta didik. Artinya 95% siswa mengalami peningkatan hasil belajar materi gambar imajinatif setelah menggunakan e-Modul gambar imajinatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah mahasiswa yang mengalami peningkatan kreativitas dan kemampuan psikomotorik menggunakan gambar imajinatif e-Module yang telah dikembangkan memiliki tingkat keberhasilan Tinggi/Efektif dengan capaian 95%.

**Tabel 12.** *Output Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	70.3333	30	15.25266	2.78474
POSTTEST	89.3333	30	10.56453	1.92881

Pada tabel diatas, menunjukkan nilai rata-rata atau *mean* data *pretest* sebesar 70,33. Sedangkan pada data *posttest* sebesar 89,33. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest* kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik.

**Tabel 13.** *Output Paired samples test*

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		95% Confidence Interval of the Difference					Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	1.90000E1	6.74665	1.23176	-21.51924	-16.48076	15.425	29	.000

Berdasarkan hasil dari tabel diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hit} 15.425 > t_{tab} 2,048$ . Sehingga dapat diputuskan dengan tingkat kepercayaan 95% terdapat peningkatan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis gambar imajinatif dengan kreativitas dan kemampuan psikomotorik di SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Hal itu berarti terdapat peningkatan positif yang signifikan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik setelah diberikan *treatment* media pembelajaran berbasis gambar imajinatif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gambar imajinatif itu sangat efektif dalam upaya meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik kelas

## SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan media Gambar Imajinatif dapat disimpulkan sebagai berikut Tingkat kelayakan media Gambar Imajinatif ini dikatakan sangat layak untuk digunakan, karena dapat dibuktikan dengan adanya hasil uji coba produk oleh tiga orang tim ahli. Untuk mengetahui kelayakan produk ini peneliti melakukan penilaian kepada ahli media, ahli materi dan ahli desain. Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain sebesar 90% dengan status sangat layak digunakan. Tingkat kepraktisan media Gambar Imajinatif ini dikatakan praktis dan menarik untuk digunakan, karena dapat dibuktikan dengan adanya hasil uji coba produk pada kelompok kecil sebanyak 5 peserta didik dan kelompok besar sebanyak 30 peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Hasil penilaian media Gambar Imajinatif pada kelompok kecil oleh 5 Peserta didik didapatkan nilai rerata sebesar 4,89 (98,25%). Dengan demikian hasil evaluasi kelompok kecil oleh 5 peserta didik menunjukkan bahwa media Gambar Imajinatif yang dikembangkan adalah dalam kategori sangat layak digunakan dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian produk media Gambar Imajinatif ini dapat dikatakan layak, menarik, praktis dan efektif digunakan dan mempunyai kualitas yang baik untuk peningkatan hasil kreativitas peserta didik. Hal ini dikarenakan media Gambar Imajinatif dapat mempermudah peserta didik untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik dan kreativitas peserta didik.

## REFERENSI

- Abubakar M, H. H., Ngalmun, Ma., Editor, Mik., & Hamdanah, H. (2019). *Psikologi Perkembangan (Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak)*.
- Aldin, M. (2022). *Pengembangan Modul Berbantuan Media Poster Berbasis Mind Mapping Pada Materi Usaha Dan Energi* [Book]. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Alifah Putri, F., & Suyadi, dan. (n.d.). Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 1–9. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Alifah Putri, F., & Suyadi, dan. (2020). Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 1–9. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Anas, N., Sekolah, L., Agama, T., Hikmatul, I., & Medan, F. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Andhini Rachmawati, D., Puri Selfi Cholifah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S., & Ksdp, J. (2020). Studi Kemampuan Berkarya Seni Rupa Teknik Tempel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(2), 102–118.
- Apsari, N., & Sastiwati. (2021). Kemampuan Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Inkuiri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Artikel, S., Teja Prasasty, A., & Senny Hapsari, F. (2021). *Penerapan Metode Sugesti-Imajinatif dengan Menggunakan Media Gambar Fotografi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*. 2. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i)
- Cahyani, C., Antosa, Z., & Noviana, E. (2021). Analisis Kemampuan Menggambar Imajinatif Siswa Kelas Ii Sd Negeri 018 Ujungbatu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1525. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8562>
- Chairilsyah, D. (2018). *Mengidentifikasi Indikator Kognitif Dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini* (O. Puspita & R. Kurnia, Eds.). Badan Penerbit Universitas Riau.
- Dr. H. Abubakar H M, M. A., & Ngalmun, S. Pd., M. I. K. (2019). *Psikologi Perkembangan (konsep dasar pengembangan kreativitas anak)* (M. A. Prof. Dr. Hj. Hamdanah, Ed.; buku saku). K-Media All rights reserved.
- Eka Faida, P., Udin, T., Latifah, dan, Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Kunci, K., & Ekplorasi Seni Menggambar, M. (2020). *Pengaruh Metode*

- Eksplorasi Seni Menggambar Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 01, Issue 02). Agustus.
- Fitrisia, R., & Jalinus, N. (2019). Komparasi Penggunaan Modul Cetak dengan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Kreativitas Siswa. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 67–74. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.307>
- Gunarti, P. (2019). *Analisis Kemampuan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V Sd Negeri Bulungan (Studi Kasus Di Sd Negeri Bulungan)*.
- Hanifah, Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal of Biology Education Research*, 1(1), 10–16.
- Hidayati, N., & Dewi Permata, R. (2020). Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pola Bentuk (Shape). *Jurnal Teladan*, 5(1), 27–37.
- Ikhsanudin, F. (2020). *Pengembangan Media Permainan Inovatif Cerapi (Cerita Imajinasi Pola Lantai) Pada Pembelajaran Sbdp Untuk Siswa Kelas V Sdn Karangtengah 01 Batang* [E-Book]. Universitas Negeri Semarang.
- Imananda, A. N., & Hendriani, W. (2020). Gambaran Kepuasan Kerja Pada Guru Honorer di Indonesia : Literature Review. In *Psychology Journal of Mental Health* (Vol. 2, Issue 2). <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>
- Iman Perdana Surbakti, T., Tri Atmojo, W., Zulkofli, & Mesra. (2019). Gorga Jurnal Seni Rupa Analisis Kreativitas Siswa Kelas Iii Sd Swasta Yayasan Wanita Kereta Api “Ywka” Medan Dalam Pembelajaran Menggambar Binatang. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 182–186.
- Isnaini, A. I., & Utami, L. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja untuk Mengukur Kemampuan Psikomotorik Siswa dalam Praktikum Laju Reaksi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 12(1), 24–30. <https://doi.org/10.22437/jisic.v12i1.9054>
- Khodijah, M. (2020). *Analisis Kreativitas Karya Siswa Sekolah Dasar Melalui Gambar Motif Batik Kawung*.
- Komang, I. B., & Putra, S. (2020). Analisis Gambar Karya Anak Usia Dini Berdasarkan Teori Perkembangan Seni Rupa Anak Viktor. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://www.ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>
- Langgadesa, Y. R., Mursak, M., & Inayah, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Cerita Anak Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Siswa SD Di Kecamatan Banawa Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Online*.
- Merliana, A., Rengganis, I., & Djumhana, N. (2018). Penerapan Pendekatan Inspiratif Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Siswa. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. I*.
- Nurmi, Sri. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Anak Didik Melalui Permainan Konstruktif Balok Kelompok B Di Paud Pelangi Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinja*.
- Puspita Sari, F., Burhan SND, R., Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Sen Universitas Negeri Medan Jl Willem Iskandar Pasar Medan Estate, P. V, Sei Tuan, P., & Deli Serdang, K. (2020). Gorga : Jurnal Seni Rupa Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola Pada Anak Di Tk B Ra Al-Fazwa Deli Serdang. *Fitri Puspita Sari, Raden Burhan*.
- Puspitorini, F., Hamdani, H., Zulfadhli, M., Muhendra, R., & Purwa Kusuma, A. (2022). Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 67–73. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). *Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough* (Vol. 3, Issue 1).
- Sartika Ukar, D., Taib, B., & Alhadad, B. (2020). Cahaya Paud Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Dewi Sartika, Bahrar Taib*.
- Setiyawati, D., & Martadi. (2020). Pengembangan Modul Materi “Gambar Imajinasi” Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa*, 8(3), 157–170.

- Setyaningrum, F., & Aprilia Hutami, H. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Pada Materi Melukis Di Sd Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal Taman Cendikia*.
- Trisiana, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2). <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/9304/6759>
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30(1), 35–56.
- Varahdilah Sandi, N. (2020). *Biormatika : Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar Info Artikel*. 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.35569>
- Widiyanto, W. E., & Kamarudin. (2020). Optimalisasi Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 143–154. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Yustiningrum, G. E., Triyanto, M., Jurusan, S., Rupa, F., Bahasa, D., Seni, U. N., & Semarang, I. (2019a). Eduarts: Journal of Arts Education Implementasi Dan Hasil Kreativitas Pembelajaran Menggambar Di Tk Al-Falaq Kelurahan Pudak Payung Kota Semarang. In *Eduart* (Vol. 89, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>