

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “UMA LENGGE” UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN SENI RUPA SISWA
KELAS V SDN RISA**

Indah Purnama Sari¹, A Gaffar Hidayat², Putri Febrianty³

^{1,2,3}PGSD STKIP Taman Siswa Bima

ip77669741@gmail.com, gafarhidayat@gmail.com, putrifebrianty43@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media based on the traditional house of Uma Lengge to enhance students' creativity in visual arts learning for fifth-grade students at SDN Risa. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trial subjects were 17 fifth-grade students. Data were collected through pretest and posttest, as well as student response questionnaires. The results indicated an increase in the average score from 49.1 in the pretest to 80.2 in the posttest, with a difference of 31.1 points, indicating the effectiveness of the media. Student responses to the media achieved an average score of 3.76 (“Very Good” category), showing that this media is attractive, easy to use, and encourages active engagement in learning. The Uma Lengge media not only helps students understand visual arts material more concretely but also strengthens the connection between learning and local culture, creating a contextual and meaningful learning experience. This study recommends the use of local wisdom-based media as an innovative alternative in visual arts learning in elementary schools.

Keywords: *learning media, visual arts, uma lengge*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis rumah adat Uma Lengge untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa kelas V SDN Risa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba terdiri dari 17 siswa kelas V. Data diperoleh melalui tes pretest dan posttest, serta angket tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 49,1 pada pretest menjadi 80,2 pada posttest, dengan selisih 31,1 poin yang mengindikasikan efektivitas media. Respon siswa terhadap media memperoleh skor rata-rata 3,76 (kategori “Sangat Baik”), yang menunjukkan media ini menarik, mudah digunakan, dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Media Uma Lengge tidak hanya membantu siswa memahami materi seni rupa secara lebih konkret, tetapi

juga memperkuat keterkaitan pembelajaran dengan budaya lokal, sehingga menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media berbasis kearifan lokal sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, seni rupa, uma lengge

A. Pendahuluan

Pembelajaran menjadi unsur fundamental dalam pembangunan bangsa karena berperan signifikan dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Pemerintah Indonesia telah merancang berbagai kebijakan pendidikan untuk menjamin pemerataan dan kelayakan akses pembelajaran bagi seluruh warga negara. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 disebutkan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi antara interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan sekadar proses akademik, tetapi juga merupakan hak dasar yang wajib difasilitasi oleh negara.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran diharapkan mampu menginspirasi siswa untuk menciptakan karya seni yang mencerminkan identitas budaya

mereka. Salah satu strategi untuk mendukung itu merupakan penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan kontekstual. Media yang relevan dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Sari, 2021), memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata (Hamalik, 2018), serta mempercepat pemahaman materi (Munandar, 2019). Oleh karena itu, pengembangan media berbasis kearifan lokal merupakan kebutuhan yang mendesak dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Sani, 2020).

Seni rupa termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kreativitas, estetika, serta keterampilan motorik siswa (Dewi, 2021). Melalui seni rupa, siswa dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka dalam bentuk visual seperti gambar, lukisan, atau karya tiga dimensi (Sunaryo, 2017). Namun dalam kenyataannya, pembelajaran seni rupa masih sering dilakukan

dengan metode ceramah sebagai cara konvensional dan penggunaan buku teks, yang cenderung membosankan dan kurang mampu mendorong eksplorasi kreatif siswa (Wijaya, 2022; Hidayat, 2021). Selain itu, keterbatasan sarana dan media juga menjadi faktor penghambat (Rahmawati, 2020). Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran baru yang bukan sekedar menarik secara visual, tetapi juga mengandung nilai budaya lokal yang dapat memperkuat identitas siswa.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, termasuk dalam seni dan arsitektur tradisional. Salah satu warisan budaya yang unik adalah rumah adat Uma Lengge dari Bima, Nusa Tenggara Barat. Dalam Pasal 32 UUD 1945 ditegaskan bahwa negara menghormati dan mengembangkan kebudayaan nasional, dan diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Pemanfaatan Uma Lengge sebagai media pembelajaran seni rupa menjadi langkah strategis dalam pelestarian budaya sekaligus peningkatan mutu pendidikan.

Rumah adat Uma Lengge, dengan bentuk atap mengerucut dan struktur kayu khas, dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni. Siswa dapat mempelajari bentuk dan motifnya, lalu menuangkannya dalam bentuk gambar, maket, atau desain pola hias (Hendrawan, 2022; Prasetyo, 2020). Dengan demikian, pembelajaran seni rupa bukan hanya mengembangkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga memperkuat kecintaan mereka terhadap budaya daerah (Nugroho, 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 27 Februari 2025 di SDN Risa bersama salah satu guru, Bapak Fadoalinnas, diketahui bahwa keterbatasan media menjadi kendala utama dalam pembelajaran seni rupa. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang tersedia kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Merespons permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran berbasis miniatur rumah adat Uma Lengge yang dapat digunakan siswa kelas V SD untuk

meningkatkan kreativitas mereka dalam mata pelajaran seni rupa.

Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran Uma Lengge yang dapat dinilai dari segi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Produk media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu menggunakan bahan kayu ringan, berukuran 6x8 cm, dan dirakit menyerupai bentuk asli rumah adat Uma Lengge. Media ini tidak hanya memperkenalkan kekayaan budaya lokal kepada siswa, tetapi juga menstimulasi kemampuan kreatif melalui kegiatan eksplorasi bentuk, warna, dan desain.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual, oleh siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna, serta oleh peneliti lain sebagai rujukan atau benchmark dalam penelitian sejenis di masa mendatang.

B. Metode Penelitian

Studi ini ialah jenis penelitian pengembangan (*development research*) yang bertujuan guna menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk, yaitu media pembelajaran berupa rumah adat Uma Lengge. Menurut Sugiyono (2016), penelitian dan pengembangan ialah suatu proses guna menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Hal serupa juga dikemukakan oleh Emzir (2014) bahwa penelitian pengembangan bertujuan guna mengembangkan berbagai komponen pembelajaran secara detail. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun, karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap implementasi dan evaluasi awal berupa validasi produk oleh ahli dan uji coba terbatas di kelas.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran pada tema "Indahnya Keragaman di Negeriku" di kelas V SD. Analisis ini mencakup analisis kebutuhan media, materi, karakteristik

siswa, serta tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah masih menggunakan metode konvensional, sehingga dibutuhkan media inovatif berbasis budaya lokal seperti rumah adat Uma Lengge untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selanjutnya, pada tahap perancangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran dengan mengumpulkan informasi dan dokumentasi terkait bentuk rumah adat Uma Lengge. Gambar dan bahan visual rumah adat ini menjadi bahan utama dalam pengembangan media.

Tahap pengembangan dilakukan melalui konsultasi dengan dosen pembimbing dan validasi oleh ahli media dan ahli materi dari STKIP Bima. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket guna menilai kelayakan media, mencakup aspek penyajian, desain, relevansi materi, dan kepraktisan media dalam meningkatkan kreativitas siswa. Komentar dan saran dari validator digunakan guna memperbaiki produk sebelum diimplementasikan. Implementasi media dilakukan dengan uji coba kepada siswa kelas V SDN Risa. Uji coba ini bertujuan guna mengetahui tanggapan siswa

terhadap media rumah adat Uma Lengge serta seberapa jauh media tersebut dapat membantu meningkatkan kreativitas mereka dalam pembelajaran seni rupa.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket terbuka dan dokumentasi kegiatan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket tertutup dan penilaian keefektifan media melalui uji pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain angket, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan siswa mengenai media yang dikembangkan. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan indikator kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Analisis kevalidan mengacu pada skor rata-rata penilaian dari validator. Produk dikatakan valid apabila memperoleh skor lebih dari 75 (kategori valid) hingga 100 (kategori sangat valid). Analisis kepraktisan diperoleh dari

tanggapan siswa terhadap media. Media dikatakan praktis apabila memperoleh skor lebih dari 60. Selanjutnya, analisis keefektifan dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain, yaitu perbandingan antara hasil pretest dan posttest siswa. Kriteria peningkatan hasil belajar didasarkan pada standar Hake, yaitu $g \geq 0,7$ (tinggi), $0,3 \leq g < 0,7$ (sedang), dan $g < 0,3$ (rendah). Dengan menggunakan ketiga analisis tersebut, dapat disimpulkan sejauh mana media rumah adat Uma Lengge layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran *Uma Lengge* guna meningkatkan kreativitas pembelajaran seni rupa pada siswa kelas V SDN Risa. Metode penelitian yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, media pembelajaran *Uma Lengge* diuji cobakan kepada 17 siswa kelas V SDN Risa. Aktivitas pembelajaran menggunakan media ini melibatkan eksplorasi visual dan diskusi berbasis budaya lokal. Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan tes awal (pretest) sebelum pembelajaran dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran.

2. Hasil Pretest dan Posttest

Berikut adalah hasil pretest dan posttest siswa:

Tabel 1. Pretest dan Posttest

Responden	Pretest	Posttest
R1	45	80
R2	50	82
R3	40	75
R4	55	85
R5	60	88
R6	48	78
R7	52	80
R8	46	76
R9	58	85
R10	50	82
R11	44	75
R12	47	80
R13	42	72
R14	55	83
R15	53	84
R16	51	81
R17	49	79
Rata-rata	49,1	80,2

Hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 17 siswa kelas V mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media *Uma Lengge*. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa sebelum

penggunaan media ialah 49,1, sedangkan nilai rata-rata posttest setelah pembelajaran meningkat menjadi 80,2. Selisih rata-rata sebesar 31,1 poin ini mencerminkan efektivitas media *Uma Lengge* dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran seni rupa. Hampir semua siswa mengalami peningkatan skor secara individu, yang menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara merata. Hasil ini menegaskan bahwa media yang berbasis kearifan lokal bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Maka dari itu, penggunaan media *Uma Lengge* dapat dianggap efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Hasil Angket Respon Siswa

Instrumen angket diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket berisi 10 pernyataan dengan empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Hasil rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 2. Angket Respon Siswa

Pernyataan	SS	S	KS	TS	Skor	Rata-rata	Kategori
P1	12	5	0	0	65	3,82	Sangat Baik
P2	10	7	0	0	64	3,76	Sangat Baik
P3	13	4	0	0	66	3,88	Sangat Baik
P4	9	7	1	0	62	3,65	Sangat Baik
P5	10	6	1	0	63	3,71	Sangat Baik
P6	8	8	1	0	61	3,59	Baik
P7	9	8	0	0	64	3,76	Sangat Baik
P8.	11	6	0	0	65	3,82	Sangat Baik
P9	13	4	0	0	66	3,88	Sangat Baik
P10	12	5	0	0	65	3,82	Sangat Baik
Jumlah Total					641		

Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Uma Lengge* menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Instrumen angket terdiri dari 10 pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS), yang diberikan kepada 17 siswa kelas V. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memperoleh skor tinggi, dengan skor total keseluruhan

sebesar 641 dan rata-rata keseluruhan 3,76, yang dikategorikan dalam kriteria "Sangat Baik." Pernyataan dengan skor tertinggi yaitu "Saya merasa antusias saat melihat media Uma Lengge" dan "Saya ingin kembali belajar dengan menggunakan media seperti Uma Lengge," masing-masing memperoleh skor 66 dan rata-rata 3,88, menandakan bahwa media ini mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa juga merasa lebih mudah memahami materi, lebih percaya diri dalam menampilkan karya seni, dan lebih kreatif setelah menggunakan media ini. Bahkan, siswa mampu mengembangkan ide-ide baru dan mengaitkan pembelajaran dengan budaya lokal di sekitarnya. Meskipun pada pernyataan mengenai kesenangan berdiskusi dengan teman (pernyataan ke-6) hanya memperoleh skor 61 dengan rata-rata 3,59 dan berada dalam kategori "Baik", secara umum semua indikator menunjukkan bahwa media pembelajaran Uma Lengge dipandang sangat baik dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran seni rupa yang kontekstual dan bermakna.

Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Uma Lengge* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas V SDN Risa dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan data pretest dan posttest, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 49,1 menjadi 80,2, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media tersebut.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Uma Lengge* efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran seni rupa yang sebelumnya mungkin dianggap abstrak atau sulit dipahami. Efektivitas media ini juga diperkuat oleh hasil angket respon siswa, yang mengindikasikan rata-rata skor 3,76 dengan kategori "Sangat Baik". Sebagian besar siswa menyatakan tertarik dan antusias terhadap media ini, merasa lebih mudah memahami materi, lebih percaya diri dalam menampilkan karya seni, dan mengalami peningkatan kreativitas setelah pembelajaran menggunakan media *Uma Lengge*. Selain itu, media ini juga mendorong siswa guna mengaitkan pembelajaran dengan

budaya lokal di sekitarnya, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Media pembelajaran ini secara praktis juga mudah digunakan dan menarik bagi siswa, sehingga mendukung proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini tampak dari banyaknya siswa yang ingin kembali belajar menggunakan media serupa. Berdasarkan model ADDIE dalam pengembangan media, tahapan analisis menunjukkan adanya kebutuhan akan media berbasis budaya lokal; tahap desain dan pengembangan menghasilkan media visual berbasis Uma Lengge; pada tahap implementasi media diujicobakan kepada 17 siswa; dan pada tahap evaluasi dilakukan analisis pretest-posttest serta angket untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang mengutamakan pentingnya keterkaitan materi pembelajaran dengan lingkungan dan pengalaman siswa, serta teori konstruktivisme yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran *Uma Lengge* terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan

kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui pendekatan berbasis kearifan lokal.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis rumah adat Uma Lengge efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar seni rupa siswa kelas V SDN Risa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 49,1 menjadi 80,2 pada posttest, dengan selisih 31,1 poin yang menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif secara signifikan. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif, dengan skor rata-rata 3,76 (kategori "Sangat Baik"), yang mengindikasikan bahwa media Uma Lengge mampu membangkitkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini memperkuat keterkaitan materi pembelajaran dengan budaya lokal, sehingga menciptakan pengalaman belajar kontekstual, bermakna, menyenangkan. Oleh karena itu, media Uma Lengge layak dijadikan alternatif media seni rupa di sekolah dasar, serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan jenjang pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. (2021). *Pendidikan seni rupa untuk pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Emzir. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendrawan, M. (2022). Pemanfaatan rumah adat sebagai media pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 10(2), 45–53.
- Hidayat, R. (2021). Strategi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–30.
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, A. (2018). Pelestarian budaya lokal melalui pendidikan seni rupa. *Jurnal Seni dan Budaya*, 5(2), 101–110.
- Prasetyo, B. (2020). Arsitektur tradisional Uma Lengge: Kajian bentuk dan fungsi. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 8(1), 55–64.
- Rahmawati, D. (2020). Kendala guru dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 75–82.
- Sani, R. A. (2020). *Pembelajaran berbasis kearifan lokal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 12–20.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, A. (2017). *Seni rupa untuk pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, T. (2022). Metode pembelajaran kreatif dalam seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 4(1), 30–38.