

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL
KELAS V SD NEGERI 02 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**WULANDARI
NIM 19591270**

**PROGRAM STUDI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2023**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah mengadakan Wulandari mahasiswa IAIN Curup yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”** sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

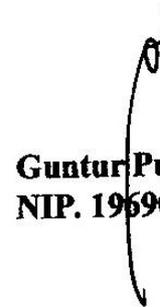
Curup, Juli 2023

Pembimbing I



Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 196709111994032002

Pembimbing II



Guntur Putrajaya, M.H
NIP. 196904131999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WULANDRI
NIM : 19591270
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V SD N 02 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 28 Juni 2023



Wulandari
19591270



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: ~~2604~~/In.34/F.T/I/PP.00.9/12/2023

Nama : **WULANDARI**
NIM : **19591270**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital Kelas V SD N 02 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Senin , 27 November 2023**
Pukul : **09:30-11:00**
Tempat : **Ruang 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 196709111994032002

Sekretaris,

Guntur Putrajaya, S.Sos, MM
NIP. 196904131999031005

Penguji I,

Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Penguji II,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah**

Dr. Sutarto, M. Pd
NIP. 19740921 200003 1 003



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital Siswa Kelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah. Penulis Menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak, terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak, Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN)
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor 1 Institut Agama Islam Negeri Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE. MM.M.Pd selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag. M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto S,Ag.,M.Pd selaku Dekanat Institut Agama Islam Negeri Curup.
6. Ibu Ratnawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 Institut Agama Islam Negeri Curup.

7. Bapak Guntur Putrajaya, S.Sos., MM Dosen Pembimbing 2 Institut Agama Islam Negeri Curup.
8. Bapak Guntur Gunawan, M.Kom sebagai Penguji 1 IAIN Curup.
9. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I sebagai Penguji 2 IAIN Curup.
10. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I Selaku Ketua Prodi PGMI IAIN Curup.
11. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat di sebutkan satu persatu

Curup, Febuari 2023

Penulis



Wulandari

Nim 19591270

MOTTO

“Suro Diro Joyo Dinatingrat Lebur Dining Pangastuti, Berani karena Benar Takut Karena Salah” dan Ilmu Alam Itu Nyata Adanya

Dari Penikmat Kopi di pagi Hari

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Ayahanda Tarjo dan Ibunda Tumini yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, yang setiap hari harus mencari rezeki untuk saya yang jauh dari jangkuan nya, karena tiada kata seindah lanjutan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain doa yang tercapai dari orang tua.
2. Adik saya tercinta Wahyu Syafa Maulana dan Larah yang selalu memberi do'a dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Pakwo Kadak dan Makwo juminem walaupun sudah tiada tetapi do'a mereka selau mengalir untuk saya menyelesaikan skripsi ini
4. Mbah Nang Parlan dan Simbok Surip yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
5. Para bibi-bibi saya Miswati, Harti, Ratmiati, Krisnawati yang memberi do'a dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Para oom-oom ku, om parni, om sinang, om rebo dan om narwan yang telah mendoakan dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang baik terimakasih sudah menemani dan mendukung untuk saya menyelesaikan skripsi ini.

8. Melitasari terimakasih sudah menjadi sahabat serta keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan ku untuk menyelesaikan skripsiku ini.
9. Teman sejalan Rica Reventi yang selalu menemani dan berjuang bersama untuk bimbingan dan menyelesaikan skripsi ini.
10. Kosan griya 32 terimakasih sudah memberikan kenyamanan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Almamater Tercinta IAIN Curup

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL KELAS V

SD N 02 REJANG LEBONG

Abstrak

Oleh: WULANDARI

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Permasalahan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD 02 Rejang Lebong yaitu para siswa khususnya siswa kelas V (A/C) kesulitan dalam menerima pembelajaran menggambar dengan menggunakan media alat gambar saja seperti pensil dan buku gambar selain itu mereka juga kurang dalam pengambilan nilai dalam pembelajaran menggambar. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong, (2) untuk mengetahui apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V (A B C) SD N 02 Rejang Lebong. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teori dari *Miles dan Huberman* yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan data. Teknik Analisis Keabsahan data yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, dan pengecekan sejawat.

Hasil penelitian dari pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong adalah (1) dengan melakukan persiapan sebelum memulai pembelajaran menggambar, pembukaan, proses pembelajaran menggambar, terakhir evaluasi. (2) kendala dalam pelaksanaan pembelajaran adalah adanya gangguan sinyal internet dan kurangnya komputer untuk digunakan peserta didik dalam pelaksanaan menggambar ini. Kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital yaitu anak-anak bisa mempelajari pembelajaran menggambar yang diajarkan oleh guru walaupun ada beberapa kendala tetapi itu tidak membuat anak-anak malas dalam belajar menggambar dengan menggunakan media digital ini.

Kata kunci : *Pelaksanaan, menggambar , Media Digital*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	ii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Media pembelajaran.....	8
B. Menggambar	14
C. Media Digital	18
D. Kajian Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32

C. Subjek Penelitian	32
D. Data dan Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	36
G. Teknik Analisis Keabsahan Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Kondisi Objektif Sekolah Dasar Negeri 02 Rejang Lebong.....	60
B. Hasil Penelitian	70
C. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSATAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Status Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	44
Tabel 4.2 Sertifikasi Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	44
Tabel 4.3 Ijazah Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	44
Tabel 4.4 Umur Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	45
Tabel 4. 5 Jenis kelamin Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	45
Tabel 4.6 Daftar Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	45
Tabel 4.7 Tingkat Siswa SDN 02 Rejang Lebong.....	47
Tabel 4.8. Jenis Kelamin Siswa SDN 02 Rejang Lebong.....	47
Tabel 4.9 Umur Siswa SDN 02 Rejang Lebong.....	48
Tabel 4.10 Agama siswa SDN 02 Rejang Lebong.....	48
Tabel 4.11 Ruang Kelas SDN 02 Rejang Lebong.....	49
Tabel 4.12 Laboratorium SDN 02 Rejang Lebong.....	49
Tabel 4.13 Perpustakaan SDN 02 Rejang Lebong.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 cara daftar akun diaplikasi canva.....	22
Gambar 2.1 menu utama aplikasi canva.....	23
Gambar 2.hasil gambar siswa.....	22
Gambar 4.1 Struktur organisasi SDN 02 Rejang Lebong.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan orang yang paling penting statusnya didalam kegiatan belajar mengajar, karena guru memegang tugas yang paling penting yaitu mengatur dan mengemudikan bahtera kehidupan kelas. Bagaimana suasana kelas berlangsung merupakan hasil kerja dari guru. Suasana dapat hidup, peserta didik belajar tekun tapi tidak merasa terkekang atau sebagainya, suasana muram, peserta didik kurang bersemangat dan diliputi suasan takut. Itu semuanya sebagai akibat dari hasil pemikiran dan upaya guru. Tugas guru tidak hanya memberikan ilmu saja akan tetapi seorang guru harus mengetahui kondisi peserta didiknya dan dapat memberikan solusi pada setiap masalah yang dialami peserta didik. Dalam pembelajaran masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik itu banyak sekali antara lain: malas belajar, merasa bosan, mengantuk, lapar, capek, masalah dengan teman, orang tua dan guru.

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan degan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring bekrkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi – teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman.¹ Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk

¹ diah erna Triningsih, “Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek,”*Pap,Knowl. Towar. A Media Hist. Doc.*, vol. 15, no. 1, hal. 128-144,2021,doi: 10.30957/cendekiav15il.667,.,Selama.

mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar.

Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat anda berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu maupun melakukan instalasi aplikasi. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang di sediakan gratis oleh Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan *reguler mode* tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang pada aplikasi Canva.²

Aplikasi canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi canva menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu canva juga mudah di akses tersedia diperankan desktop maupun mobile.³ Perbandingan aplikasi canva dengan aplikasi lainnya seperti layaknya power point, untuk aplikasi kedua ini memang dikira cukup praktis dan mudah untuk digunakan, tetapi fitur-fitur yang terdapat pada canva lebih menarik daripada power point. Dari segi template sendiri, canva sudah menyediakan template yang sudah bisa

² M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," *SELAPARANG J. Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpwb.v4i1.2983.

³ Rofadhilah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMK," hal. hal 2-5, 2019

digunakan tanpa harus mengedit terlebih dahulu, jadi disini peneliti lebih memilih canva sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran.⁴

Masalah pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang perlu diperhatikan, dimana banyak faktor yang mempengaruhinya salah satu faktor yang sangat berpengaruh adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Seorang guru harus memperhatikan dan mengerjakan metode mengajar yang efektif serta strategi dan media yang relevan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, sebab dengan adanya metode, strategi dan media yang cocok bagi peserta didik maka secara tidak langsung akan membantu peserta didik untuk dapat memahami apa yang telah diajarkan. Sebagaimana diketahui bahwa dalam metodologi pembelajaran, ada dua aspek yang penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar peserta didik.⁵

Hal ini sesuai dengan hasil beberapa penelitian, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dapat lebih meningkatkan pemahaman, pengetahuan, kreatifitas peserta didik terhadap konsep atau materi yang diajarkan sehingga dalam pembelajaran peserta didik dapat berperan aktif dalam memecahkan suatu masalah dalam kegiatan pembelajaran.

⁴ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *J. Sasindo Umpam*, vol. 8, no. 2 hal. 1-18, 2020.

⁵ Usman, Basyirudin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002,

Pemanfaatan media pembelajaran tentunya mengembangkan pola pikir guru dan peserta didik, guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran tentunya tidak perlu terlalu banyak menghabiskan waktu dalam menjelaskan. Peserta didik lebih cepat tangkap dalam menerima materi yang diajarkan. Media pembelajaran khususnya media gambar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Ada beberapa media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Media pendidikan ini dapat berupa media digital (menggunakan software), gambar, foto, simulator, alat/bahan peraga, alat lebar gantungan, alat lebar sampiran, flowchart dll. Dari banyaknya media pendidikan yang ada, antara satu dengan lainnya tidak mempunyai kesamaan efektifitas pada satu bidang atau pokok bahasan tertentu. Oleh karena itu, seorang guru sebagai pengelola proses pembelajaran harus mempertimbangkan dan tepat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ataupun pokok bahasan yang akan diajarkan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan akan memberikan perkembangan bagi peserta didik, salah satu media nya yaitu menggambar menggunakan media digital hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang di lakukan di SD N 02 Rejang Lebong telah melaksanakan program setiap hari Sabtu untuk setiap siswa kelas V A-C Untuk membawa media Digital

berupa Handphone untuk belajar menggambar dengan memanfaatkan aplikasi canva, jika ada kendala siswa yang tidak mempunyai handphone atau jaringan yang susah maka pihak sekolah sudah menyiapkan beberapa jumlah komputer dan wifi untuk dimanfaatkan dalam pelaksanaan menggambar.

Pelaksanaan menggambar dengan menggunakan media digital ini hanya di lakukan di kelas V (A B C) saja dikarenakan mereka dilatih untuk belajar menggambar bukan hanya menggunakan pensil dan buku gambar saja melainkan dengan menggunakan media digital dan mereka masih bisa fokus daripada kelas lainnya yang belum sepenuhnya mengerti tentang pelaksanaan menggambar ini karena para guru kelas sepakat untuk melakukan pembelajaran menggambar ini. Selain itu pelaksanaan pembelajaran menggambar ini dilakukan pada setiap hari sabtu dan hanya guru kelas V saja yang mau melakukannya di karenakan kelas V ini tergolong kelas yang tinggi dibandingkan kelas bawah mereka masih belum paham jika di ajarkan menggambar dengan menggunakan media digital yang dikhawatirkan oleh guru adalah jika kelas rendah membawa handphone ke sekolah akan terjadi sesuatu dan lainnya sebagainya, dan walaupun dilaksanakan di kelas VI mereka sudah fokus untuk belajar menghadapi Ujian Nasional atau Ujian Akhir sekolah.

B. Fokus Penelitian

Mengingat adanya masalah-masalah yang ditemukan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital dan adanya keterbatasan dari segi biaya, waktu, serta kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu agar penelitian ini lebih mudah dipahami dan terarah sesuai dengan topik permasalahan yang ada, maka peneliti akan memfokuskan penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital yang dilaksanakan di SD N 02 Rejang Lebong pada siswa kelas V sebagai salah satu program atau kegiatan sekolah dalam upaya pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital.

C. Pertanyaan peneliti

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong?
2. Apa saja kendala pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggambar menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong
2. Untuk mengetahui kendala apa saja yang ada di pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana meningkatkan kemampuan pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan wawasan serta menempah kemampuan peneliti dalam penelitian yang terkait dengan “Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong ”

2. Bagi Pembaca

Memberikan pengetahuan tentang bagaimana “Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi masyarakat dalam memberikan pemahaman Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital siswa kelas V SD negeri 02 Rejang Lebong.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media pembelajaran

1. Pengertian

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan. Beberapa hal yang termasuk media adalah film, televisi, diagram, media cetak (printed material), computer, dan lain sebagainya.¹

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²

Media Pembelajaran Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan

hal 13 ¹ Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, cet pertama. (Jogjakarta:DIVA Press,2011)

² Azhar Rasyad, *media pembelajaran*, cet. 14 (Jakarta: PT Grafindo Persada,2011), hal 3

melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Istilah Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.³

Pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Media berasal dari bahasa latin Medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar' yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dapat diartikan juga wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksudmaksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Rofiatul adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Secara umum, media pendidikan mempunyai kegunaan untuk berbagai hambatan antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang

³ John Latuheru. 1988. Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini). Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.

kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat terpencil dan sebagainya.⁴

Menurut Boove⁵, media adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, sehingga, media merupakan alat komunikasi berisi pesan, yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan pesan secara langsung dan mempunyai fungsi menyampaikan pesan menambahkan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan/pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; dan (4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak, audio maupun audio-visual. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Sedangkan manfaat penggunaan media⁶ antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

⁴ Dr. Rofiatul, M.Pd & Samsul H. S, M.Pd, *Melejitkan pembelajaran Dengan prinsip-prinsip Belajar*, (Malang: Intelgensia Media, 2015.), 192-193

⁵ AH. Sanaky, H . (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.

⁶ Arsyad, Azhar, (2002:25-27:). "*Media Pembelajaran*". Jakarta; Grafindo Persada

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.⁷

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau segala sesuatu baik benda maupun non-benda, fisik (Hardware) maupun non fisik (Software) yang digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (efektif).

Kreteria- kriteria dalam pemilihan media, menurut Nana Sudjana & Ahmad Rifa'i dikutip oleh Pupuh Fathurohman mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria sebagai berikut :⁸

⁷ Karo-karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media dalam pembelajaran

⁸ Syaiful Bahir dan Aswan Zain, *strategi Belajar*, hal 128

- a. Ketepatan dalam tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.
- b. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh mudah dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- c. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan-bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- d. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai.⁹

2. Fungsi media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran, peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown¹⁰ dalam bukunya *Audio Visual Aids To Instruction* mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*,

⁹ Pupuh Fathurohman dan Sobri Sutikn, *strategi Belajar mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010) hal 65

¹⁰ McKeown. 1991 *Audio Visual Aids to Instruction* Auditing: A Journal of Practice and Theory. Supplement: 1-13

membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajaran, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar. *Ketiga* memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah di mengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, *keempat* yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pembelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuh melalui penyediaan media.¹¹

Fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, mengkonkretkan suatu yang abstrak menyeragamkan penerimaan siswa atas materi pelajaran, serta membantu menerapkan hal-hal yang sulit dipahami secara verbal. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran, yang ada gilirannya akan meningkatkan daya serap siswa atas pembelajaran yang diberikan guru.

¹¹ M. Miftah, *fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*, VOL. 1 No 2, (2013),100

B. Menggambar

1. Pengertian menggambar

Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi ¹² bahwa menggambar adalah membuat gambar yang dilakukan dengan cara mencoret, menggoreskan, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar. Perwujudan itu dapat berupa tiruan objek, fantasi yang lengkap dengan garis, bidang yang sederhana. Hajar Panadhi dan Evan Sukardi ¹³, menyatakan bahwa gambar anak memuat banyak ide dan cerita yang kadang hasilnya sulit dipahami orang lain. Ceritanya dapat digabung dalam satu bentuk, tetapi juga dapat dipisah satu persatu tapi dimuat dalam satu makna gambar. Dalam proses ini anak akan membayangkan kondisi yang sangat luas dan penuh keanekaragaman peristiwa baik bergerak atau diam yang dikemas dalam gambar. Saat menggambar yang terjadi anak harus mampu menangkap objek dengan penelaahan secara komprehensif dan ide anak dapat tertuang dalam karya gambarnya. Dari beberapa pendapat tentang pengertian menggambar di atas penulis menyimpulkan bahwa menggambar merupakan kegiatan menggoreskan pensil pada kertas menghadirkan imajinasi dan pengetahuan kedalam bentuk gambar.

Secara umum pengertian menggambar adalah kegiatan menorehkan pensil ataupun pewarna di atas media kertas. Sedangkan pengertian secara khusus, menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imaji, dengan

¹² Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S . *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta, 2010

¹³ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S . *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka

menggunakan banyak pilihan teknik dan alat dengan membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan media dengan mengolah goresan dari alat gambar. Gambar merupakan karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk untuk menerangkan ataupun menjelaskan sesuatu. Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada lingkungan belajar untuk mencapai tujuan guna mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan. proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹⁴

2. Tujuan Menggambar

Adapun tujuan menggambar menurut Pamadi¹⁵ adalah sebagai berikut :

a. Pendidikan

Tujuan pendidikan merupakan perwujudan dari salah satu aspek kemampuan manusia dalam bidang estetika, baik yang menyangkut apresiasi seni, dan kreasi manusia

¹⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h.132-133

¹⁵ Pamadi, Hajar. Dkk.2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

b. Penyalur ekspresi

Menggambar yang dikembangkan pada anak adalah perasaan dan ide untuk mengembangkan /meningkatkan kreasi tertentu dalam kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan atau dikerjakan. Sehingga dalam hal ini kebebasan berekspresi sesuai dengan dunianya sendiri untuk menyatakan sesuatu yang khas dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat dicapai.

c. Membantu therapy

Aktivitas menggambar juga mempunyai nilai *therapy*, terutama bagi anak yang sulit menyesuaikan diri dan terhalang perkembangannya. Dalam pembelajaran motorik yang lain misalnya olahraga, ketrampilan, dapat ditemukan kelemahan-kelemahannya.

d. Pengembangan kreativitas

Pada umumnya pendidikan menggambar ditunjukkan untuk mengembangkan kreativitas, hal ini sangat diperlukan dalam menggambar karena dituntut adanya pembaharuan atau ciptaan baru sehingga menambah karya-karya yang baru. Menurut diknas¹⁶ kreativitas dalam bidang menggambar ini juga diwarnai oleh (1) kelancaran dalam menggapai masalah atau ide maupun materi, (2) mudah menguasai diri terhadap setiap situasi, (3) keaslian dapat membuat tanggapan yang lain daripada yang lain, (4) berpikir secara

¹⁶ Depdiknas Dirjen Dikti.(2000). *Pengembangan Kreativitas Anak TK*. Jakarta.

integral. Pengembangan kreativitas ini juga tentu saja dilandasi oleh sensitivitas yang tinggi, terhadap rangsangan dari luar.

- e. Menggambar sebagai penyalur hobi maupun persiapan profesi

Olivia¹⁷ menjelaskan bahwa persiapan profesi dimulai sejak anak-anak untuk kelangsungan hidup dimasa depan dalam bentuk estetika dan mampu menaklukkannya.

3. Manfaat Pembelajaran Menggambar

Manfaat pembelajaran menggambar pada dasarnya sangat bagus untuk perkembangan otak manusia. Oleh karena itu sangat disarankan apabila anak melakukan kegiatan menggambar. Adapun manfaat menggambar menurut Apriana adalah sebagai berikut ¹⁸

- a. Bahasa dan sosial

Dalam pembelajaran menggambar kita dapat saling berkomunikasi mengenal objek yang akan kita buat, bahkan terkadang saling berbagi peralatan pembelajaran menggambar. Bagi anak sendiri dengan pembelajaran menggambar mereka mendapat pengalaman bermain dengan membentuk, bereksperimen dengan menggabungkan bentuk, belajar warna, dan kombinasi warna.

- b. Secara fisik

Pembelajaran menggambar membantu anak dalam mengembangkan keterampilan seperti koordinasi mata tangan, keterampilan motorik

¹⁷ Olivia, Femi & Raziaty, Harni. 2011. *Mengoptimalkan Otak Anak Dengan Creative Drawing*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

¹⁸ Apriana. 2012 *mengenal anak melalui menggambar* : Jakarta : kecana. hal 15

halus dan keterampilan motorik kasar. Oleh karena itu ruang menggambar lebih luas membantu mereka untuk mengendalikan otot-otot yang lebih besar. Area menggambar dapat membantu otot kecil atau menggambar detail, mereka dapat melatih keterampilan motorik halus.

C. Media Digital

1. Pengertian Media Digital

Media digital (sebagai lawan dari media analog) adalah media elektronik yang bekerja pada kode digital dan Komputer/laptop adalah 15 mesin yang biasanya menafsirkan biner data digital sebagai informasi dan dengan demikian mewakili tingkatan mesin pengolah informasi digital dengan media software. Media pembelajaran digital merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber digital jadi informasi/materi disimpan dalam bentuk digital. Dalam banyak hal lebih mudah untuk dimanipulasi dan hasil akhirnya dapat direproduksi tanpa batas waktu tanpa kehilangan kualitas. Media pembelajaran digital ini dalam penyajiannya dengan menggunakan layar monitor dan dalam penggunaan pembelajaran dikelas dengan bantuan komputer/laptop, layar dan LCD sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, Carey dalam ¹⁹

¹⁹ McQuail, D 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika

Azhar Arsyad , memberikan ciri media yang dihasilkan teknologi digital (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) sebagai berikut ²⁰:

1. Media Digital dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linier
2. Media Digital dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
3. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik
4. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini

1. Pengertian Media Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun, aplikasi canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin di buat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin.²¹ Canva bertujuan untuk memudahkan penggunaannya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan canva menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk di pelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi canva bahkan orang yang

²⁰ A rsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

²¹ A. Poerna Wardhanie, F . Fahminnansih, dan E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan ,” *Scociety*, vol. 2, no. 2, hal. 51-58, 2021 , doi: 10.37802/society.v2il.170

mau belajar pun bisa langsung mempelajari di aplikasi itu ,berikut tujuan diantaranya adalah :

- a. Memberi pengalaman desain media pembelajaran.
- b. Memberikan kita keperluan digital maupun fisik.
- c. Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual.
- d. Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi.
- e. Menggali informasi yang dapat kita pelajari.

Keistimewaan aplikasi canva adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat memudahkan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran.

2. Manfaat aplikasi Canva

Sebelumnya juga suda dijelaskan bahwa aplikasi canva dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengan berbagi fitur yang telah diberikan di aplikasi canva tersebut. Aplikasi cnava memberikan banyak manfaat sebagai berikut :

- a. Canva menyediakan fitur kustomisasi teks.
- b. Terdapat ratusan icon fan ilustrasi
- c. Pilihan baground yang bervariasi

- d. Dengan adanya canva para pengguna dapat melakukan desain visual dengan mudah.²²

3. Keuntungan Aplikasi Canva

- a. Di canva sangat memudahkan kita untuk membuat media pembelajaran.
- b. Canva bisa diakses di berbagai platform melalui pclaptop, dan mobile.
- c. Kita bisa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah.
- d. Dicanva dapat dibuat secara instan, karena template tersedia dengan gratis dan bisa di unduh dengan cara beragam.
- e. Tersedia fitur save otomatis.
- f. Canva juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai media visual lainnya seperti yang kita inginkan.

4. Kekurangan Canva

- a. Canva hanya bisa diakses menggunakan internet.
- b. Dari berbagai template yang tersedia, fitur yang baru atau unik hanya bisa di akses oleh akun yang premium atau *reguler mode*.
- c. Belum tersedianya fitur insert tabel pada Canva.

²² N.Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah, "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai," *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabd. 2021*, "Penelitian dan Pengabd. Inov, pada Masa Pandemi Covid-19", hal. 181-188, 2021.

- d. Pada pembuatan video akan memakan waktu yang lama dalam proses maupun pengunduhan

2. Teori-teori Pelaksanaan Pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong.

Pelaksanaan pembelajaran media digital ada beberapa langkah untuk memulai dan mengakhiri pembelajaran menggambar.²³

a. Persiapan awal

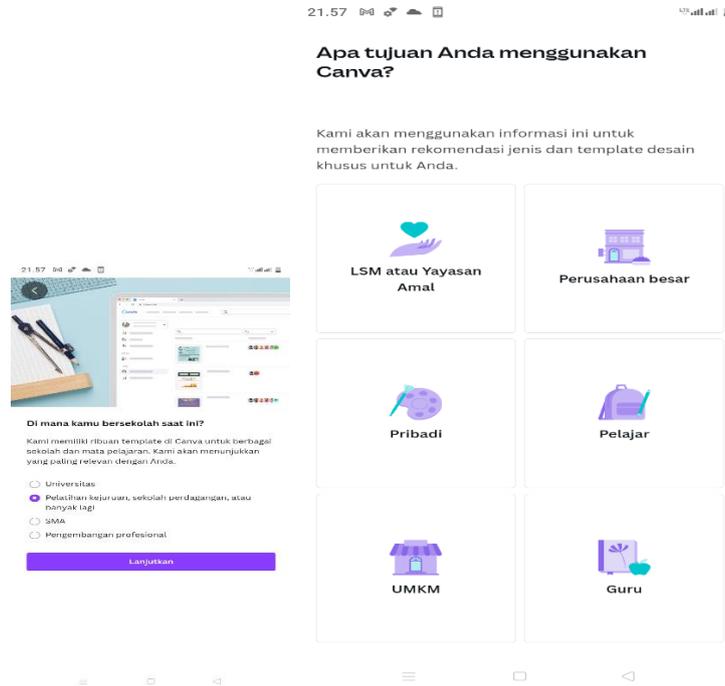
Anak-anak dikumpulkan dalam satu ruangan ataupun kelas dan masing-masing anak memegang handphone sebagai media dalam pembelajaran menggambar di aplikasi canva. Guru menyiapkan proyektor atau infokus untuk memaparkan materi tentang aplikasi canva, yaitu cara mendaftarnya, cara penggunaan menu yang ada pada aplikasi canva.

b. Pembukaan

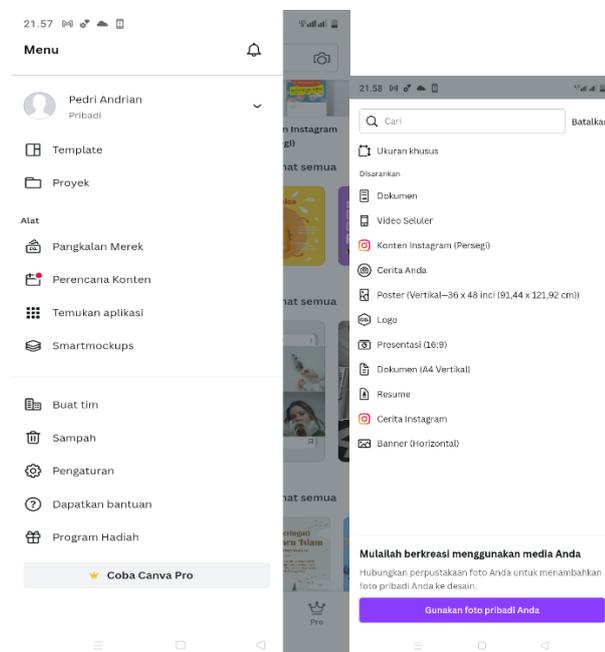
Disini guru membuka materi pembelajaran yang akan di ajarkan kepada anak-anak kelas V (A B C) dengan materi menggambar dengan menggunakan media digital (aplikasi canva).

Dibawah ini adalah menu ikon pada aplikasi canva

²³ Ariani, (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*



Gambar 2.1 cara daftar akun di aplikasi canva

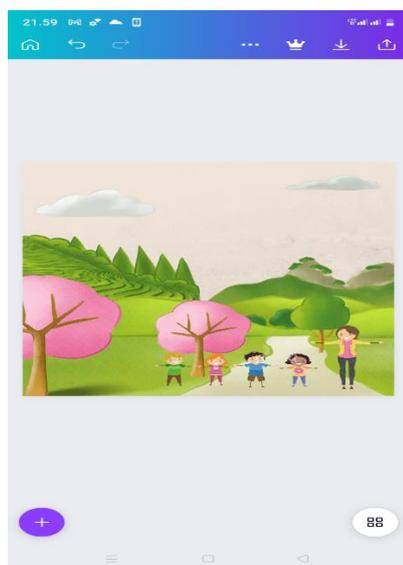


Gambar 2.2 menu utama pada aplikasi canva

c. Sesi tanya jawab

Sesudah dijelaskan mengenai materi pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital, anak-anak di suruh untuk bertanya apa yang belum di pahami dan di mengerti, dan guru akan menjelaskan ulang secara rinci tentang pembelajaran yang di ajarkan .

d. Selanjutnya yaitu jika anak-anak sudah paham dengan apa yang di ajarkan oleh para guru maka anak-anak mempraktekan langsung bagaimana menggambar dengan menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2.3 hasil gambaran siswa

e. Evaluasi

Terakhir yaitu anak-anak diberikan soal mengenai pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital.

Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi. Menurut Latuheru²⁴ ada beberapa keuntungan pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer dibandingkan dengan media konvensional, yaitu:

1. Bekerja dengan komputer sebagai sesuatu yang baru bagi siswa, menimbulkan motivasi bagi mereka untuk lebih menekuni materi yang disajikan.
2. Dengan adanya tampilan warna, musik, dan grafik yang dianimasikan dapat menambahkan realisme, dan merangsang untuk mengadakan latihan-latihan kerja, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya.
3. Kecepatannya dalam hal menanggapi respon siswa, justru merupakan sesuatu yang mengandung nilai-nilai penguatan (reinforcement).
4. Kemampuan untuk mengingat secara cepat dan tepat, memungkinkan perlakuan/pekerjaan siswa yang lalu dapat dicatat dengan baik, dan dapat digunakan untuk merencanakan langkah-langkah selanjutnya.
5. Andaikata komputer itu manusia, maka dapat digambarkan sebagai suatu pribadi yang sabar, sehingga dalam hal

²⁴ Latuheru,(1998),”*Perkembangan Teknologi Komunikasi*” . Jakarta; PT Prenhalindo

menggunakannya nampak suatu suasana tenang, aman, positif dan tepat guna.

6. Kemampuan komputer dalam hal menyimpan dokumen secara aman, memungkinkan pengajaran individual dapat dijalankan dengan baik. Bagi guru, persiapan-persiapan dapat diadakan dengan baik untuk semua siswa (khususnya bagi siswa-siswa yang berbakat), dan kemajuan mereka dapat selalu dimonitor
7. Jangkauan kontrol guru menjadi lebih luas, dan banyak informasi dapat diperoleh; membantu guru mengadakan kontrol yang lebih ketat dan baik, tertuju pada bagian-bagian yang secara langsung merupakan kesulitan bagi siswa. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena dengan bantuan media dapat membantu guru dalam penyampaian materi yang sukar untuk dicerna dan dipahami siswa terutama materi yang rumit atau kompleks. Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi sehingga perlu pemilihan media pembelajaran sesuai dengan tingkat kesukaran dan kebutuhan dari materi pelajaran yang ada.

Era digital juga melahirkan generasi digital native. Generasi digital native adalah mereka yang lahir pada jaman teknologi sehingga sejak usia dini

mereka sudah berinteraksi dengan media digital. Mereka hidup di era internet, gadget, dan IoT (Internet of Things). Lebih lanjut, internet memungkinkan orang untuk mempelajari sesuatu melalui proses yang cepat dan mengharapkan konten dalam format yang ringkas dan mudah dicerna.²⁵

Menurut Tapscott²⁶, generasi tersebut memilih kebebasan untuk membuat pilihan dalam hidup dan mereka ingin memasukkan banyak hal ke tangan mereka sendiri. Inovasi juga merupakan bagian dari kehidupan mereka. Kemudahan akses media digital tersebut mempengaruhi perubahan perilaku membaca pada masyarakat. Minat baca tidak lagi hanya dilihat dari berapa banyak buku dibaca, tetapi juga berapa banyak sumber-sumber informasi atau bahan bacaan online di-klik, dibaca, dibagikan, didiskusikan, disimpan atau di-download.

Penggunaan media digital memiliki manfaat yang sangat besar dalam dunia pendidikan, salah satunya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik. Manfaat utama yang didapat dari media digital dalam pembelajaran yaitu:

1. Tersedianya akses informasi yang sangat luas, dapat mencari segala jenis informasi melalui media digital, baik informasi dalam negeri maupun luar negeri. Maka dari itu pengetahuan siswa akan sangat berkembang dengan adanya media digital ini.

²⁵ Verma, J., & Malviya, V. (2014). *The Impact of internet and digital media on reading habit*. Paper presented at the XXIV National Seminar of The IASLIC.

²⁶ Tapscott, D. (2008). *Grown up digital*: McGraw-Hill Education Boston.

2. Dapat membantu orang lain, semakin banyaknya media digital yang punya kepedulian kepada sesama tentunya akan sangat bermanfaat untuk media penolong seperti donasi alat pendidikan dan kesehatan kepada orang yang kurang mampu.
3. Dengan media digital kita akan bisa mengenal orang-orang tanpa harus bertemu, karena adanya media sosial yang memungkinkan kita terhubung dan saling berkenalan dengan orang-orang.
4. Sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis bagi pelajar penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengaruh media digital terhadap prestasi siswa ini mempunyai acuan ataupun referensi dari penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, adapun penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh To'at Wicaksono. Pengembangan Media Digital pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMKN 1 Seyegan. Penelitian ini berisi tentang pembuatan media pembelajaran digital berbentuk program presentasi Microsoft Office Powerpoint yang memuat materi pembelajaran Gambar Teknik Kompetensi Gambar Bentangan.

Hasilnya dapat disimpulkan bahwa media digital layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya Gambar Teknik.²⁷

2. Penelitian yang dilakukan Yuni Rahmawati .²⁸ Efektivitas CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kimia Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi Sederhana Kelas X Semester I SMA Teuku Umar Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006. Dari perhitungan diperoleh harga t adalah 3,171 dan harga t dari tabel adalah 1,70. Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa CD interaktif efektif sebagai media pembelajaran kimia pokok bahasan tata nama senyawa dan persamaan reaksi sederhana. Dengan adanya informasi ini, maka perlu dipertimbangkan bagi guru dan sekolah untuk menggunakan CD interaktif sebagai media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wendy Anugerah Octavian²⁹ yang berjudul “Peranan Penggunaan Media Digital Film Pada Proses Pembelajaran PKn dalam Mengembangkan Sikap Nasionalisme Siswa (Studi Deskriptif Analisis pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Palembang)“. Dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan solusi untuk mengatasi kemerosotan dari sikap nasionalisme warga negara muda Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan yang merupakan wadah

²⁷ Nana Sudjana. 2003. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo

²⁸ Yuni Rahmawati. 2006. *Efektivitas CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kimia pokok Bahasan Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi sederhana kelas X Semester 1 SMA Teuku Umar Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006.*

²⁹ Okatvian, A. Wendy. 2014 Peranan Media Film pada Proses Pembelajaran PKN dalam Mengembangkan semangat siswa.

pendidikan yang bertujuan mendidik warga negara muda Indonesia memiliki sikap nasionalisme yang tinggi terhadap negaranya. Perlu adanya penerapan yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media film. Film yang merupakan refleksi dari gambar yang bergerak dan bersuara memiliki keunggulan dalam penerapannya pada pembelajaran di kelas. Penerapan media film pada proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat membantu siswa dalam memahami dan merasakan keadaan yang sebenarnya dari sebuah kehidupan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Riana Fathonatul Qoidah³⁰ yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Teks Narrative (Studi Kasus di SMP Negeri 1 Widodaren Ngawi)“. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis teks naratif pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri Widodaren Ngawi sangat efektif. Efektivitas penggunaan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis teks naratif terlihat dari 1) penggunaan media digital storytelling sangat memotivasi anak belajar Bahasa Inggris menulis teks naratif, 2) penggunaan media digital storytelling memacu siswa lebih interaktif, 3) penggunaan media digital storytelling membuat materi pelajaran lebih menarik dan komunikatif, dan 4) penggunaan media digital storytelling dapat meningkatkan prestasi siswa.

³⁰ Riana Fathonatul Qoidah 2018 “Efektivitas Penggunaan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Teks Narrative.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Kaiful Umam³¹ yang berjudul “Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Apresiasi Batik kelas X SMA Negeri 1 Blega“. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik sangat berpengaruh terhadap keaktifan aktivitas siswa selama pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar siswa. Terbukti dengan persentase angka yang diperoleh dari kelas X-2 yang merupakan kelas dengan pembelajaran menggunakan media digital yang jauh lebih baik dari pada persentase yang diperoleh pada kelas X-4, yakni kelas yang menerima pembelajaran tanpa menggunakan media digital

³¹ Kaiful Umam (2013) “Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Apresiasi Batik kelas X SMA Negeri 1 Blega“

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Mengacu dari judul yang diangkat oleh peneliti dengan permasalahan yang ada maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Selanjutnya Sugiyono, mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif memandang objek sebagai sesuatu yang dinamis, hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati, secara utuh, karena setiap aspek dari obyek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.¹

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi, uraian dalam bentuk bahasa prosa kemudian dikaitkan dengan data lainnya untuk mendapatkan kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya. Dalam menggunakan data kualitatif terutama dalam penelitian dipergunakan untuk informasi yang bersifat menerangkan dalam bentuk uraian.

Pendekatan deskriptif digunakan dalam rangka mendeskripsikan dan menginterpretasikan apa yang ada, pendapat yang sedang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang sedang berkembang.²

Jadi penelitian kualitatif disini adalah prosedur penelitian yang menghadirkan data deskriptif baik itu kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati yang nantinya akan dilaporkan dalam bentuk narasi atau

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), 9-10

² Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Grafindo Prasada, 2000), 125

pemaparan. Dimana penelitian ini di lakukan secara langsung ke SD Negeri 02 Rejang Lebong yang berkaitan dengan Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital kelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat peneliti melakukan penelitian tentang Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Dengan Menggunakan Media Digital siswa kelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 02 Rejang Lebong. Dalam mengamati mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital peneliti mulai pada bulan Febuari 2023 sampai bulan Mei 2023.

C. Subjek Penelitian

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moelong, maksud dari penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ucapan atau lisan dari orang-orang dan perilaku mereka yang diamati.³

Demi mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong. Dalam skripsi ini teknik pengambilan sampel yang dilakukan ialah teknik Purposive Sampling (juga dikenal sebagai judgment, selective atau subyektif sampling) adalah teknik pengambilan

³ Lexy J Moleong. *Metodelogi Penelitian Kualitati.*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), 3..

sampel dimana peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri ketika memilih anggota populasi dalam penelitian.

Subyek penelitian yaitu Orang Tua, Guru dan Siswa Kelas 5 di SD Negeri 02 Rejang Lebong.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data menjelaskan tentang dari mana diperolehnya data yang dikumpulkan serta orang-orang yang dimintai keterangan sehubungan dengan penelitian yang dilakukan.⁴

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Dalam penelitian ini adalah Orang Tua, Guru dan Siswa.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalkan lewat orang lain atau dokumen data sekunder yang diperoleh peneliti adalah data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan dengan data-data, bisa juga dari buku, jurnal, dan lain-lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

⁴ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 119.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁵ Dalam penelitian kualitatif, Sugiyono menyebutkan bahwa dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan dalam natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data yang lebih banyak pada observasi berperan serta (participant observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi. Selanjutnya teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya. Berdasarkan teori tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini peneliti mengobservasi bahwa setiap hari sabtu siswa membawa media digital seperti hp untuk belajar menggambar, guru dan siswa dalam observasi ini

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011), 224

peneliti melihat dan dengan mengamati secara langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital , dalam observasi ini peneliti mengamati dengan panca indera peneliti serta bantuan alat.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, visual, atau audio visual. Jenis wawancara yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, yang menurut Sugiyono pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Selain itu, tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang di ajak wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

Wawancara dilakukan dengan , Guru dan siswa, wawancara ini dilakukan dengan bantuan alat tulis dan rekaman video, peneliti mewawancarai pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital Siswa Kelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Hasil penelitian akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah pribadi kehidupan di masa kecil, di sekolah, di

tempat kerja, di masyarakat, dan auto biografi.. Menurut Wirawan studi dokumen dilakukan melalui proses:⁶

- a. Meneliti keaslian dokumen.
- b. Memilih dokumen yang diperlukan oleh evaluasi dan meneliti isinya.

Maka dari itu Peneliti ingin mengambil foto-foto mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital siswakelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong.

F. Teknik Analisis Data

Bogdan dalam Sugiyono menyatakan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sistesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Miles and Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁷

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup tiga langkah yaitu:

1. Reduksi Data

⁶ Wirawan, *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi Dan Profesi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 210

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011), 244

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Proses reduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai, yaitu sebuah temuan dalam penelitian tersebut. Reduksi data mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Peneliti mencatat jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Namun tidak menutup kemungkinan penyajian data juga didukung dengan grafik, tabel ataupun chart untuk melengkapi penjelasan teks yang bersifat naratif.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan yang dihasilkan dari dua proses sebelumnya diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Penyajian data yang dikemukakan nanti bila telah didukung dengan data-data yang lengkap, maka dapat ditarik kesimpulan yang bersifat kredibel.

G. Teknik Analisis Keabsahan Data

Dalam teknik analisis keabsahan data ada teknik Triangulasi, teknik Triangulasi ini merupakan kegiatan pemeriksaan keabsahan data yang

memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi suwaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Dengan kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat me-recheck temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode atau teori.⁸

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu, sebagai berikut :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan

⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya),. 332

pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

4. Pengecekan Sejawat

Menurut Moleong, pemeriksaan sejawat adalah “Teknik yang dilakukan dengan cara mengekspos hasil penelitian sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi analitik dengan rekan-rekan sejawat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Sekolah Dasar Negeri 02 Rejang Lebong

1. Sejarah Sekolah Sekolah Dasar Negeri 02 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 02 Rejang Lebong terletak di Jalan Merdeka No. 26 Kelurahan Pasar Baru Kecamatan Curup Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu di dirikan pada Tahun 1994. Kegiatan proses belajar tahun 1994 masih bernama sekolah rakyat (SR)

Seiring dengan perjalanan dan perkembangannya, SD Negeri 02 Centre Curup mengalami perkembangan sebagai berikut :

- a. Tahun 1994 sebagai sekolah reguler biasa.
- b. Tahun 1970 sebagai sekolah Teladan di Kabupaten Rejang Lebong
- c. Tahun 1982 sebagai sekolah Dasar Centre di Kabupaten Rejang Lebong
- d. Tahun 2008, berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Nomor : 301/C2/DL/2009, ditetapkan sebagai Rintisan Sekolah Dasar Bertaraf International (RSDBI).

Berdasarkan prestasi akademik dan non akademik yang dicapai oleh SD N 02 Rejang Lebong, maka kepercayaan masyarakat terhadap sekolah ini cukup tinggi sehingga keinginan masyarakat untk bersekolah di SD Negeri 02 Centre Curup ini.

Pembinaan Akademik, kegiatan – kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan lainnya dilaksanakan dengan baik sebagai penyimbang antara

kegiatan dalam pembinaan kognitif, afektif dan psikomotor. Harapan kedepan lulusan SD Negeri 02 Rejang Lebong yang telah menjadi rintisan Sekolah Dasar Bertaraf Internasional dapat bersaing secara Nasional maupun global diharapkan mempunyai prestasi yang membanggakan bagi semua pihak, yang setara dengan teman-temannya dari Negara-Negara maju, sehingga prestasi SD Negeri 02 Centre Curup dapat meningkatkan mutu pendidikan di Rejang Lebong Bengkulu khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Pada Bulan Januari 2013 SDN 02 Centre kembali ke SD biasa (bukan RSBI lagi).

Kemudian setelah ditetapkan sebagai Sekolah pembina SD Negeri 02 Centre Curup ditetapkan sebagai Sekolah Dasar Rujukan tepatnya pada Tahun 2016 berdasarkan nomenklatur baru Dinas Pendidikan Rejang Lebong. Setelah itu pada tahun 2021 SD Negeri 02 Rejang Lebong di tetapkan sebagai salah satu sekolah yang mendapatkan amanah mengemban kurikulum baru yaitu Sekolah Penggerak.

2. Visi dan Misi

a. Visi Sekolah Dasar Negeri 02 Rejang Lebong

Beriman bertaqwa, Nasionalisme, berprestasi dan peduli lingkungan

b. Misi

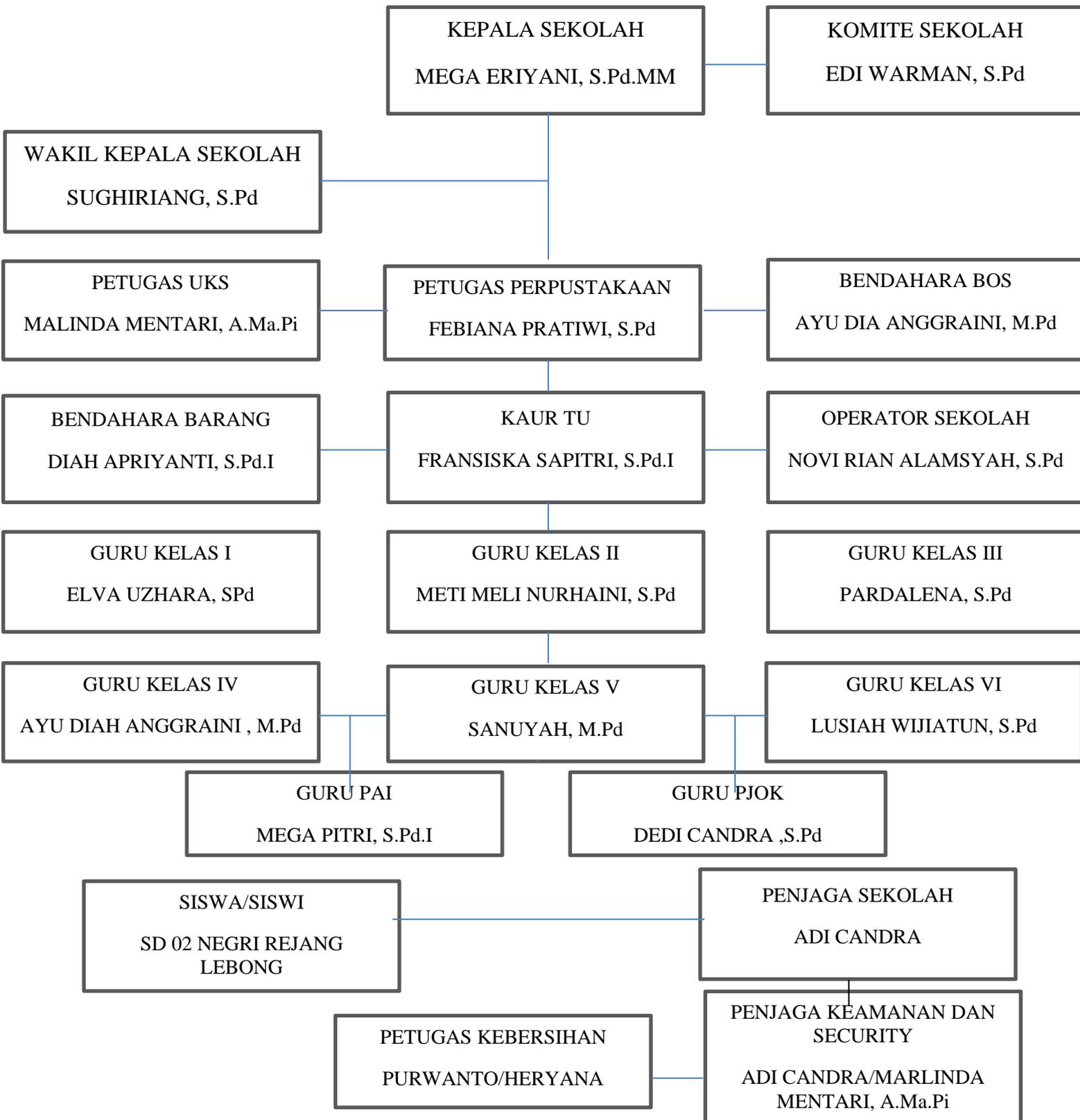
- 1) Mewujudkan sekolah dalam penguasaan IMTAQ dan IPTEK
- 2) Membina dan mengembangkan budi pekerti luhur serta budaya bangsa menuju bangsa yang santun

- 3) Membudayakan sikap Senyum,Sapa,Salam,Sopan, dan Santun (5 S)
- 4) Membina dan mengembangkan minat,bakat, untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik.
- 5) Mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik
- 6) Mewujudkan lingkungan sekolah yang indah dan nyaman (IDAMAN).
- 7) Mengupayakan pemenuhan sarana dan prasarana sekolah.
- 8) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah stake holder untuk kemandirian sekolah (MBS).

3. Tujuan Sekolah

- a. Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa
- b. Menghasilkan peserta didik yang berbudi pekerti luhur serta berbudaya bangsa yang santun
- c. Peserta didik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik
- d. Pelayanan yang maksimal terhadap peserta didik
- e. Lingkungan sekolah yang indah, dan nyaman (IDAMAN) sehingga menyenangkan bagi peserta didik
- f. Tersedianya sarana dan prasarana sekolah yang cukup dan memadai

4. Struktur Organisasi



Gambar 4.1 struktur organisasi SDN 02 Rejang

5. Keadaan Guru Dan Siswa

a. Keadaan Guru

Tabel 4.1 status Guru SDN 02 Rejang Lebong

STATUS	JUMLAH
PNS	27
HONOR	6
TOTAL	30

Tabel 4.2 sertifikasi Guru SDN 02 Rejang Lebong

SUDAH	JUMLAH
SERTIFIKASI	19
BELUM SERTIFIKASI	11
TOTAL	30

Tabel 4. 3 Ijazah Guru SDN 02 Rejang Lebong

Ijazah Tertinggi	Jumlah
S1	30

Tabel 4. 4 Umur Guru SDN 02 Rejang Lebong

UMUR	JUMLAH
>30 tahun	4
31-35 Tahun	6

36-40 Tahun	2
41-45 Tahun	1
46-50 Tahun	2
51-55 Tahun	10
>55 Tahun	4
Total	30

Tabel 4. 5 Jenis Kelamin Guru SDN 02 Rejang Lebong

JENIS KELAMIN	JUMLAH
LAKI-LAKI	6
PEREMPUAN	24
TOTAL	30

Tabel 4. 6 Daftar Guru SDN 02 Rejang Lebong

DAFTAR GURU	JENIS KELAMIN
Ayudiah Anggraini,M.Pd	P
Dedi Candra, S.Pd	L
Desi Puspita Sari	P
Diyah Aprianti,S.Pd.I	P
Dwi Utami Septiana,M.Pd	P
Elinda Feri Handayani,S.Pd	P
Elva Uzhara,S.Pd	P

Elvi Tety Srianti,S.Pd	P
Febrian Rizyanto	L
Fitri Eriani,S.Pd.,MM	P
Linda Liana,S.Pd	P
Lusia Wijiatun,S.Pd	P
Marlinda Mentari,A.Ma.Pi	P
Mega Fitri,S.Pd.I	P
Metty Melly Nurhaini,S.Pd	P
Nidiya pratiwi putri,S.Pd	P
Novryan Alamsyah,S.Pd	L
Nurbaiti,S.Pd	P
Nuril hasanah,S.Pd	P
Nurlelawati, S.Pd	P
Pardalena, S.Pd	P
Samidi,S.Pd	L
Sanuyah,S.Pd	P
Sri Rahayu,S.Pd	P
Sri Arva.m,S.Pd	P
Sugih Riang,S.Pd	L
Suparno, S.Pd	L
Suwarti,S.Pd	P
Yasinta Febiana Pratiwi,S.Pd	P

Yuslinarwati,S.Pd.,MM	P
-----------------------	---

b. keadaan Siswa

1) Tingkat

Tabel 4. 7 Tingkat Siswa

TINGKAT	JUMLAH
1	153
2	132
3	119
4	207
5	109
6	110

a. Jenis kelamin

Tabel 4. 8 Jenis Kelamin Siswa

JENIS KELAMIN	JUMLAH
Laki-laki	437
Perempuan	393
Total	830

b. Umur

Tabel 4.9 Umur Siswa

UMUR	JUMLAH
-------------	---------------

< 7 tahun	77
7-12 Tahun	752
>12 Tahun	1
Total	830

c. Agama

AGAMA	LAKI-LAKI	PEREMPUAN
ISLAM	433	390
KRISTEN	2	2
KATOLIK	0	1
HINDU	1	0
BUDHA	0	0
KONG HU CHU	0	0
TOTAL	437	393

Tabel 4. 10 Agama Siswa

6. Sarana dan prasarana

a. Ruang Kelas

Tabel 4.11 Ruang kelas SDN 02 Rejang Lebong

KONDISI	TOTAL
Total	23
Baik	2
Rusak ringan	21
Rusak sedang	0
Rusak berat	0

c. Laboratorium

Tabel 4. 12 Laboratorium SDN 02 Rejang Lebong

LABORATORIUM	KONDISI	JUMLAH
IPA	BAIK	1
BAHASA	BAIK	1
IPS	BAK	1
KOMPUTER	BAIK	12

d. Perpustakaan

Tabel 4.13 Perpustakaan SDN 02 Rejang Lebong

KONDISI	JUMLAH
BAIK	1
RUSAK RINGAN	1

B. Hasil Penelitian**1. Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital siswa kelas V SD N 02**

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Kepala Sekolah dan Guru kelas V Sd N 02 Rejang Lebong, maka disini peneliti membahas proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media digital yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat peneliti jabarkan sebagai berikut :

Media pembelajaran media digital adalah suatu media yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran untuk anak kelas V di SD N 02 Rejang Lebong. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Sanuyah S.Pd beliau mengatakan bahwa :

Media digital adalah segala media elektronik yang dapat disimpan, diakses, dan dapat digunakan untuk sistem pembelajaran terutama pembelajaran menggambar.⁴⁵

Lalu Ibu Sanuyah Guru Kelas V juga mengatakan bahwa :

⁴⁵ Hasil wawancara, dengan Ibu Sanuyah, Guru Kelas di Kelas V, Pada tanggal 7 Juni 2023

Saya menggunakan media digital agar supaya membantu siswa untuk memanfaatkan media digital menghasilkan karya-karya tertentu seperti gambar khususnya yang berhubungan dengan pendidikan, umum untuk dipamerkan di acara tertentu.⁴⁶

Media digital yang digunakan oleh guru kesenian dengan materi bagaimana cara penggunaan media digital untuk pelaksanaan pembelajaran menggambar ,media digital ini sangat cocok digunakan di dalam proses pembelajaran dikarenakan dengan perkembangan zaman yang semakin canggih ini peserta didik dituntut untuk belajar menggunakan media digital agar bisa menggambar bukan hanya dengan menggunakan pensil dan buku gambar saja melainkan dengan menggunakan media digital. Ibu Sanuyah juga mengatakan :

Cara menggunakan media digital kepada anak harus sesuai dengan kemampuan anak,diketahui adaanak sebagian belum paham dan mengetahui bagaimana cara penggunaan media digital dengan baik dan benar, jadi saya sebagai Guru nya dituntut untuk sabar dalam mengajari anak untuk belajar media digital ini,sebagaimana nantinya bisa memberikan suatu pembelajaran kepada anak, agar anak sedikit demi sedikit mengerti pelajaran yang diajarkan.⁴⁷

Ibu Mega Eriani juga mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong untuk anak yaitu :

Media digital sangat bagus digunakan ,apalagi media yang digunakan baik dan jelas sehingga siswa nantinya dapat tertarik dan fokus pada materi yang diajarkan oleh guru dan akan secara langsung mempraktekan materi tersebut.⁴⁸

⁴⁶ Hasil wawancara, dengan Ibu Sanuyah, Guru Kelas di Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023

⁴⁷ Hasil Wawancara, dengan Ibu Sanuyah, Guru kelas di kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023

⁴⁸ Hasil Wawancara, dengan Kepala Sekolah, Ibu Mega Eriani,Pada Tanggal 7 Juni 2023

Dari hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulannya, bahwa cara Guru dalam menggunakan media digital dalam proses pembelajaran menggambar anak kelas V SD N 02 Rejang Lebong harus di ajarkan dengan sesabar dan semenarik mungkin agar siswa tidak mudah bosan.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung, peneliti mengamati guru yang sedang mengajarkan materi pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam mengajar menggambar dengan menggunakan media digital sebagai berikut :⁴⁹

a. Persiapan

Anak – anak dikumpulkan di dalam satu ruangan ataupun kelas dan sebelum memulai pembelajaran anak-anak diwajibkan membawa handphone dan mempunyai kuota internet.

b. Pembukaan

Disini Guru mengarahkan kesemua siswa kelas V untuk tertib saat pembelajaran berlangsung, dan anak-anak di arahkan jika terdapat sinyal atau gangguan lainnya sebelum pembelajaran dimulai.

⁴⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Sanuyah ,Guru Kelas di Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023

c. Proses pembelajaran

Guru menjelaskan mengenai pelaksanaan menggambar dengan menggunakan media digital ,yaitu dengan materi (Prestasi Sincan) Ekspresikan Dirimu Dengan Seni Desain Canva, disini anak-anak diarahkan untuk membuka media digital nya masing- masing yaitu handphone sebagai sarana belajar, kemudian anak-anak di suruh membuka aplikasi yang ada di handphone yaitu Canva jika terdapat anak yang belum mendownload maka disuruh mendownload terlebih dahulu, jika semua sudah membuka aplikasi tersebut maka anak-anak diarahkan untuk membuat desain gambar pada menu yang ada di aplikasi tersebut, guru akan memberikan contoh bagaimana cara penggunaan aplikasi Canva bagi siswa yang belum mengerti sama sekali.

d. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses yang teratur dan sistematis dalam membandingkan hasil yang dicapai dengan tolak ukur atau kriteria yang telah ditetapkan kemudian dibuat suatu kesimpulan dan penyusunan saran pada setiap tahap dari setiap pelaksanaan program. Menurut Azwar evaluasi adalah :⁵⁰

- 1.) Cara sistematis untuk belajar dari pengalaman-pengalaman yang dimiliki dalam meningkatkan perencanaan yang baik dengan melakukan seleksi yang cermat terhadap alternatif yang akan diambil.

⁵⁰ Azwar,Azrul.(1996). *Menjaga Mutu Pelayanan Kesehatan*. Jakarta: Sinar Harapan

- 2.) Merupakan proses berlanjut dengan tujuan kegiatan pelayanan kesehatan menjadi lebih relevan, efisien dan efektif.
- 3.) Proses menentukan suatu keberhasilan atau mengukur pencapaian suatu tujuan dengan membandingkan terhadap standar atau indikator menggunakan kriteria nilai yang sudah ditentukan.

Sedangkan evaluasi yang dilakukan oleh para guru kelas V(A B C) adalah dengan memberikan berupa tugas dan soal-soal tentang materi yang telah diajarkan di awal pembelajaran, mulai dari memberikan berupa soal-soal lalu kemudia para siswa mengisi satu persatu soal tersebut jika ada anak yang tidak paham dengan soalnya maka guru akan menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya.

e. Penutup

Setelah melakukan pembelajaran siswa diajak mengulang pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru ,mengakhiri pembelajaran dengan membrikan umpan balik atau pertanyaan kepada siswa dan menyimpulkan pelajaran hari ini.

Berdasarkan pengamatan peneliti kepada Guru yang sedang mengajar V ,bahwa benar-benar menggunakan media digital. Dari hasil wawancara dengan Ibu Sanuyah dapat di simpulkan bahwa anak-anak bisa merespon pelajaran dengan baik, apalagi belajarnya memakai handphone jadi nya tidak cepat bosan dan bisa menghasilkan karya-karya gambar atau

lukisan yang berhubungan dengan dunia pendidikan dan umum, anak-anak bisa membuat karya-karya dan bisa memanfaatkan media digital dengan baik dan benar.⁵¹

Menurut Ibu Sanuyah mengatakan bahwa :

Respon anak kelas V ketika belajar menggambar dengan menggunakan media digital sangat baik, mereka mampu memahami materi yang telah diajarkan secara langsung oleh guru dan mereka langsung bisa mempraktekan dengan bantuan guru yang mengajarkan.⁵²

Peneliti juga menanyakan kepada Ibu Sanuyah selaku guru kelas V, “anak sudah memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran, apakah anak setelah menerima pelajaran dapat mengetahui bagaimana cara penggunaan media digital untuk pelaksanaan menggambar dan mereka tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, beliau menjawab” anak memberikan respon yang baik saat belajar dan bisa dikatakan anak dapat mengerti dengan materi yang diajarkan hanya saja harus di ulang terus menerus agar anak tidak mudah lupa dengan materi yang sebelumnya diajarkan.

Menurut salah satu siswa mengatakan bahwa :

“Pembelajaran menggunakan media digital ini sangat menyenangkan dan dapat dipahami secara langsung karena kami boleh langsung mempraktekkan untuk membuat sebuah karya gambar.”⁵³

Dari hasil wawancara di atas maka disimpulkan bahwa respon anak sangat baik di saat pembelajaran berlangsung dan menerima materi yang diajarkan dengan baik.

⁵¹ Hasil Wawancara, dengan ibu Sanuyah, Guru Kelas di Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023

⁵² Hasil Wawancara, dengan ibu Sanuyah, Guru Kelas di Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023

⁵³ Hasil Wawancara dengan salah satu Siswa, Pada Tanggal 7 Juni 2023

Kesimpulan dari wawancara diatas yaitu anak-anak dapat mempelajari proses dan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital dengan baik dan benar hanya saja harus berulang-ulang dalam mengajari anak-anak karena tidak semua anak memiliki kemampuan yang sama.

2. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V SD N 02 Rejang Lebong

Faktor Kendala dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran terdapat pula faktor kekurangan, yang beliau temukan dalam mengajar, faktor tersebut sebagaimana dinyatakan oleh ibu sanuyah sebagai berikut :

Faktor kekurangan yang saya alami ketika menggunakan media digital yaitu, kelas yang kurang kondusif dan juga banyak waktu yang diperlukan sehingga harus membagi waktu, dan kendala jaringan ataupun ada beberapa siswa yang tidak mempunyai hp sebagai sarana pembeljaran.⁵⁴

Oleh karena itu dalam implementasi media digital, guru perlu memahami faktor kendala sebagai salah satu cara agar dapat menyajikan media digital yang lebih baik dan sesuai kebutuhan siswa sehingga penggunaan media digital benar-benar dapat meningkatkan proses pembelajaran. Adapun kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital yaitu :⁵⁵

⁵⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu Sanuyah, guru Kelas di Kelas V, Pada tanggal 7 juni 2023

⁵⁵ Dewi, dkk. *Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2020,2(1), 55-56.

a. Internet

Internet adalah salah satu penunjang berjalannya suatu pembelajaran menggunakan media digital khususnya dalam pelaksanaan menggambar ini, internet menjadi kendala utama bagi pelaksanaan pembelajaran karena semakin banyak yang menggunakan internet di dalam suatu ruangan maka akan terjadi lemot atau pun gangguan ,maka dari itu ini adalah salah satu kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan menggambar di Sekolah

b. Kurangnya prasarana sekolah

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media digital itu menggunakan komputer ataupun handphone tetapi disini masih kekurangan beberapa komputer untuk digunakan siswa yang tidak memiliki handphone.

c. Kurangnya pemahaman penggunaan media digital

Sebagian anak mungkin paham dengan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media diital ini tetapi disisi lain anak-anak juga ada yang belum mengerti tentang penggunaan media ini, ini menghambat proses pelaksanaan pembelajaran yang seharusnya waktu 10 menit untuk memulai materi ini untuk mengajari anak-anak yang belum paham.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil dari Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga para guru dapat dengan mudah mengambil nilai tambahan para peserta didik untuk pembelajaran menggambar. Selain itu metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.⁵⁶

Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, kemudian siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar menggambar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mempraktekkan.

Sebelum adanya media yang diterapkan konsentrasi siswa saat pembelajaran sangatlah kurang dan pembelajaran sangatlah membosankan. Media digital yang diterapkan sangat membantu dalam berjalannya proses pembelajaran, karena media yang cocok diterapkan di sekolah dapat membantu seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik.

Cara menggunakan media digital kepada anak harus sesuai dengan kemampuan anak, telah diketahui bahwa anak susah mencerna pelajaran sering sekali lupa dengan apa yang telah diajarkan, jadi saya sebagai gurunya harus

⁵⁶ Nana Sudjana. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

sabar dalam mengajar materi kepada para siswa, agar anak-anak dapat mengerti sedikit demi sedikit materi pembelajaran yang saya ajarkan, walaupun tidak secara penuh mengerti tetapi harus diulang-ulang agar anak ingat dalam materi pelajaran. pelaksanaan menggambar dengan menggunakan media digital yaitu sangat baik, karena anak-anak menjadi tidak mudah bosan saat pembelajaran, dan guru pun menggunakan metode dan strategi yang baik untuk mengajarkan anak-anak dalam menggunakan media digital. Karena dengan adanya media digital sangat membantu guru dalam pengenalan manfaat dari media tersebut. Misalnya dalam hal menggambar atau membuat karya-karya lainnya tidak harus memakai alat tulis seperti buku gambar dan pensil walaupun dalam pengajaran guru harus mengulang-ulang pembelajaran tetapi ketika anak-anak ditanya mengenai pembelajaran yang dijelaskan oleh guru maka anak-anak bisa menjawab dengan baik dan benar.

Kendala dalam Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong dalam penggunaan media terutama yang berkaitan dengan teknologi memang banyak kendala apalagi bagi anak-anak yang belum sepenuhnya paham dengan media digital ini, kemudian adanya gangguan sinyal internet dan ada siswa yang belum paham menggunakan komputer yang belum mempunyai handphone.⁵⁷

⁵⁷ Muhasim. 2017. Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 5 (2): 22-25

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V di SD N 02 Rejang Lebong, maka penulis dapat mengambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dapat dilakukan dengan cara yaitu :
 - a. Pertama menyiapkan anak-anak dan dikumpulkan dalam satu ruangan kemudian guru menyiapkan proyektor atau infokus untuk memaparkan materi mengenai pelaksanaan menggambar dengan menggunakan aplikasi canva yang ada di handphone masing-masing siswa.
 - b. Kedua setelah di jelaskan materi oleh guru, siswa di ajarkan bagaimana cara menggunakan aplikasi canva ,cara mendaftar akun di aplikasi canva dan bagaimana cara penggunaan aplikasi canva tersebut. Serta cara mennggunakan ikon-ikon atau template yang ada di aplikasi canva.
 - c. Ketiga anak-anak disuruh praktek satu-satu untuk menggambar dengan menggunakan aplikasi canva tersebut.
 - d. Penggunaan aplikasi canva pada pembelajaran menggambar menjadikan belajar siswa menjadi aktif,tidak bosan ,dan efektif. Hasil pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital yaitu

sangat banyak yang harus dilakukan khususnya persiapan diri dari anak-anak maupun guru, guru menyiapkan segala sesuatunya dari materi hingga tersedianya media digitalnya seperti handphone para anak-anak dan hasilnya mencapai kriteria dari pembelajaran yang telah ditentukan walaupun harus berulang-ulang dalam mengajari anak-anak.

2. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital yaitu adanya gangguan sinyal internet karena dalam pelaksanaannya membutuhkan jaringan internet yang bagus

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian, saran penulis adalah :

1. Untuk kepala Sekolah SD N 02 Rejang Lebong adalah untuk melengkapi fasilitas dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital kelas V
2. Untuk Guru Kelas SD N 02 Rejang Lebong dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dalam penggunaan media digital ini sebaiknya dilakukan dengan teliti karena tidak semua anak murid dapat mengerti dengan pembelajaran yang diajarkan.
3. Untuk siswa kelas V (A-C) agar selalu memperhatikan para guru yang sudah mengajarkan dan menjelaskan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ini.

Daftar Pustaka

- A. Poerna Wardhanie, F . Fahminnansih, dan E. Rahmawati, “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan ,” *Scociety*, vol. 2, no. 2, hal. 51-58, 2021 , doi: 10.37802/society.v2il.170
- Arief, Sadiman. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Ariani, (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*.
- Apriana. 2012 *mengenal anak melalui menggambar* : Jakarta kencana
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2009
- Dewi, dkk. *Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2020,2(1), 55-56
- _____, *media pembelajaran, cet. 14* (Jakarta: PT Grafindo Persada,2011)
- Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher, 2009
- Diah erna Triningsih,”Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek,”*Pap Knowl. Towar. a Media Hist. Doc.,* Vol. 15, no. 1, hal . 128-144,2021, doi:
- Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran,cet pertama*.(Jogjakarta:DIVA Press,2011) hal 13
- Dr. Rofiatul,M.Pd & Samsul H. S, M.P.d, *Melejitkan pembelajaran Dengan prinsip-prinsip Belajar*, (Malang: Intelegensia Media,2015.), 192-193
- E-Book Berekstensi Epub Sebagai Media Pembelajaran. (2017). Jember. Kyai Mojo. Analisa Efisiensi Penerapan Media Ajar Berbasis Digital Class Pada SMPN 4 Pamekasan. (2016). Jurnal Insand Comtech. Vol. 1, No. 1.
- Garris Pelangi,”Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA,” *J. Sasindo Umpam*, vol. 8, no. 2 hal. 1-18,2020.

- Hasil Wawancara dengan Ibu Kepala Ibu Mega Eriani V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan Ibu Kepala Ibu Mega Eriani V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan Ibu Sanuyah Guru Kelas di Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan Ibu Sanuyah Guru Kelas di Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V , Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V, Pada Tanggal 7 Juni 2023
- John Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini)*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Karo-karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media dalam pembelajaran"
- Lexy J Moleong. *Metodelogi Penelitian Kualitati*,. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), 3..
- M. Sardiman. (1994). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Azhar Arsyad. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- M. Sholeh,R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, "Penggunaan Aaplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm,"*SELAPARANG J. Pengabdian Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, hal. 430,2020, doi: 10.31764/jpwb.v4il.2983.
- Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*,(Jakarta:Prasadamedia Group,2018), hal 132-133
- Muhasim. 2017. Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 5 (2): 22-25
- N.Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah, "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai," *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabdian*. 2021,

- “*Penelitian dan Pengabdian. Inov, pada Masa Pandemi Covid-19*”, hal. 181-188, 2021.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru
- Oktavian. A Wendy. 2014. *Peranan Media Film pada Proses Pembelajaran PKN dalam Mengembangkan semangat siswa*.
- Olivia, Femi & Raziaty, Harni. 2011. *Mengoptimalkan Otak Anak Dengan Creative Drawing*. Jakarta: PT Elex Media Komputinda.
- Pamadi, Hajar. Dkk: 2008 *Seni Keterampilan Anak* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pupuh Fathurohman dan Sobri Sutikn., *Strategi Belajar mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010) hal 65
- Rofadhilah, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMK,” hal. hal 2-5, 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011), 244
- Syaiful Bahir dan Aswan Zain, *Strategi Belajar.....*, hal 128
- Tapscott, D. (2008). *Grown up digital*: McGraw-Hill Education Boston
- Usman, Basyirudin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),
- Verma, J., & Malviya, V. (2014). *The Impact of internet and digital media on reading habit* Paper presented at the XXIV National Seminar of the IASLIC
- Wirawan, *Evaluasi Teori, model, standar, Aplikasi Dan Profesi* (Jakarta : Rajawali Pers, 2011)
- Yuni Rahmawati. 2006. *Efektivitas CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kimia pokok Bahasan. Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi sederhana kelas X Semester 1 SMA Teuku Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN MEDIA DIGITAL

- a. Gambar 1. Guru menjelaskan materi pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital



- b. Gambar 2. Anak-anak menggunakan komputer dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar



c. Gambar 3. Anak-anak menggunakan Handphone dalam pelaksanaan menggambar





d. Gambar 4. Wawancara dengan siswa



e. Gambar 5. Wawancara dengan Kepala Sekolah



f. Gambar 6. Anak-anak kelas V



g. Gambar 7. Teman teman penelitian di SD N 02 Rejang Lebong



Gambar 8. Anak-anak SD N 02 Rejang Lebong pada hari sabtu

LAMPIRAN 2

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
 Nomor : 300 Tahun 2023
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.494/FT.05/PP.00.9/02/2023
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 27 Februari 2023

M E M U T U S K A N :

Menetapkan
 Pertama : 1. **Dra. Ratnawati, M.Pd** **196709111994032002**
 2. **Guntur Putra Jaya, MM** **196904131999031005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Wulandari**
 N I M : **19591270**
 JUDUL SKRIPSI : **Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital SDN 02 rejang Lebong**

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

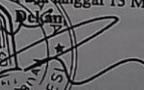
Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 13 Maret 2023
 Dekan

Hanengkuwuono



Tembusan :
 1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;

LAMPIRAN 3

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSITITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 362 /In.34/FT/PP.00.9/05/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 Mei 2023

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

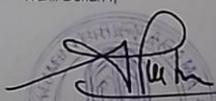
Assalamualaikum Wr, Wb

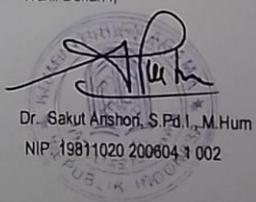
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Wulandari
NIM : 19591270
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital SDN 02
Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 19 Mei s.d 19 Agustus 2023
Tempat Penelitian : SDN 02 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,


Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002



Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

2023/07/25 22:00

LAMPIRAN 4



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 273 /IP/DPMP/TSP/V/2023

TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 362/In.34/FT/PP.00.9/05/2023 tanggal 19 Mei 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL : Wulandari/ Bamasco, 24 April 2000
NIM : 19591270
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital SDN 02 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SD Negeri 02 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 30 Mei 2023 s/d 19 Agustus 2023
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 30 Mei 2023

Plt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



AGUS, SH
Pembija/ IV.a
NIP. 19780810 200903 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SD Negeri 02 Rejang Lebong
4. Yang bersangkutan
5. Arsip

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keysa Salsabila

Jabatan : siswa

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wulandari

Nim : 19591270

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan kegiatan wawancara di SD N 02 Rejang Lebong dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong 2023

Mengetahui

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adhera

Jabatan : siswa

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wulandari

Nim : 19591270

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan kegiatan wawancara di SD N 02 Rejang Lebong dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong 2023

Mengetahui

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Azzam

Jabatan : siswa

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wulandari

Nim : 19591270

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan kegiatan wawancara di SD N 02 Rejang Lebong dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong 2023

Mengetahui

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratu Cinta

Jabatan : siswa

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wulandari

Nim : 19591270

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan kegiatan wawancara di SD N 02 Rejang Lebong dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong 2023

Mengetahui

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sanuyah S.Pd

NIP :

Jabatan : Guru

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wulandari

Nim : 19591270

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan kegiatan wawancara di SD N 02 Rejang Lebong dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong 2023

Mengetahui

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Eriani

Nip :

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wulandari

Nim : 19591270

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan kegiatan wawancara di SD N 02 Rejang Lebong dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Menggunakan Media Digital Kelas V di SD N 02 Rejang Lebong”**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong 2023

Mengetahui

Hasil Wawancara

Subjek : Siswa Kelas V SD N 02 Rejang Lebong

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sikap anak-anak jika Guru Mengajar menggunakan media digital	Saya merasa senang belajar dengan menggunakan media digital karena saya lebih mudah memahami pelajaran yang telah diajarkan.
2	Apakah perasaan anak-anak senang belajar dengan menggunakan media digital	Senang, karena lebih mudah dan bisa berkreasi dalam menggambar
3	Apakah anak-anak kreatif bertanya ketika pembelajaran berlangsung	Iya, karena pakai media digital menyenangkan tidak nulis terus dan bisa menggambar sambil bermain.
4	Apakah anak-anak ribut jika pembelajaran berlangsung	Tidak, karena kami bisa mempraktek kan secara langsung menggambar dengan menggunakan media digital.
5	Apakah anak-anak mengalami kesulitan dengan menggunakan media digital.	Tidak terlalu sulit karena kami diajarkan cara-cara menggunakan media digital itu

Hasil Wawancara

Subjek: Kepala Sekolah SD N 02 Rejang Lebong

Peneliti : Wulandari

1. Pertanyaan :

Bagaimana kondisi sekolah SD N 02 Rejang Lebong ?

Jawaban :

Kondisi sekolah saat ini sangatlah baik dengan memiliki fasilitas yang cukup baik untuk belajar para anak –anak .

2. Pertanyaan :

Kelas berapa saja yang sudah belajar menggambar dengan menggunakan media digital ini?

Jawaban :

Sejauh ini hanya kelas V (A,B,C) saja.

3. Pertanyaan :

Bagaimana pembelajaran di SD N 02 Rejang Lebong ?

Jawaban :

Di SD N 02 Rejang Lebong ini siswa saat pembelajaran berlangsung sangat memahami pelajaran yang di ajarkan oleh para guru.

4. Pertanyaan :

Bagaimana pendapat Ibu mengenai Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital ?

Jawaban :

Media digital khususnya media penggunaan aplikasi canva dalam pelaksanaan menggambar sangat lah bagus karena bisa membantu siswa untuk bekreativitas dalam hal menggambar.

5. Pertanyaan :

Bagaimana Respon anak ketika pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ini ?

Jawaban :

Respon anak dengan menggunakan media digital dalam proses pembelajaran menggambar ini sangat senang, dan sesuai dengan kemauan dan kebutuhan anak , karena belajar menggunakan media ini tidak cepat bosan .

Hasil Wawancara

Subjek : Guru Kelas V

Peneliti : Wulandari

1. Pertanyaan :

Dalam proses pembelajaran menggambar ,media apa yang ibu terapkan agar anak itu tertarik untuk belajar menggambar?

Jawaban :

Media digital khususnya media memakai handphone untuk pelaksanaan menggambar dengan menggunakan aplikasi canva.

2. Pertanyaan :

Persiapan apa saja yang ibu lakukan sebelum melaksanakan pembelajaran menggambar ?

Jawaban :

Yang pertama menyiapkan kelas ,kemudian menyiapkan infkus atau proyektor untuk memaparkan materi kemudian mengajari anak-anak cara penggunaan media digital pada aplikasi canva, kemudian menyuruh anak-anak mempraktek kan satu persatu menggambar dengan menggunakan aplikasi canva tersebut.

3. Pertanyaan :

Apa pentingnya melaksanakan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ?

Jawaban :

Penting, karena dapat membantu anak-anak membuat karya dan berkeaktivitas.

4. Pertanyaan :

Kendala apa saja yang ibu hadapai saat pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ini ?

Jawaban :

Terkendala di jaringan internet ,terkadang sinyal mengalami gangguan karean kapasitas pemakaian banyak yang menggunakan ,dan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan media digital khususnya menggunakan aplikasi canva sepenuhnya mennggunakan jaringan internet.

5. Pertanyaan :

Solusi apa yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ini ?

Jawaban :

Sebagian memakai komputer sekolah ataupun wifi yang disediakan oleh pihak sekolah.

6. Pertanyaan :

Apakah siswa mampu mengoperasikan media digital ini dengan benar?

Jawaban :

Tidak, tetapi saya harus sabar mengajarkan satu persatu dalam penggunaan media digital ini

7. Pertanyaan :

Apakah ada kesulitan saat menggunakan media digital dalam proses pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ini ?

Jawaban :

Ada

8. Pertanyaan :

Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media digital ini berdampak positif ?

Jawaban :

Berdampak positif dalam pembelajaran

9. Pertanyaan :

Ketika ibu menggunakan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar apakah ada faktor pendukung ?

Jawaban :

Ada

10. Pertanyaan :

Ketika ibu menggunakan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar apakah ada faktor penghambat :

Jawaban :

Ada

NO	NAMA SISWA	NILAI
1.	Aurel	
2.	Abizar	
3.	Bayuara	
4.	Adera	
5.	Dimas anggara	
6.	Bahdim	
7.	Alvaro	
8.	Faiz	
9.	Anggika	
10	Dika	
11	Keyla	
12	Fara	
13	Zuvanda	
14	Aqila	
15	Quinsyah	

16	Salsabila	
17	Safitri	
18	Thomas	
19	Dayu	
20	Bima	
21	Aurora	
22	Fenti	
23	Subaizah	
24	Azizah	
25	Fatir	
26	Rahmad	

KELAS V B

NO	NAMA SISWA	NILAI
1.	Adera	
2.	Aurora	
3.	Azka Rajasyah Kamil	
4.	Bahdim	
5.	Calissta	
6.	Catty	
7.	Haura	
8.	Keysa	
9.	Maritza	
10	Meme	
11	Niki	
12	Ghazy	
13	Vivi	
14	Raisa	

15	Quinsyah	
16	Naufal	
17	Ratu cinta	
18	Syarifah	
19	Rifqi	
20	Vicko	
21	Nindy	
22	Selly	
23	Rossi	
24	Rifqi sodiq	
25	Raisya	
26	Nindy	
27	Shiva	

NO	NAMA	NILAI
1.	Audia	
2.	Amelia	
3.	Ayu s	
4.	Fathur	
5.	Dimas	
6.	Adiansyah	
7.	Frengky s	
8.	Baqdila	
9.	Diyu	
10	Fitri	
11	Ratu	
12	Nyimas	
13	Queen	
14	Refia	
15	Shiva s	

16	Raja r	
17	Winda	
18	Siti aminah	
19	Amelia anggika	
20	Zara	
21	Desma	
22	Fikri	
23	Farrel	
24	Rifqi a	
25	Bisma	
26	Ahmad	
27	Fauzi	
28	Dewangga	
29	Aruza	