



Pengaruh Penggunaan Media *Paper Craft* Sebagai Bahan Praktikal Sbdp Terhadap Kemampuan Visual Spasial Siswa Kelas IV di SDN 060909 Medan

Hana Br Sinaga¹, Robenhardt Tamba², Putra Afriadi³, Sri Mustika Aulia⁴, Try Wahyu Purnomo⁵

1,2,3,4,5 Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: hanabrsinaga@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *paper craft* sebagai bahan praktikal dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terhadap kemampuan visual spasial siswa kelas IV di SDN 060909 Medan. Kemampuan visual spasial merupakan kemampuan yang penting dalam proses berpikir dan berkarya, khususnya dalam memahami bentuk, ruang, serta hubungan antar objek visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi pretest dan posttest. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-Test* dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0.001 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *paper craft* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan visual spasial siswa. Media ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep spasial melalui kegiatan konkret dan manipulatif. Selain itu, *paper craft* juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dengan demikian, media *paper craft* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran SBdP untuk mengembangkan aspek visual spasial siswa secara optimal.

Kata Kunci: *Media Paper Craft, Visual Spasial*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih sebagai upaya mentransformasikan nilai-nilai religius, kebudayaan, pengetahuan, teknologi, serta keterampilan kepada peserta didik. Menurut Nasarudin et al. (2024), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana melalui proses sistematis untuk mentransfer dan meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik dengan menciptakan suasana belajar kondusif yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi diri, kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan hidup yang dibutuhkan. Dengan demikian, pendidikan berperan

penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas dan menjadi prioritas utama pembangunan bangsa. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi terhadap pengembangan potensi siswa di sekolah dasar adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pembelajaran SBdP di tingkat sekolah dasar memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetika, serta kemampuan sosial siswa. Melalui pembelajaran seni, siswa tidak hanya belajar tentang warisan budaya, tetapi juga berkesempatan berkreasi sesuai minat dan bakat mereka. Menurut Widia (2018), pendidikan seni memberikan manfaat langsung maupun tidak langsung, seperti menjadi sarana ekspresi diri, media komunikasi, serta wadah penyaluran minat dan bakat siswa. Selain meningkatkan aspek estetika, pendidikan seni juga berperan penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran seni adalah kemampuan visual spasial, yaitu kemampuan memahami, memanipulasi, dan membayangkan hubungan antara objek dalam ruang tiga dimensi.

Dalam konteks kehidupan sehari-hari, kemampuan visual spasial berperan penting dalam berbagai aktivitas seperti membaca peta, merakit benda, atau memahami konsep geometri. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan visualisasi objek secara nyata dan memahami hubungan ruang secara logis. Dalam teori kecerdasan majemuk, kemampuan visual spasial juga dijelaskan sebagai kemampuan memahami dunia visual dengan tepat dan melakukan transformasi mental terhadap pandangan tersebut. Oleh karena itu, penguatan kemampuan visual spasial sangat relevan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran SBdP di berbagai sekolah masih cenderung monoton dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 060909 Medan pada 22 Januari 2025 menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep orientasi objek, dimensi ruang, serta hubungan antarobjek. Siswa kerap melakukan kesalahan dalam menggambar peta, menyesuaikan proporsi gambar, dan memahami bentuk bangun ruang. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif, sehingga tidak mampu merangsang keterampilan visual spasial secara optimal.

Salah satu alternatif media yang potensial untuk mengatasi masalah tersebut adalah *paper craft*. Media ini tidak hanya ekonomis dan mudah diakses, tetapi juga memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan mengukur, memotong, melipat, dan menyusun kertas menjadi bentuk tertentu. Aktivitas tersebut menstimulasi kemampuan visual spasial, koordinasi tangan-mata, serta melatih ketelitian dan kesabaran siswa. Menurut Maryati (2017), penggunaan *paper craft* dalam pembelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek *paper craft* mampu menghasilkan karya yang lebih orisinal dan kreatif dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, media ini memberi ruang bagi siswa untuk berimajinasi dan mengekspresikan ide secara bebas.

Meskipun demikian, penelitian mengenai efektivitas penggunaan media *paper craft* dalam meningkatkan kemampuan visual spasial masih terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *paper craft* sebagai bahan praktikal dalam pembelajaran SBdP terhadap kemampuan visual spasial siswa kelas IV SDN 060909 Medan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran seni yang inovatif serta memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Menurut Mukhid (2021), penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang memanfaatkan data numerik, bersifat objektif, dan memungkinkan generalisasi hasil melalui analisis statistik. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana satu kelompok subjek diukur sebelum dan sesudah perlakuan tanpa melibatkan kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 060909 Medan, beralamat di Jalan Tangguk Bongkar X, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara.

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. Kesesuaian kurikulum sekolah yang telah menerapkan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sesuai dengan fokus penelitian.
2. Kesiapan dan dukungan pihak sekolah, termasuk guru kelas IV yang bersedia berkolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *paper craft*.
3. Ketersediaan fasilitas belajar yang memungkinkan kegiatan pembelajaran berbasis keterampilan tangan (praktik kreatif) dilaksanakan secara optimal.
4. Karakteristik siswa yang relatif homogen dari segi usia dan kemampuan dasar, sehingga mendukung penerapan desain eksperimen semu dengan satu kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas IV SDN 060909 Medan.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 060909 Medan pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 18 siswa. Menurut Sugiyono (2020), populasi merupakan keseluruhan area generalisasi yang mencakup objek maupun subjek dengan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Karena jumlah populasi kurang dari 30, maka seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian dengan teknik total sampling, sebagaimana disarankan oleh Sugiyono (2020). Dengan demikian, sampel penelitian ini terdiri atas 18 siswa berusia rata-rata 9–10 tahun.

Desain dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Menurut Mukhid (2021), penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang memanfaatkan data numerik, bersifat objektif, dan memungkinkan generalisasi hasil melalui analisis statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, di mana satu kelompok subjek diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) tanpa melibatkan kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa.

Skema desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (kemampuan awal visual spasial siswa)

X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan media *paper craft*)

O₂ = *Posttest* (kemampuan akhir visual spasial siswa)

Proses penelitian meliputi beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan, meliputi penyusunan rancangan penelitian, penyusunan dan uji instrumen, serta penyiapan media *paper craft*.
2. Tahap pelaksanaan, mencakup pelaksanaan pretest, pembelajaran menggunakan media *paper craft* dalam empat pertemuan berdurasi 70 menit, dan pelaksanaan posttest.
3. Tahap pengolahan dan pelaporan, yaitu analisis hasil tes dan penyusunan laporan penelitian.

Desain *one group pretest-posttest* memiliki keunggulan dalam kemudahan pelaksanaan dan efektivitas untuk mengamati perubahan setelah perlakuan. Namun demikian, desain ini memiliki keterbatasan metodologis karena tidak adanya kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian berpotensi dipengaruhi oleh variabel luar (*extraneous variables*) seperti kondisi lingkungan belajar, motivasi siswa, atau pengaruh guru. Untuk meminimalkan hal tersebut, peneliti menjaga konsistensi waktu, materi, dan prosedur pembelajaran, serta memastikan perlakuan diberikan dalam kondisi belajar yang sama pada seluruh peserta.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini:

1. Variabel bebas (X): penggunaan media *paper craft*. Menurut Sugiyono (2020), variabel bebas merupakan faktor yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan variabel terikat. Media *paper craft* didefinisikan sebagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembuatan objek tiga dimensi menggunakan kertas melalui aktivitas melipat, memotong, dan menempel.
2. Variabel terikat (Y): kemampuan visual spasial siswa, yaitu kemampuan memvisualisasikan, memahami hubungan ruang, serta membayangkan bentuk tiga dimensi.

Kemampuan visual spasial diukur menggunakan tes dan lembar observasi dengan indikator: kemampuan memvisualisasikan bentuk, mengenali pola ruang, menyesuaikan perspektif, orientasi ruang, mengintegrasikan bagian-bagian menjadi bentuk utuh, ketelitian, dan kreativitas visual.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa lembar observasi, tes kemampuan visual spasial, dan pedoman wawancara.

1. Observasi.

Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan media *paper craft*. Observasi berfokus pada keaktifan, ketelitian, dan kemampuan siswa memahami bentuk serta ruang.

2. Wawancara.

Dilakukan kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi terkait efektivitas media *paper craft* dalam meningkatkan kemampuan visual spasial serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran.

3. Dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2018), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah terjadi, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses dan hasil pembelajaran, termasuk foto kegiatan dan hasil karya siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menguji hipotesis tentang pengaruh media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa. Menurut Sugiyono (2018), analisis data merupakan proses pengelolaan data secara sistematis agar menghasilkan kesimpulan yang bermakna.

Sebelum analisis utama, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson, dan reliabilitas dihitung dengan koefisien internal konsistensi. Instrumen dianggap reliabel jika nilai reliabilitas $> 0,70$.

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal. Setelah itu, hipotesis diuji menggunakan uji *paired sample t-test* guna membandingkan rata-rata hasil *pretest* dan

posttest. Menurut Sugiyono (2020), uji ini digunakan untuk menentukan perbedaan signifikan antara dua kondisi yang saling berpasangan. Kriteria pengujian adalah:

- H_0 diterima jika $sig > 0,05$ (tidak terdapat pengaruh signifikan).
- H_0 ditolak jika $sig < 0,05$ (terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060909 Medan yang berlokasi di Jalan Tangguk Bongkar X, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Sampel penelitian terdiri dari 18 siswa kelas IV. Seluruh siswa diberikan *pretest* menggunakan media *clay* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media *paper craft* dan selanjutnya *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan visual spasial siswa.

Data hasil belajar diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* yang dianalisis secara kuantitatif untuk melihat pengaruh penggunaan media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa.

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk memastikan butir pernyataan dalam lembar observasi benar-benar mengukur kemampuan visual spasial siswa. Validasi isi dilakukan oleh ahli, yaitu Siti Khodijah Lubis, M.Pd selaku dosen validator.

Instrumen kemudian diuji secara empiris menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan IBM SPSS. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 18 butir pernyataan, 14 dinyatakan valid dan 4 tidak valid. Item dinyatakan valid apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ dan korelasi positif terhadap skor total. Hal ini menunjukkan bahwa lembar observasi layak digunakan untuk mengukur kemampuan visual spasial siswa.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $\alpha = 0,774$, yang berarti memiliki konsistensi internal yang baik. Nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,60, sehingga instrumen dapat dinyatakan reliabel dan mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya apabila digunakan pada kelompok dengan karakteristik serupa.

Analisis Pretest dan Posttest

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan visual spasial setelah pembelajaran menggunakan media *paper craft*.

Rata-rata nilai *pretest* sebesar 73,77, sedangkan nilai *posttest* meningkat menjadi 84,05. Nilai tertinggi meningkat dari 90 menjadi 96, dan nilai terendah meningkat dari 63 menjadi 72.

Distribusi ketuntasan belajar juga menunjukkan perubahan signifikan:

- Sebelum perlakuan, hanya 27,8% siswa tuntas, sedangkan 72,2% tidak tuntas.
- Setelah perlakuan, 72,2% siswa tuntas, sedangkan 27,8% tidak tuntas.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *paper craft* efektif dalam meningkatkan kemampuan visual spasial siswa pada pembelajaran SBdP.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk Test* karena jumlah sampel < 50. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,196 dan *posttest* sebesar 0,054, keduanya > 0,05. Dengan demikian, data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji *t*.

Grafik normalitas juga menunjukkan pola penyebaran titik yang mengikuti garis diagonal, yang memperkuat bahwa distribusi data bersifat normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dilakukan untuk melihat pengaruh media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa.

Hipotesis yang diuji:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa kelas IV SDN 060909 Medan.
- H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *paper craft* terhadap kemampuan visual spasial siswa kelas IV SDN 060909 Medan.

Hasil uji menunjukkan nilai *t*-hitung = -6,879, *df* = 17, dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *paper craft* terhadap peningkatan kemampuan visual spasial siswa.

Peningkatan Kemampuan Visual Spasial

Analisis per indikator kemampuan visual spasial menunjukkan peningkatan pada semua aspek setelah pembelajaran menggunakan media *paper craft* (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata		Selisih	Peningkatan
		Pretest	Posttest		
1.	Hubungan Keruangan	72,22	79,72	7,5	10,38%
2.	Diskriminasi Visual	62,69	75,00	12,30	19,62%
3.	Diskriminasi Bentuk dan Latar	68,98	83,33	14,35	20,8%
4.	Mengenal Objek	63,88	65,74	1,85	2,89%

Aspek diskriminasi bentuk dan latar menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 20,8%, diikuti oleh diskriminasi visual (19,62%), dan hubungan keruangan (10,38%). Peningkatan terendah terdapat pada aspek mengenal objek (2,89%), namun tetap menunjukkan perkembangan positif.

Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media *paper craft* berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan visual spasial siswa sekolah dasar, terutama dalam kemampuan membedakan bentuk, pola, dan hubungan ruang antar objek.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *paper craft* sebagai bahan praktikal pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terhadap kemampuan visual spasial siswa kelas IV di SDN 060909 Medan. Analisis dilakukan melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan visual spasial siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *paper craft*.

Nilai rata-rata *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat kemampuan visual spasial sedang hingga rendah. Hal ini tampak dari belum terpenuhinya kriteria ketuntasan dan kesulitan siswa dalam menata bentuk serta orientasi objek secara tepat ketika membuat produk prakarya. Setelah diberikan pembelajaran berbasis *paper craft*, rata-rata nilai *posttest* meningkat secara signifikan. Peningkatan tersebut juga tercermin dari observasi lapangan, di mana siswa tampak lebih aktif, kreatif, dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ini terjadi pada seluruh aspek kemampuan visual spasial. Pada aspek hubungan keruangan, terjadi kenaikan skor sebesar 10,38%, menunjukkan bahwa *paper craft* membantu siswa memahami keterkaitan antarbagian dalam membentuk objek utuh. Pada aspek diskriminasi visual, peningkatan sebesar 19,62% menandakan bahwa

siswa lebih terampil membedakan pola dan bentuk. Aspek diskriminasi bentuk dan latar mengalami peningkatan tertinggi sebesar 20,8%, menunjukkan perkembangan kemampuan fokus pada bentuk utama dan latar. Sedangkan aspek mengenal objek meningkat 2,89%, yang meskipun kecil, tetap menunjukkan kemajuan, bahkan beberapa siswa mulai memodifikasi desain objek secara mandiri.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Idam Ragil Widiyanto Atmojo (2015) dalam "*Penggunaan Media Danbo Paper Craft untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana*", yang menemukan bahwa *paper craft* mampu meningkatkan pemahaman konsep geometri karena bentuknya konkret dan mudah dimanipulasi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan kecenderungan serupa, yaitu media *paper craft* membantu siswa memahami konsep hubungan keruangan dan bentuk secara lebih baik melalui pengalaman langsung.

Hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal ($p > 0,05$), sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Sementara hasil Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$ ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *paper craft* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan visual spasial siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pendekatan konstruktivistik, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Aktivitas fisik seperti melipat, memotong, dan menyusun bentuk kertas menstimulasi koordinasi visual-motorik yang penting dalam pengembangan kemampuan visual spasial. Dalam konteks ini, *paper craft* berfungsi sebagai media yang bersifat visual sekaligus kinestetik, karena menggabungkan pengamatan dan aktivitas motorik halus secara bersamaan.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya. Akmillah Ilhami (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Bermain Seni Kriya dan Kecerdasan Visual Spasial terhadap Pemahaman Geometri*" menemukan bahwa kegiatan seni kriya mampu melatih kecerdasan visual spasial siswa dan meningkatkan pemahaman geometri. Hal ini mendukung hasil penelitian bahwa penggunaan media kreatif berbasis keterampilan tangan seperti *paper craft* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan spasial siswa sekolah dasar.

Selain itu, Ni Putu Wina Maryuni dan Adi Purnama Sari (2023) dalam penelitian berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran Paper Craft dalam Meningkatkan Kreativitas Menggambar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)*” menunjukkan bahwa media *paper craft* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dan berkarya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, yang membuktikan bahwa media *paper craft* tidak hanya meningkatkan kemampuan visual spasial (aspek kognitif), tetapi juga mendorong kreativitas, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa di kelas.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *paper craft* sebagai bahan praktikal dalam pembelajaran SBdP berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan visual spasial siswa kelas IV SDN 060909 Medan. Media ini efektif sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan aktivitas motorik, serta melatih konsentrasi dan kreativitas siswa. Temuan ini memperkuat pentingnya penerapan media berbasis keterampilan tangan dalam pembelajaran seni dan keterampilan untuk mendukung perkembangan kemampuan spasial dan berpikir kreatif peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *paper craft* sebagai bahan praktikal dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terhadap kemampuan visual spasial siswa kelas IV di SDN 060909 Medan, maka dapat disimpulkan bahwa media *paper craft* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan visual spasial siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor observasi antara *pretest* dan *posttest*, serta hasil pengujian *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi < 0.001 .

Sebelum diberi perlakuan, siswa menunjukkan tingkat kemampuan visual spasial yang relatif bervariasi dengan rata-rata yang belum maksimal. Setelah pembelajaran dengan menggunakan media *paper craft*, siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan mengidentifikasi bentuk, orientasi arah, menyusun pola visual, serta memperkirakan hubungan spasial antar elemen bentuk. Peningkatan ini tidak hanya tampak dalam data kuantitatif, tetapi juga dalam observasi kualitas cara belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Selain itu, penggunaan media *paper craft* terbukti sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, karena bersifat konkret, manipulatif, dan merangsang

imajinasi serta koordinasi motorik halus. Dengan demikian, media ini layak dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kemampuan visual spasial siswa secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Af'idah, N. N., & Kholil, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD Hidayatul Murid Full Day Ampel Wuluhan Jember. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(2), 103-122.
- Aisyah & Ismawati. (2018). Menerapkan Kegiatan Mewarnai Dengan Aneka Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 55-62.
- Al Hasby, S. (2016). Analisis Dan Perencanaan Media Interaktif Berbasis Flash Untuk Memodifikasi Desain Produk Papercraft Pada Voala Huit Gift. Naskah Publikasi.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astuti, R. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Tiga Dimensi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ruang pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 45-58.
- Chatib, Munif. (2015). *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi Dan Kecerdasan Dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Kaifa
- Fajri, H. N., Johar, R., & Ikhsan, M. (2016). Peningkatan kemampuan spasial dan self-efficacy siswa melalui model discovery learning berbasis multimedia. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 180-196.
- Fathurrohman, Sutikno. (2017). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Pt Refika Aditama.
- Hanum, C. F., & Marlina, L. Y. (2017). Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 104-119.
- Hardika, S. (2018). Kemampuan Spasial Matematis. *Jurnal, IAIN Agus Salim Metro Lampung*.
- Hassan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hastuti, E. D. (2021). Papercraft untuk Meningkatkan Pemahaman Descriptive Text pada Peserta Didik Kelas X SMALB/B. *Edu dikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(4).
- Jamaris, M. (2017). *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. (I. K, Ed.) Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mailani, Elvi., Yusnadi & Betty, S (2020). CD Pembelajaran Interaktif Solusi Pembelajaran di Masa Pandemic. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED*. 11(2), 38-45.
- Maryati, R. (2017). Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Bapala*, 4(1), 5.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133-135.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing.

Pengaruh Penggunaan Media Paper Craft Sebagai Bahan Praktikal Sbdp Terhadap Kemampuan Visual Spasial Siswa Kelas IV di SDN 060909 Medan

Hana Br Sinagal, Robenhart Tamba2, Putra Afriadi3, Sri Mustika Aulia4, Try Wahyu Purnomo5

- Mulfi, M. H & Rizal, F. (2018). Hubungan Kecerdasan Visual Spasial Dengan Hasil Belajar Gambar Interior Eksterior Bangunan Gedung Siswa Kelas XII Jurusan TGB di SMK Negeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Cived*, 6(1), 2.
- Nasarudin, N., Dkk. (2024). *Pengantar pendidikan*. Agam: Tri Edukasi Ilmiah.
- Nurhayati, D. U. (2019). Gagasan Ki Hajar Dewantara tentang kesenian dan pendidikan musik di tamansiswa Yogyakarta. *Promusika*, 7(1), 11-19.
- Nurjannah, Dwi. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, Vol 3, Nomor 1.
- Padilah, R., & Novianti, R. (2019). *Permainan Papercraft Untuk Anak Usia Dini*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Pandesty, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Papercraft Dalam Meningkatkan Kreatifitas Menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pekerti, W. Kawan-kawan. (2018). *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Prasetyo, D. D., & Abidin, M. Z. (2021). Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel di TKIT Yaumi Faitmah Pati. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 4(2), 236-248.
- Rantikasari, F. F. (2015). Penggunaan Media Danbo Papercraft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana. *Didaktika Dwija Indria*, 3(8).
- Rudy Sumiharsono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jember: Pustaka.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhka Utama.
- Sari, R. (2021). Pengaruh Aktivitas Praktikal terhadap Kemampuan Visual Spasial Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 87-94.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-2. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Paper Craft untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 167-180.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Turrohmah, M., Qomario, Q., Mashari, A., & Soraya, R. (2023). Pengaruh Media Kolase Anorganik Kain Perca Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III A Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Islam Terpadu Muhammadiyah Gunung Terang Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa*, 1(1), 1-4.
- Ulum, Nafi'atul. (2020). Konsep Kecerdasan Majemuk Perspektif Howard Gardner dan Penerapannya dalam Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Wahyudin, M. I., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Perancangan Papercraft Sebagai Media Pembelajaran Membaca Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 1. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1).
- Widodo, S. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(4), 89-102.
- Yanuarto, W. N. (2016). Collaborative Learning Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Untuk Menumbuhkan Kecerdasan Spasial (Spacial Intelligence) Matematika Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*, 2(1), 82-100.