

LAPORAN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS VISUAL
ART DALAM MENINGKATKAN LITERASI VISUAL MAHASISWA
PROGRAM STUDI PGSD**

Oleh :

Puji Winarti, M.Pd NIDN. 0604048703

Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd NIDN. 0613126901

**UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
(UNDARIS)**

2021



**YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT**

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id, email : info.undaris.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

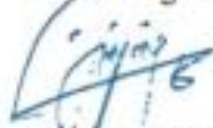
1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Visual Art Dalam Meningkatkan Literasi Visual Mahasiswa Program Studi PGSD
2. Pelaksana :
- Ketua :
- a. Nama Lengkap : Puji Winarti, M.Pd.
- b. NIDN : 0604048703
- c. Jabatan/Golongan : Lektor/IIIb
- d. Jurusan/Fakultas : PGSD/ Keguruan Ilmu Pendidikan
- Anggota
- a. Nama Lengkap : Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd.
- b. NIDN : 0613126901
- c. Jabatan/Golongan : Asisten Ahli/ IIIc
- d. Jurusan/Fakultas : PGSD/ Keguruan Ilmu Pendidikan
3. Perguruan Tinggi : UNDARIS
4. Biaya Kegiatan : Rp. 3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu rupiah)
5. Tahun Pelaksanaan : 2021

Mengetahui
Dekan



Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIDN. 0618096201

Ungaran, 02 November 2021
Ketua Pengabdian,



Puji Winarti, M.Pd.
NIDN. 0604048703

Menyetujui
Ketua LPPM



Dr. Sutomo, M.Pd
NIP.196009011994031001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian yang Relevan	10
C. Kerangka Pikir	11
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Jenis Penelitian	12
B. Tempat dan Waktu Penelitian	12
C. Prosedur Penelitian	12
D. Teknik Pengumpulan Data	13
E. Instrumen Penelitian	13
F. Teknis Analisis Data	13
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	14
A. Hasil Penelitian	14
B. Pembahasan	17
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	19
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	24
- Lampiran Biodata Ketua dan Anggota Tim Peneliti	24
- Lampiran Surat tugas	25
- Lampiran Dokumentasi	

ABSTRACT

This study aimed to develop a Visual Art-based Natural and Social Sciences (IPAS) learning media that is valid, practical, and effective in improving the visual literacy of students in the Elementary School Teacher Education (PGSD) Program at Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS). The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included two expert validators, consisting of a material expert and a media expert, as well as 30 PGSD students as users of the learning media. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The research instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, and pretest–posttest instruments to measure visual literacy skills. The data were analyzed descriptively using percentage analysis to determine the validity and practicality of the product, while its effectiveness was evaluated using the Normalized Gain (N-Gain) score. The results indicated that the developed learning media achieved a validity score of 92.00% from the material expert and 93.60% from the media expert, both categorized as very valid. Student responses reached an average score of 92.73%, indicating that the media was very practical. The effectiveness test demonstrated an improvement in students' visual literacy skills, as evidenced by an increase in the average pretest score from 68.40 to 86.70 in the posttest, with an N-Gain score of 0.58, categorized as moderate. These findings indicate that the Visual Art-based IPAS learning media is feasible and effective as an innovative instructional medium for improving students' visual literacy while supporting more active, creative, and student-centered learning in the PGSD study program.

Keywords: learning media, Natural and Social Sciences (IPAS), Visual Art, visual literacy, ADDIE, elementary school teacher education.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perguruan tinggi dituntut mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai kompetensi akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta memiliki literasi digital yang baik. Salah satu upaya untuk mewujudkan tuntutan tersebut adalah melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian materi, serta membantu mahasiswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari dosen kepada mahasiswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengurangi tingkat keabstrakan materi sehingga konsep-konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Hasan dkk. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan calon guru yang profesional dan mampu merancang pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu mata kuliah yang memiliki peran penting dalam pembentukan kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata kuliah IPAS dalam Kurikulum Merdeka mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara kontekstual sehingga mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Oleh

karena itu, proses pembelajaran IPAS memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hasil observasi awal pada mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS) menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media presentasi berbasis teks. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa cenderung pasif, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antar konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media yang kurang bervariasi mengakibatkan kemampuan literasi visual mahasiswa belum berkembang secara optimal. Mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan informasi visual maupun menyajikan informasi dalam bentuk visual yang komunikatif.

Literasi visual merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, serta menghasilkan informasi melalui berbagai bentuk visual seperti gambar, diagram, ilustrasi, peta konsep, infografik, maupun simbol. Pada era digital, kemampuan literasi visual menjadi salah satu kompetensi penting karena sebagian besar informasi disajikan dalam bentuk visual. Bagi mahasiswa PGSD, literasi visual tidak hanya diperlukan untuk memahami materi perkuliahan, tetapi juga sebagai bekal dalam merancang media pembelajaran ketika kelak menjadi guru sekolah dasar. Oleh karena itu, penguatan kemampuan literasi visual menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan literasi visual mahasiswa adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Visual Art*. Media pembelajaran berbasis Visual Art memanfaatkan unsur-unsur seni rupa seperti ilustrasi, warna, tipografi, ikon, tata letak, dan infografik untuk menyajikan materi secara menarik serta komunikatif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu mahasiswa memahami konsep melalui representasi visual yang sistematis. Pengembangan media yang mengintegrasikan prinsip-prinsip desain komunikasi visual diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Secara teoritis, efektivitas media pembelajaran berbasis Visual Art didukung oleh *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh Paivio serta *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer. Kedua teori tersebut menjelaskan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi teks dan visual akan lebih mudah dipahami, diproses, dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan penyajian informasi secara verbal saja. Dengan demikian, media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan verbal dapat meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus mengurangi beban kognitif mahasiswa.

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, pemahaman konsep, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa. Meskipun demikian, hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan literasi visual mahasiswa PGSD masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada media digital secara umum atau pengembangan infografik tanpa mengintegrasikan prinsip-prinsip seni rupa dan desain komunikasi visual secara komprehensif. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Visual Art Dalam Meningkatkan Literasi Visual Mahasiswa Program Studi PGSD. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif di lingkungan Program Studi PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS). Selain memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual pada berbagai mata kuliah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPAS di Program Studi PGSD masih didominasi metode ceramah dan media presentasi berbasis teks.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu memvisualisasikan konsep IPAS secara menarik dan komunikatif.
3. Kemampuan literasi visual mahasiswa PGSD masih belum berkembang secara optimal.
4. Belum tersedia media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.
5. Diperlukan media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di perguruan tinggi.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, ruang lingkup penelitian dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art menggunakan model ADDIE.
2. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS).
3. Aspek yang diukur meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.
4. Efektivitas media diukur berdasarkan peningkatan kemampuan literasi visual mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respons mahasiswa?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa PGSD?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art menggunakan model ADDIE.
2. Mengetahui tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons mahasiswa.
4. Mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa Program Studi PGSD.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Visual Art serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang teknologi pembelajaran dan pembelajaran IPAS di Program Studi PGSD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dosen

Sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

b. Bagi Mahasiswa

Membantu mahasiswa memahami materi IPAS secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan literasi visual.

c. Bagi Program Studi PGSD

Menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi untuk penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Visual Art pada mata kuliah maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya membantu proses penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Pada era digital, media pembelajaran menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan karena mampu mengintegrasikan berbagai bentuk informasi, baik berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Hasan dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami.

Menurut Daryanto (2016), penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. memperjelas penyampaian materi pembelajaran;
2. meningkatkan perhatian dan motivasi belajar;
3. mengurangi verbalisme dalam pembelajaran;
4. memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata;
5. meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran di perguruan tinggi, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*

learning). Oleh karena itu, dosen dituntut mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan mahasiswa.

2.1.2 Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata kuliah yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran. Integrasi tersebut bertujuan agar peserta didik mampu memahami fenomena alam maupun sosial secara utuh serta mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta penguatan literasi. Pembelajaran IPAS tidak lagi berorientasi pada penguasaan konsep semata, tetapi lebih menekankan pada pengalaman belajar yang kontekstual melalui kegiatan observasi, eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah.

Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), mata kuliah IPAS memiliki peran strategis karena menjadi bekal dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar. Oleh sebab itu, mahasiswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga mampu merancang media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2.1.3 Visual Art dalam Pembelajaran

Visual Art merupakan pemanfaatan unsur-unsur seni rupa sebagai media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dalam konteks pendidikan, Visual Art digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan ilustrasi, gambar, warna, tipografi, ikon, infografik, dan tata letak visual sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Kress dan van Leeuwen (2021) menjelaskan bahwa komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui representasi visual yang memiliki makna tertentu. Sementara itu, Freedman (2019) menyatakan bahwa Visual Art

dalam pendidikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir visual, kreativitas, apresiasi estetika, serta kemampuan komunikasi peserta didik.

Media pembelajaran berbasis Visual Art memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. memanfaatkan ilustrasi yang relevan dengan materi;
2. menggunakan warna yang harmonis dan komunikatif;
3. memperhatikan prinsip keseimbangan, proporsi, kontras, dan kesatuan desain;
4. menyajikan informasi dalam bentuk infografik atau visualisasi konsep;
5. mengintegrasikan teks dan gambar secara proporsional.

Penerapan Visual Art dalam pembelajaran IPAS menjadi sangat penting karena sebagian besar materi memerlukan representasi visual agar konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan ilustrasi dan infografik membantu mahasiswa memahami hubungan antarkonsep secara lebih sistematis.

2.1.4 Literasi Visual

Literasi visual merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, serta menghasilkan informasi dalam bentuk visual. Literasi visual tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca gambar, tetapi juga kemampuan berpikir kritis terhadap informasi visual yang diterima.

Dalam pendidikan abad ke-21, literasi visual menjadi salah satu kompetensi penting karena sebagian besar informasi disampaikan melalui media visual. Mahasiswa dituntut mampu mengidentifikasi makna gambar, membaca diagram, memahami simbol, serta mengomunikasikan ide melalui media visual secara efektif.

Kemampuan literasi visual meliputi beberapa indikator, yaitu:

1. mengamati informasi visual;
2. menginterpretasikan makna visual;
3. menganalisis hubungan antarelemen visual;
4. mengevaluasi kualitas informasi visual;
5. menghasilkan representasi visual sesuai tujuan komunikasi.

Pengembangan literasi visual sangat penting bagi mahasiswa PGSD karena calon guru dituntut mampu merancang media pembelajaran yang komunikatif dan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

2.1.5 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang paling banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan mudah diterapkan.

Tahapan model ADDIE meliputi:

1. Analysis, Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, kondisi pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
2. Design, Tahap desain meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi, desain tampilan visual, penyusunan instrumen penelitian, serta perencanaan evaluasi.
3. Development, Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
4. Implementation, Produk yang telah dinyatakan layak selanjutnya diujicobakan kepada mahasiswa Program Studi PGSD untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media.
5. Evaluation, Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan peningkatan hasil belajar mahasiswa.

2.1.6 Teori Dual Coding

Dual Coding Theory dikembangkan oleh Allan Paivio yang menjelaskan bahwa informasi diproses melalui dua sistem kognitif, yaitu sistem verbal dan sistem visual. Informasi yang disajikan melalui kedua sistem tersebut secara

bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara verbal.

Dalam penelitian ini, teori Dual Coding menjadi landasan pengembangan media pembelajaran berbasis Visual Art karena media yang dikembangkan mengintegrasikan teks, ilustrasi, warna, ikon, dan infografik sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar melalui dua jalur pemrosesan informasi.

2.1.7 Cognitive Theory of Multimedia Learning

Richard E. Mayer mengemukakan bahwa pembelajaran multimedia akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, maupun animasi yang saling mendukung. Teori ini menjelaskan bahwa manusia memiliki kapasitas memori kerja yang terbatas sehingga penyajian informasi harus dirancang secara efisien agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan.

Media pembelajaran berbasis Visual Art pada penelitian ini dirancang berdasarkan prinsip-prinsip multimedia learning, antara lain prinsip multimedia, prinsip koherensi, prinsip penekanan, prinsip kontiguitas, dan prinsip segmentasi sehingga mahasiswa lebih mudah memahami konsep IPAS.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Handayani dan Suryani (2022) melaporkan bahwa penggunaan media berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Nurhayati dan Wulandari (2023) menemukan bahwa media infografik efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Sementara itu, Sari dan Putri (2024) menunjukkan bahwa media berbasis Visual Art mampu meningkatkan literasi visual mahasiswa PGSD secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis visual memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan

media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art untuk meningkatkan literasi visual mahasiswa PGSD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam pengembangan media yang mengintegrasikan prinsip-prinsip seni rupa, desain komunikasi visual, dan teori multimedia untuk mendukung pembelajaran IPAS.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di Program Studi PGSD masih menghadapi kendala berupa penggunaan media yang kurang menarik dan dominan berbasis teks sehingga kemampuan literasi visual mahasiswa belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual dan materi pembelajaran secara efektif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Visual Art* menggunakan model ADDIE diharapkan menghasilkan media yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, diujicobakan kepada mahasiswa, serta dievaluasi melalui peningkatan kemampuan literasi visual berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Visual Art diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, memperkuat kemampuan literasi visual mahasiswa, serta mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif di Program Studi PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS). Pelaksanaan penelitian meliputi tahap analisis kebutuhan, pengembangan media, validasi ahli, uji coba produk, dan evaluasi hasil penggunaan media.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran, serta 30 mahasiswa Program Studi PGSD semester IV sebagai pengguna media pembelajaran. Validator berperan menilai kelayakan produk, sedangkan mahasiswa memberikan respons terhadap kepraktisan media serta mengikuti uji efektivitas melalui pretest dan posttest.

3.4 Prosedur Penelitian

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu:

1. Analysis, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, dan permasalahan dalam pembelajaran IPAS.
2. Design, menyusun rancangan media pembelajaran, materi, tampilan visual, serta instrumen penelitian.
3. Development, mengembangkan media pembelajaran kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

4. Implementation, mengujicobakan media kepada mahasiswa PGSD untuk memperoleh data kepraktisan dan efektivitas.
5. Evaluation, mengevaluasi hasil pengembangan berdasarkan validasi, respons mahasiswa, dan peningkatan kemampuan literasi visual.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi, untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPAS dan kebutuhan media pembelajaran.
2. Wawancara, untuk memperoleh informasi mengenai kendala dalam proses pembelajaran.
3. Angket, digunakan untuk memperoleh data validasi ahli dan respons mahasiswa terhadap media.
4. Tes, berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi visual mahasiswa.
5. Dokumentasi, digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, instrumen, dan dokumen pendukung.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi:

1. Lembar validasi ahli materi.
2. Lembar validasi ahli media.
3. Angket respons mahasiswa.
4. Soal pretest dan posttest kemampuan literasi visual.
5. Lembar dokumentasi kegiatan penelitian.

Instrumen disusun menggunakan skala Likert untuk penilaian validitas dan kepraktisan, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli dan respons mahasiswa dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Efektivitas media dianalisis berdasarkan peningkatan hasil pretest dan posttest menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) sehingga diperoleh kategori peningkatan kemampuan literasi visual mahasiswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS). Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian pada setiap tahapan dipaparkan sebagai berikut.

4.1.1 Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan media presentasi berbasis teks. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, hasil penyebaran angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, serta memanfaatkan unsur visual seperti ilustrasi, warna, ikon, dan infografik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan persentase sebesar 92,00%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *Visual Art* dinilai diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran IPAS.

4.1.2 Tahap Perancangan (Design)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan tahap perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini disusun desain media yang

memuat materi IPAS sesuai capaian pembelajaran mata kuliah dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain komunikasi visual.

Komponen media yang dirancang meliputi:

1. identitas mata kuliah;
2. capaian pembelajaran;
3. materi pokok;
4. ilustrasi pendukung;
5. infografik;
6. ikon dan simbol visual;
7. latihan serta evaluasi pembelajaran.

Perancangan media dilakukan menggunakan perpaduan warna yang harmonis, tipografi yang mudah dibaca, serta ilustrasi yang relevan dengan materi sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan kemudahan mahasiswa dalam memahami konsep-konsep IPAS.

4.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media pembelajaran sesuai desain yang telah disusun. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh dua orang validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, sistematika penyajian, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi	93,00%	Sangat Valid
Kebahasaan	91,00%	Sangat Valid
Penyajian	92,00%	Sangat Valid
Rata-rata	92,00%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai saran validator.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan visual, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta aspek teknis media pembelajaran.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Tampilan Visual	95,00%	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan	93,00%	Sangat Valid
Desain Media	92,80%	Sangat Valid
Rata-rata	93,60%	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas tampilan yang baik, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa PGSD sehingga dinyatakan layak untuk diujicobakan.

4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada 30 mahasiswa Program Studi PGSD. Mahasiswa menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran IPAS, kemudian memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, tampilan, dan manfaat media melalui angket respons.

Hasil angket menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran. Nilai rata-rata respons mahasiswa mencapai 92,73% yang termasuk kategori sangat praktis.

Tabel 4.3 Hasil Respons Mahasiswa

Aspek	Persentase
Kemudahan penggunaan	93,10%
Tampilan media	92,40%
Manfaat media	92,70%
Rata-rata	92,73%

Mahasiswa menyatakan bahwa media mudah dipahami, menarik secara visual, membantu memahami materi, serta meningkatkan motivasi belajar selama mengikuti perkuliahan IPAS.

4.1.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa. Pengukuran dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis Visual Art.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari 68,40 pada pretest menjadi 86,70 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk kategori sedang.

Tabel 4.4 Hasil Pretest dan Posttest

Uraian	Nilai
Pretest	68,40
Posttest	86,70
N-Gain	0,58
Kategori	Sedang

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Visual Art mampu meningkatkan kemampuan literasi visual mahasiswa secara nyata sehingga media dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingkat validitas yang diperoleh dari ahli materi sebesar 92,00% dan ahli media sebesar 93,60% menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan isi, penyajian, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan karakteristik mata kuliah IPAS.

Kepraktisan media juga ditunjukkan oleh respons mahasiswa yang mencapai 92,73% dengan kategori sangat praktis. Mahasiswa merasa bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami materi melalui penyajian ilustrasi, warna, dan infografik. Temuan ini menunjukkan

bahwa integrasi unsur seni rupa dalam media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran.

Dari aspek efektivitas, peningkatan nilai rata-rata pretest dari 68,40 menjadi 86,70 dengan N-Gain sebesar 0,58 menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan kemampuan literasi visual mahasiswa. Hasil tersebut memperkuat teori *Dual Coding* yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan visual lebih mudah dipahami dibandingkan penyajian secara verbal saja. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui berbagai unsur multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep dan mengurangi beban kognitif mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir visual. Perbedaanannya, penelitian ini mengembangkan media yang secara khusus mengintegrasikan prinsip-prinsip *Visual Art* pada pembelajaran IPAS sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan literasi visual mahasiswa sebagai salah satu kompetensi penting bagi calon guru sekolah dasar.

Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran di Program Studi PGSD. Penggunaan media berbasis *Visual Art* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada mahasiswa, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di perguruan tinggi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* untuk meningkatkan literasi visual mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS), dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penelitian berhasil mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba kepada mahasiswa, hingga evaluasi terhadap hasil penggunaan media.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil penilaian validator. Validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92,00%, sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 93,60%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penyajian, tampilan visual, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respons mahasiswa yang memperoleh persentase rata-rata 92,73% dengan kategori sangat praktis. Mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam membantu memahami materi IPAS.
4. Media pembelajaran berbasis *Visual Art* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi visual mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 68,40 menjadi 86,70 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan kemampuan

mahasiswa dalam memahami, menginterpretasikan, dan mengomunikasikan informasi visual pada pembelajaran IPAS.

5. Secara keseluruhan, media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif pada mata kuliah IPAS di Program Studi PGSD. Selain meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media ini juga mendukung pengembangan kompetensi literasi visual mahasiswa sebagai bekal dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Dosen

Dosen diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Visual Art* sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS maupun mata kuliah lainnya. Penggunaan media yang menarik dan komunikatif diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan secara optimal untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS sekaligus mengembangkan kemampuan literasi visual. Selain sebagai pengguna, mahasiswa juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran kreatif sebagai bekal ketika menjadi guru di sekolah dasar.

3. Bagi Program Studi PGSD

Program Studi PGSD diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif sebagai bagian dari peningkatan kualitas pembelajaran dan implementasi Kurikulum Merdeka di perguruan tinggi. Pengembangan media berbasis *Visual Art* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang mendorong kreativitas dosen maupun mahasiswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* dengan jumlah subjek yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pada materi atau mata kuliah lain, melibatkan jumlah responden yang lebih besar, serta mengintegrasikan teknologi digital yang lebih interaktif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

5. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi LPPM Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS) dalam mendorong pengembangan penelitian terapan yang berorientasi pada inovasi pembelajaran. Selain itu, produk media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai contoh praktik baik (*best practice*) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis seni visual di lingkungan FKIP maupun program studi lainnya.

Daftar Pustaka

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Freedman, K. (2019). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art*. Teachers College Press.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Handayani, R., & Suryani, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 189–201.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). Routledge.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2022). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhayati, S., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis infografik pada mata kuliah IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 233–246.
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, 45(3), 255–287.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi*. Kencana.
- Sari, M., & Putri, A. (2024). Development of visual art-based learning media to improve visual literacy in elementary teacher education students. *International Journal of Instruction*, 17(2), 327–344.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.

Zubaidah, S. (2021). Keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 7(1), 1–10.

BIODATA PENELITIAN

A. Identitas Ketua

1	Nama Lengkap	Puji Winarti, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor /IIIb
4	NIDN	0604048703
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pati, 4 April 1987
6	E-mail	pujiwinartirulian@gmail.com
7	Nomor Telepon/ Faks	+62 822-2358-3811
8	Alamat Kantor	Jl. Tentara Pelajar no. 13 Gedang Anak Ungaran

B. Identitas Anggota

1	Nama Lengkap	Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli/IIIc
4	NIDN	0613126901
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Salatiga, 13 Desember 1969
6	E-mail	ridhoundaris@gmail.com
7	Nomor Telepon/ Faks	+62 858-7007-6444
8	Alamat Kantor	Jl. Tentara Pelajar no. 13 Gedang Anak Ungaran



**YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULMU ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT**

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id, email : info.undaris.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 072a/All/XI/2021

Ketua LPPM Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) Ungaran,
dengan ini memberikan tugas kepada:

Ketua Penelitian :
Nama : Puji Winarti, M.Pd
NIDN : 0604048703
Jabatan Fungsional : Lektor
Anggota I :
Nama : Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd.
NIDN : 0613126901
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Unit Kerja : FKIP UNDARIS

Tugas Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Visual Art Dalam
Meningkatkan Literasi Visual Mahasiswa Program Studi PGSD

Tempat : PGSD, FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

Demikian untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan menyampaikan laporan setelah selesai
melaksanakan tugas.

Ungaran, 21 September 2021

Ketua LPPM,


Dr. Sutomo, M.Pd
NIP.196009011994031001

Mengetahui
Dekan,

Telah melaksanakan tugas sebagaimana mestinya


Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIDN. 0618096201

LAPORAN REALISASI ANGGARAN PENELITIAN TAHUN ANGGARAN 2021

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Visual Art dalam Meningkatkan Literasi Visual Mahasiswa Program Studi PGSD

Ketua Peneliti : Puji Winarti, M.Pd. (NIDN. 0604048703)

Anggota Peneliti : Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd. (NIDN. 0613126901)

Perguruan Tinggi : Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS)

Lokasi Penelitian : Program Studi PGSD, FKIP UNDARIS

Sumber Dana : LPPM UNDARIS

Anggaran Disetujui : Rp 3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu rupiah)

1. Rincian Realisasi Penggunaan Anggaran

No	Tahap Kegiatan	Uraian Penggunaan Dana	Realisasi (Rp)
1	Persiapan	ATK dan bahan penelitian (kertas, alat tulis, tinta printer)	Rp 300.000,-
2	Analisis Kebutuhan	Transportasi dan komunikasi observasi/wawancara dengan dosen pengampu IPAS	Rp 250.000,-
3	Perancangan	Penyusunan instrumen penelitian (lembar validasi, angket, soal pretest-posttest)	Rp 250.000,-
4	Validasi Produk	Honorarium validator ahli materi	Rp 300.000,-
5	Validasi Produk	Honorarium validator ahli media	Rp 300.000,-
6	Pengembangan Media	Pembuatan media pembelajaran berbasis Visual Art (desain, ilustrasi, infografik, tata letak)	Rp 900.000,-
7	Implementasi	Transportasi dan konsumsi uji coba media kepada 30 mahasiswa PGSD	Rp 400.000,-
8	Implementasi	Penggandaan angket respons mahasiswa dan soal pretest-posttest	Rp 200.000,-
9	Dokumentasi	Dokumentasi kegiatan penelitian (cetak foto dan pengarsipan)	Rp 150.000,-
10	Pelaporan	Penyusunan, pencetakan, dan penjiilidan laporan penelitian	Rp 300.000,-
11	Lain-lain	Biaya tak terduga dan operasional pendukung lainnya	Rp 150.000,-
		JUMLAH	Rp 3.500.000,-

2. Rekapitulasi Anggaran

Total anggaran yang disetujui untuk kegiatan penelitian ini adalah sebesar Rp 3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu rupiah). Berdasarkan rincian realisasi pada tabel di atas, seluruh dana telah

digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian mulai dari tahap persiapan, analisis kebutuhan, perancangan, validasi produk, pengembangan media, implementasi, dokumentasi, hingga pelaporan, dengan realisasi sebesar Rp 3.500.000,- (100% dari total anggaran), sehingga tidak terdapat sisa maupun kekurangan dana.

3. Keterangan

Seluruh penggunaan dana dilaksanakan sesuai dengan tahapan kegiatan penelitian model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagaimana tercantum dalam laporan penelitian, dan telah dipertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNDARIS.

Ungaran, 02 November 2021

Ketua Peneliti,



Puji Winarti, M.Pd.

NIDN. 0604048703