Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1169 - 1181

PENGEMBANGAN MODUL SBDP BERBASIS BAHAN ALAM SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERAJINAN DAUN KERING SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nelly Wedyawati[1], Sirilus Sirhi[2], Agung Satria[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Persada Khatulistiwa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 11 Februari 2026
Revisi: 9 Agustus 2026
Diterima: 2 September 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Learning module, Cultural Arts and Crafts, dried-leaf crafts

Kata Kunci:
Modul ajar, SBdP, kerajinan daun kering

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6190

Surel Korespondensi:
nellywedyawati@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of a Cultural Arts and Crafts (SBdP) learning module on dried-leaf crafts for fourth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The feasibility of the module was assessed through validation by subject-matter and media experts, while its effectiveness was evaluated using a pretest-posttest design. The validation results indicated that the learning module was highly feasible, with feasibility scores of 84.29% from the subject-matter expert and 96.92% from the media expert. The effectiveness test showed an improvement in students' learning outcomes, as reflected in the increase in the mean score from 52.05 on the pretest to 77.27 on the posttest. The N-Gain analysis yielded a score of 56.01, categorized as moderate, with an effectiveness level of 76%. These findings indicate that the SBdP learning module on dried-leaf crafts is feasible and effective for improving the learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas modul pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada materi kerajinan daun kering untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan uji efektivitas dilakukan melalui desain pretest–posttest. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul pembelajaran berada pada kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 84,29% dan oleh ahli media sebesar 96,92%. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 52,05 pada pretest menjadi 77,27 pada posttest. Analisis N-gain menunjukkan nilai sebesar 56,01 dengan kategori sedang dan tingkat efektivitas sebesar 76%. Temuan ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran SBdP materi kerajinan daun kering layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut semakin kontekstual, bermakna, dan berorientasi pada penguatan karakter serta kreativitas siswa. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menjadi salah satu mata pelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut karena memberi ruang luas bagi siswa untuk

berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi melalui kegiatan berkarya. Menurut (Muflikah et al., 2022) bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang mencakup berbagai mata pelajaran, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan kerajinan tangan. Seni sebagai benda/karya seni adalah bahwa seni atau keindahan yang dapat menghasilkan sesuatu kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai unsur transendental atau spiritual (Meilindya et al., 2022).

Dalam hal mengajar guru perlu mendesain modul pembelajaran (Gracella, 2025). Menurut Daryanto (2024) modul adalah bahan pelajaran yang dikemas secara terpadu dan sistematis yang berisi rangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu, keuntungan menggunakan modul dalam proses pembelajaran adalah modul dapat memberikan umpan balik atau respon. Sebaiknya guru perlu mengembangkan modul pembelajaran seni rupa, dengan memfasilitasi pembelajaran yang berbasis Proyek yakni model pembelajaran yang menghasilkan suatu produk(Insani & Siswantari, 2021).

Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP di sekolah dasar masih didominasi pendekatan konvensional, dengan ketergantungan pada buku teks dan lembar kerja sederhana, sehingga belum optimal dalam mengembangkan keterampilan dan hasil belajar siswa. Beberapa studi pengembangan modul SBdP telah dilakukan, baik berbasis proyek maupun berbasis kearifan lokal, dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Wedyawati, 2024). Meskipun demikian, sebagian besar modul yang dikembangkan masih berfokus pada aspek seni gambar atau seni budaya umum, belum secara spesifik memanfaatkan bahan alam sederhana yang dekat dengan lingkungan siswa.

Di sisi lain, pemanfaatan bahan alam seperti daun kering dalam pembelajaran SBdP memiliki potensi besar karena bersifat kontekstual, ramah lingkungan, mudah diperoleh, serta mendukung pembelajaran berbasis proyek. Sayangnya, kajian

empiris yang mengintegrasikan kerajinan daun kering ke dalam modul pembelajaran SBdP yang tervalidasi dan diuji keefektifannya masih terbatas, khususnya pada jenjang kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, *novelty* penelitian ini terletak pada pengembangan modul pembelajaran SBdP berbasis kerajinan daun kering yang dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE, serta diuji tidak hanya dari aspek kelayakan (validitas ahli) tetapi juga efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui analisis pretest–posttest dan N-gain. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa pengayaan kajian pengembangan bahan ajar SBdP kontekstual, serta kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam menyediakan alternatif modul pembelajaran yang inovatif dan aplikatif (Katrinia, 2025).

Secara umum target akhir adalah peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Mediatati & Sukoco, 2023). Menurut (Sarjana et al., 2023) bahwa agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan maka pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang dipelajari (Wedyawati dkk, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan modul pembelajaran SBdP materi kerajinan daun kering yang layak digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar, dan (2) menganalisis efektivitas modul tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Developmen*t (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Sintang. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi dan media, tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta angket respon siswa dan guru. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan kelayakan dan efektivitas modul.

Dalam penelitian ini akan dikembangkan modul pembelajaran SBDP. ada lima prosedur penyusunan modul yaitu: (1) analisis kebutuhan modul, (2) penyusunan draft, (3) uji coba, (4) validasi, (5) Revisi. Berdasarkan kebutuhan penelitian pengembangan modul pembelajaran seni budaya Tahap-tahap tersebut meliputi:

1. *Analysis,* analisis merupakan tahap dimana peneliti mengkaji potensi dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran termasuk modul pembelajaran. Tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan tiga bentuk analisis, termasuk analisis Ketertarikan siswa dalam mengembangkan kerajinan sebagai sumber belajar, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis hasil belajar siswa.
2. Tahap Desain, pada tahap ini kegiatan terdiri atas pembuatan dan penyusunan cover modul pembelajaran seni budaya kerajinan daun kering tahapan nya sebagai berikut: Penentuan judul Modul, Penentuan Materi Modul, Pemilihan Gambar, Penyusunan Materi Modul.
3. Tahap Pengembangan, pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk atau bahan ajar yang berupa pengembangan modul pembelajaran SBDP untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN.
4. Tahap Implementasi, pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan materi. Setelah pengembangan produk, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi Modul pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.
5. Tahap *Evaluate*, Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan

spesifikasi atau belum. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat dan evaluasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Modul SbdP Materi Daun Kering

Modul SbdP dikembangkan dengan tahapan lima prosedur penyusunan yaitu: (1) analisis kebutuhan modul, (2) penyusunan draft, (3) uji coba, (4) validasi, (5) Revisi. Berdasarkan kebutuhan penelitian pengembangan modul pembelajaran seni budaya. Berikut akan dijelaskan spesifikasi produk dan tahapan pengembangan sebagai berikut.

1. *Analyzing*

Analisis kebutuhan berupa kegiatan analisis keadaan lapangan melalui wawancara langsung dengan Kepala Sekolah dan informasi yang diperoleh kegiatan observasi: 1) Media pembelajaran sudah sering digunakan guru dalam proses pembelajaran akan tetapi, media modul belum pernah dilakukan kepada siswa. 2) Modul belum pernah dikembangkan di sekolah sehingga mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP materi kerajinan Daun Kering. Analisis materi yang akan diajarkan kepada siswa diperoleh dari buku. Aspek yang dimuat dalam pembelajaran ini adalah bagaimana cara memanfaatkan daun yang dianggap sampah bisa diolah menjadi kerajinan. Hasil analisis materi kerajinan daun kering dalam kehidupan sehari-hari dirancang dalam alur tujuan pembengembangan modul.

Tabel 1. Komponen Media

No	Komponen	Keterangan
1	Bentuk Media	Modul Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Kerajinan Daun Kering
2	Ukuran Modul	Kertas A4 (21,0 cm x 29,7 cm)
3	Jenis Huruf	Times New Roman ukuran 12 pt
4	Tata Letak	Disusun Sistematis : Cover, Materi,

		Latihan Soal, Evaluasi dan Daftar pustaka.
5	Bahasa	Bahasa Indonesia baku,sederhana dan komunikatif
6	Tampilan	Menggunakan gambar ilustrasi kerajinan daun kering,tabel,dan langkah-langkah praktis
7	Sasaran Pengguna	Peserta didik jenjang SD/MI Kelas IV
8	Tujuan Modul	Sebagai bahan ajar dan referensi pembelajaran SBDP untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

2. Desain

Tahap desain peneliti melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan perancangan awal terhadap Modul yaitu membuat Cover Supaya modul terlihat menarik Pada Mata Pelajaran SBDP dengan menyiapkan materi dan dan bahan pembelajaran, menyiapkan aplikasi *canv*a,untuk membuat cover. Peneliti menyusun rancangan materi yang akan diajarkan kepada siswa dalam bentuk Modul. Selain itu Peneliti melakukan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

2. Pengembangan

Tahap pengembangan adalah pembuatan media, penulisan isi materi pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi *canva dan Microsoft word*. Peneliti terlebih dahulu melakukan simulasi pembuatan modul dan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi Modul pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli pada produk digunakan untuk melakukan revisi I. selain produk yang tes yang akan digunakan juga dinilai oleh pembimbing untuk proses validasi ekspert. Tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah mensimulasikan produk yang dikembangkan kepada pengguna SDN A, hasil dari simulasi ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan revisi II. Hasil yang diperoleh adalah modul SbdP yang dinyatakan layak oleh para ahli dan pengguna (guru & siswa). alat tes juga telah dinyatakan sebagai alat tes yang valid dan

reliebel, dapat digunakan di ujicoba skala luas.



Gambar 1. Desain Cover Modul

3. Tahap Implementasi

   Upaya mengetahui kualitas modul pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Implementasi menggunakan metode eksperimen desain *One-Group Pretest-posttest Design* diimplementasikan di SDN B.

4. Tahap Evaluasi

   Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan menganalisis hipotesis, efektivitas dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dirancang.

Kelayakan Modul Pembelajaran

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa modul pembelajaran SBdP yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,92% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini mencakup aspek tampilan, keterbacaan, konsistensi desain, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 84,29% dengan kategori sangat layak, yang mencerminkan kesesuaian isi materi, ketepatan tujuan pembelajaran, serta relevansi aktivitas pembelajaran dengan kompetensi SBdP kelas IV.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli Media		Validasi Ahli Materi	
Indikator	**Capaian Persentase**	**Indikator**	**Capaian Persentase**
Aspek kelayakan Materi	94, 28 %	**Aspek kelayakan isi**	83 %
Aspek kelayakan penyaji	100 %	**Aspek kelayakan penyaji**	100 %
Aspek penilaian kontekstual	96 %	**Aspek penilaian kontekstual**	83 %
Total	96,92	**Total**	84,29%
Kategori	Sangat Layak	**Kategori**	Sangat Layak

Tingginya hasil validasi ini mengindikasikan bahwa modul yang dikembangkan telah memenuhi standar sebagai bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa modul SBdP yang dirancang secara sistematis dan kontekstual cenderung memiliki tingkat validitas yang tinggi dan mudah diimplementasikan di kelas.

Efektivitas Modul terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar dinilai dengan soal tes yang dikembangkan berdasarkan kurikulum dan mapel yang sesuai. Soal tes diujicobakan di SD A dikelas yang sama. Validitas tes dilakukan dengan validitas expert yaitu dosen pembimbing dan validitas empiris yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validitas Soal tes

No	Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
PG	1, 3, 5, 7, 11	0.67,	0,5324	Valid
	2,8	0.92		Valid
	4,6, 10, 13, 15	0.75		Valid
	9,12	0.83		Valid
	14	0,58		Valid
Esai	1	0,233	0,3	Tidak Valid
	2	0,417	0,3	Valid
	3,5	0,667	0,3	Valid
	4	0,583	0,3	Valid

Analisis dari 15 butir soal pilihan ganda diperoleh bahwa semua butir soal pilihan ganda dinyatakan valid dan Dari 5 butir pertanyaan soal Esai

diperoleh 4 (empat), butir soal essay yang valid dan 1 (satu) butir soal esai yang tidak valid. Sedangkan untuk 1 soal yang tidak valid di revisi kembali oleh peneliti dan dosen pembimbing. Setelah uji validitas, dilanjutkan uji reliabilitas apakah soal pilihan ganda memenuhi kelayakan atau tidak. Butir soal dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai reliabilitas lebih dari 0,70 didapatkan hasil uji reliabilitas butir pertanyaan pada Tabel 4.

Tabel 4. Reliabilitas Soal tes

Jenis soal	Jumlah soal	Cronbach's Alpha	Kriteria
PG	15	0,88	Reliabel (Sangat Baik)
Esai	5	0,85	Sangat baik (reliebel)

Reliabilitas soal pilihan ganda adalah 0,88 dan reliabilitas soal esai adalah 0,85. Jika dilihat dari tabel kategori *Cronbach's Alpha,* dinyatakan Reliabel, karena rentang lebih dari 0,70. Oleh karena itu soal tes yang dikembangkan dinyatakan valid dan reliebel sehingga dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya. Berdasarkan data hasil kelayakan pretest dan posttes skor yang diperoleh siswa sekitar 70% siswa mencapai nilai rata-rata, dapat diketahui bahwa nilai pretest siswa mendapat nilai terendah sebesar 30 poin dan nilai tertinggi sebesar 70. Sedangkan nilai posttest siswa mendapat nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi 100, dengan demikian dapat dilihat pada hasil pretest (sebelum diberi perlakuan) dengan posttest (setelah diberi perlakuan) mengalami peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Nilai hasil belajar

jlh siswa 22	Ket.	Pre	Postt
	Nilai terendah	30	60
	Nilai tertinggi	40	100
Jumlah		1145	1700
Rata-Rata		52,05	77,27

Efektivitas modul pembelajaran dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari 52,05 pada pretest

menjadi 77,27 pada posttest.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran SBdP berbasis kerajinan daun kering mampu memperbaiki pemahaman dan keterampilan siswa secara signifikan. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Sekolah	Kelas IV	Signifikansi	Keterangan
SD A	*Pretest*	76.36>0,05	Tidak Signifikan
	Postest		
SD B	*Pretest*	77.50>0,5	Tidak Siknifikan
	Postest		

Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tidak menunjukan perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, hasil analisis N-gain memperoleh nilai sebesar 56,01 dengan kategori sedang dan tingkat efektivitas sebesar 76%. Secara pedagogis, kategori ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran memberikan kontribusi yang bermakna terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga tercermin pada keterampilan psikomotor siswa dalam menghasilkan karya kerajinan berbahan dasar daun kering.

Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran SBdP yang bersifat kontekstual dan berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui aktivitas merancang dan membuat produk kerajinan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa modul berbasis kerajinan daun kering efektif digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar.

Hasil Angket Respon

Tanggapan guru dan peserta didik terhadap modul SBDP, diberikan angket respon yang mencakup aspek tampilan, kemudahan pengguna, kemenarikan serta kebermanfaatan. Hasil angket respon peserta didik

menunjukan rata-rata skor 88,89%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya, produk ini dinilai menarik, mudah dipahami, serta bermanfaat dalam membantu proses belajar. Sementara itu, hasil angket respon guru menunjukan rata-rata skor di SD A memperoleh skor 90,66%, sedangkan untuk skor rata-rata di SD B memperoleh skor 85,71%. Berdasarkan hasil uji efektivitas dan respon angket, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan, dan kebermanfaatan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan Modul pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas IV SD A. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengajar kelas yang dieksperimenkan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Sebelum mengajar, siswa diberikan pretest (test awal) berupa 15 butir soal pilihan ganda dan esai untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil analisis data soal pretest kemampuan hasil belajar siswa (variabel Y) dengan perhitungan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 23, diketahui jumlah responden (N) sebanyak 22 siswa. Nilai rata-rata (mean) pada data pretes siswa sebesar 52,05, skor terendah 53 poin dan nilai tertinggi 80 poin. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Pada pertemuan berikutnya, peneliti mulai melakukan perlakuan atau mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan. Pada akhir, siswa diberikan posttest (test akhir) berupa 15 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil data posttest, diperoleh nilai tertinggi 100, nilai terendah 53, dan nilai rata-rata 77,27. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih besar dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan modul mengalami peningkatan.

Simpulan

Modul pembelajaran SBdP materi kerajinan daun kering yang

dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Respon siswa menunjukkan siswa menyenangi aktivitas pembelajaran dengan modul ini. Modul ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, modul ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran SBdP.

Daftar Pustaka

Asri, K., & Andaryani, E. T. (2024). Pengaruh E Modul Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sbdp Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09* (03), 1–13.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3* (1), 35–42.

Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, *06* (01), 104–114.

Gracella, E., & Wedyawati, N. (2025). Penerapan Modul pembelajaran Materi Limbah meningkatkan kemampuan Literasi Dasar Siswa Nanga Ubat. JPPM: Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(1), 61-76

Insani, L., & Siswantari, H. (2021). *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar) Pengembangan modul pembelajaran SBdP materi situs-situs budaya sebagai bahan ajar alternatif siswa kelas IV Sekolah Dasar Development of SBdP learning modules for cultural sites as alternative teaching m*. *4* (2), 81:96.

Katrinia, C., Wedyawati, N., & Utami, Y. E. (2025). Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V SD. Guruku: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pendidikan, 1(2), 84-94.

Kurniawan, U. (2008). Pemanfaatan Limbah Daun Kering Dan Kertas Daur Ulang Sebagai Bahan Dasar Pembuatan Scrapbook. *Pelita*, *4* (1), 89–97.

Mediatati, N., & Sukoco, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model pembelajaran problem based learning pada pembelajaran pkn di kelas VIII e-smp stella matutina salatiga. *Satya Widya*, *31* (2), 120.

Meilindya, M., Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas Iv SD Negeri 35 Palembang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *6* (5), 1605.

Muflikah, B., Kadarwati, S., & Hariyono, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan Dan Prakarya Di SDN Ngemplak Simongan. *IJOCS : Indonesian Journal OF Community Service*, *2* (4), 378–388.

Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*.

Pendidikan, P., Madrasah, G., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK). 3*, 4476–4486.

Pradana, R., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Seni Budaya Materi Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *6* (2), 89–96.

Prasetya, E. R., & Sukardi, S. (2016). Pengembangan Modul Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Kerajinan Berbasis Proses Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *6* (2), 154.

Putri, R. H. N., Azzahra, N. H., Sejati, M. D. F. K., Nasrullah, M. I., Istikomah, 5Nurul Mufida, Pratiwi, N., & Irawan, L. Y. (2025). Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Edukatif: Implementasi Kerajinan Resin Menjadi GantunganKunci Di SMP Bahrul Maghfiroh. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *4* (3), 356–469.

Sarjana, T. R., Nofriyandi, Herlina, S., & Sthephani, A. (2023). Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Prezi pada Materi Fungsi Eksponen. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3* (2), 209–220.

Shidqon Famulaqih, & Aceng Lukman. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, *1* (2), 01–12.

Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipas Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas Iv Sd. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 10(2), 975-985.

Wedyawati, N., Fransiska, B., & Parida, L. (2024). Keterampilan Variasi Mengajar Guru Di Kelas IV Sekolah Dasar Nanga Dangkan Tahun Pelajaran 2022/2023. Jurnal Penelitian Pendidikan, 16(1), 26-34.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9* (2),1220–1230.

Sugiyono. (20211:297). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D: Vol. Cetak* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.