

**PENGUNAAN MEDIA RITATOON DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD NEGERI 54
BANDA ACEH**

Putri Aprillia Zuhra¹, Aida Fitri², Mislinawati³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

¹aprilliazuhra024@gmail.com, ²aida@usk.ac.id,

³mislina_tp@usk.ac.id

ABSTRACT

The low creativity of students in art education, particularly in the decorative arts material, is caused by the lack of innovative learning media, which tends to make students passive and less able to develop ideas in their artwork. One of the innovative learning media that teachers can implement is Ritatoon media. This study aims to determine teacher and student activities, as well as the improvement of students' creativity in learning decorative arts using Ritatoon media in class V A of SD Negeri 54 Banda Aceh. This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The subjects of this study were 31 students of class V A at SD Negeri 54 Banda Aceh. Data collection techniques were carried out through observation, performance tests, and documentation. The data were analyzed using quantitative and descriptive qualitative methods. The results showed that the use of Ritatoon media could improve students' creativity in learning decorative arts. Teacher activity increased from 85% in cycle I to 100% in cycle II, falling into the excellent category. Student activity increased from 66% in cycle I, categorized as good, to 100% in cycle II, categorized as excellent. The improvement in student creativity in cycle I obtained an average score of 56.04, which then increased to 85.68 in cycle II. Thus, it can be concluded that the use of Ritatoon media in decorative arts learning can improve the creativity of fifth-grade students at SD Negeri 54 Banda Aceh.

Keywords: *Ritatoon media, Decorative art, Student creativity*

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi ragam hias, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengembangkan ide dalam berkarya. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru adalah media *Ritatoon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran ragam hias menggunakan media *Ritatoon* di kelas V A SD Negeri 54 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A SD Negeri 54 Banda Aceh yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Ritatoon* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ragam hias. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 85% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 66% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 100% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Peningkatan kreativitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,04 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85,68. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ritatoon* pada pembelajaran ragam hias dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.

Kata Kunci: Media *Ritatoon*, Ragam hias, Kreativitas siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah kreativitas sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 (4C), yang meliputi *Critical Thinking*, *Collaboration*, *Communication*, dan *Creativity* (Setiawan dkk., 2021). Keterampilan kreativitas menjadi penting karena memungkinkan peserta didik menghasilkan ide, gagasan, maupun karya yang orisinal serta mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang

terjadi di lingkungan sekitarnya (Mardhiyah dkk., 2021).

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang bersifat orisinal dan bernilai. Menurut Ibad dan Hidayah (2022), kreativitas merupakan proses melahirkan pengalaman baru berupa ide atau konsep yang dirangkai secara orisinal. Sejalan dengan itu, Bara (2016), menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses pemanfaatan imajinasi dan potensi diri melalui interaksi dengan ide, orang lain, dan lingkungan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermakna. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini agar siswa mampu berpikir fleksibel, inovatif, dan memiliki keberanian dalam mengekspresikan gagasan yang dimilikinya.

Dalam konteks pendidikan, kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan pembelajaran seni rupa. Pendidikan seni rupa tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan teknis dalam berkarya, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi mereka secara kreatif. Menurut Jatmika (2022), pembelajaran seni rupa di sekolah dasar berfokus pada pengembangan kemampuan estetis, ekspresi, dan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni. Sementara itu, Wijayanto dkk, (2025) menyatakan bahwa pendidikan seni berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, aktualisasi diri, serta apresiasi estetika peserta didik, dengan demikian, pembelajaran seni rupa menjadi salah satu wadah yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

Pengembangan kreativitas siswa tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam

kegiatan belajar. Bali dan Zahroh (2023), menjelaskan bahwa guru memiliki peran penting dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus mendorong munculnya ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran seni rupa adalah media *Ritatoon*. Menurut Mauliddia dkk (2022), media *Ritatoon* merupakan media visual berbentuk tiga dimensi yang menyajikan kombinasi gambar dan teks secara bersamaan dan bertahap untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penyajian informasi yang sistematis serta tampilan visual yang menarik menjadikan media ini sesuai digunakan pada jenjang sekolah dasar. Melalui visualisasi yang disajikan, siswa dapat lebih mudah memahami dan memperoleh stimulus yang dapat membantu mereka mengembangkan ide dan kreativitas dalam berkarya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V A SD Negeri 54 Banda Aceh, diketahui

bahwa pembelajaran seni rupa masih didominasi penggunaan media yang sederhana, seperti papan tulis dan lingkungan sekitar. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif apapun yang dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu, sebagian siswa masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru, kurang percaya diri dalam menuangkan ide, serta kurang berani mengeksplorasi imajinasi mereka dalam berkarya. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Data awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa yang memiliki kreativitas tinggi dalam pembelajaran seni rupa, sedangkan sekitar 70% siswa lainnya masih berapda pada kategori sedang hingga rendah. Rendahnya kreativitas siswa terlihat dari hasil karya yang kurang bervariasi serta kemampuan siswa yang masih terbatas dalam mengembangkan ide secara mandiri. Temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Penelitian mengenai penggunaan media *Ritatoon* telah

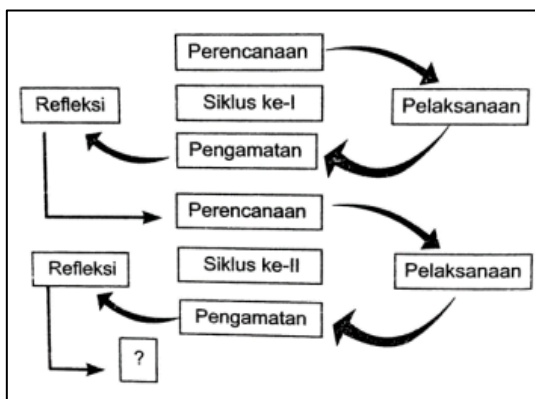
dilakukan pada berbagi bidang pembelajaran. Khairiyah (2018), menemukan bahwa media *Ritatoon* mampu meningkatkan daya ingat gerakan salat pada siswa tunagragita ringan, sedangkan Rahmawati dkk (2023), menunjukkan bahwa media *Ritatoon* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Namun, penelitian yang mengkaji penggunaan media *Ritatoon* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa, khususnya materi ragam hias flora masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini adalah rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media *Ritatoon* pada pembelajaran ragam hias flora. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi inovatif bagi guru serta memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran melalui tindakan yang digunakan secara langsung oleh guru di dalam kelas.

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara bersiklus.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 54 Banda Aceh yang berlokasi di Jalan T. Nyak Arief Nomor 140, Desa Peurada, Kecamatan Syiah Kuala, kota Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran

2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A yang berjumlah 31 siswa.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, guru menggunakan media *Ritatoon* untuk menjelaskan materi ragam hias flora, memberikan demonstrasi proses stilasi, serta membimbing siswa dalam menggambar motif ragam hias. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berkreasi secara mandiri melalui pemilihan objek flora yang lebih beragam, pengembangan bentuk yang lebih bebas, serta penggunaan warna yang lebih variatif.

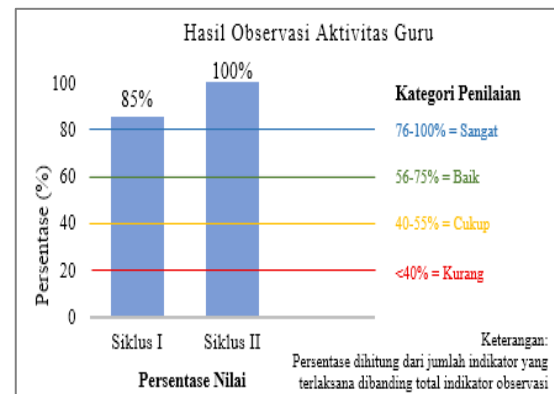
Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam menggambar ragam hias flora, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa hasil karya siswa dan lembar observasi.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase sederhana untuk aktivitas guru dan siswa, nilai rata-rata kreativitas siswa, serta persentase ketuntasan untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa. Adapun data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media *Ritatoon* pada pembelajaran ragam hias flora. Data yang diperoleh meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

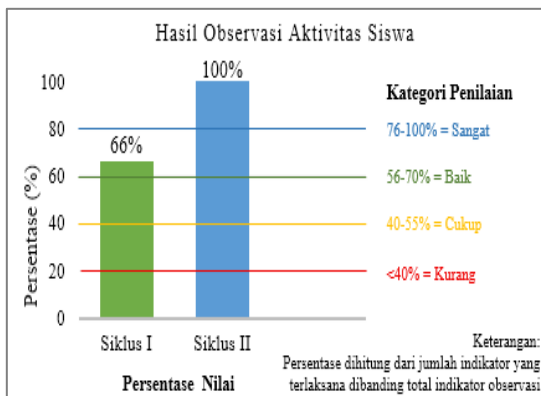
Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari 85% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dengan kategori sangat baik.



Grafik 1 Diagram Peningkatan Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Peningkatan tersebut terjadi karena guru telah mampu memaksimalkan penggunaan media *Ritatoon* secara lebih optimal, memberikan instruksi dengan lebih jelas, memberikan bimbingan secara lebih intensif kepada setiap siswa, memberikan umpan balik serta apresiasi dengan lebih aktif, serta memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk mengembangkan ide dan kreativitas mereka dalam berkarya.

Selanjutnya aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 66% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II dengan kategori sangat baik.

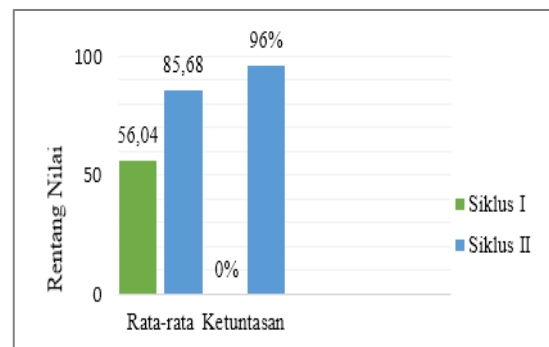


Grafik 2 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I masih ditemukan beberapa siswa yang masih kurang fokus saat guru menjelaskan materi pembelajaran, kurang aktif bertanya, pengerjaan tugas masih bergantung pada guru dan meniru contoh yang diberikan guru, serta kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil karya. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa terlihat lebih aktif, antusias, aktif bertanya, berani dalam mengekspresikan ide dan kreativitasnya, mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, serta percaya diri saat mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa berpengaruh pula terhadap kreativitas siswa dalam menggambar ragam hias flora. Hasil tes unjuk kerja menunjukkan bahwa nilai rata-rata

keseluruhan kreativitas siswa pada siklus I sebesar 56,04 dan meningkat menjadi 85,68 pada siklus II sehingga terjadi peningkatan sebesar 29,64 poin. Persentase ketuntasan keseluruhan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus I memperoleh persentase 0% dan meningkat menjadi 96% pada siklus II.



Grafik 3 Diagram Peningkatan Kreativitas Siswa

Peningkatan kreativitas tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan lebih banyak variasi motif, mengembangkan bentuk yang lebih beragam, menciptakan karya yang orisinal, serta menambahkan detail dan kombinasi warna yang lebih menarik pada karya mereka. Pada siklus II siswa tidak lagi terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru, tetapi mulai berani mengembangkan ide sesuai imajinasi masing-masing. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Ritatoon* mampu memberikan

stimulus visual yang membantu siswa dalam mengeksplorasi gagasan dan mengembangkan kreativitas mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ariani (2023) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide, imajinasi, dan karya baru yang bersifat orisinal. Melalui penggunaan media *Ritatoon*, siswa memperoleh rangsangan visual yang dapat membantu mereka menuangkan ide ke dalam bentuk karya seni yang lebih bervariasi dan inovatif. Selain itu, media *Ritatoon* yang menyajikan gambar dan teks secara bertahap memudahkan siswa memahami konsep ragam hias flora serta proses pengembangannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Mauliddia (2022) yang menjelaskan media *Ritatoon* merupakan media visual tiga dimensi yang mampu menyampaikan materi secara menarik dan sistematis sehingga memudahkan pemahaman siswa.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Khairiyah (2018) dan Rahmawati dkk, (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Ritatoon* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa.

Meskipun kedua penelitian tersebut diterapkan pada materi yang berbeda, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *Ritatoon* juga efektif digunakan dalam pembelajaran seni rupa, khususnya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ragam hias flora.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media *Ritatoon* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan karya ragam hias flora. Dengan demikian, media *Ritatoon* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di kelas V A SD Negeri 54 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ritatoon* pada pembelajaran ragam hias flora mampu meningkatkan kualitas proses

pembelajaran dan kreativitas siswa siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas guru yang semula memperoleh persentase 85% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Kemudian, aktivitas siswa yang semula memperoleh persentase 66% dengan kategori baik pada siklus I meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Selain itu, kreativitas siswa dalam menggambar ragam hias flora juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 56,04 pada siklus I meningkatkan menjadi 85,68 pada siklus II atau meningkat sebesar 29,64 poin dan persentase ketuntasan keseluruhan siswa meningkat pula dari 0% menjadi 96%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Ritatoon* efektif digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa karena mampu memberikan stimulus visual yang menarik, membantu siswa memahami materi secara bertahap, serta mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam menghasilkan karya. Dengan demikian, media *Ritatoon* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, F (2023). *Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Metode Angka 1-10 pada Anak Usia Dini di Ra Al-Marhamah Kota Langsa*. [Skripsi Diterbitkan]. Institut Agama Islam Negeri Langsa.
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952.
- Bara, A. K. B. (2016). Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan. *Jurnal Iqra*, 06(2).
- Ibad, T. N., & Hidayah, N. (2022). Penggunaan Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. 5(1), 49–62.
- Jatmika, S. H. W. (2022). Peningkatan Kreativitas Berkarya Seni Rupa Materi Penerapan Ragam Hias pada Bahan Tekstil Melalui Praktik Membatik dengan Teknik Lukis Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Panggul. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(2), 179–191.
- Khairiyah, K. Y. (2018). Strategi Media Pembelajaran Ritatoon untuk Meningkatkan Daya Ingat Gerakan Sholat Siswa Tunagrahita Ringan. 3(1).
- Mardhiyah, R. H., dkk (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam

Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.

Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 729–734.

Rahmawati, A., Retta, A. M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengaruh Media Ritatoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 12 Tanjung Batu. 09(3).

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1).

Wijayanto, W., Putri, A. E., & Yustantifa, A. (2025). Analisis Kegiatan Seni Rupa Di Sekolah Dasar Terhadap Kreativitas Anak Melalui Menggambar dan Mewarnai. 9(1).