

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIP CHART* UNTUK PEMBUATAN ILUSTRASI BUSANA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA DI MADRASAH MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

DEVELOPING FLIP CHART MEDIA FOR FASHION ILLUSTRATION IN ART SUBJECT AT MADRASAH MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Oleh: Itsaini Nurfauzya Rimaryati, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
heyynunaaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Produk media pembelajaran *flip chart* untuk pembelajaran ilustrasi busana dengan materi prinsip desain dan aplikasi prinsip desain dalam gambar busana, sebagai media belajar seni rupa. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*research and development*) dengan melakukan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga uji coba produk. Penelitian ini ditentukan dengan *purposive* sampling yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli media dan 15 siswi kelas XI B program IPA. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi ahli materi dari aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan prosentase 82%, serta hasil akhir validasi ahli media dari aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 94%, sementara dari hasil uji coba lapangan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 92%. Maka dapat dikatakan bahwa media *flip chart* yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa materi ilustrasi busana.

Kata kunci: media *flip chart*, mata pelajaran seni rupa, ilustrasi busana

Abstract

This research aims to develop flip chart media for learning fashion illustration with the material design principle and application of design principles in fashion drawing, as the medium of learning art. This research uses the approach of R&D (research and development) by three stages of development. The first stage is preliminary studies, second stage is product development, and third stage is testing of the product. The researcher used purposive sampling are 1 expert material, 1 media expert and 15 students 2nd grade majoring in science. The results of the evaluation of the material are 82% proficient score of responses with very good criteria, evaluation of media experts are 94% score and average response of criteria very well. try a large group was 92% score response with the criteria very well anyway. So based on testing a it can be said that the media flip chart developed already fit for use as a medium of learning fashion illustration sub competence of art.

Keywords: flip chart media, art subjects, fashion illustration

PENDAHULUAN

Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta merupakan Pondok Pesantren Putri modern berempat di Kota Yogyakarta terdiri dari 2 jenjang pendidikan yaitu 3 tahun Tsanawiyah atau setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 3 tahun Aliyah atau setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain membekali para siswi Ilmu Agama, Madrasah Mu'allimaat juga mengajarkan Ilmu Pengetahuan Umum dan keterampilan.

Salah satu mata pelajaran produktif yang diberikan khususnya bagi siswi kelas XI Aliyah adalah mata pelajaran seni rupa yang membahas semua materi mulai dari pengenalan alat dan bahan menggambar, sampai penyelesaian pembuatan gambar dengan salah satu sub kompetensinya adalah ilustrasi busana. Materi pelajaran ini membahas tentang unsur dan prinsip desain pada aplikasi gambar busana. Permasalahan yang terjadi pada proses belajar yaitu belum efektifnya media pembelajaran yang digunakan karena guru hanya menyampaikan dengan metode ceramah dan demonstrasi di papan tulis, maka diperlukan media mampu membantu siswi memahami materi.

Gerlach dan Ely dalam (Azhar, 2011: 3) mengatakan bahwa media pendidikan apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga

dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Oemar Hamalik, 2005: 202).

Berdasarkan uraian di atas diperlukan media yang mendukung metode demonstrasi sehingga mampu membantu siswi dalam memahami materi penyelesaian gambar ilustrasi busana. Isi materi belum menunjukkan pengetahuan awal yang harus dikuasai siswi dan tahapan-tahapan yang dapat dipelajari selangkah demi selangkah, sedangkan sekolah sesungguhnya telah memiliki perpustakaan dan laboratorium komputer, namun referensi diperpustakaan mengenai buku seni rupa masih kurang. Sementara laboratorium komputer belum dapat dimanfaatkan secara maksimal, oleh sebab itu diperlukan adanya media untuk mendukung metode demonstrasi sehingga mampu membantu para peserta didik memahami materi ilustrasi busana dan tahapan-tahapan penyelesaiannya. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *flip chart*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pendekatan R&D (*research and development*)

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian berlangsung pada bulan Oktober sampai dengan November 2015. Tempat penelitian di kelas XI B Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah yang berada Jalan Suronatan Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ditentukan dengan *purposive sampling* yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli

media dan 15 siswi kelas XI B program IPA yang di pilih secara acak.

Prosedur

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan telah disederhanakan menjadi 3 tahap yaitu tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk, dan tahap ketiga uji coba produk.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data merupakan data kualitatif dan kuantitatif terhadap kualitas media *flip chart* yang diperoleh dari kuisisioner ahli media dan ahli materi pembelajaran, serta uji coba lapangan terhadap siswa XI B Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah. Kuisisioner berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan kualitas media *flip chart* dengan 5 skala yaitu: Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup (C), Baik (B), Sangat Baik (SB), kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1,2,3,4 dan 5. Teknik pengumpulan data diperoleh dari wawancara kepada guru mata pelajaran terhadap materi yang akan masuk kedalam media, kemudian peneliti melakukan observasi dengan mengamati saat berlangsungnya pembelajaran, selanjutnya tahap terakhir peneliti menggunakan kuisisioner guna memperoleh data ketersediaan media pembelajaran siswi.

Teknik Analisis Data

Hasil uji ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran serta uji coba peserta didik dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor persentase (%), untuk mengetahui

Tabel 1. Rumus Prosentase

$$\text{Skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun aspek-aspek penilaian kuisisioner yang digunakan dalam penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

- Kuisisioner untuk ahli materi pembelajaran mencakup aspek pembelajaran, aspek materi, komentar dan saran.
- Kuisisioner untuk ahli media pembelajaran mencakup aspek tampilan, aspek pemrograman, komentar dan saran.
- Kuisisioner untuk peserta didik mencakup aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek tampilan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

a. Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan *flip chart* pada ilustrasi busana adalah menganalisis kompetensi dasar pembelajaran ilustrasi busana yang disampaikan oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang biasanya digunakan, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu dibutuhkan media menarik yang didalamnya terdapat gambar serta materi pelajaran yang dijabarkan secara ringkas yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah memahami prinsip-

prinsip desain dalam aplikasi gambar busana beserta contoh-contoh ilustrasi busana yang sesuai dengan penjelasan. Dengan demikian diharapkan kedepannya peserta didik dapat menerapkan pembelajaran ini kedalam estetika berbusana sehari-hari. Misalnya memikirkan keserasian warna antara jilbab dan baju atau memilih motif baju yang sesuai dengan jati diri dengan tidak melanggar peraturan sekolah yaitu peserta didik wajib berbusana sesuai syariat Islam, jilbab menutupi dada dan tidak memakai pakaian ketat.

b. Analisis komponen pembelajaran.

Tahap analisis komponen pembelajaran yaitu menganalisis kurikulum, silabus, standar kompetensi, dan kompetensi dasar untuk memperoleh informasi materi yang dibutuhkan dalam mempelajari kompetensi yang di aplikasikan dengan media *flip chart*. Materi yang akan disusun dalam *flip chart* harus mengacu pada silabus agar kompetensi dasar dapat tercapai. Selain itu materi juga disesuaikan dengan kompetensi yang dibutuhkan. Komponen pembelajaran yang ditetapkan yaitu :

- 1) Menetapkan Standar Kompetensi. Standar kompetensi dari pembelajaran seni rupa kelas 2 Aliyah adalah ilustrasi busana.
- 2) Menetapkan kompetensi dasar
Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu mendiskripsikan prinsip-prinsip desain dalam pengaplikasian gambar busana setelah peserta didik diberikan materi unsur-unsur desain oleh guru.
- 3) Menetapkan indikator keberhasilan

Indikator yang ingin dicapai yaitu peserta didik mampu: menyelesaikan gambar Ilustrasi busana dengan menggunakan tehnik kering.

- 4) Menetapkan materi pokok yang ada didalam pembelajaran ilustrasi busana pada peserta didik kelas XI Aliyah di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yaitu pengertian unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain dalam penerapan ilustrasi busana.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut maka materi yang ditulis dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini terdapat tiga bagian yaitu berisi tentang pengertian prinsip desain, penerapan prinsip desain dalam menggambar busana, lima macam prinsip desain dan contoh penerapannya pada ilustrasi busana juga membahas tentang menggambar bagian-bagian tubuh pada desain busana muslimah dengan penyelesaian teknik kering.

c. Desain Produk

Tahap desain ini harus melewati tahap pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan bahan materi tentang pembelajaran ilustrasi, prinsip-prinsip desain dan penerapannya pada menggambar busana. Sumber dari bahan materi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini berasal dari buku, internet, dan diktat. Materi yang baik dan berkualitas akan mudah dipahami oleh pengguna media pembelajaran. Bahan materi yang terkumpul tidak semuanya dicantumkan dalam media tetapi hanya beberapa bagian saja yang sesuai dengan silabus.

Setelah itu yang dilakukan adalah pembuatan *story board* untuk mematangkan isi materi beserta gambar yang selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media sebagai langkah awal pembuatan media, perancangan tampilan media harus urut antara materi dan contoh gambar di setiap materi, tahap mencetak media dengan kertas *banner* berukuran 150cmx120cm, penyusunan media pembelajaran di atas tiang *flip chart* yang dipasang dengan *ring* besi agar mudah di balik meskipun ukurannya tinggi.

d. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan *story board* dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan contoh gambar pada setiap contoh prinsip desain. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan gambar manual dengan teknik mix media yaitu menggunakan cat air dan pensil warna, kemudian di scan lalu diolah dengan *Adobe Photoshop Cs3* sebelum dicetak dengan kertas *banner*.

HASIL PENELITIAN

a. Hasil validasi ahli media

Ahli media yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah dosen pendidikan seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek tampilan dan aspek materi pembelajaran data yang berupa penilaian dan saran digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan

Tabel 2. Hasil Penilaian dari Ahli Media

Skor maksimal = 5

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{33}{7} = 4,7$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata - Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ = \frac{4,7}{5} \times 100\% = 94\%$$

Hasil penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan dengan skor penilaian 94% dengan kriteria sangat baik, dan layak digunakan untuk penelitian. Ahli media yaitu, Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn, juga memberi saran tentang penulisan, yaitu untuk memperbaiki tulisan yang belum sesuai.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi sebagai validator dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran seni rupa di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yaitu Aprilia Muktirina, S.pd. Penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek materi. Data ini diperoleh dengan cara memberikan produk media pembelajaran yang terdapat materi didalamnya. Penilaian terhadap aspek pembelajaran, aspek isi/materi dan saran.

Tabel 3. Hasil Penilaian dari Ahli Media

Skor maksimal = 5

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{41}{10} = 4,1$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata - Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ = \frac{4,1}{5} \times 100\% = 82\%$$

Hasil penilaian ahli materi terhadap produk yang dikembangkan pada aspek pembelajaran dengan skor penilaian rata-rata 82%

dengan kriteria baik tanpa dengan dilakukan perbaikan. Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli materi setelah dilakukan revisi pada media pembelajaran. Hasil penilaian pertama terdapat komentar dan saran dari ahli materi yaitu Aprilia Muktirina, S.Pd yang merupakan guru sekolah. Beliau menyarankan untuk menambahkan contoh gambar pada setiap point prinsip desain media agar peserta didik semakin memahami kompetensi ilustrasi. Komentar dan saran kemudian di tindak lanjuti sebagai revisi untuk uji coba.

c. Uji Coba Siswi

Dalam uji coba lapangan ini menggunakan teknik simple random sampling yaitu data peserta didik yang berjumlah 15 orang diminta untuk mengisi kuisioner setelah melihat media pembelajaran yang sudah dilakukan perbaikan lebih lanjut, hasil penilaian data uji coba yang berjumlah 15 peserta didik terhadap aspek pembelajaran dan hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Coba Siswi

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{Jumlah Skor: Jumlah Peserta didik}}{\text{Jumlah Indikator}} \\ &= \frac{956:15}{14} = 4,6 \\ \text{Skor Tanggapan} &= \frac{\text{Rata - Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{4,6}{5} \times 100\% = 92\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian dari uji coba siswi terhadap produk yang dikembangkan pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan skor penilaian rata-rata 92%. Hasil ini merupakan angket dari 15 orang

peserta didik yang menjadi peserta uji coba lapangan yang berlangsung pada tanggal 17 November 2015. Setelah melewati tahap uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah layak untuk digunakan untuk pembelajaran seni rupa materi ilustrasi busana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media flip chart ini dapat disimpulkan: Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi dari ahli materi dan media, serta uji coba lapangan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran seni rupa materi ilustrasi busana

Saran

1. Media *flip chart* ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran seni rupa
2. Media pembelajaran *flip chart* ini dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media belajar.
3. Selain mempelajari ilmu pendidikan Seni Rupa ada baiknya juga mempelajari ilmu lain yang berkesinambungan dengan ilmu Seni Rupa didalamnya karena seni rupa itu luas dan dapat selalu dikembangkan ke banyak bidang keilmuan seperti tata busana. Jika menggunakan dengan cara yang tepat maka akan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bagi diri sendiri, karena ilmu seni rupa saling berkaitan dengan ilmu-ilmu lain, dan tanpa disadari penerapan ilmu seni kita lakukan sehari-hari mulai dari hal kecil.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media*.

Jakarta: Referensi

Sugiyono. 2012. *Metode penelitian Kualitatif,*

Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian*

Pendidikan. Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya

Hamalik, O. 2005. *Media Pendidikan*. Bandung:

PT. Remaja

Yogyakarta, 16 Januari 2016

Pembimbing,



Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.
NIP. 19700203 200003 2 001

Reviewer,



Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19760131 200112 2 002