

PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA BAGI KELAS VII SMP N 2 MUNTILAN

DEVELOPMENT OF ILLUSTRATED CARD AS LEARNING MEDIA OF INDONESIAN ARCHIPELAGO'S ORNAMENT FOR CLASS VII SMP N 2 MUNTILAN

Oleh : Shwarna Dyah Andartika, psr fbs uny. Email : andartika94@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Produk Media Visual Kartu Bergambar Ornamen Nusantara yang berisi motif ornamen diantaranya Motif Mataram, Motif Yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali dan terdapat penjelasan bentuk motif dimasing-masing kartu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, tahap melakukan uji coba produk. Penelitian ini ditentukan dengan *purposive sampling* yaitu oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 32 peserta didik kelas VII SMP N 2 Muntilan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner berisi indikator validasi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek tampilan. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai menggunakan skala likert skor 1-4 dan dinyatakan layak apabila prosentase kualitas produk di atas 56%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) materi dalam media pembelajaran kartu bergambar mencakup materi ornamen yang meliputi jenis motif, fungsi ornamen, motif flora dan fauna, bentuk-bentuk ukiran pada motif, dan 10 motif diantaranya Motif Mataram, Motif Yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali, (2) tahap pembuatan media pembelajaran kartu bergambar melalui studi pendahuluan dan studi literatur diperoleh data bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran sebagai bahan referensi yang dapat digunakan secara klasikal maupun individual kemudian melalui tahap pembuatan sketsa motif dan pewarnaan motif dan terakhir penyusun media menggunakan beberapa *software* diantaranya *Adobe Photoshop X6* dan *Corel X5*, (3) hasil akhir validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% dan aspek isi dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% serta hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 94,25% sementara hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran dengan skor 91,13%, aspek isi dengan skor 91,53%, dan aspek tampilan 91,13% dinyatakan sangat layak, (4) hasil akhir produk media pembelajaran kartu bergambar dalam penelitian ini dikemas dengan *box* berukuran 10cm x 13,5cm.

Kata kunci : Research and Development, Kartu Bergambar, Ornamen Nusantara

Abstract

The aim of this study is to develop product of Visual Media Picture Indonesian Archipelago's Ornament Cards which contains ornamental motifs including Motif Mataram, Motif Yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali and there are explanations form motifs in the respective card. This research is a development research study. Three stages of development were used in this study including preliminary study stage, the stage of product development, and product testing stage. This research was determined by purposive sampling by one material expert, one media expert and 32 students of class VII SMP N 2 Muntilan. Form of questionnaires was used in this study which contains validation learning aspect indicator, the material aspects, and aspects of the display. Developed learning media was assessed using a Likert scale with score 1 to 4 and declared eligible if the percentage of product quality above 56%. The result study show that: (1) the material in instructional media picture card includes material ornament which are the type of motif, function ornamentation, motifs of flora and fauna, shapes carved on a motif, and 10 motifs including Mataram Motif, Yogyakarta Motif, Surakarta Motif, Pajajaran Motif, Cirebon Motif, Madura Motif, Jepara Motif, Pekalongan Motif, Majapahit Motif, and Bali Motif, (2) the stage of making learning media card with a picture through preliminary studies and literature study data showed that learners require instructional media as reference material that can be used in classical as well as individual and then through the stages of making a sketch of the motifs and coloring motifs and the last constituent media using several software including Adobe Photoshop Corel X6 and X5, (3) the final results of experts validation on aspects of learning material and content aspect are reliable with a percentage of 100% and the validation results of media experts on appearance aspects is eligible with the percentage of 94.25%, while the field trials test on aspects of learning with a score of 91.13%, the content aspect with a score of 91.53%, and 91.13% expressed the view aspect is very reasonable, (4) The end product of learning media picture cards in this study is packed with a box measuring 10cm x 13,5cm.

Keywords : Research And Development, Illustrated Card, Indonesian Archipelago's Ornament.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ujung tombak kemajuan suatu bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, kecerdasan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, spiritual keagamaan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas dan produktif.

Dalam proses belajar mengajar memiliki dua hal penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Arsyad (2015: 3) mendefinisikan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Oleh karena itu dengan adanya

media pembelajaran proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami.

Pada saat pemberian atau penyampaian pembelajaran yang rumit maka dibutuhkan suatu media untuk mempermudah peserta didik dalam menangkap dan memahami setiap pelajaran tersebut, media tersebut dapat berupa gambar, video, atau multimedia. Akan tetapi, masalah yang dihadapi adalah mengenai bagaimana seorang siswa memiliki kemauan belajar yang tinggi untuk mempelajari suatu mata pelajaran. Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang sangat menyenangkan. Biasanya masalah yang dihadapi seorang siswa dalam pelajaran seni budaya siswa cenderung jenuh dan bosan, karena buku materi atau modul yang diberikan cenderung monoton, contoh gambar yang disajikan lebih banyak berwarna hitam putih daripada berwarna sehingga siswa kesusahan dalam menentukan pilihan warna. Selain itu contoh atau referensi gambar yang disuguhkan ke siswa kurang jelas, sehingga siswa

bingung dalam memilih dan menentukan gambar.

Indonesia merupakan negara kaya akan kebudayaan, memiliki berbagai bangsa dan berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia maka terdapatlah beraneka ragam jenis karya seni yang dihasilkan salah satunya ornamen atau ragam hias. Menurut Gustami (2008: 4) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Sedangkan menurut Sunaryo (2009: 4) pengertian ornamen Nusantara yang tersebar di berbagai wilayah tanah air, pada umumnya bersifat tradisional yang pada setiap daerah memiliki kekhasan dan keberagaman masing-masing. Oleh karena itu ornamen Nusantara memiliki ciri-ciri kedaerahan sesuai dengan cita rasa masyarakat setempat.

Dalam penelitian dan pengembangan ini sasaran yang dituju dalam mata pelajaran seni budaya adalah untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Muntilan. Dalam mata pelajaran seni budaya materi yang diambil adalah Ornamen Nusantara, maka dalam pembelajaran ini

peneliti akan menggunakan media visual kartu bergambar dengan konsep 1 box kartu, berisikan 10 lembar kartu bergambar ornamen Nusantara, Seperti yang terdapat di dalam silabus ornamen Nusantara yang diambil merupakan kebudayaan dari daerah setempat yaitu dari Pulau Jawa dan dari luar jawa yaitu Pulau Bali serta terdapat perbedaan di masing-masing motif. Produk yang akan dikembangkan berdasarkan penelitian awal adalah berupa pengembangan kartu bergambar sebagai media pembelajaran Ornamen Nusantara.

Media ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada anak didik tentang contoh-contoh Ornamen Nusantara beserta dengan penjelasannya, media visual ini menjadi media interaksi menggunakan pengembangan media atau bahan ajar guru. Belajar siswa agar lebih variatif, inovatif dan tidak monoton, sehingga siswa dalam mempelajari mata pelajaran seni budaya ini lebih menyenangkan. Media ini mengajarkan tentang bagaimana mengenali terlebih dahulu macam-macam jenis ornamen

nusantara dengan menggunakan contoh-contoh motif yang ada di dalam *box*, diantaranya terdapat 10 macam jenis kartu dengan ornamen dari berbagai daerah. Kemudian anak didik bisa menerapkan contoh-contoh tersebut kedalam karya-karya mereka.

Dalam penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada materi ornamen nusantara. Ornamen nusantara ini yang menjadi materi di dalam media pembelajaran dengan media berbasis visual. Dengan menggunakan referensi media pembelajaran kartu bergambar siswa akan menghasilkan karya-karya yang berbeda dari karya lainnya, karya yang mereka hasilkan lebih bermacam-macam bentuknya. Selain itu, siswa dapat mengaplikasikan motif yang satu dengan yang lainnya, sehingga karya yang dihasilkan bervariasi berdasarkan imajinasi mereka sendiri. Disamping mereka menghasilkan karya yang bervariasi, karya yang mereka hasilkan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *imediis* yang secara *harafiah* berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa *arab*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media berasal dari kata *medium* yang secara *harafiah* berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2015: 3).

Ornamen

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (2008: 4) Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan

Kartu Bergambar / *Flashcard*

Kartu bergambar atau *flashcard* merupakan media visual yang dapat diraba dengan tangan dengan isi yang jelas dan menarik, dengan tampilan yang mudah dipahami dan dimengerti. Kartu kecil

yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad, misalnya, dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa arab atau bahasa inggris). Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, gambar setiap gerakan dalam shalat dibuat di atas *flashcard*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan

untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2013: 297). Dalam metode penelitian ini produk media yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sudah ada yang kemudian dikembangkan lagi menjadi media pembelajaran yang menarik, dengan menggunakan beberapa tahap pengembangan produk dalam metode *Research and Development* tersebut.

Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran seni budaya dan 32 siswa.
2. Objek dalam penelitian ini berupa media kartu bergambar pembelajaran dengan materi ornament nusantara untuk kelas VII SMP N 2 Muntilan.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif, sedangkan untuk

kualitas media pembelajaran diperoleh dari kuisioner dari ahli media dan ahli materi dan kuisioner dari hasil uji coba siswa.

Sumber Data

Pengumpulan data pada penelitian pengembangan, dilakukan Instrumen berupa observasi data di SMP N 2 Muntilan, dokumentasi pengumpulan data-data, baik berupa gambar maupun foto sekolah yang menjadi tempat penelitian, wawancara dilakukan guna untuk memperoleh informasi dari narasumber, yang dimaksudkan narasumber disini adalah guru mata pelajaran seni budaya dengan Bapak M.A. Riyanto dan angket atau kuesioner penelitian, merupakan teknik pengumpulan data dengan melibatkan objek dan subjek.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini dari hasil uji ahli materi dan ahli media serta ujicoba siswa dihitung menggunakan skor presentase (%), masing-masing kuisioner yang sudah diisi dan dijawab kemudian dihitung menggunakan rumus presentase.

Pembagian nilai skor di penelitian ini menggunakan teknik *skala likert* dengan kriteria skor 1-4 sebagai berikut (Sugiono, 2013:305). Untuk menentukan kelayakan suatu produk maka ada beberapa ketentuan dalam penghitungan, apabila prosentase kualitas produk di atas 56% maka media dinyatakan layak, sebaliknya apabila prosentase produk dibawah 55% maka media dinyatakan kurang layak dan harus melalui tahap revisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data kualitatif yang diperoleh dari validasi para ahli akan disajikan pada uraian berikut ini :

a. Ahli Materi

Ahli materi yang memberikan penilaian terhadap pengembangan kartu bergambar di SMP N 2 Muntilan adalah Bapak M.A. Riyanto guru mata pelajaran seni budaya di SMP N 2 Muntilan yang dilaksanakan dari tanggal 17 Mei 2016 – tanggal 23 Juni 2016.

Setelah melalui tahap revisi dengan hasil akhir dari ahli materi

bahawa motif yang dimasukkan ke dalam media kartu bergambar antara lain Motif Mataram, Motif Yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali dengan masing-masing penjelasannya. Berdasarkan validasi ahli materi tahap kedua pada aspek materi jumlah skor 20 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%, dengan kategori (SL) Sangat Layak, pada aspek materi jumlah skor penilaian sebesar 28 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak.

b. Ahli Media

Ahli media yang memberikan penilaian terhadap pengembangan kartu bergambar di SMP N 2 Muntilan adalah Ibu Arsianti Latifah dipilih karena beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah desain dan ornamen, yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2016 – tanggal 23 Juni 2016.

Setelah melalui tahap revisi dengan hasil akhir dari ahli media

bahwa media kartu bergambar berukuran 9cm x 13cm dengan terdiri dari 10 kartu motif yang berbeda-beda, pada pengemasan produk media pengembangan ini menggunakan *box* berukuran lebar 10cm, panjang 13.5cm dan tebal 5mm. Sehingga kartu mudah dibawa kemana saja, praktis dan tidak terpisah-pisah. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan jumlah skor 49, rata-rata sebesar 3,77, dan skor tanggapan sebesar 94,25%, termasuk kategori (SL) Layak.

c. Hasil Uji Coba lapangan

Hasil uji coba lapangan diperoleh hasil penilaian pada aspek pembelajaran menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 7,29 dengan rata-rata 3,65 dan skor tanggapan sebesar 91,13%, dengan kategori (SL) Sangat Layak, pada aspek isi jumlah skor penilaian sebesar 14,65 dengan rata-rata 3,66 dan skor tanggapan sebesar 91,53%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak. Pada aspek tampilan jumlah skor penilaian sebesar 29,16 dengan rata-rata 3,65 dan skor

tanggapan sebesar 91,13%, kategori penilaian aspek tampilan (SL) Sangat Layak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Ketidakmampuan peserta didik dalam menentukan ide dan inspirasi dalam menggambar karena referensi media yang di gunakan kurang jelas sehingga membuat peneliti melakukan penelitian pengembangan media visual kartu bergambar ornamen nusantara yang dapat digunakan oleh peserta didik baik secara individu maupun klasikal.

Media visual kartu bergambar ornamen nusantara ini berisikan 10 motif yang berbeda dari berbagai daerah diantaranya diantaranya Motif Mataram, Motif Yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali, kartu ini mengambil tema flora dan fauna sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Pembuatan media visual kartu bergambar yang dikembangkan ini menggunakan

beberapa *software* diantaranya *Adobe Photoshop & Corel Draw X5*, dengan materi yang sudah dikumpulkan dan dengan bahan pelengkap lainnya. *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengolah file gambar yang sudah di *scan* kemudian digunakan untuk mewarnai motif dengan teknik *sunning*. *Corel Draw X5* digunakan untuk membuat desain kartu serta tampilan *cover box*. Berdasarkan hasil dari ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ornamen nusantara di kelas VII. Pada pengemasan produk media pengembangan ini menggunakan *box* berukuran lebar 10cm, panjang 13.5cm dan tebal 5mm. Sehingga kartu mudah dibawa kemana saja, praktis dan tidak terpisah-pisah. Karya peserta didik yang dihasilkan setelah menggunakan kartu bergambar ini bervariasi.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian Pengembangan Kartu

Bergambar Dalam Pembelajaran Ornamen Nusantara, disarankan kepada:

1. SMP N 2 Muntilan
 - a. Media pengembangan kartu bergambar ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sebagai salah satu media referensi dalam pembelajaran seni budaya.
 - b. Media pengembangan kartu bergambar ini dapat dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda.
2. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FBS UNY
 - a. Dunia pendidikan sangatlah luas, terlebih lagi dengan pendidikan

seni rupa. Manfaatkanlah ilmu kreatif dan inovatif yang kalian miliki, gali potensi diri dan ciptakan media lain, karena dengan adanya media mempelajari banyak hal akan lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.