

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI RUPA BERMEDIA POWERPOINT KELAS X SMK

Irwan¹, Sjarkawi², Rahmat Murbojono²

¹SMK N 2 Batanghari, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

Fine art learning in vocational high school (SMK) 2 Batanghari has some problems, such as 1) the lack of fine art teaching materials as source of school, 2) the teachers of fine art do not use media yet, like power point in conveying message of learning process to students, 3) teaching materials are used in learning process is less attractive, 4) the culture Jambi areas not exist in previous teaching materials before.

The research of fine art power point medias development adopted of design model instructional competence approach system (DSI-PK), which consists of 3 steps, namely; 1) needs analysis, 2) development, and 3) evaluation.

The purpose of fine art development of power point media are: 1) producing, how to develop teaching materials of fine art power point media X class SMK, 2) develop teaching materials of fine art power point media in accordance with requirements of development, 3) producing of fine art teaching materials power point media engaging and effective for students of class X vocational learning, 4) producing how to use teaching materials of fine art power point media, 5) developing of fine art teaching materials power point media for teachers and class X SMK students.

Teaching materials of fine art vocation some expert like material expert, media expert, design expert. The three member of them giving evaluation of teaching materials with good/interest/appropriate. Peers consist of teacher have education of fine art background give it excellent/very interesting/very suitable for teaching materials with percentage value of 81,77%.

The interesting of teaching materials can be seen from response and feedback provided by teachers and students to the teaching materials. The enthusiasm of the students is very good for teaching materials provided during product trials. The response of teachers to the teaching materials is very good, because teaching materials made with attractive colour, harmonious and letters of variation. The effectiveness of teaching materials seen of improving student learning outcomes seen with minimal completeness criteria obtained through the result of free test and post test.

It is recommended that teachers in delivering learning materials to the students using relevant learning resources for the next teaching learning developer, to develop teaching materials accordance with requirement of development research learning more exciting by using media than just lecturing in delivering teaching materials to the student should be use the media in order learning activities are varied and not monotonous.

Keyword: *interactive cd, powerpoint, konvensional, cognitive style and learning outcomes*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak ia lahir hingga ke liang lahat nanti, (Sadiman:2007:2).Kegiatan

pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum lembaga pendidikan yang dapat mempengaruhi siswa untuk mencapai kompetensi tertentu yang telah ditetapkan. Berhasilnya pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan seorang guru dalam meningkatkan mutu dan kemampuan dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Pesan yang disampaikan dalam pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah tertuang dalam kurikulum dan silabus.

Menurut Harianja (2010:2), kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan analisis kebutuhan bahan ajar untuk pelajaran seni rupa, penulis mengamati sumber belajar yang ada di SMK Negeri 2 Batanghari masih terbatas. Bahan ajar yang ada di sekolah sudah lama dan sampai sekarang masih digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran. Bahan ajar tersebut diterima dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batanghari. Menurut penulis bahan ajar yang digunakan siswa selama ini mempunyai beberapa kelemahan seperti:

- a) Bahan ajar belum mencerminkan etnik daerah atau budaya daerah Jambi. Materi yang disampaikan dalam bahan ajar lebih banyak mencontohkan karya-karya atau kerajinan dari daerah lain seperti kerajinan dari Jawa tempat bahan ajar diterbitkan. Budaya daerah seperti batik Jambi merupakan budaya tradisional yang perlu diperkenalkan kepada siswa agar siswa mencintai budaya sendiri sebagai wujud cinta terhadap budaya nasional di tengah gencarnya arus globalisasi.
- b) Ilustrasi atau gambar pada bahan ajar yang digunakan selama ini masih sederhana dan kurang bervariasi.. Dengan ilustrasi yang menarik dan bervariasi siswa termotivasi dan tertarik untuk mempelajari bahan ajar tersebut. Ilustrasi atau gambar candi Muaro Jambi yang merupakan peninggalan seni rupa pada masa kerajaan Sriwijaya di Sumatera Selatan di propinsi Jambi, belum ada pada bahan ajar sebelumnya. Dengan menampilkan budaya daerah seperti situs candi Muaro Jambi tersebut, siswa akan senang dan punya kebanggaan tersendiri karena di daerahnya juga ada peninggalan seni dan budaya.yang tidak kalah menarik dengan peninggalan yang terdapat di daerah lain. Selama ini siswa hanya mengenal candi Borobudur, candi Prambanan, candi Lara Jongrang sebagai warisan budaya Indonesia.
- c) Latihan yang bersifat praktik belum terlihat pada bahan ajar sebelumnya, seperti; latihan membuat garis, bentuk atau bidang sebagai unsur-unsur seni rupa. Latihan membuat karya seni rupa terapan batik belum ada. Dengan memberikan latihan yang bersifat praktik seperti membuat garais sebagai dasar seni rupa dan membuat karya seni batik, sangat baik diberikan agar siswa terbiasa untuk bekerja dan dapat menuangkan idenya dalam membuat suatu karya.

Dari hasil wawancara dengan siswa, guru seni rupa dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa sering mendiktekan apa yang ada pada sumber belajar. Guru dalam

mengajar masih menggunakan metode tradisional atau berceramah kepada siswa, mengakibatkan kegiatan belajar bersifat monoton, pasif, dan tidak bervariasi, yang menyebabkan siswa bosan dalam menerima pelajaran dari guru. Proses pembelajaran menjadi tidak efektif karena banyak waktu yang terbuang dengan mencatatkan apa yang ada dalam bahan ajar. Agar pembelajaran lebih menarik guru sebaiknya menggunakan cara-cara atau metode mengajar yang bervariasi untuk menimbulkan semangat siswa dalam belajar dalam meningkatkan prestasi belajar.

Dalam proses pembelajaran, guru seni rupa belum menggunakan media dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, seperti penggunaan Liquid Crystal Display (LCD) atau infokus. Guru masih mengandalkan buku paket sebagai media dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Potensi yang ada di sekolah seperti LCD atau infokus belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Alat tersebut ada di sekolah walaupun jumlahnya masih terbatas. Sebaiknya guru memanfaatkan alat yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal. Karena dengan menggunakan LCD atau infokus belajar dapat dikombinasikan dengan melihat tayangan gambar-gambar dan kata-kata yang lebih cepat diterima siswa dibanding dengan membaca atau mendengarkan saja.

Seperti dikatakan oleh Mayer (2009:4) "People learn better from words and pictures than from words alone". Orang belajar lebih baik dengan gambar dan kata-kata dari pada hanya sekedar kata-kata saja". Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan infokus atau LCD dapat mengkombinasikan gambar-gambar dengan teks atau kata-kata yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan yang harmonis, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui visual dibanding dengan mendengar saja.

Dalam pengembangan bahan ajar seni rupa bermedia power point kelas X SMK ini dihasilkan bahan ajar untuk guru dan siswa, serta power point sebagai penyerta bahan ajar, Power point ditayangkan saat proses pembelajaran berlangsung dan dibuat untuk setiap pertemuan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Bahan ajar seni rupa yang penulis buat merupakan penyempurnaan bahan ajar yang selama ini digunakan di SMK Negeri 2 Batanghari, yaitu bahan ajar Kharisma yang diterbitkan oleh CV. HaKa MJ Solo dan bahan ajar Taruna diterbitkan Kuala Pustaka Solo. Bahan ajar seni rupa yang penulis buat merupakan penambahan materi yang belum ada pada bahan ajar sebelumnya, berisi materi mengenal keunikan gagasan dan teknik seni rupa terapan, yang menjelaskan periodisasi seni rupa, aliran-aliran seni rupa dengan ilustrasi yang menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk membaca dan mempelajarinya. Teknik dan corak seni rupa terapan dengan memasukkan motif batik jambi dan dari daerah lain serta cara membuat batik tulis. Power point yang ditampilkan sebagai penyerta dengan sajian animasi yang menarik di buat agar siswa lebih termotivasi, lebih tertarik, dan aktif dalam belajar seni rupa yang selama ini pelajaran seni rupa di anggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan, karena siswa merasa tidak punya hobi, jiwa seni dan tidak punya

bakat. Warna-warna, tulisan dan background yang dibuat sangat bervariasi supaya siswa senang melihat tayangan power point yang dibuat.

METODE

Pengembangan produk bahan ajar seni rupa bermedia power point mengadopsi model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi (DSI-PK). Dipilihnya model DSI-PK ini untuk pengembangan produk bahan ajar seni rupa karena:

1. Adanya analisis terhadap kebutuhan, yaitu kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa sesuai dengan jenjang pendidikan. Analisis kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan akademis dan kebutuhan nonakademis. Kebutuhan akademis yaitu kebutuhan yang sesuai dengan kurikulum yaitu: mengapresiasi karya seni rupa dan mengekspresikan diri berkaitan dengan karya seni rupa. Kebutuhan nonakademis yaitu kebutuhan di luar kurikulum seperti kebutuhan personal, kebutuhan sosial.
2. Model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi adalah model desain yang sangat sederhana dan model yang mudah dicerna karena menggunakan tiga tahapan saja.
3. Model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi (DSI-PK) sesuai dengan karakteristik Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), analisis kebutuhan dalam model ini sesuai dengan tuntutan kedaerahan. Produk pengembangan bahan ajar seni rupa mengangkat potensi daerah seperti pembuatan batik tulis motif daerah Jambi dengan motif yang khas, corak batik daerah lain, unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa dalam membuat suatu karya seni, Sanjaya (2010:80).
4. Karakteristik pelajaran seni rupa memungkinkan dikembangkannya produk bahan ajar seni rupa dengan menggunakan model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi (DSI-PK).

Prosedur penelitian pengembangan ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu:

1. Perencanaan penetapan kelas dan materi pelajaran seni rupa yang akan dikembangkan dan menganalisis kebutuhan pentingnya bahan ajar tersebut dikembangkan yang terdiri dari standar kompetensi: 1) mengapresiasi karya seni rupa, yang terdiri 2 kompetensi dasar, yaitu: a) mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa, b) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan, 2) mengekspresikan diri berkaitan dengan karya seni rupa, yang terdiri dari 2 kompetensi dasar, yaitu: a) mengidentifikasi karya seni rupa terapan yang memanfaatkan berbagai teknik dan corak, b) pengamatan terhadap karya seni rupa terapan yang memanfaatkan teknik dan corak.
2. Tahap pengembangan meliputi: proses pembuatan draf bahan ajar, dan tahap pengembangan draf bahan ajar. Teknik yang digunakan dengan berdiskusi dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing, yaitu Prof. Dr. H. Sjarkawi, M.Pd dan

Prof. Dr. H. Rahmat Murbojono. Akhir kegiatan menghasilkan draf bahan ajar. Selanjutnya pengembangan draf bahan ajar dengan berpatokan pada komponen-komponen penyusunan bahan ajar antara lain: a) bagian awal, b) bagian isi, dan c) bagian akhir.

- a. Bagian awal yang berisi: halaman cover, halaman judul, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, petunjuk penggunaan bahan ajar, tinjauan mata pelajaran.
- b. Bagian isi yang berisi bab yang terdiri dari sub-sub dan pokok bahasan yang menjadi inti naskah bahan ajar. Bab I tentang keunikan gagasan dan teknik seni rupa terapan, bab II tentang apresiasi keunikan karya seni rupa di wilayah nusantara, bab III tentang seni rupa terapan dengan berbagai teknik dan corak, bab IV tentang pengamatan terhadap karya seni rupa terapan.
- c. Bagian akhir bahan ajar seni rupa berisi : tes formatif, kunci jawaban, glosarium, dan daftar rujukan.

3. Tahap evaluasi dan uji coba

Tahap evaluasi pengembangan bahan ajar seni rupa dilakukan oleh tim ahli yang sesuai dengan bidang kajian masing-masing. Validasi produk dilakukan melalui pakar atau ahli materi/isi. Validasi terdiri dari 3 (tiga) jenis, yaitu validasi materi/isi yang dilakukan oleh Liem Arisayanti, S.Sn, M.Ds. Seorang ahli yang berlatar belakang pendidikan Magister Desain Seni Rupa . Hasil dari validasi materi diadakan perbaikan-perbaikan terhadap produk yang dibuat dan diadakan revisi pada bagian yang disarankan oleh ahli untuk penyempurnaan produk. Produk yang telah direvisi divalidasi kembali pada tim ahli untuk mengetahui keabsahan produk bahan ajar yang layak untuk diuji cobakan. Validasi desain dilakukan oleh ahli desain Dr. Kamid, M.Si, seorang dosen Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi yang sudah berpengalaman di bidang desain pembelajaran. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media Dr. rer, nat, H. Rayandra Asyhar, M.Si. Beliau seorang ahli dibidang media pendidikan yang sudah teruji, sudah pengalaman dalam hal multimedia pendidikan.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan bahan ajar seni rupa bermedia power point kelas X SMK mengadopsi model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi (DSI-PK). Bahan ajar bermedia power point divalidasi oleh ahli materi/isi, ahli media, dan ahli desain.

Validasi materi/isi dilakukan oleh Liem Arisayanti, S.Sn, M.Ds.berlatar belakang Magister Desain Fakultas Seni Rupa Institut Teknologi Bandung. Validasi I dilakukan tanggal 16-19 April 2012, dan validasi II dilakukan tanggal 24-26 April 2012. Saran dan masukan terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan adalah: 1) penambahan cara penilaian karya seni rupa, 2) penambahan keteknikan cetak saring, membuat lay out pameran, penambahan contoh apresiasi dengan penilaian subjektif dan objektif, penambahan contoh karya seni berkarakteristik daerah seperti rumah adat, penambahan ilustrasi ukir, pencilun batik.Penilaian yang

diberikan ahli materi bahwa tata urutan materi sudah sesuai dengan standar kompetensi,

Validasi desain dilakukan oleh Dr. Kamid, M.Si, ahli desain Program Pascasarjan Universitas Jambi pada tanggal 14-20 April 2012 memberi saran, sebaiknya pada cover bahan ajar dibuat gambar motif daerah lain, tidak hanya motif batik daerah Jambi saja, untuk menambah wawasan siswa.

Validasi media dilakukan oleh Dr. rer. nat. H. Rayandra Asyhar, M.Si ahli media pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Jambi yang dilakukan pada tanggal 17- 25 April 2012. Ahli desain menilai produk bahan ajar seni rupa bermedia power point kelas X SMK sudah memenuhi kriteria pembelajaran yang baik, sehingga layak untuk di uji cobakan

Penilaian uji coba teman sejawat dilakukan oleh 3 orang guru yang berlatar belakang S1 Seni Rupa, Yaitu: 1) Dra. Irhami, M.Pd., 2) Drs. Hermansyah, dan 3) Mislina Yanti, S.Sn. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 26-28 April 2012. Hasil uji coba teman sejawat dilakukan oleh tiga orang guru berdasarkan tabel 4.6, yaitu: 1) Dra. Irhami, M.Pd., 2) Drs. Hermansyah, dan 3) Mislina Yanti, S.Sn. Skor yang diperoleh dari Dra. Irhami, M.Pd berjumlah 61, skor yang diperoleh dari Drs. Hermansyah berjumlah 62, dan skor yang diperoleh dari Mislina Yanti 61. Berdasarkan skor yang diperoleh dari ke tiga guru seni rupa itu rata-rata 61,33 termasuk kriteria sangat baik. Untuk persentase kelayakan skor yang diperoleh dari: Dra. Irhami, M.Pd adalah $61:75 \times 100\% = 81,3\%$, Drs. Hermansyah adalah $62 : 75 \times 100\% = 82,7\%$, Mislina Yanti, S.Sn. adalah $61 : 75 \times 100\% = 81,3\%$. Secara keseluruhan persentase teman sejawat adalah 81,77. Dapat dikatakan produk bahan ajar seni rupa bermedia power point sangat baik.

Penilaian yang dilakukan pada uji coba perorangan yang dilakukan pada tanggal 30 April- 4 Mei 2012, terhadap tiga orang siswa yang punya kemampuan berbeda, yaitu kemampuan rendah, kemampuan sedang dan kemampuan tinggi. Ketiga siswa antusias dalam memberikan respon atau tanggapan terhadap produk yang diuji cobakan. Ketiga siswa tertarik dengan warna dan motif yang disajikan pada produk bahan ajar. Ketiga siswa menilai produk bahan ajar dengan persentase penilaian 88%, 84% dan 94%. Secara keseluruhan rata-rata nilai yang diberikan oleh ketiga siswa pada uji coba perorangan adalah 88%. Angka ini dikategorikan sangat baik/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat. Jadi produk bahan ajar seni rupa bermedia power point kelas X SMK sudah layak untuk digunakan.

Penilaian pada uji kelompok kecil dilakukan pada tanggal 5 -9 Mei 2012, bahwa siswa yang berjumlah 10 orang melakukan uji coba kelompok kecil menilai produk bahan ajar seni rupa bermedia power point sangat diminati dan sangat menarik. Dari hasil uji coba didapatkan rata-rata siswa memberi penilaian 87,2%, dan dapat dikategorikan sangat baik/sangat menarik/sangat sesuai/sangat memadai. Dari hasil uji coba kelompok kecil ini produk bahan ajar layak untuk digunakan pada pembelajaran seni rupa di kelas X SMK.

Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan pada tanggal 10-16 Mei 2012 dapat dilihat bahwa rata-rata siswa memberikan penilaian dengan persentase secara keseluruhan 87,6%. Angka ini dapat dikategorikan sangat baik/sangat sesuai/sangat

menarik. Produk bahan ajar seni rupa bermedia power point layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Rata-rata siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap indikator yang ditanyakan. Respon siswa sangat antusias dengan bahan ajar yang digunakan siswa dalam pembelajaran seni rupa kelas X SMK.

Dari hasil belajar siswa pada uji coba perorangan, nilai tertinggi pree test 73 dan nilai terendah 48, rata-rata nilai 57,7. Dari tiga orang siswa, hanya satu siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada waktu post test nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 85, rata-rata nilai 88,7, ke tiga siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Persentase kenaikan nilai adalah 31%.

Dari hasil belajar siswa pada uji coba kelompok kecil seperti yang terlihat pada table 4,12, nilai tertinggi pree test 73 dan nilai terendah 43, rata-rata nilai 55,5. Dari sepuluh siswa, tiga orang yang mencapai nilai di atas KKM. Pada waktu post test nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 71, rata-rata nilai 80,6, semua siswa mencapai nilai di atas KKM dan prosentase kenaikan nilai adalah 25,1%.

Dari hasil belajar siswa pada uji coba lapangan seperti yang terlihat pada tabel 4,13, nilai tertinggi pree test 71 dan nilai terendah 25, rata-rata nilai 42,3. Dari 20 orang siswa kelas X busana butik, hanya satu orang yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada waktu post test nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 65, rata-rata nilai 75,85, dan 19 orang siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan satu orang belum mencapai nilai di atas batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan persentase kenaikan nilai adalah 35,55%.

Cara mengembangkan bahan ajar seni rupa bermedia power point dengan mengadopsi model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi (DSI-PK). Langkah yang dilakukan adalah: 1) analisis kebutuhan, 2) pengembangan, dan 3) evaluasi.

Analisis kebutuhan akademik yang berkaitan dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa sesuai jenjang pendidikan dan kurikulum yang menggambarkan mata pelajaran. Kebutuhan nonakademik yang berkaitan dengan kebutuhan sosial siswa dan latar belakang orang tua. Pengembangan dimulai dengan pembuatan draf bahan ajar yang diikuti dengan pengembangan draf bahan ajar. Teknik yang dilakukan berkonsultasi dengan pembimbing, yaitu Prof.Dr. H. Sjarkawi, M.Pd., selaku pembimbing I, dan Prof. Dr. H. Rahmat Murbojono, M.Pd. selaku pembimbing II.

Selanjutnya evaluasi pengembangan bahan ajar dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Ahli materi, yaitu Liem Arisayanti, S.Sn. M.Ds, ahli media Dr. rer,nat, Rayandra Asyhar, M.Si, dan ahli desain Dr. Kamid, M.Si. Setelah itu dilakukan uji coba produk yang dimulai pada teman sejawat pada guru yang berlatar belakang pendidikan seni rupa. Selanjutnya uji coba kepada siswa yang dimulai dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau lapangan.

Agar pengembangan bahan ajar lebih baik harus diperhatikan persyaratan-persyaratan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan sesuai dengan model Desain Sistem Instruksional Pencapaian Kompetensi (DSI-PK). Analisis terhadap kebutuhan, yaitu kebutuhan akademik dan kebutuhan nonakademik.

Kebutuhan siswa untuk memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik daerah, lingkungan tempat belajar, dan latar belakang siswa.

Pengembangan bahan ajar seni rupa dan media power point digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa disesuaikan dengan kondisi siswa. Penggunaan power point sangat diminati oleh siswa karena kegiatan belajar bervariasi, menyenangkan dan tidak monoton. Power point ditayangkan oleh guru agar siswa lebih memahami apa yang ada pada bahan ajar tersebut. Seperti dikatakan Mayer (2009:4) "People learn better from words and pictures than from words alone". Orang belajar lebih baik dengan gambar dan kata-kata daripada hanya sekedar kata-kata saja".

Penggunaan bahan ajar disertai dengan penayangan power point di depan kelas yang disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) saat proses pembelajaran berlangsung. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas di buat selama satu semester untuk 15 kali pertemuan. Siswa mempelajari bahan ajar seni rupa bermedia power point dan mengerjakan latihan-latihan yang ada pada setiap bab.

Bahan ajar seni rupa terdiri dari 4 (empat) bab yang saling berkaitan. Untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan menggunakan bab 3 (tiga), yaitu kompetensi dasar mengidentifikasi karya seni rupa terapan yang memanfaatkan berbagai teknik dan corak. Dipilih bab 3 untuk uji coba karena bertepatan dengan pelaksanaan uji coba produk dan materi ini belum diajarkan. Sedangkan bab 1 (satu) dan bab 2 (dua) sudah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Pengembangan bahan ajar seni rupa merujuk pada Widodo (2002:54), pengembangan bahan ajar harus diberikan pedoman kepada siswa dan pedoman pengajaran yang didasarkan pada rencana kegiatan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar dilengkapi dengan silabus, RPP, dan media power point yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas. Pemilihan media power point dengan alasan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Menurut Asyhar (2010:185), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi. Melalui media potensi indera siswa dapat diakomodasikan sehingga hasil belajar meningkat.

Efektifitas belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang meningkat. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) data yang diperoleh melalui hasil pre test dan post test siswa. Efisiensi belajar dapat dilihat dari produk yang dapat memberikan prestasi belajar yang tinggi. Belajar dikatakan efisien apabila penggunaan waktu lebih sedikit, sementara tujuan pembelajaran yang dicapai lebih banyak, seperti contoh pembelajaran menggunakan bahan ajar dapat tercapai dalam waktu 90 menit untuk 3 tujuan pembelajaran, sedangkan kalau tidak menggunakan bahan ajar 2 tujuan pembelajaran.

Kemenarikan bahan ajar seni rupa dilihat dari hasil wawancara dengan guru sejawat dan respon yang diberikan siswa pada saat uji coba produk. Siswa antusias dengan bahan ajar yang diberikan, respon siswa sangat baik dan dengan bersemangat

mempelajari bahan ajar seni rupa tersebut karena selama ini bahan ajar kurang menarik dilihat dari tampilan maupun angket yang diberikan kepada siswa. Guru sejawat memberikan penilaian baik terhadap bahan ajar yang dikembangkan, Referensi bahan ajar di sekolah khususnya seni rupa masih kurang, sehingga pada waktu bahan ajar diberikan kepada teman sejawat, Bahan ajar yang dikembangkan dipelajari dengan antusias. Kemerarikan bahan ajar bagi siswa terdapat pada sampul/cover depan bahan ajar berupa gambar-gambar atau ilustrasi, tulisan, warna merujuk pada Widodo (2002:59).

Bahan ajar dikemas sedemikian rupa dengan menampilkan ilustrasi atau gambar serta warna yang menarik agar siswa senang membaca dan mempelajarinya, merujuk pada Heinich (1996:82).

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Batubara (2012), penggunaan bahan ajar dengan menggunakan power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran pengembang agar pembelajaran menggambar busana dilaksanakan dengan team teaching. Perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan hanya pada mata pelajaran saja. Menggambar busana di pelajari di SMK program keahlian Busana Butik dan termasuk mata pelajaran kompetensi kejuruan, sedangkan seni rupa termasuk pelajaran normatif dan dipelajari di semua SMK. Pada dasarnya sama-sama mempelajari unsur-unsur seni rupa yaitu: garis, bentuk, bidang, tekstur, warna, gelap terang.

Merujuk pada penelitian pengembangan Richey dan Klein (2007:1) bahwa penelitian pengembangan merupakan studi empirik yang meliputi rancangan, pengembangan yang bertujuan menciptakan atau menyempurnakan produk pembelajaran yang sudah ada. Bahan ajar seni rupa yang penulis kembangkan merupakan penambahan materi, penambahan contoh serta ilustrasi yang menarik karena pada bahan ajar sebelumnya ilustrasi masih minim. Ilustrasi ditampilkan pada bahan ajar untuk menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk membaca dan mempelajarinya.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar seni rupa bermedia power point kelas X SMK dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Cara mengembangkan bahan ajar seni rupa bermedia power point untuk siswa kelas X SMK dan guru dengan mengadopsi model Desain Sistem Instruksional Pengembangan Kompetensi (DSI_PK). Proses pengembangan berdasarkan model DSI-PK melalui tiga tahap yaitu: analisis kebutuhan, pengembangan dan evaluasi. Analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan akademik dan kebutuhan nonakademik, Pengembangan bahan ajar dimulai dari pembuatan draft bahan, pengembangan draf bahan ajar, dan evaluasi yang dilakukan mulai dari ahli materi/isi, ahli media dan ahli desain.dengan berkonsultasi pada dosen pembimbing. Berdasarkan penilaian ke tiga ahli dilakukan perbaikan-perbaikan dari segi materi, media dan desain, sehingga

menghasilkan produk bahan ajar yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Mengembangkan bahan ajar seni rupa bermedia power point sesuai dengan persyaratan-persyaratan agar menjadi lebih baik yaitu sesuai dengan persyaratan penelitian yang dikembangkan yaitu, sesuai dengan model Desain Sistem Instruksional Pendekatan Kompetensi (DSI-PK).
- 3) Menghasilkan bahan ajar seni rupa bermedia power point yang menarik dan efektif untuk pembelajaran siswa kelas X SMK. Kemenarikan bahan ajar dapat dilihat dari respon yang diberikan oleh guru dan siswa pada saat dilakukan uji coba produk. Siswa sangat antusias terhadap bahan ajar yang diberikan untuk dipelajari. Tanggapan atau pendapat yang diberikan oleh siswa pada uji perorangan, uji kelompok kecil maupun uji coba lapangan, bahwa bahan ajar disukai dan siswa berkeinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Keinginan siswa untuk mempelajari bahan ajar tersebut sangat baik. Power point yang ditampilkan pada waktu uji coba produk sangat disukai dan siswa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

Guru teman sejawat memberikan tanggapan dan respon positif terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Guru sangat antusias dengan adanya bahan ajar karena selama ini bahan ajar seni rupa yang digunakan pada proses pembelajaran masih kurang. Bahan ajar sangat menarik karena dikemas dengan rapi, warna cover atau sampul yang serasi dan ilustrasi atau gambar serta huruf atau tulisan yang bervariasi sehingga menimbulkan daya tarik dan guru berkeinginan untuk mempelajarinya. Merujuk pada Widodo (2002:59), kemenarikan bahan ajar bagi siswa terdapat pada sampul/cover depan bahan ajar berupa gambar-gambar atau ilustrasi, tulisan, warna.

Keefektifan bahan ajar seni rupa bermedia power point disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran, yaitu 7,00. Keefektifan bahan ajar dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai di atas KKM dan dikatakan belum berhasil apabila belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil pre test uji coba perorangan, 1 siswa mencapai nilai di atas KKM, dan 2 siswa lainnya belum mencapai batas KKM. Dapat diaertikan bahwa 57,7% siswa mencapai batas KKM, dan 43,3% belum mencapai KKM. Hasil post test pada uji coba perorangan, 3 siswa mencapai nilai di atas KKM. Jadi, 100% siswa mencapai nilai di atas KKM. Pada uji kelompok kecil, hasil pre test menunjukkan hanya 3 siswa yang mencapai nilai di atas KKM, atau 30 %, sedangkan hasil post test, 10 orang siswa mencapai nilai di atas KKM. Jadi 100% siswa mencapai nilai di atas KKM pada uji coba kelompok kecil.

- 4) Cara menggunakan bahan ajar seni rupa bermedia power point adalah dalam bentuk pembelajaran di kelas dengan tatap muka atau secara klasikal sesuai

dengan jadwal yang sudah ditetapkan. Pada waktu dilaksanakan uji coba produk siswa diberi bahan ajar dan siswa dipersilahkan untuk membaca dan mencerna isi bahan ajar tersebut. Siswa diminta pendapat tentang bahan ajar yang sudah dibaca apakah dapat memahami isi bahan ajar tersebut.

- 5) Menghasilkan bahan ajar seni rupa bermedia power point yang digunakan oleh siswa kelas X SMK Negeri 2 Batanghari dan guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni rupa. Bahan ajar digunakan pada setiap tatap muka di kelas secara klasikal.

SARAN

Beberapa saran dari hasil pengembangan yang telah penulis lakukan adalah:

- 1) Bahan ajar seni rupa ini sudah melalui serangkaian validasi dari beberapa ahli seperti ahli materi/isi, ahli media, dan ahli desain. Bahan ajar ini sudah layak untuk digunakan. Disarankan agar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan sumber belajar yang relevan.
- 2) Bagi pengembang bahan ajar berikutnya agar dapat mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan persyaratan penelitian pengembangan.
- 3) Pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media dibanding dengan hanya berceramah saja. Untuk itu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sebaiknya guru menggunakan media agar kegiatan belajar tidak monoton dan bervariasi.
- 4) Untuk mencapai kualitas proses belajar mengajar yang baik dengan menggunakan bahan ajar seni rupa bermedia power point diperlukan kesiapan peralatan seperti: komputer/laptop, LCD, listrik yang memadai, serta sarana pendukung lainnya agar proses belajar lancar.
- 5) Jika dikembangkan materi yang dipelajari seperti seni rupa terapan membuat batik dengan baik, akan menghasilkan siswa yang terampil dalam bidang membuat batik. Siswa dapat mandiri dan berkarya dan mampu membuka lapangan kerja baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, S.H.D., 2008, *Seni Budaya*, Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Asyhar, R., 2011, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta, Gaung Persada.
- Batubara, S., 2012, *Pengembangan Bahan Ajar Menggambar Busana Bermedia Power Point pada Siswa Kelas X Tata Busana SMKN 4 Kota Jambi*, Tesis, Universitas Jambi
- Harianja, G., 2010, *Modul Diklat Calon Kepala Sekolah*, Medan, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Listrik dan Bangunan
- Heinich, 1996, *Instructional Media and Technologies For Learning*, Prentice Hall, Inc. A.Simon & Schuster Company Englewood Cliffs, New Jersey.
- Klein & Richey, 2007, *Design and Development Reseaech*, Mahwah New Jersey, Lawremce Erliaum Associated, Inc
- Mayer, E. R, 2009, *Multimedia Learning Second Edition*, Cambridge University, Press.
- Sadiman, A.S. (dkk), 2007, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W., 2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta, Prenada Media Group.
- Suryahadi, A. A., 2008, *Seni Rupa*, Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Widodo, S.C , & Jasmadi, 2002, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Jakarta, Kompas Gramedia.
- Yamin, M., 2007, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press.