

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Caping

Khabibah Ratnaningsih¹,
SMP Negeri 1 Tenganan.
e-mail: bibaratna@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 29 Juni 2020

Revisi: 29 Juli 2020

Disetujui: 12 Agustus 2020

Dipublikasikan: Agustus 2020

Keyword

Media pembelajaran
Digital
Eksotisme caping

Abstract

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu yang menjadi kebutuhan. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi pada mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran seni budaya sangat memerlukan media pembelajaran. Dengan observasi, data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Selain ikut berpartisipasi dalam observasi, juga fasilitator. Dengan metode dokumentasi untuk mengumpulkan catatan peristiwa yang sudah berlalu, berupa catatan, gambar, karya-karya dan lain sebagainya. Desain dengan software pada komputer sangat membantu munculnya ide-ide yang eksotis. Eksotisme caping merupakan keunikan dan keistimewaan pada caping dengan menampilkan sesuatu sehingga terlihat berbeda dengan caping lainnya. Dengan kreativitas, caping dimunculkan berbeda dan menjadikan caping tersebut memiliki nilai keindahan yang luar biasa, sehingga orang akan terpujau dengan keeksotisannya.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Proses komunikasi dapat berjalan dengan baik dibutuhkan media yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Di dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku, perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya; sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar. Pengertian media pembelajaran bervariasi. Ada ahli media yang membuat definisi yang mengacu hanya pada alat atau perangkat keras, ada juga yang menonjolkan perangkat lunak. Contoh definisi yang mengacu pada perangkat keras adalah definisi yang dikemukakan oleh Schramm dan Briggs (Sudjana & Rivai, 2002: 4). Schramm mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar, sedangkan Briggs mendefinisikannya sebagai sarana fisik untuk menyampaikan bahan ajar.

Sering kali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan bagian dari komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media

sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain pada mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran seni budaya sangat memerlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran di era milenial saat ini menuntut kreativitas yang dapat mengikuti laju pertumbuhan teknologi komunikasi yang semakin cepat. Perangkat komputer dapat dijadikan sarana untuk membantu pemanfaatan media yang digunakan sebagai alat desain dengan software seperti adobe photoshop.

Guru sebagai motor dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Di tangan guru yang cekatan, fasilitas dan sarana yang kurang memadai dapat diatasi, tetapi sebaliknya ditangan guru yang kurang cakap, sarana dan fasilitas yang canggih kurang bahkan cenderung tidak bermanfaat. Kompetensi guru seni budaya merupakan kemampuan dan berwenangnya guru dalam melaksanakan profesi keguruannya terutama dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa agar dapat berkembang secara optimal, sehingga pemanfaatan teknologi komputer dapat dijadikan tambahan bekal guru untuk meningkatkan kemampuannya.

Seni lukis merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Seni Budaya yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Bagi siswa yang berbakat dalam hal seni lukis materi ini tidak menimbulkan masalah, namun bagi siswa yang kurang berpotensi di bidang seni khususnya seni lukis tentu saja akan menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Seni lukis anak-anak pada dasarnya merupakan bahasa komunikasi bagi anak-anak untuk mengungkapkan keinginan-keinginannya yang mungkin tidak dapat diungkapkan dengan cara yang lain. Anak mampu mengekspresikan pengalaman-pengalaman dan imajinasinya dengan cara yang konkret dan mendesak ketika mereka tidak mampu mengungkapkan berbagai peristiwa lewat kata-kata.

Ekspresi anak-anak kadang muncul tanpa disadari dan dilakukan secara spontan. Ekspresi seorang anak perlu mendapatkan perhatian, karena melalui ekspresi ini cita-cita dan keinginannya dapat tersalurkan. Ekspresi merupakan pernyataan proses kejiwaan yang memiliki suatu daya, seperti daya cipta, daya menyesuaikan diri dalam suatu situasi, kemampuan menanggapi masalah, daya pikir secara internal, serta kemampuan membuat analisis secara tepat yang berwujud dalam suatu kreativitas (Muharam, 1992: 28). Dalam proses belajar seni rupa anak tidak lepas dari pembahasan perkembangan psikologi anak, perkembangan lukis dari tingkat lebih rendah ke tingkat yang lebih tinggi melalui proses dan latihan. Hasil perkembangan lukis anak dipengaruhi oleh teknik mempelajarinya, bila ada perbedaan perkembangan penyebabnya adalah faktor bakat atau pembawaan dalam perkembangan lukis anak membutuhkan pendamping yang dapat mengarahkan dalam membimbingnya sehingga bakat yang ada dalam diri anak dapat berkembang secara maksimal. Ditegaskan oleh (Rumini, 1995: 23) bahwa perkembangan itu merupakan suatu proses yang kekal dan tetap ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan dan belajar. Dengan belajar dan pengarahan serta bimbingan maka bakat yang melekat pada pribadi anak akan terarah dan mencapai perkembangan yang optimal.

Dewasa ini penggunaan media dalam berkarya seni rupa sangat dibutuhkan, kecanggihan teknologi membuat perkembangan media seni rupa semakin mengalami

perubahan yang menyesuaikan dengan kebutuhan manusia untuk menciptakan sebuah karya seni. Alat yang digunakan sangat bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan dalam memberikan imajinasi pada media yang digunakan. Contohnya pada saat ini mengeksplorasi media dua dimensi dalam seni lukis sangat beragam, seperti kanvas, kertas, papan, dinding, batu, caping dan lain sebagainya. Hal ini menjadikan eksistensi perkembangan seni lukis dalam pendidikan seni rupa modern di Indonesia. Manusia selalu menciptakan sebuah inovasi-inovasi baru terhadap pemahaman sebuah objek dan dipengaruhi oleh pola pikir manusia yang kreatif. Hal tersebut yang membentuk gaya pada penciptaan karya seni dalam memberikan warna perjalanan seni lukis di SMP Negeri 1 Tenganan.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran seni budaya, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan sehingga pembelajaran tidak menarik dan akan menghambat kreativitas dalam berkarya seni lukis. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran seni lukis menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Dengan latar belakang seperti di atas, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Caping di SMP Negeri 1 Tenganan

Karya Inovatif Pembelajaran

Pada bagian metode penelitian ini dijelaskan tentang tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas ini. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilaksanakan sebagai berikut:

A. Setting

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Tenganan yang beralamat di Jalan Masjid Besar Tenganan, Kec. Tenganan Kabupaten Semarang Kode Pos 50775. Adapun penelitian ini dimulai pada 17 Oktober sampai dengan 28 November 2017

B. Subyek

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 34 peserta didik.

C. Karya Inovatif

1. Rancangan

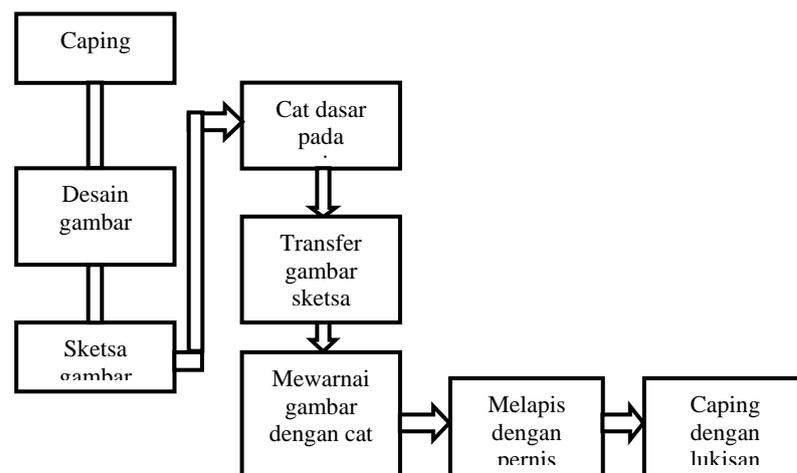
Rancangan karya inovatif dengan memanfaatkan caping sebagai media lukis merupakan alternatif pengembangan media pembelajaran adalah:

- a) Membuat sketsa memanfaatkan komputer dengan software adobe photoshop yang kemudian dicetak pada kertas dalam hal ini sketsa yang dibuat merupakan ragam hias/ornamen dalam berbagai motif. Pemilihan motif dipertimbangan untuk mempermudah menuangkan ide dalam karya lukis. Sketsa ini merupakan contoh model yang akan diterapkan pada media caping.
- b) Menyiapkan alat dan bahan.
 - a. Alat : komputer, pensil, spidol, kuas, kertas karbon
 - b. Bahan : caping, cat lukis, clear/pernis
- c) Memberi warna dasar caping dengan cat sesuai selera.
- d) Mentransfer/mencetak gambar desain dari komputer, sketsa ke media caping dengan cara mengeblat dan menggambar secara langsung pada caping.
- e) Mewarnai gambar sketsa pada caping dengan menggunakan cat.
- f) Pernis hasil caping yang sudah dihias.

2. Proses Penemuan/Pembaharuan

Melukis biasanya dilakukan dengan media kanvas, kain, tembok, papan, batu. Alternatif pemilihan media lain yang dimungkinkan akan membuat karya seni lukis menjadi lebih indah dan menarik dan eksotis, yang peneliti lakukan adalah memilih media capping dimana capping biasanya hanya dimanfaatkan sebagai peneduh oleh petani.

Mekanisme kerja yang digunakan dalam implementasi ide dasar rancangan inovasi pembelajaran, mencakup prototipe, simulasi, pemodelan, dan lain-lain. Bagan alir proses penyusunan/pembuatan karya inovasi pembelajaran.



Gambar1. Diagram alir proses pembaharuan

3. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

- Peserta didik mengamati contoh capping yang masih polos dan capping yang sudah dilukis dengan ornamen.
- Peserta didik membuat desain gambar dengan adobe photoshop.
- Peserta didik membuat sketsa pada kertas dengan motif flora.
- Peserta didik memberi warna dasar capping dengan cat sesuai selera.
- Peserta didik mentransfer sketsa ke media capping dengan cara mengeblat dan menggambar secara langsung pada capping.
- Peserta didik mewarnai gambar sketsa pada capping dengan menggunakan cat.
- Peserta didik memberikan pernis hasil capping yang sudah dihias.
- Penggunaan hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran pada beberapa kegiatan seperti pada acara pentas budaya, wasana warsa, dan menghias ruangan

D. Indikator Keberhasilan

Pedoman Penskoran (Kreativitas):

- Nilai 40 -50 jika : Sangat kreatif (ada penegembangan konsep/tema)
 Nilai 30 - 39 jika : Kreatif(Konsep tema kurang jelas)
 Nilai 20 -29 jika : Cukup kreatif(Tanpa konsep/tema)
 Nilai 0 -19 jika : Kurang kreatif(Tidak ada konsep/tema) dan asal membuat

Ide

- Nilai 11 -20 jika : ide kreasi sendiri tanpa mencontoh
 Nilai 0 - 10 jika : mencontoh ide karya orang lain

Khabibah Ratmaningsih (Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital...)

Teknik

Nilai 21-30 jika :pekerjaan sangat rapi

Nilai 11 - 20 jika :pekerjaan cukup rapi

Nilai 0 - 10 jika :pekerjaan kurang rapi

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pertama kali pada 17 Oktober sampai dengan 28 November 2017 dan masih masuk semester gasal tahun pelajaran 2017/ 2018. Adapun hasil dari aplikasi inovasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik penilaian keterampilan seni lukis caping

No	Nama	Aspek			Jumlah nilai
		Ide (20)	Teknik (30)	Kreativitas (50)	
1	Siswa 1	15	25	40	80
2	Siswa 2	15	23	34	72
3	Siswa 3	15	25	40	80
4	Siswa 4	15	25	40	80
5	Siswa 5	15	25	40	80
6	Siswa 6	15	25	40	80
7	Siswa 7	15	22	50	87
8	Siswa 8	15	25	40	80
9	Siswa 9	15	25	40	80
10	Siswa 10	15	25	40	80
11	Siswa 11	15	20	37	72
12	Siswa 12	15	25	40	80
13	Siswa 13	15	25	35	75
14	Siswa 14	15	25	40	80
15	Siswa 15	15	25	40	80
16	Siswa 16	15	25	40	80
17	Siswa 17	20	30	40	90
18	Siswa 18	15	25	40	80
19	Siswa 19	15	25	40	80
20	Siswa 20	17	25	40	82
21	Siswa 21	15	25	40	80
22	Siswa 22	20	25	40	85
23	Siswa 23	15	25	40	80
24	Siswa 24	15	25	40	80
25	Siswa 25	15	25	40	80
26	Siswa 26	15	25	40	80
27	Siswa 27	15	25	45	85
28	Siswa 28	15	25	40	80
29	Siswa 29	13	30	40	83
30	Siswa 30	15	20	35	70
31	Siswa 31	15	25	35	75
32	Siswa 32	15	25	35	75
33	Siswa 33	15	25	45	85
34	Siswa 34	15	25	40	80

Analisis data hasil penerapan praktis media pembelajaran Seni Budaya Berbasis Eksotisme Lukisan Dalam Capping di SMP Negeri 1 Tenganan.

Dari data yang terpapar pada tabel daftar nilai di atas dapat di lihat pencapaian nilai setiap aspek sebagai berikut:

1. Aspek Ide :
 - a. Kreasi sendiri tanpa contoh (skor 11 – 20) : 30 siswa
 - b. Ide mencontoh (skor 0 – 10) : 2 siswa
2. Aspek Teknik :
 - a. Pekerjaan sangat rapi (skor 21 – 30) : 30 siswa
 - b. Pekerjaan cukup rapi (skor 11 – 20) : 2 siswa
 - c. Pekerjaan kurang rapi (skor 0 – 10) : ---
3. Aspek Kreativitas :
 - a. Sangat kreatif (skor 40 – 50) : 26 siswa
 - b. Kreatif (skor 30 – 39) : 6 siswa
 - c. Cukup kreatif (skor 20 – 29) : ---
 - d. Kurang kreatif (skor 0 – 19) : ---

Dari data pencapaian nilai tiap aspek di atas dapat disimpulkan bahwa 80% siswa dalam kelas tersebut sangat kreatif, 93% siswa mampu berkreasi sendiri dan 93% siswa mampu bekerja dengan sangat rapi.

Simpulan

Untuk memaksimalkan kreativitas dan potensi peserta didik dalam membuat karya seni rupa lukis, maka peneliti membuat inovasi mengekspresikan karya seni lukis dalam media capping dengan harapan karya tersebut dapat menjadi warna dan gaya tersendiri di SMP Negeri 1 Tenganan. Dari inovasi pengembangan media pembelajaran seni budaya berbasis digital eksotisme lukisan pada capping diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran Seni Budaya berbasis digital eksotisme lukisan pada capping. Selanjutnya dari hasil tersebut dapat mengembangkan inovasi pembelajaran seni budaya dalam rangka pengembangan media pembelajaran dan juga meningkatkan kemampuan dan kompetensi profesional dalam mengelola pembelajaran di kelas dan pengembangan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Busmayaril B. Anonim. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Aryad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1983
- Gagne, RM., Briggs, L.J. (1979). *Principles of Instructional Design*. Holt. Rinehart and Winston.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adya Bakti.
- Hoy, Wayne. K, Miskel, Cecil G. 2014. *Administrasi Pendidikan*. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.

- Moleong, L.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muharam E. 1992. *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.
- Rumini, Sri, dkk. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP-UNY.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Sugandi, Ahmad, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP PRESS.
- Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadharma, 2008. *Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Eurika Pendidikan.