

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN RAGAM HIAS SIDOARJO PADA LOGAM ALUMINIUM DI SMAN 1 WRINGINANOM

Siti Rahmawati<sup>1</sup>, Chrysanti Angge<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: siti.17020124020@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: indahange@unesa.ac.id

### Abstrak

Perkembangan zaman memberikan pengaruh terhadap kemajuan teknologi. Dalam dunia pendidikan teknologi menjadi bagian sangat penting karena dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sangat dibutuhkan bagi pendidik guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Rumusan masalah pada penelitian ini kurangnya perhatian pendidik terhadap penggunaan media ajar dan kurangnya pengenalan ragam hias dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran guna memberikan informasi secara lengkap kepada siswa dengan materi ragam hias serta terdapat proses penerapan ragam hias Sidoarjo pada logam aluminium. Pengembangan video pembelajaran menggunakan metode *Research & Development* (R&D). Proses pengumpulan data berupa observasi, wawancara, *pre-test*, *post-test*, hasil berkarya siswa, kuisioner, dokumentasi, validasi data dan validasi produk. Hasil uji validasi video pembelajaran oleh ahli materi perolehan prosentase sebesar 94,6% dan ahli media dengan prosentase 98% keduanya masuk dalam kategori indikator sangat layak. Video pembelajaran yang sudah divalidasi diuji cobakan kepada 10 siswa kelas XI SMAN 1 Wringinanom. Hasil penelitian dibuktikan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, perolehan prosentase *pre-test* sebesar 64,2% dan *post-test* sebesar 89,2%. Selain itu juga didukung dengan hasil berkarya ragam hias pada aluminium oleh siswa sebesar 83% dan 95% untuk kuisioner.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Ragam Hias Sidoarjo, Logam Aluminium

### Abstract

*The passage of time has an impact on technological development. In the field of education, technology plays a critical role in making learning more effective and efficient. Educators must employ learning media that is technologically sophisticated to increase the quality of learning. In this study's research questions, educators pay less attention to the use of instructional media and the absence of introduction to ornamental arts and culture in schools. The goal of the research is to create instructional videos that will give students comprehensive information on decorative materials and the method of applying Sidoarjo embellishments to aluminium metal. The development of learning videos uses the Research and Development (R&D) method. The process of collecting data is in the form of observation, interviews, pre-test, post-test, student work, questionnaires, documentation, data validation and product validation. The findings of the learning video validation test by material experts received a percentage of 94.6% and media experts received a percentage 98%, putting them both in the category of highly feasible indicators. The verified learning video was evaluated on 10 SMAN 1 Wringinanom class XI students. The study's findings were supported by the results of the pre-test and post-test, with a pre-test percentage of 64.2% and a post-test percentage of 89.2%. It is also backed up by the findings of 83% of students' ornamental work on metal and 95% for the questionnaire.*

**Keywords:** Learning Video, Sidoarjo Decorative Work, Aluminium Metal

## PENDAHULUAN

Pada era 4.0 kecanggihan teknologi memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap aktivitas manusia sehari-hari seperti halnya dalam sektor ekonomi, industri, sampai pendidikan. Kemajuan teknologi juga memberikan pengaruh besar terutama dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia. Teknologi menjadi bagian sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Kecanggihan teknologi menuntut semua elemen pendidikan untuk meningkatkan pola berpikir khususnya pendidik dan peserta didik. Namun dalam konteks ini, pendidik merupakan pihak yang lebih dituntut untuk menguasai media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi guna mencapai harapan dalam melaksanakan proses belajar mengajar pada umumnya.

Strategi yang dapat dilakukan pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif perlu adanya penggunaan bahan, metode, dan media pembelajaran sebagai implementasi dari pelaksanaan pembelajaran. (Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012). Media berfungsi untuk menjembatani komunikasi antar guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran meliputi buku, modul, *e-book* hingga video pembelajaran dll.

Hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa SMAN 1 Wringinanom yakni Munir (45) menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran seni budaya di sekolah yaitu buku ajar, video dari *youtube* dan *power point*, serta pendidik belum pernah mengajarkan materi terkait ragam hias di sekolah. (Munir, wawancara, 25 Mei 2021). Dapat disimpulkan bahwa kurangnya rasa imajinatif bagi pendidik terkait penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan kecanggihan teknologi serta

kurangnya perhatian khusus terkait ragam hias pada mata pelajaran seni budaya.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran seni budaya. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan media video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu bahan ajar yang tersusun dari dua materi, yakni visual dan audiodif berupa tayangan gambar dan disertai dengan suara. Kombinasi dari dua materi ditujukan untuk merangsang indra pendengaran dan penglihatan. (Andi Prastowo, 2015)

Tujuan utama dari penggunaan video pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi terkait materi serta peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan mudah. Video pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berisi materi berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar disekolah SMAN 1 Wringinanom pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa. Penjabaran dari video pembelajaran berisi tentang materi ragam hias serta penerapan ragam hias Sidoarjo pada logam aluminium dengan menggunakan teknik tekan dan pengembangan dilakukan pada siswa kelas XI.

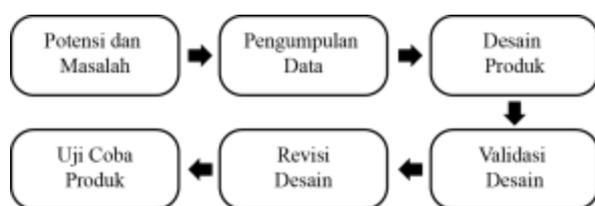
Ragam hias Sidoarjo yang akan diterapkan pada video pembelajaran salah satunya yaitu motif Udang Bandeng dengan melakukan stilasi tanpa meninggalkan motif utama. Alasan memilih motif tersebut karena Udang Bandeng merupakan ciri khas dari daerah Sidoarjo yang sering dijumpai di lingkungan sekitar, yakni terdapat pada patung Sidoarjo, batik, kerupuk, bandeng asap, dll.

Kegiatan pengembangan ini berguna untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video pembelajaran. Selain itu memiliki harapan untuk memberikan dampak bagi sekolah terutama peserta didik maupun guru sebagai pendidik dan

menjadikan salah satu bukti upaya bahwa generasi muda mampu melestarikan warisan budaya di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode (*Research and Development*) atau biasa disebut dengan Penelitian R&D. Menurut pendapat Sugiyono (2018) metode penelitian dan pengembangan yaitu bertujuan menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut melalui berbagai prosedur. Kegiatan penelitian dan pengembangan menghasilkan video pembelajaran yang di dalamnya berisi materi ragam hias. Penelitian merujuk pada model penelitian R&D yang dikembangkan Sugiyono, berikut alur penelitian dan pengembangan yang sudah dimodifikasi:



**Gambar 1.** Langkah-langkah R&D modifikasi (Adaptasi dari Sugiyono, 2018)

Subjek dalam penelitian dilakukan pada 10 siswa kelas XI SMAN 1 Wringinanom yang terletak di Jl. Sembung, Kelurahan. Sembung, Kecamatan-Wringinanom, Kabupaten-Gresik. Waktu penelitian berlangsung pada tanggal 20 Mei-2 Juni 2021.

Tahap dalam penelitian dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, kuisioner (angket), dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan guna mengetahui kondisi lingkungan sekolah, metode mengajar yang diterapkan oleh guru, serta respon siswa dalam

pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya bidang seni rupa untuk memperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran serta pokok bahasan mengenai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Dokumentasi dalam penelitian berupa foto dan video kegiatan pembelajaran, rekaman wawancara dilakukan dengan guru pamong seni budaya, kuisioner berisi tentang penilaian mengenai pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan tes untuk siswa, tes yang digunakan yaitu *pre-test*, *post-test* dan hasil berkarya siswa untuk mengetahui perbandingan nilai siswa setelah dan sesudah melihat tayangan video pembelajaran dengan materi ragam hias.

Analisis data dilakukan dengan cara menghimpun data yang sudah diperoleh. Tahap analisis menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2018) meliputi 3 tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Tahap pertama reduksi data dilakukan dengan cara merangkum dari hasil data wawancara, hasil kuisioner maupun observasi. Penyajian data dilakukan secara runtut mulai dari observasi hingga tahap pengembangan media. Tahap terakhir yaitu kesimpulan tentang kegiatan penelitian yang telah dilakukan di lapangan.

## KERANGKA TEORETIK

### a. Penelitian yang relevan

Adi Nugroho (2017) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan Untuk Siswa Kelas VII di Mts Negeri Godean*. Pengembangan Adi Nugroho menghasilkan media pembelajaran audio visual dengan hasil validasi ahli materi sebesar 88,15% masuk kategori sangat layak, validasi ahli media sebesar 69,75% kategori layak dan hasil uji coba peserta didik sebesar 83,17% masuk kategori sangat layak. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan yaitu proses pembuatan batik jumputan dan menggunakan *software Adobe After Effect CS6*.

Achmad Taufik Rizani (2016) yang berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan*. Pengembangan Achmad Taufik Rizani menghasilkan video pembelajaran dengan hasil validasi ahli materi 88,89%, ahli media 91,66% dan uji coba kelompok kecil sebesar 92,375% ketiganya masuk kedalam kategori sangat valid. Perbedaannya terletak pada video yang dikembangkan yaitu gabungan dari animasi *stopmotion* serta materi yang digunakan proses pembuatan batik tulis.

#### **b. Pengembangan Media Pembelajaran**

Perkembangan zaman juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi, kini perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berada diposisi paling atas. Teknologi mampu memudahkan pekerjaan manusia sehari-hari. Seperti halnya dilingkup pendidikan, hal ini sangat dibutuhkan. Dapat dicontohkan pada guru agar materi dapat diterima sesuai apa yang diharapkan perlu adanya peningkatan atau penyusunan strategi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran.

Azhar Arsyad (2006) berpendapat bahwa media pembelajaran diartikan sebagai salah satu alat bantu dalam proses belajar yang digunakan sebagai media komunikasi serta interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Daryanto (2016) pengembangan media pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik guna untuk meningkatkan kualitas bahan ajar dengan memanfaatkan keunggulan pada media tersebut serta berupaya memecah masalah yang mungkin terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan ajar yang berfungsi untuk mentransferkan informasi dari pendidik kepada peserta didik dan sumber belajar yang dapat memudahkan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dan agar materi yang

disampaikan dapat diterima sesuai apa yang diharapkan perlu adanya peningkatan atau penyusunan strategi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran. Selain itu mampu memberikan dampak bagi pendidik (guru) serta peserta didik (siswa).

#### **c. Video Pembelajaran**

Video pembelajaran termasuk dalam golongan media yang menggabungkan antara gambar dan suara, sehingga video pembelajaran dapat dilihat dan didengar oleh manusia.

Menurut Andi Prastowo (2015) video adalah tayangan gambar bergerak disertai suara yang mengombinasikan materi visual dan materi auditif. Sehingga video dapat dilihat dan didengar, kombinasi keduanya mampu membuat proses pembelajaran lebih efektif, karena komunikasi berjalan lancar.

Menurut Daryanto (2010:35) kelebihan media video terletak pada ukuran tampilan video, memiliki kemampuan yang efektif dalam penyampaian materi, dan visualisasi paling baik untuk mendemostrasikan hal-hal seperti motorik tertentu.

Menurut Arsyad (2006:50) video memiliki kelemahan yaitu pada proses pembuatan video memerlukan biaya mahal serta waktu cukup lama, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video tersebut dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Kesimpulan menurut pendapat di atas video pembelajaran yaitu bahan ajar yang dapat dilihat dan didengar oleh. Video pembelajaran juga memiliki kelebihan yaitu media ini tergolong baik dalam visualisasi untuk menjelaskan tentang proses atau langkah-langkah serta dapat disaksikan secara berulang-ulang dan kelemahannya terletak pada proses pembuatan yang memerlukan biaya mahal serta waktu banyak.

#### d. Ragam Hias Sidoarjo

Menurut Soepratno (1997) ragam hias dapat diartikan dengan kata lain yaitu ornamen. Ornamen atau dalam bahasa Yunani “*ornane*” merupakan hiasan. Ragam hias atau ornamen terbentuk dan tersusun oleh motif-motif. Sehingga dapat disimpulkan, motif merupakan dasar untuk menghias suatu ornamen.

Kerajinan tangan khas Sidoarjo yang paling dikenal oleh masyarakat yaitu batik tulis. Motif yang dihasilkan batik tulis sendiri berasal dari objek-objek yang ada dilingkungan tersebut, seperti ikon Sidoarjo yang terkenal yaitu Udang Bandeng dan divisualisasikan melalui motif ragam hias Sidoarjo.

Menurut Sewan Susanto (2019) motif ragam hias yang terdapat pada batik Sidoarjo memiliki ciri khas tersendiri yaitu terletak pada warnanya. Warna dasar kain memiliki warna merah-cokelat kehitaman. Di samping warna dasar merah-cokelat kehitaman, batik Sidoarjo dicolet dengan warna-warna merah, merah tua, biru, hijau sehingga warna ragam hias Sidoarjo terkesan mencolok, warna inilah yang disukai masyarakat Madura secara tradisi, sehingga batik Sidoarjo disebut batik Babaran Madura atau batik Maduran.

Berdasarkan penjelasan di atas motif ragam hias Sidoarjo mempunyai ciri khas tersendiri dari segi warnanya yang cenderung mencolok, selain motif udang bandeng terdapat motif lain diantaranya motif buketan merak, sekar jagad, sawunggaling, belah ketupat, rawan inggek, kupu-kupu, uwer, mutiara, kembang kangkung, dll.



**Gambar 2.** Motif ragam hias Sidoarjo  
(Sumber: [Jurnalkainusa.com](http://Jurnalkainusa.com))

#### e. Kriya Logam

Menurut Indah Chrysanti (2003) kriya logam merupakan kerajinan tangan yang dibuat dengan bahan utama yaitu logam. Logam terdiri dari beberapa jenis. Jenis logam juga memengaruhi teknik dalam proses pembuatannya. Berikut berbagai jenis dan teknik pada logam :

1) Jenis-jenis logam

a. *Precious Metal*

Logam mulia yang tidak dapat teroksidasi oleh udara, seperti emas, platina, dan perak.

b. *Non precious Metal*

Golongan logam yang tidak termasuk dalam kelompok logam mulia, seperti logam kuningan, tembaga, aluminium, perunggu, timah putih, dll.

2) Teknik-teknik pembuatan karya pada media logam

a. Teknik *Etsa*

Teknik pembuatan motif ragam hias di atas permukaan logam menggunakan bahan kimia tertentu yang bisa mengikis permukaan logam.

b. Teknik Tekan

Pembuatan motif ragam hias di atas permukaan lembaran logam tipis menggunakan bolpoint yang sudah habis isinya. Diperlukan tenaga kuat untuk mendapatkan hasil cekung pada permukaan logam.

c. Teknik *Ondel*

Teknik pembentukan suatu bidang tertentu pada lembaran logam dengan membentuk cekungan dan cembungan dengan menggunakan alat palu dan landasan logam *paron* atau tanah pasir halus.

d. Teknik Ukir

Teknik ukir logam adalah pembuatan motif ragam hias di atas permukaan logam dengan jalan mengukir bagian belakang untuk membuat bentuk cekungan, sehingga timbul hasil cembung di bagian depan logam.

Berdasarkan definisi jenis dan teknik-teknik dapat disimpulkan teknik yang digunakan dalam penugasan untuk siswa dalam penelitian ini yaitu teknik tekan menggunakan bahan logam aluminium ketebalan 0,1-mm dengan cara

menekan plat logam tipis menggunakan bolpoint atau benda tumpul lainnya, guna menghasilkan bentuk motif sesuai desain yang telah dibuat.

#### f. Alat dan Bahan

Proses rekaman audio visual dilakukan dengan menggunakan kamera Sony a6400 dengan lensa Sony FE 50mm F1.8 dan untuk audio menggunakan *handphone* Iphone 7. Proses *editing* video pembelajaran didukung dengan beberapa *software* diantaranya *Photoshop*, *Adobe Premier* dan *Audacity* untuk mengatur suara (audio).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan pengamatan guna untuk mengetahui permasalahan yang terjadi sebagai latar belakang penelitian. Analisis potensi dan masalah dalam penelitian diperoleh dengan melakukan studi lapangan yaitu observasi dan wawancara dengan Bapak Munir, S.Pd. selaku guru seni budaya SMAN 1 Wringinanom. Data yang diperoleh diantaranya masih minimnya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik disajikan *power point*, video dari *youtube* dan mempelajari buku pegangan saja. Kedua, kurangnya pengenalan terhadap ragam budaya di sekolah terutama pada materi ragam hias. Sementara itu mengenal ragam hias menjadikan salah satu bukti upaya bahwa peserta didik sebagai generasi muda mampu melestarikan warisan budaya di Indonesia.

Setelah data terkumpul dilanjutkan dengan melakukan tahap pengembangan video pembelajaran dengan materi ragam hias. Video pembelajaran ini merupakan bahan ajar pendamping selain buku ajar.

#### b. Desain Produk

Tahap perancangan desain video pembelajaran dilakukan dengan cara pengumpulan materi, menyusun skenario,

penyusunan *story board*, menyiapkan alat dan bahan pendukung rekaman, melakukan rekaman audio visual, dan tahap yang terakhir *editing* video. Spesifikasi dari video pembelajaran tersebut meliputi :

##### 1) Judul video pembelajaran

Video pembelajaran berjudul, “Video Pembelajaran- Penerapan Ragam Hias Sidoarjo”.

##### 2) Isi video pembelajaran

Video berisi KI dan KD serta tujuan pembelajaran pada materi ragam hias. Selain itu juga berisi tentang pengertian ragam hias, jenis ragam hias, teknik menggambar, media penerapan, penjelasan seputar ragam hias Sidoarjo dan proses penerapan ragam hias Sidoarjo pada logam aluminium.

##### 3) Desain video pembelajaran

Tahap pembuatan desain video pembelajaran divisualisasikan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.

##### a) Ukuran video

Video pembelajaran memiliki ukuran 1920 x 1080 px dengan durasi waktu 12 menit 54 detik.

##### b) Font dan warna

Video ini menggunakan *font* jenis *helvetica*, *monument*, *metropolis*, dan *roboto*. Warna yang digunakan sebagai latar video pembelajaran cenderung *color full*.

##### c) Desain *motion* grafik

Desain yang digunakan untuk *motion* grafik yaitu *vector* dan *bitmap*. Transisi video menggunakan transisi *positioning*, rotasi dan skala *opacity*.

##### d) Hasil Video

Video yang telah dibuat di *upload* melalui *youtube* penulis, sehingga memudahkan siswa dalam mengakses video pembelajaran, selain itu hasil cetak video pembelajaran yang dikembangkan juga berupa CD (*Compact Disk*).



Gambar 3. Hasil cetak video  
(Sumber: Dok. Siti Rahmawati, 2021)

**Tabel 1. Tampilan Video Pembelajaran**

No	Tampilan
1	
2	
3	
4	
5	
6	

7	
8	

### c. Validasi Desain

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum video pembelajaran di-uji cobakan. Validator materi video ialah Fera Ratyaningrum, S.Pd.,M.Pd melalui tiga kali proses, validasi pertama mendapatkan skor 30 dengan prosentase 66% masuk dalam indikator layak, setelah direvisi validasi kedua mendapat skor 38 dengan prosentase 83,6% masuk dalam indikator sangat layak, kemudian diperbaiki dengan menambahkan rangkuman materi, pada validasi ketiga mendapat skor 43 dengan prosentase 94,6% masuk dalam indikator sangat layak dan nilai lebih tinggi daripada sebelumnya.

Validasi media dilakukan oleh Tri Cahyo Kusumadyoko, S.Sn., M.Ds. dengan dua kali proses validasi, untuk validasi media yang pertama mendapatkan skor 61 dengan prosentase 92% kategori sangat layak, setelah itu melakukan validasi kedua dengan menambahkan *Bumper Opening* pada video mendapat skor 64 perolehan prosentase 98% dan hasil lebih baik dari pada nilai validasi sebelumnya.

**Tabel 2. Indikator skor penilaian**

Indikator skor	Pres	Indikator pres
Sangat baik	81%-100%	Sangat layak
Baik	61%-80%	Layak

Cukup	41%-60%	Cukup layak
Kurang baik	21%-40%	Kurang layak
Tidak baik	0%-20%	Tidak layak

Ket: pres=prosentase

#### d. Hasil Penerapan Media

Hasil penilaian pada penelitian ini dilihat berdasarkan hasil *pre-test*, *post-test*, kuisisioner, dan hasil karya siswa. Tujuan penilaian yaitu untuk mengetahui bagaimana respon siswa pada saat pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan materi ragam hias. Berikut hasil *pre-test*, *post-test*, dan hasil berkarya siswa.

**Tabel 3. Hasil *pre-test*, *post-test* dan *praktek***

Nama	pre	post	Pra
Mohammad Ryan E	66	80	85
Nabilla Dwi Fatikha S	60	92	75
Talitha Fashohatul A	60	92	85
Alifiyatus Salsabilah	60	92	80
Restu Oktariyanafita	66	80	75
Arthur Rasendriya Javier	72	100	85
Achmad Asrori Umam	60	92	75
Irhab Bani Fauzan	60	80	90
Faradita Sabrina Khatijah	66	92	95
Octavia Roudiotul Jannah	72	92	85

Ket: pre=pre-post; post=pos-test; pra=praktek

Pembelajaran materi ragam hias menggunakan video pembelajaran dilakukan kepada 10 siswa, sebelumnya siswa diberikan lembar soal *pre-test* terlebih dahulu selama 20 menit dengan jumlah 15 soal yang dikerjakan secara manual. Hasil dari *pre-test* mendapat nilai tertinggi sebesar 72 sedangkan nilai terendah sebesar 60, nilai rata-rata yaitu 64,2. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, rata-rata nilai yang didapatkan masih dibawah KKM.

Tahap selanjutnya uji coba media dengan melakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran materi ragam hias yang ditayangkan melalui proyektor hingga durasi waktu video selesai. Setelah itu pembagian lembar soal *post-test* dengan waktu pengerjaan selama 20 menit dengan jumlah 15 soal. Hasil dari pengerjaan *post-test* diperoleh nilai tertinggi

100 dan nilai terendah sebesar 80, nilai rata-rata yaitu 89,2 dan sudah melebihi KKM. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran materi ragam hias mengalami perubahan meningkat.

Penilaian kedua yaitu melalui hasil karya yang telah dikerjakan oleh siswa berupa hasil karya ragam hias dengan tema motif ragam hias Sidoarjo pada logam aluminium menggunakan teknik tekan. Kriteria penilaian hasil karya siswa meliputi kesesuaian dengan tema, penyusunan komposisi pola ragam hias dan penguasaan teknik. Hasil nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75, dengan rata-rata nilai sebesar 83. Berikut contoh hasil karya siswa.



**Gambar 4.** Hasil berkarya siswa  
(Sumber: Dok. Siti Rahmawati, 2021)

Penilaian terakhir yaitu berdasarkan kuisisioner, pengisian kuisisioner dilakukan secara manual melalui lembar kuisisioner, hal ini berguna untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Kuisisioner berisi 6 pertanyaan meliputi 1) Apakah Desain Video pembelajaran menarik?, 2) Apakah video pembelajaran mudah diakses?, 3) Apakah penyampaian materi dan tutorial dalam media ini jelas?, 4) Apakah petunjuk pengerjaan tugas disampaikan dengan jelas?, 5) Apakah kalian lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran daripada dengan metode ceramah?, 6) Apakah video pembelajaran tersebut memberikan pengalaman baru dalam belajar ragam hias?. Setiap pertanyaan pada kuisisioner memiliki skor *maximal* 4 poin dengan jawaban kurang, cukup baik, baik, dan sangat baik. Perolehan nilai total pada kuisisioner ini sebesar

227 poin dari 240 poin dengan prosentase 95% masuk dalam indikator sangat baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan melalui berbagai proses dengan mencari hambatan yang dialami oleh siswa dan pendidik dalam pembelajaran seni budaya terutama seni rupa, tahap selanjutnya proses pengumpulan data, setelah itu merancang desain video pembelajaran, validasi desain, revisi desain dan yang terakhir uji coba pemakaian.

Video pembelajaran diajukan pada validator untuk menguji kelayakan video tersebut. Hasil yang didapat berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 94,6% dan 98% dengan kategori indikator sangat layak untuk keduanya. Setelah proses validasi selesai, tahap selanjutnya melaksanakan kegiatan pembelajaran pada 10 siswa diawali dengan pembagian lembar soal *pre-test* yang dikerjakan secara manual. Tahap berikutnya yaitu uji coba video pembelajaran yang ditayangkan melalui proyektor, pengerjaan lembar soal *post-test*, penugasan untuk siswa, dan diakhiri dengan pembagian lembar kuisisioner. Hasil yang diperoleh sebelum dilakukannya uji coba media melalui *pre-test* memiliki nilai rata-rata 64,2 dan setelah uji coba mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 89,2. Penilaian dari hasil kuisisioner yang berisi tentang respon siswa mengenai video pembelajaran masuk dalam kategori indikator sangat baik perolehan nilai 227 poin dari 240 poin dengan prosentases 95%. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan menyatakan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran.

Penulis memberikan saran, disarankan untuk peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital ataupun manual dengan materi ragam hias agar lebih menjelaskan secara rinci tentang materi ragam hias. Saran untuk guru seni budaya bidang seni rupa dalam pembelajaran materi ragam hias

agar lebih mengenalkan kepada siswa tentang ragam hias masing-masing daerah, serta saat melakukan praktik menggambar gunakan media gambar yang lain atau sebelumnya belum pernah dilakukan oleh siswa sehingga hal tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa.

## REFERENSI

- Angge, Indah Chrysanti. 2003. *Kerajinan Logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Ed. 1. Cet.4. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, M & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standart Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Kainusa. (2017). "Motif Batik Sidoarjo" diakses 16 April 2019, dari <http://jurnal.kainusa.id/2017/02/06/rupa-warna-dan-cerita-batik-sidoarjo/>.
- Munir, diwawancarai oleh penulis, Mei 2021, SMAN 1 Wringinanom.
- Nugroho, Adi. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan Untuk Siswa Kelas VII di Mts Negeri Godean". (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/50969/1/skripsi%20full.pdf>.
- Soepratno. 1997. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa jilid 2*. Semarang: EFFHAR.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Sewan. 2019. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Taufik Rizani, Achmad. 2016. "Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 04 No. 03, 428-437.