

PENGEMBANGAN MEDIA MODUL PEMBELAJARAN RAGAM HIAS GRESIK PADA LOGAM KELAS XI SMA NU 1 GRESIK

Silvi Nur Indah Lestari¹, Chrysanti Angge²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: silvi.17020124008@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang memengaruhi kemajuan bangsa. Sedangkan kemajuan pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi, sehingga hal ini sangat dibutuhkan oleh lembaga pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran berupa modul dilakukan berdasarkan adanya permasalahan di SMA NU 1 Gresik yaitu keterbatasan ruang praktik, belum adanya modul sebagai media pembelajaran, dan kurangnya pengetahuan siswa mengenai ragam hias Gresik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan modul pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Peneliti mengadaptasi metode Sugiyono yaitu Research & Development. Tahap akumulasi data diperoleh dari observasi, wawancara, validasi produk, uji coba, dan validasi data. Modul membahas mengenai ragam hias Gresik dan penerapannya. Uji kelayakan oleh ahli media mendapat prosentase 82,8% dan ahli materi 96,6%. Sedangkan validasi guru seni rupa mendapatkan prosentase 96,3% untuk media dan 95% untuk materi. Setelah validasi dan dinyatakan layak, selanjutnya diuji cobakan kepada 30 siswa kelas XI MIPA 5, 6, dan 7. Hasil dari pre test 70,5%, post test 84,16%, dan kuisioner sebesar 89,16%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh modul terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran seni rupa dan modul yang dikembangkan layak digunakan serta efektif dan berdaya tarik bagi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Modul, Ragam Hias Gresik

Abstract

Education is one sector that affects the progress of the nation. The quality of education is influenced by teachers, the environment, and the completeness of infrastructure. The development of learning media in the form of modules was carried out based on the problems at SMA NU 1 Gresik, namely the limited practice space, the absence of modules as learning media, and the lack of student knowledge about Gresik decorations. The purpose of this research was to determine and describe the process, results, application, and student responses there is this development. The researcher adapted Sugiyono's method, namely Research & Development. The data accumulation stage was obtained from observation, interviews, product validation, trials, and data validation. The module discusses the Gresik decoration and its application. The feasibility test by media experts got a percentage of 82.8% and material experts 96.6%. While the validation of fine arts teachers get a percentage of 96.3% for the media and 95% for the material. After being validated and declared eligible, it was then tested on 30 students of class XI MIPA 5, 6, and 7. The results of the pre-test were 70.5%, post-test was 84.16%, and the questionnaire was 89.16%. The results of this study indicate that there is an effect of the module on the learning outcomes of class XI students in art lessons and the modules developed are feasible to use and effective and attractive for students.

Keywords: Learning Media, Module, Gresik Ornamental Variety

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memengaruhi kemajuan bangsa. Sedangkan kemajuan pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi, sehingga sangat dibutuhkan oleh lembaga pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar. Dengan menggunakan kecanggihan teknologi, diharapkan guru dapat merubah pola pikir siswa agar lebih maju dan berkembang sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Cara guru memberikan materi dapat memengaruhi siswa dalam pemahaman materi. Cara mengajar yang monoton dan pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuatnya mudah bosan dan tidak fokus. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Kualitas pendidikan tidak hanya dipengaruhi oleh guru, tetapi juga lingkungan sekitar, serta kelengkapan sarana prasarana. Menurut Setiadarma (2006:3-4) media diibaratkan sebagai manusia ataupun kejadian yang membuat seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Apabila media menggiring informasi yang mengandung mengenai pembelajaran maka disebut media pembelajaran. Contohnya adalah buku cerita, video pembelajaran, modul, dll

Berdasarkan kesimpulan hasil wawancara pra observasi di SMA NU 1 Gresik terhadap guru mata pelajaran seni rupa adalah keterbatasan media yang digunakan untuk pembelajaran, belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa modul mengenai ragam hias Gresik dan berkarya seni rupa. Pada kegiatan pembelajaran guru menggunakan buku guru, buku siswa, dan *power point*. Pemilihan media berperan penting dalam keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh pada suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung dan keefektifan karena jangka waktu yang diberikan untuk mata pelajaran ini terbilang cukup pendek dibanding mata pelajaran lainnya, sehingga materi tidak tersampaikan secara detail. Selain itu setiap siswa memiliki kemampuan dan kecepatan belajar berbeda-beda, sehingga pengajaran tidak bisa disama ratakan. Maka dibutuhkan dukungan bahan ajar selain buku paket yang dapat dipelajari siswa secara mandiri diluar jam pembelajaran di

sekolah, hal itu akan lebih memudahkan siswa untuk mengukur kemampuannya sendiri. Sedangkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap siswa yaitu kurangnya pengetahuan siswa mengenai ragam hias yang ada di kota Gresik, akan tetapi mereka akan antusias apabila diperkenalkan dengan ragam hias Gresik.

Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan pemilihan media yang sesuai agar materi dapat tersampaikan secara baik, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan kondusif. Media yang digunakan berupa modul dalam bentuk cetak yang disusun sedemikian rupa. Isi materi modul adalah ragam hias Gresik dan penerapannya pada logam aluminium dengan teknik tekan. Di masa pandemi saat ini, kegiatan belajar mengajar di SMA NU 1 Gresik dilakukan secara *online* dan *offline* sehingga pemilihan media pembelajaran berupa modul sangat mendukung dalam kelancaran kegiatan belajar karena dapat dipelajari secara mandiri. Modul tersebut diharapkan bisa menjadi buku ajar yang dapat dipelajari siswa dengan aktif dan mandiri karena menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh siswa, serta siswa dapat mengukur tingkat kemampuannya sendiri diluar pembelajaran di sekolah.

Modul merupakan bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis berpedoman pada kurikulum yang disusun dalam bentuk pembelajaran terkecil dan memungkinkan siswa untuk mempelajarinya secara mandiri dalam waktu tertentu (Purwanto, 2007:9). Oleh sebab itu modul dapat diibaratkan sebagai buku ajar tetapi pembahasan materinya lebih khusus dan mendalam serta lebih megutamakan pada kemandirian siswa dalam belajar.

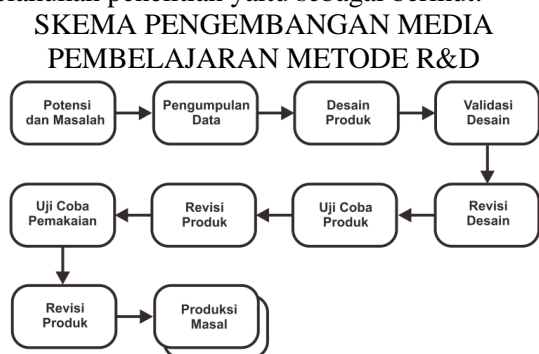
Modul disusun menggunakan bahasa ringan sesuai tingkatan siswa agar lebih mudah dipahami pada saat belajar sendiri. Tujuan pengajaran modul yaitu membuka kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri dalam belajar, karena setiap siswa memiliki teknik berbeda-beda untuk memecahkan suatu permasalahan pada saat belajar. Modul tersebut berisikan materi ragam hias secara umum dan penerapannya. Peneliti memilih materi ragam hias Gresik agar siswa mengetahui ragam hias di kotanya yang selama ini kurang mendapat perhatian masyarakat, sehingga dengan adanya

pembelajaran ragam hias Gresik diharapkan siswa lebih mengenal dan melestarikan kebudayaan kota Gresik. Selain itu juga menambah pengalaman siswa dalam berkarya seni rupa khususnya menggunakan media logam. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran untuk mendeskripsikan proses pembuatan, kelayakan, respon, serta *result* dari penerapan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan modul sebagai bahan ajar, serta diharapkan dapat memberikan dampak baik bagi sekolah, guru maupun siswa.

Pengembangan media pembelajaran berupa modul ini dilakukan dengan harapan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya media pembelajaran yang digunakan, media penerapan yang digunakan, keterbatasan ruang praktik dan minimnya pengetahuan siswa tentang ragam hias Gresik.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2018:297) dalam proses pengembangan dibutuhkan suatu rangkaian proses yang perlu untuk dilalui guna mendapatkan hasil produk dengan keefektifan yang telah diuji oleh para ahli. Produk yang dihasilkan dari penelitian berupa modul yang akan divalidasi terlebih dahulu hingga dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar.. Selain itu, terdapat skema untuk memperjelas prosedur dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

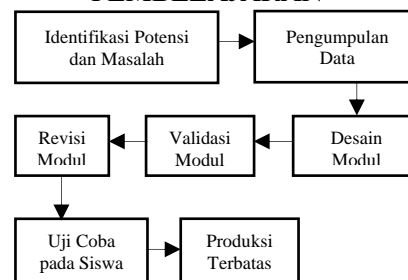


Bagan 1. Skema Pengembangan Metode R&D (Sumber: Adaptasi dari Sugiyono, 2018)

Berdasarkan pertimbangan waktu dan biaya yang diperlukan, sehingga proses penelitian *Research and Development* dilakukan hingga

tahap pemakaian yang dilakukan terhadap 10 siswa kelas XI MIPA 5, 10 siswa MIPA 6, dan 10 siswa MIPA 7, alasan memilih subjek tersebut dikarenakan proses kegiatan belajar mengajar di SMA NU 1 Gresik dilakukan secara *online* dan *offline* dengan menggunakan sistem absen ganjil genap (*rolling*), sehingga diambil keputusan untuk diproduksi secara terbatas.

PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN



Bagan 2. Prosedur Pengembangan Media (Sumber: Silvinurindah, 2021)

Penelitian dilakukan di SMA NU 1 Gresik yang terletak di jalan Raden Santri V No.22, Bedilan, Gresik tanggal 21 April hingga 22 Mei 2021. Penentuan subjek penelitian disesuaikan dengan kelas yang mengambil pendalaman seni rupa. Sumber data didapat dari keseluruhan kegiatan penelitian yang dilakukan, meliputi hasil observasi serta hasil penilaian oleh para ahli, guru mata pelajaran, dan siswa.

Kelengkapan data didapat dari observasi yaitu melihat dan mengamati kondisi lingkungan di sekolah, suasana pada saat proses pembelajaran, metode pembelajaran yang diterapkan, dan respon siswa terhadap pendidik. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran seni rupa. dengan mengajukan pertanyaan, meliputi potensi dan permasalahan yang terjadi di sekolah, kegiatan pembelajaran yang dilakukan, bahan ajar yang diterapkan, serta suasana kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kuesioner/angket mencakup pertanyaan tertulis dan lisan yang diajukan kepada siswa untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran dalam pengembangan media pembelajaran. Dokumentasi berupa foto pada saat kegiatan pembelajaran, kuesioner berisi penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran, *screenshot* soal *pre test* (cetak/tertulis) dan *post test* (*Google Form*), serta hasil karya logam siswa.

Untuk mengukur kelayakan modul, peneliti menggunakan lembar instrumen penilaian yang akan diisi oleh ahli materi yakni Fera Ratyningrum selaku dosen jurusan seni rupa, ahli media yakni Hendro Aryanto selaku dosen jurusan desain, serta Kriswanto Adji Wahono selaku guru mata pelajaran seni rupa. Angket validator berisi tentang penilaian kriteria mengenai media pembelajaran, pemberian skor, serta memberikan kritik dan saran. Sedangkan angket yang dibagikan kepada siswa berisi tentang penilaian terhadap modul dan penerapannya menjadi sebuah karya seni rupa. Hasil pengumpulan data yang diperoleh, kemudian dianalisis terlebih dahulu. Hal itu dilakukan agar mendapatkan data yang valid. Menurut Milles dan Huberman (2007: 15-18), tahapan dalam menganalisis data yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data/informasi hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi pada saat melakukan penelitian di SMA NU 1 Gresik, kemudian dipilah berdasarkan kategori yang sesuai dengan masalah penelitian. Selanjutnya kembali dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh data guna memperkuat hasil data.

b. Reduksi Data

Analisis yang dilakukan untuk memperkuat data, menggolongkan sesuai kategori, mengarahkan pada masalah, menghilangkan data yang tidak perlu serta menyusun data untuk mendapatkan kesimpulan untuk diverifikasikan. Peneliti fokus terhadap perkembangan siswa dalam belajar untuk mengetahui minat dan ketertarikan terhadap media pembelajaran berupa modul, serta peningkatan pemahaman siswa terhadap isi materi yang disajikan didalam modul.

c. Penyajian Data

Kegiatan penyusunan laporan dari hasil data penelitian agar lebih mudah dipahami biasanya dapat berupa tabel atau diagram, hal ini dilakukan sebelum penyimpulan data. Peneliti terlebih dahulu mengolah hasil data yang telah dikumpulkan sebelum ditarik kesimpulan.

Penyajian data dilakukan mulai dari munculnya masalah-masalah pada saat kegiatan pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, hasil penilaian validator dan siswa terhadap media pembelajaran, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian dan hasil karya siswa.

d. Penarikan Kesimpulan

Bagian dari susunan kegiatan yang utuh. Selama penelitian itu masih dilaksanakan, maka kesimpulan juga harus divelidasi. Pada tahap ini peneliti menyimpulkan, menyusun serta melaporkan hasil data dari penelitian yang telah selesai dilaksanakan. Kesimpulan diperoleh dari hasil data pada saat melakukan penelitian.

Validitas dilakukan untuk menguji kelayakan modul yang telah selesai disusun dan mengetahui hal yang harus direvisi. Kemudian modul diuji sebelum diproduksi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi dilakukan oleh ahli media dari dosen jurusan desain, ahli materi dari dosen jurusan seni rupa, dan guru mata pelajaran seni rupa SMA NU 1 Gresik.

Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber, metode, dan waktu (Sugiyono, 2008:125). Peneliti mencari informasi dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber untuk perbandingan data. Triangulasi sumber dari hasil dokumentasi karya siswa, triangulasi metode dengan menyimpulkan data yang didapat dari hasil peninjauan, wawancara, dan angket, triangulasi waktu adalah jadwal untuk melakukan wawancara, observasi, penelitian, pemberian angket, pengambilan dokumentasi, dll.

KERANGKA TEORETIK

a. Penelitian yang Relevan

Dian Saputri Agnes (2016) Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* untuk Siswa Tata Busana di SMK N 3 Magelang”. Keterkaitan penelitian Dian dengan penelitian ini terletak pada tujuan yang dicapai yaitu mengembangkan media pembelajaran menghasilkan produk berupa modul dan menggunakan metode *Research and Development*, sedangkan perbedaan terletak pada materi yang dibahas yaitu menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* dan subjeknya siswa tata busana SMKN 3 Magelang.

Fajar Dwi Nugroho (2017) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan modul pembelajaran ornamen bagi siswa kelas X SMA N 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo”. Relevansi penelitian Fajar dengan penelitian ini terletak pada produk yang dihasilkan berupa modul dengan menggunakan metode

pengembangan (RnD), sedangkan perbedaannya terletak subjek penelitiannya ditujukan pada siswa kelas X SMAN 1 Lendah dengan materi pembelajaran ornamen.

b. Media Pembelajaran

Kegiatan interaksi guru dan siswa yang bernilai edukatif memiliki tujuan untuk dicapai dan dibuat sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Kata *Media* berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang berarti perantara. Perantara pesan (materi) dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media adalah manusia maupun kejadian yang membuat seseorang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Apabila media menggiring informasi yang mengandung mengenai pembelajaran maka disebut media pembelajaran (Setiadarma, 2006:3-4).

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan komunikasi, dimana penyampaian pesan dari sumber pengirim ke penerima pesan dengan menggunakan perantara. Pesan berupa materi ajar yang disampaikan oleh guru, sedangkan perantara yang digunakan adalah media pembelajaran. Menurut Soenarto, dkk (2012:14) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Memperjelas penyajian materi agar tidak bersifat hafalan
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- Menghilangkan sikap pasif siswa
- Membangkitkan motivasi siswa.

Jika pada saat proses pembelajaran tidak ada perantara maka tidak bisa dikatakan sebagai media pembelajaran karena perantara yang dimaksud adalah media.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Saat ini media teknologi, komunikasi dan informasi berkembang sangat pesat, sehingga siswa sangat mudah untuk mendapatkan pengetahuan baru terutama mengenai pendidikan. Guru diharapkan dapat membuat sesuatu yang baru dengan mengikuti perkembangan tersebut. Meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada.

Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan menyempurnakan suatu

produk yang sudah ada sebelumnya, serta dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2002:164). Sehingga pengembangan dapat dikatakan sebagai sesuatu yang dilakukan untuk meningkatkan mutu suatu produk tertentu yang nantinya akan diterima oleh guru maupun siswa. Media pembelajaran ini akan memudahkan untuk berkomunikasi atau berinteraksi pada saat proses pembelajaran.

d. Modul

Menurut Purwanto (2007:9) modul merupakan bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan pada kurikulum tertentu kemudian disusun dalam bentuk pembelajaran terkecil dan memungkinkan siswa untuk mempelajarinya sendiri dalam waktu tertentu.

Modul diibaratkan sebagai buku ajar tetapi pembahasan materinya lebih khusus dan mendalam serta lebih mengutamakan kemandirian siswa dalam belajar. Modul disusun menggunakan bahasa yang lebih ringan sesuai tingkatan siswa agar lebih mudah dipahami pada saat belajar sendiri. Tujuan pengajaran modul menurut S.Nasution (2003:206) yaitu:

- Membuka kesempatan siswa untuk belajar mandiri dan dengan kecepatannya sendiri,
- Menyajikan pilihan dari beberapa topik dalam suatu pembelajaran, karena setiap siswa tidak mempunyai pola minat yang sama, motivasi yang sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama.
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih mengetahui kelemahannya

Siswa dapat lebih nyaman apabila pada belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, tanpa disamakan dengan siswa lain karena memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

e. Struktur Modul

Menurut Surahman (Andi Prastowo, 2011: 113) terdiri dari empat bagian yaitu;

- Judul modul berisi topik pembahasan materi yang disajikan dalam modul pembelajaran
- Petunjuk umum memuat prosedur yang akan ditempuh dalam pembelajaran yaitu kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian, referensi, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk bagi siswa untuk

memahami langkah-langkah dan materi pembelajaran, dan evaluasi

- Uraian materi yang disajikan di dalam modul
- Evaluasi untuk mengukur kompetensi siswa mengenai materi yang telah diberikan.

f. Manfaat/Kelebihan Modul

Penyusunan modul yang baik dan tepat memiliki banyak manfaat/kelebihan (Nasution, 2008:206) yaitu sebagai berikut :

- *Feedback* (Umpan Balik) dan *Mastery* (Penguasaan)
- Tujuan dan Motivasi
- Fleksibilitas dan kerja sama
- Rasa kepuasan dan bantuan individual
- Pengayaan dan kebebasan
- Mencegah kemubaziran
- Meningkatkan potensi kegunaan

g. Ragam Hias

Ragam hias menjadi salah satu wadah untuk menuangkan imajinasi seseorang/seniman yang dapat menggambarkan ciri-ciri dari pembuatnya. Jika kebiasaan ini terus dikembangkan, maka dapat menjadi suatu tradisi.

Ragam hias merupakan bentuk dasar hiasan berupa motif yang dipola secara berulang-ulang dalam suatu karya seni. Ragam hias sering disebut ornamen, berasal dari bahasa Yunani “ornare” yang berarti hiasan. Ragam hias di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain lingkungan alam, flora dan fauna, serta manusia. Ragam hias merupakan perantara untuk mengungkapkan makna, seperti sejarah, makna simbolis, dan lain-lain. Perlu adanya pengetahuan serta kemahiran khusus untuk membuat karya ini karena memiliki berbagai aspek seperti jenis motif, corak, perwatakan, nilai, teknik penggambaran, dan penerapan yang berbeda-beda. Ragam hias adalah satu karya seni dekoratif yang biasanya dimanfaatkan untuk menambah keindahan pada suatu produk (Istari, 2015).

Menurut Sunaryo (2011:3) Penambahan ragam hias pada sebuah produk diharapkan dapat merubah penampilannya menjadi lebih menarik dan bernilai. Jadi produk yang memiliki nilai rendah bisa bernilai tinggi jika diberikan sentuhan ragam hias. Tanpa disadari ragam hias sering dijumpai pada benda di sekitar kita. Salah satu bendanya adalah kerajinan, baik kerajinan kayu,

kulit, logam, tekstil, keramik, maupun kerajinan dengan menggunakan *mixed media*.

Kesimpulannya adalah ragam hias dapat disebut juga dengan ornamen dimana fungsinya adalah untuk menghiasi ruangan agar terlihat lebih indah dan memiliki makna mendalam disetiap simbolnya. Ragam hias yang ditemukan saat ini banyak mengalami perkembangan bentuk menjadi lebih beragam yang biasa disebut juga dengan ragam hias konvensional.

h. Motif

Kata motif berasal dari bahasa Inggris “*Motive*” yang berarti ragam, menggerakkan, dan membuat alasan. Selain itu motif juga berarti suatu yang mendasari perbuatan, pikiran, juga berarti corak (Badudu, 1994:909). Motif merupakan dasar atau pangkalan dari pola gambar, sehingga makna yang terkandung dari tanda, simbol, atau lambang dibalik motif tersebut dapat diungkap. Motif terdiri dari unsur bentuk, proporsi, dan komposisi. Motif disusun dan diterapkan secara berulang-ulang sehingga diperoleh pola utuh pada sebuah kain (Soemantri, 2005:110).

Kesimpulannya, motif merupakan suatu dasar untuk membuat hiasan yang menjadi pusat suatu rancangan dan memiliki makna disetiap bentuknya yang diterapkan pada berbagai media. Jenis ragam hias menurut Susanto dalam Wijayanti (2012:52), yaitu sebagai berikut:

1) Ragam Hias Geometris

Motif mudah dibagi-bagi menjadi bagian-bagian, kemudian bila disusun akan menjadi motif yang utuh. Bentuknya meliputi titik, garis, atau bidang, dari pola yang sederhana sampai rumit.

2) Ragam Hias Flora

Menggambarkan bagian-bagian dari tumbuhan, misalnya bunga, daun, kuncup, dll.

3) Ragam Hias Fauna

Motif binatang yang digambarkan secara stilir maupun dalam bentuk nyata. Pada umumnya menggunakan binatang khas daerah, kecuali binatang imajinatif yang terkait dengan kepercayaan setempat, binatang motif hasil pengaruh dari luar, atau bentuk-bentuk binatang khayal lainnya.

4) Ragam Hias Figuratif

Digambarkan dengan sosok manusia. Diterapkan pada benda-benda ukiran kayu,

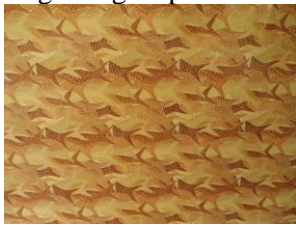
logam, gading atau tulang. Penggambarannya dapat berupa sosok manusia seutuhnya atau bentuk sebagian saja. Kehadiran motif hias manusia melambangkan penggambaran nenek moyang atau simbol kekuatan gaib penolak bala.

i. Ragam Hias Gresik

Terciptanya ragam hias Gresik pada masa sekarang seringkali terinspirasi dari ikon-ikon khas yang ada di Kabupaten Gresik. Beberapa ragam hias kreasi lama dan baru yang ada di kota Gresik adalah sebagai berikut:

1) Ragam Hias Loh Bandeng

Ragam hias “Loh Bandeng” menggambarkan produk unggulan kota Gresik yaitu ikan bandeng. Mengandung pesan semangat kebersamaan tetap dijadikan sebagai kekuatan utama dalam mencapai tujuan dengan segala perbedaan.



Gambar 1. Ragam Hias Loh Bandeng
(Sumber: wordpress.com/azizma'any, 2020)

2) Ragam Hias Gajah Mungkur

Berasal dari kata “*mungkuri*” dalam bahasa Jawa yang artinya membelakangi. Salah satu ikon di kota Gresik yang berupa patung. Dinamakan gajah mungkur karena terdapat patung gajah yang menghadap ke teras bangunan dan membelakangi jalan.



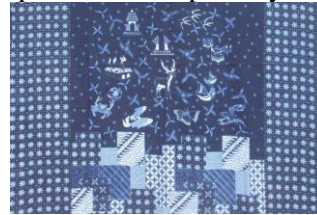
Gambar 2. Ragam Hias Gajah Mungkur
(Sumber:

[instagram.com/batikgajahmungkurgresik](https://www.instagram.com/batikgajahmungkurgresik), 2020)

3) Ragam Hias Pamiluto Ceplokan

Pamiluto ceplokan berasal dari kata ‘pulut’ yang berarti perekat dan ceplokan yaitu gabungan motif tambal yang disusun

dengan cara repetisi hingga menghasilkan motif geometris. Ragam hias ini menggambarkan berbagai aspek seperti perdagangan dan industri, sejarah dan budaya, ekonomi, serta kesenian. Ikon kota yang dijadikan sebagai motif adalah gapura makam Sunan Giri dan Maulana Malik Ibrahim, bandeng, pudak, rusa Bawean, kepiting, pabrik, damar kurung, walet, udang, gapura pemda, dan kapal rakyat.



Gambar 3. Ragam Hias Pamiluto Ceplokan
(Sumber: blogspot.com/zahrotulwidad, 2021)

4) Ragam Hias Bejangan dan Topeng

Bedasarkan wawancara dengan Kriswanto Adji salah satu penggagas berdirinya Yayasan Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik (Mata Segar), Bejangan berarti penyangga sedangkan Topeng adalah bagian depan prahu. Pada ragam hias ini terdapat motif jangkar atau penyangga prahu layar yang dijadikan sebagai simbol dari penyangga hidup berumah tangga. Selain itu juga terdapat motif setengah lingkaran yang merupakan simbol kompas atau petunjuk arah, motif ombak dan juga motif tumpal.



Gambar 4. Ragam Hias Bejangan dan Topeng
(Sumber: Kriswanto, 2021)

j. Logam

Logam terbagi menjadi dua golongan yaitu *precious metal* dan *non precious metal*. Logam yang termasuk pada golongan *precious metal* disebut logam mulia atau berharga meliputi emas, perak dan platina. Logam ini tidak bisa teroksidasi oleh udara sehingga tidak akan berkarat, oleh

sebab itu harganya lebih tinggi. Logam yang akan digunakan untuk berkarya adalah logam jenis *non precious metal* yaitu logam diluar jenis logam mulia yang memiliki sifat mudah teroksidasi oleh udara menjadi berkarat. Pada umumnya logam bersifat elastis, keras, dapat ditempa, liat, rapuh, kenyal dan kukuh (Angge. 2016:15). Jenis *non precious metal* cocok digunakan dalam pembuatan karya seni karena sifatnya yang mudah dibentuk.

k. Kriya Logam

Kriya logam di Indonesia pada awalnya dibagi menjadi dua, yaitu karya kriya adiluhung dan karya kriya rakyat. Keduanya dibuat untuk keperluan sehari-hari. Karya kriya adiluhung merupakan karya yang dibuat oleh para *empu* atau *pande* untuk membuat karya yang ditujukan pada kalangan istana atau bangsawan, dibuat dengan bahan-bahan logam berkualitas tinggi yaitu jenis logam *precious metal* atau logam mulia seperti perak dan emas. Sedangkan karya kriya yang diperuntukkan kepada rakyat dibuat oleh perajin dengan bahan logam yang berkualitas lebih rendah, yaitu jenis logam *non precious metal* seperti logam tembaga, kuningan dan aluminium (Angge, 2006:1).

0. Jenis-Jenis Logam

Sebelum menciptakan sebuah karya kriya logam perlu mengetahui jenisnya agar memudahkan dalam memilih jenis logam yang cocok untuk digunakan.

Ada dua jenis logam menurut Angge dalam buku “Kerajinan Logam” (2003:6-9) yakni sebagai berikut:

1) *Precious Metal*

Logam mulia yang tidak dapat berkarat ataupun teroksidasi oleh udara

- Emas (*gold*)
- Platina/emas putih (*white gold*)
- Perak (*silver*)

2) *Non Precious Metal*

Semua logam yang tidak termasuk dalam kelompok logam mulia, yaitu:

- Tembaga (*copper*)
- Aluminium
- Perunggu

p. Alat Dan Kegunaan

- Pahat ukir logam digunakan untuk membuat berbagai tekstur pada logam, bentuk cekungan dari bagian negatif logam, menghaluskan suatu bentuk ukir. Jenis pahat memiliki kegunaan berbeda-beda
- Palu, alat pemukul pahat yang memiliki berbagai bentuk yaitu palu *konde*, palu karet kuning, dan palu karet hitam.
- Jabung, landasan dalam proses pembuatan karya kriya logam yang menggunakan teknik ukir (ukir *wudulan*, *endak-endakan*, *rancangan*).

q. Teknik Kriya Logam

Menurut Angge (2016:4-11) teknik pembuatan kriya logam adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik *Etsa*
Pembuatan motif di atas permukaan logam menggunakan bahan kimia tertentu untuk mengikis permukaan logam sehingga menjadi lebih rendah, sedangkan yang tidak terkikis menjadi terlihat lebih menonjol.
- 2) Teknik Tekan
Pembuatan suatu motif ragam hias pada permukaan lembaran logam yang tipis menggunakan benda tumpul.
- 3) Teknik *Ondel*
Teknik membuat bidang tertentu pada lembaran logam dengan membentuk cekungan maupun cembungan dengan menggunakan palu dan landasan logam *paron* atau tanah pasir yang halus.
- 4) Teknik Ukir
Teknik pembuatan motif dengan cara mengukir logam bagian negatif atau belakang untuk membuat bentuk cekungan dan mendapatkan hasil cembung di bagian positif atau depan logam. Terdiri dari 4 macam yaitu teknik ukir *rancangan*, *endak-endakan*, *krawangan* dan *wudulan*.

r. Teknik Tekan Logam

Pembuatan ragam hias pada permukaan logam dengan cara menekan permukaannya sesuai dengan motif yang dibuat dengan menggunakan benda tumpul dan beralaskan busa hati. Menekan permukaan logam dibagian belakang atau bagian

negatif logam untuk mendapatkan hasil yang menonjol bagian positif logam. Pada bagian tertentu juga dilakukan penekanan dari bagian positif logam. Hal ini disesuaikan dengan perencanaan desain ragam hias yang telah dibuat. Logam yang digunakan untuk berkarya dengan teknik tekan, adalah logam ketebalan 0,1mm supaya mudah terbentuk ketika ditekan (Angge, 2016:8).

Menurut Indah Chrysanti (2016:43-45) alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Lembaran logam kuningan, aluminium, tembaga ketebalan 0,1 mm.
- Alat tekan seperti isi bolpoint yang sudah habis maupun pensil yang tidak runcing.
- Landasan karet (busa hati)
- Lem kertas
- Gunting logam

Prosedur/langkah kerja menurut Indah Chrysanti (2016:45-49) adalah sebagai berikut:

- Siapkan desain pada kertas dengan ukuran skala 1:1
- Siapkan plat logam
- Tempelkan desain pada permukaan logam
- Proses pemindahan desain pada permukaan logam
- Lakukan proses penekanan pada keseluruhan bagian permukaan logam sesuai dengan desain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama peneliti melakukan pengamatan dan pencarian permasalahan yang ada di sekolah yang akan dijadikan sebagai bahan untuk penyusunan latar belakang dari penelitian. Hal ini dapat diperoleh dengan cara melakukan tinjauan dan wawancara terhadap guru mata pelajaran seni rupa, serta melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran seni rupa di SMA NU 1 Gresik yang dilakukan sebelum adanya pandemi *Covid-19*. Setelah dilakukannya kegiatan observasi dan wawancara sehingga mendapatkan hasil data yaitu pertama, guru menggunakan buku ajar, *power point*, dan terkadang video tutorial di internet sebagai media pembelajaran. Kedua, cakupan materi ragam hias dan berkarya seni rupa cukup luas, sehingga membutuhkan lebih banyak waktu untuk menjelaskannya secara detail. Ketiga, kurangnya

pengenalan terhadap siswa terhadap ragam hias yang ada di kota Gresik. Keempat, belum adanya media pembelajaran berupa modul yang membahas tentang penerapan ragam hias Gresik. Permasalahan semakin bertambah setelah adalah pandemi. Yang pertama, pembelajaran dilakukan secara *online* dan *offline*. Kedua, materi kurang tersampaikan dengan baik dikarenakan kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan secara *online* daripada *offline* (*rolling*).

Selain itu, hasil data yang diperoleh melalui wawancara terhadap guru adalah pengembangan media pembelajaran berupa modul diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa pada masa pandemi seperti ini, dikarenakan pembahasan yang disajikan didalam modul lebih khusus, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.

Berpedoman pada analisis data, hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah pembuatan produk berupa modul. Proses pembuatan produk dilakukan dari bulan Februari 2021 sampai tanggal 20 Maret 2021. Tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan produk ini meliputi:

a. Perancangan *Storyboard*

Melakukan perancangan alur, ilustrasi dan visualisasi tampilan media, serta gambar yang mendukung isi materi yang dibahas didalam modul. Dalam penelitian ini, *storyboard* yang dibuat berupa bagan dan penjelasannya.

b. Komponen Modul

Komponen media pembelajaran modul mengutamakan segi visualisasi yang meliputi tampilan *cover*, *layouting*, tulisan, dan gambar pendukung.

c. Software Pembuatan Modul

Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CC 2017.

Setelah desain produk selesai dibuat, kemudian peneliti mengajukan validasi kepada para validator sebelum diuji cobakan kepada siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media untuk kegiatan pembelajaran yang berupa penilaian, kritik, dan saran. Validasi dilakukan oleh Fera Retyaningrum selaku ahli materi ragam hias dan penerapannya. Berikut merupakan pernyataannya:

- Modul ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengetahui ragam hias yang ada di kota Gresik
- Materi dan soal keterampilan dalam modul ini dapat menambah kreativitas imajinasi dalam berkarya seni rupa
- Kelebihan dari modul ini adalah adanya nilai kebaruan dan sebenarnya dapat juga diikuti oleh masyarakat umum.
- Sarannya adalah semoga dapat dipergunakan secara luas.

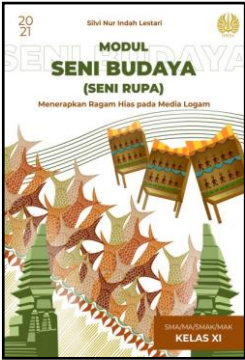


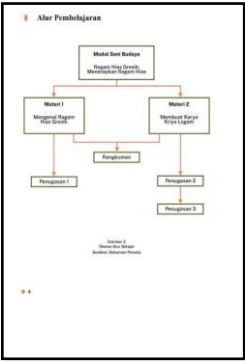
Selain itu, validasi juga dilakukan oleh Hendro Aryanto selaku ahli media pembelajaran berupa modul. Berikut merupakan isi sarannya:

- Secara keseluruhan modul ini cukup layak
- Alangkah baiknya jika dilayout sehingga secara keseluruhan tampilan modul tidak monoton sehingga kurang menarik untuk siswa sekelas SMA sederajat.
- Tipografi pada *cover/sampul* kurang menarik, coba diganti.

Validator terakhir dilakukan Kriswanto Adji Wahono guru mata pelajaran seni rupa SMA NU 1 Gresik terhadap materi dan media. Saran dari Kriswanto Adji mengenai modul adalah perkara motif konten lokal dengan lebih serius mengunjungi sumber-sumbernya, agar bisa melakukan kebaruan dari sumber tradisi yang ada.





Selanjutnya tahap uji coba produk pada siswa pada hari Rabu, 21 April 2021, terhadap siswa kelas XI MIPA 5, 6, dan 7 SMA NU 1 Gresik yang dilakukan secara *offline*. Pemilihan siswa diambil secara acak sesuai dengan kesepakatan. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada siswa yang berisi tabel penilaian dan saran yang dilakukan secara lisan nantinya dapat digunakan sebagai bahan untuk perbaikan modul. Berdasarkan tahapan yang telah dikerjakan, maka dilakukan perbaikan modul hingga mendapatkan tampilan akhir sebagai berikut:

Tabel 1. Tampilan Media Pembelajaran

No.	Gambar	Keterangan
1.		Cover Depan
2.		Standar Kompetensi (SK)
3.		Pendahuluan
4.		Alur Pembelajaran

**“Pengembangan Media Modul Pembelajaran Ragam Hias Gresik pada Logam
Kelas XI SMA NU 1 Gresik”**

5.		<p align="center">Pengertian Ragam Hias</p>	9.		<p align="center">Jenis Logam</p>
6.		<p align="center">Jenis Ragam Hias</p>	10.		<p align="center">Teknik Berkarya Kriya Logam</p>
7.		<p align="center">Ragam Hias Gresik</p>	11.		<p align="center">Prosedur Penerapan Ragam Hias pada Logam</p>
8.		<p align="center">Pengertian Kriya Logam</p>	12.		<p align="center">Penugasan</p>

13.		Rangkuman
14.		Daftar Pustaka
15.		Profil Penulis
16.		Cover Belakang

(Sumber: Silvinurindah, 2021)

Berdasarkan hasil uji coba yang didapatkan oleh peneliti, pada penilaian yang ada di lembar angket siswa memberikan respon baik terhadap pengembangan media pembelajaran ini yaitu

dengan jumlah prosentase sebesar 89,16% dan mendapatkan kategori layak apabila diterapkan di sekolah dalam berkarya seni rupa.

Validasi Media Pembelajaran

Menurut Hendro Aryanto selaku validator media, tampilan media pembelajaran berupa modul ini mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 82,8% sehingga mendapatkan hasil kelayakan media pembelajaran yang masuk dalam kategorikan sangat baik. Sedangkan hasil validator dari Fera Ratyningrum selaku ahli materi mendapatkan prosentase rata-rata 96,6% sehingga mendapatkan hasil kelayakan isi materi modul yang dikategorikan sangat baik. Hasil dari validasi media oleh guru mata pelajaran mendapatkan prosentase rata-rata 96,3% dan validasi materi mendapat prosentase rata-rata 95% yang berarti sangat baik. Dari hasil validasi dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini sudah memenuhi dan layak apabila diterapkan di SMA NU 1 Gresik.

Tabel 2. Indikator Penilaian

Indikator Skor	Persen	Indikator Pers
Sangat baik	81%-100%	Sangat Layak
Baik	61%-80%	Layak
Cukup Baik	41%-60%	Cukup Layak
Kurang Baik	21%-40%	Kurang Layak
Tidak Baik	0%-20%	Tidak Layak

Ket: pre=persentase; indikator pers=indikator persentase (Sumber: Silvinurindah, 2021)

Hasil Penerapan Media



Gambar 5. Kegiatan Pembelajaran (Sumber: Silvinurindah, 2021)

Hasil Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran dapat diukur dari nilai *pre test*, karya, *post test*, dan kuisioner. Pengukuran ini dilakukan guna mengetahui tingkat pengetahuan

dan kemampuan siswa dalam menangkap materi yang disampaikan. Berikut adalah hasil perolehan nilai siswa:

Tabel 3. Hasil Uji Pengetahuan dan Karya

Nama Siswa	Pre	Post	Karya
Ahmad Syahrul	55	75	86
Alfaini Hidayatul	75	90	88
Aprilia Diah	80	90	95
Elinda Safira	85	90	89
Evidatul Nur	70	75	88
Jasmyne Jelita	75	90	95
Desi Rahmawati	80	90	93
Aulia Indar K.	50	80	89
Dwi Hidayatul	80	80	90
Dwi Rizky A.	50	80	88
Qonita Kusuma	65	80	86
Ramadhani O.	65	70	95
Risfah Ilmi	70	90	87
Robiyatul A.	65	80	88

Ket: pre=pre-test; post=post-test

(Sumber: Silvinurindah, 2021)

Pengembangan media pembelajaran berupa modul dilakukan oleh 30 siswa. Tahap pertama siswa diberikan *pre-test* sebanyak 15 soal yang dikerjakan secara manual, tahap kedua yaitu uji coba dengan menggunakan modul sebagai media pembelajaran. Modul yang dibagi berupa modul cetak yang diproduksi secara terbatas dan membagikan file pdf pada grup kelas. Tahap ketiga yaitu memberikan *post-test* yang dikerjakan pada *Google Form*. Dari hasil percobaan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa perolehan nilai siswa mengalami kenaikan setelah mempelajari modul. Selanjutnya siswa diberikan tugas keterampilan penerapan ragam hias Gresik pada logam Aluminium menggunakan teknik tekan.

Kriteria penilaian karya logam meliputi kesesuaian dengan tema, komposisi, penguasaan teknik, serta kebersihan dan kerapian. Berikut ini merupakan contoh hasil karya siswa:



Gambar 6. Hasil karya siswa
(Sumber: Silvinurindah, 2021)

Tahap terakhir adalah hasil penilaian dari kuisisioner, pengisian kuisisioner dilakukan secara manual yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap modul. Lembar kuisisioner memiliki 8 kriteria yang harus dinilai. Setiap kriteria memiliki skor 4 point dengan kategori kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Total nilai yang didapatkan dari hasil kuisisioner sebesar 856 dari 960 dengan hasil prosentase sebesar 89,16% yang berarti sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh modul terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran seni rupa dan modul yang dikembangkan layak digunakan serta efektif dan berdaya tarik bagi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapannya adalah mencari hambatan dan potensi di sekolah, pengumpulan data, perancangan desain modul, validasi desain, revisi desain dan uji coba, dan produksi terbatas. Validasi modul oleh para ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan modul jika diterapkan di SMA NU 1 Gresik. Hasil prosentase penilaian media sebesar 82,8% dan penilaian materi sebesar 96,6%, sedangkan hasil prosentase validasi media dan materi dari guru mata pelajaran seni rupa sebesar 96,3% dan 95% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Penerapan media pembelajaran dilakukan pada 30 siswa kelas XI MIPA 5, 6, dan 7 dengan tahapan *pre-test* (cetak), pembelajaran menggunakan modul, *post-test* (*google form*), penugasan, dan penilaian lembar kuisisioner terkait modul. Hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan penerapan modul mengalami

peningkatan, dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* yaitu dari 70,5% menjadi 84,16%. Penilaian dari hasil kuisioner yang berisi tentang respon siswa pada modul adalah sangat baik dengan perolehan prosentase sebesar 89,16%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh modul terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran seni rupa di SMA NU 1 Gresik dan modul yang dikembangkan layak digunakan serta efektif dan berdaya tarik bagi siswa.

Saran kepada para peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang membahas tentang ragam hias Gresik dengan lebih detail, agar masyarakat semakin mengenal kesenian dan budaya yang ada di kota Gresik. Selanjutnya saran kepada guru mata pelajaran seni rupa untuk menggunakan modul sebagai buku pendamping dalam pembelajaran dan lebih mengenalkan ragam hias Gresik kepada siswa. Selain itu diharapkan agar guru memberikan pengalaman baru dalam berkarya seni rupa misalnya dalam pemilihan media penerapan yang digunakan untuk membuat karya.

REFERENSI

Sumber Buku:

- Angge, Indah Chrysanti. (2003). *Kerajinan Logam*. Surabaya: Unesa University Press
- Angge, Indah Chrysanti. (2016). *Dasar-Dasar Kriya Logam*. Surabaya: Unesa University Press
- Badudu, JS dan Zain. (1994). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: ETD UGM.
- Dwi Nugroho, Fajar. (2017). "Pengembangan modul pembelajaran ornamen bagi siswa kelas X SMA N 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo". (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/51042/>
- Istari, T.M. Rita. (2015). *Ragam Hias Candi-Candi di Jawa: motif dan maknanya*. Yogyakarta : Kepel Press.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saputri Agnes, Dian. (2016). "Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop untuk Siswa Tata Busana di SMK N 3 Magelang". (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016) diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/34588/>
- Setiadarma, Wayan. (2006). *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Soemantri, B. (2005). *Pola Ragam Hias Corak Fauna*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Soenarto, Sunaryo, dkk. (2012). *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. (2002). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunaryo, Aryo. (2011). *Ornamen Nusantar*. Semarang: Dahara Prize.
- Wijayanti, Lucky. (2012). *Buku Teknik Batik*. Jakarta: FSR IKJ Press.