

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI GRAFIS TEKNIK CETAK SARING UNTUK SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 ARJASA SUMENEP

Ahmad Zakki Rahman¹, Marsudi²

¹Jurusan Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ahmad.17020124024@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Materi seni grafis diajarkan kepada siswa SMP Negeri 1 Arjasa, Sumenep, merupakan salah satu implementasi dari kurikulum pada kompetensi dasar siswa kelas IX. Namun selama ini pembelajaran seni grafis kurang optimal. Selain fasilitas terbatas, faktor utama penyebabnya adalah belum adanya materi ajar yang sesuai. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan modul pembelajaran seni grafis teknik cetak saring yang nantinya diharapkan dapat memudahkan kegiatan belajar-mengajar dan menambah pemahaman siswa terhadap materi cetak saring. Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan proses pengembangan modul pembelajaran seni grafis teknik cetak saring dan mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan modul seni grafis teknik cetak saring di kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep. Pengembangan modul ini menggunakan metode *research and development* oleh Borg & Gall meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, validasi dan uji coba, diseminasi, implementasi produk. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, post test dan kuisioner. Hasil pengembangan modul pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi materi mendapatkan persentase sebesar 86,5% dan uji validasi media sebesar 76,9%. Setelah melalui proses validasi, kemudian di uji cobakan terhadap 12 siswa kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa. Berdasarkan hasil uji coba sebanyak 83,03%, sehingga proses belajar-mengajar mengalami peningkatan.

Kata kunci: Modul Pembelajaran, Seni Grafis, Cetak Saring, SMPN 1 Arjasa.

Abstract

Graphic art material taught to students of SMP Negeri 1 Arjasa, Sumenep, is one of the implementations of the curriculum on the basic competencies of class IX students. However, so far the learning of graphic arts has not been optimal. In addition to limited facilities, the main factor causing this is the absence of appropriate teaching materials. Therefore, in this study, a print-based learning module will be developed which is expected to facilitate teaching-learning activities and increase students' understanding of screen-printed material. The purpose of this study is to describe the process of developing a graphic arts learning module with screen printing techniques and to describe the learning process using a graphic arts module with filter printing techniques in class IX of SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep. The development of this module using research and development methods by Borg & Gall includes research and data collection, planning, product development, validation and testing, dissemination, product implementation. Collecting research data using the methods of observation, interviews, documentation, post test and questionnaires. The results of the development of this learning module were validated by material experts and media experts. The material validation test got a percentage of 86.5% and the media validation test was 76.9%. After going through the validation process, then it was tested on 12 class IX students of SMP Negeri 1 Arjasa. Based on the results of the trial as much as 83.03%, so that the teaching-learning process has increased.

Keywords: Learning Module, Graphic Arts, Screen Printing, SMPN 1 Arjasa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana yang digunakan oleh manusia untuk mencapai kualitas hidup yang semakin baik. Pengembangan keilmuan melalui pendidikan salah satunya menghasilkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan sendiri, pemanfaatan teknologi adalah keharusan terutama sebagai upaya untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik sesuai indikator yang telah ditetapkan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan mengajar. Menurut Daryanto (2016) media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, guru dapat membangkitkan semangat belajar siswa di kelas.

Pengembangan media pembelajaran di suatu sekolah tentunya harus mengacu pada kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Substansi yang ada di dalam media pembelajaran harus sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai oleh siswa sesuai kurikulum di sekolah. Modul adalah salah satu bahan ajar yang dapat diterapkan disemua jenjang pendidikan, salah satunya adalah di Sekolah Menengah Pertama. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa di jenjang Sekolah Menengah Pertama adalah mata pelajaran seni budaya. Mutlak bagi guru untuk memahami konsep yang mendasari pembelajaran seni budaya agar pencapaian tujuan pembelajaran seni budaya sesuai dengan yang telah diatur dalam standar isi kurikulum yang berlaku. Pelajaran seni budaya termasuk pelajaran yang menyenangkan jika guru bisa mengelola kelas dengan baik dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Tetapi fakta di lapangan masih banyak guru yang kurang optimal dalam melaksanakan kegiatan mengajar seperti penerapan model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya

yang meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Seni rupa merupakan mata pelajaran yang mengedepankan aspek visual dan keterampilan tangan (*hand craft*). Dalam pembelajaran seni budaya di kelas IX SMP terdapat materi seni grafis yang merupakan bagian dari aspek seni rupa. Berdasarkan acuan cetaknya, seni grafis dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu cetak datar, cetak tinggi, cetak dalam dan cetak saring. Dari keempat teknik cetak tersebut, teknik cetak saring adalah yang paling memungkinkan untuk dipraktekkan siswa SMP. Selain karena lebih mudah dipraktekkan siswa daripada teknik cetak yang lain, alat dan bahan yang dibutuhkan juga lebih terjangkau harganya dan mudah diperoleh. Oleh karena itu, dalam pengembangan modul seni grafis ini, peneliti lebih berfokus untuk membahas materi cetak saring.

Setelah melakukan observasi ke SMP Negeri 1 Arjasa dan wawancara kepada siswa dan salah satu guru yang bernama bapak Ardi Sagito, peneliti menemukan permasalahan di lapangan. Peneliti melihat bahwa pada kegiatan pembelajaran materi seni grafis pada kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa, materi ajar yang disampaikan guru terbilang kurang karena keterbatasan bahan ajar. Dalam kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, guru seni budaya sebagai narasumber menyatakan bahwa materi seni grafis hanya disampaikan seadanya kepada siswa, karena sekolah juga tidak memfasilitasi peralatan untuk praktek cetak saring/sablon. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar yakni berupa modul pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat memudahkan kegiatan pembelajaran seni grafis cetak saring dan menambah pemahaman siswa terhadap materi cetak saring, sehingga meskipun materi cetak saring tidak dipraktekkan siswa tetap mendapat pemahaman materi dengan baik.

Dalam pemilihan bahan ajar modul ini, peneliti telah menganalisis kurikulum terlebih dahulu. Peneliti memilih modul sebagai bahan ajar karena sesuai untuk menyajikan materi pelajaran yang dipilih. Bahan ajar modul juga dapat langsung digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan dukungan sarana prasarana lainnya. Selain itu, modul pembelajaran dapat

digunakan siswa dalam belajar mandiri baik di sekolah atau di rumah.

Rumusan masalah dari penelitian ini antara lain (1) bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran seni grafis teknik cetak saring di kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep?; (2) bagaimana hasil penerapan proses pembelajaran menggunakan modul seni grafis teknik cetak saring atau sablon di kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep?

Peneliti mengembangkan modul pembelajaran seni grafis cetak saring ini dengan harapan bisa lebih memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Peneliti berharap modul pembelajaran ini bisa memudahkan guru dalam kegiatan mengajar. Bagi siswa, modul pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan ketika belajar bersama guru di kelas, tetapi bisa digunakan ketika belajar secara mandiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pembuatan modul pembelajaran seni grafis teknik cetak saring atau sablon di kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep dan mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan modul seni grafis teknik cetak saring di kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep.

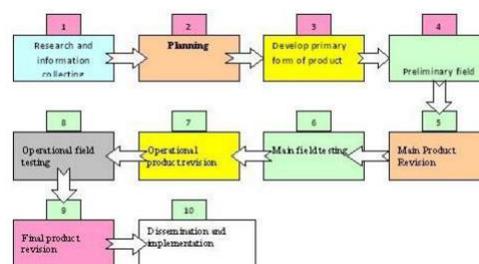
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini (1) Orga Iswara, 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Cetak Sablon Melalui Flipbook Bertema T-shirt Distro Hardcore”. Dalam penelitian ini mendeskripsikan tentang pengembangan media pembelajaran teknik cetak sablon melalui flipbook; (2) Muhammad Saddam Jasmal, 2018 berjudul “Perancangan Tutorial Sablon Baju Kaos Secara Manual”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu media tutorial yang mendeskripsikan tutorial sablon baju kaos secara manual; (3) Siti Aisyah, 2017 dengan judul “Perancangan Modul Pembelajaran Seni Lukis Bahan Pewarna Alam Mata Pelajaran Seni Lukis pada Siswa Kelas XI di SMAN 2 Enrekang”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran seni lukis bahan pewarna alam (kesumba) dalam mata pelajaran melukis untuk siswa kelas IX di SMAN 2 Enrekang.

Bertolak dari berbagai penelitian yang relevan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian di atas membahas cetak dengan berbagai media,

namun dalam penelitian ini terdapat fokus penelitian yaitu pembuatan bahan ajar berupa Modul Pembelajaran cetak saring untuk siswa di SMPN 1 Arjasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *R&D*. Sukmadinata (2006) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Prosedur penelitian dalam penelitian ini diadaptasi dari model Borg & Gall dalam Emzir (2013), menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian.



Gambar 1. Skema prosedur pengembangan hasil adaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall

(Sumber: Borg & Gall, 1983:775)

Mengingat dalam penelitian ini peneliti mempunyai keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki, maka peneliti menyederhanakan langkah-langkah dari Borg & Gall tersebut menjadi lima langkah sebagai berikut (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan modul (4) Uji coba; (5) Diseminasi dan implementasi produk.

Penelitian ini dilakukan terhadap 12 siswa kelas IX pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Arjasa, tepatnya di Jl. Kalinganyar, Kalinganyar, Kec. Arjasa, Kab. Sumenep Prov. Jawa Timur. Penelitian ini dimulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan bulan Juni 2021. Modul hasil pengembangan diujikan kepada 12 siswa sebagai perwakilan kelas, alasannya waktu kegiatan dalam kondisi pembatasan interaksi sosial sesuai ketentuan pemerintah. Sebanyak 12

siswa yang dijadikan sampel penelitian dipilih langsung oleh wali kelas berdasarkan hasil belajar siswa, mulai dari siswa yang memiliki nilai sangat baik hingga siswa yang memiliki nilai kurang.

Dalam penelitian ini, guru sebagai sumber data primer yang mengetahui pasti karakteristik siswa dan kegiatan belajar mengajar kompetensi dasar seni grafis teknik cetak saring, kemudian siswa sebagai sumber data sekunder yang merupakan subjek penelitian ini sendiri. Sesuai dengan tujuan penelitian ini sendiri, data yang dikumpulkan ada dua macam yaitu (1) Data mengenai proses pengembangan modul pembelajaran seni grafis teknik cetak saring untuk siswa kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa sesuai prosedur yang telah ditentukan. Data ini berasal dari penilaian dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru seni budaya; (2) Data mengenai respon siswa terhadap modul pembelajaran seni grafis teknik cetak saring. Data ini didapat berdasarkan hasil uji coba penggunaan modul pembelajaran terhadap beberapa siswa sebagai sampel penelitian.

Pada penelitian ini dilakukan dua kali proses observasi. Observasi pertama untuk mengamati pembelajaran siswa di sekolah, sehingga dapat menyimpulkan suatu permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Selain itu observasi tahap pertama dilakukan untuk mengomunikasikan kepada pihak sekolah bahwa akan melakukan penelitian di sekolah tersebut. Observasi kedua dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran.

Metode wawancara dilakukan secara langsung kepada siswa dan guru secara tatap muka. Untuk siswa agar mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran serta tanggapan dalam proses penggunaan modul pembelajaran. Sedangkan wawancara kepada guru seni budaya yaitu untuk memperoleh tanggapan dalam proses penggunaan modul pembelajaran informasi tentang media dan metode yang sebelumnya digunakan untuk mengajar, kurikulum yang dipakai oleh sekolah, respon siswa dalam pembelajaran seni budaya, dan tanggapan dalam proses penggunaan modul pembelajaran.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengambil data berupa foto ketika pra penelitian, juga ketika proses pembelajaran siswa dengan menggunakan modul pembelajaran.

Metode pengumpulan data mengenai efisiensi penggunaan modul yaitu menggunakan angket (kusioner). Angket tersebut berisi poin-poin pertanyaan mengenai penggunaan modul pembelajaran ketika proses belajar-mengajar berlangsung. Angket dalam penelitian ini dibagikan kepada siswa kelas IX yang telah melakukan uji coba media modul pembelajaran. Data angket ini berisi tentang pertanyaan mengenai penggunaan modul pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa. Data dari angket ini digunakan untuk memperkuat data yang telah didapat berdasarkan lembar wawancara. Data yang dikumpulkan dianalisis berdasarkan data dari lapangan yang sesuai dengan instrumen penelitian yang sudah disusun.

KERANGKA TEORETIK

Belajar dan Pembelajaran

Sugihartono, dkk (2007) mendefinisikan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Hamalik (2003) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati 2009).

Bahan Ajar

Menurut Widodo dalam Lestari (2013), bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah alat pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan,

keterampilan, dan sikap untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi yang di tetapkan.

Menurut Prastowo (2015), bahan ajar terbagi menurut bentuk, sifat, dan cara kerja. Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yakni: 1) Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi; 2) Bahan ajar dengar yaitu jenis bahan ajar yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang ataupun sekelompok orang. Contohnya yaitu kaset, radio, compact disk audio, piringan hitam; 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan gambar berkombinasi dengan sinyal audio yang dapat bergerak secara sekuensial. Contohnya film, *video compact disk*; 4) Bahan ajar interaktif yakni dua atau lebih media yang dikombinasikan (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi sehingga dapat dimanipulasi oleh penggunaannya. Misalnya *compact disk interactive*.

Bahan ajar berdasarkan sifatnya dapat dibagi empat macam, yaitu: 1) Bahan ajar cetak misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, dan lain sebagainya; 2) Bahan ajar yang digunakan untuk proyek ataupun praktik misalnya embas wawancara, kit sains, lembar observasi, dan lain sebagainya; 3) Bahan ajar interaktif yang digunakan untuk berinteraksi dengan manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya, telepon, *handphone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer, bahan ajar audio; 4) Bahan ajar yang berbasis teknologi misalnya *audio cassette*, siaran radio, slide, siaran televisi, video interaktif, computer based tutorial, dan multimedia, filmstrips, *film video cassettes*.

Modul

Modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik

sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2015). Dalam buku modul diartikan sebagai suatu buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan Bimbingan guru (Diknas dalam Prastowo, 2015:104).

Seni Grafis

Grafis (*Graphic*), berasal dari Bahasa Yunani ‘*Graphien* yang berarti menulis atau menggambar. Seni grafis pada dasarnya menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipatgandakan sesuatu, baik gambar ataupun tulisan dengan cara tertentu pula (Kartika, 2017). Seni grafis adalah hasil suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk mengekspresikan secara visual dan mengkomunikasikan isi/pengalaman batinnya dalam bentuk-bentuk fungsi artistic dua dimensional, melalui proses cetak (*printing*) (Mardikanto dan Marsudi). Sederhananya seni grafis bisa juga disebut seni cetak-mecetak.

Cetak Saring

Cetak saring atau biasa dikenal dengan sablon merupakan salah satu dari macam-macam teknik dalam seni grafis yang pada proses pembuatannya menggunakan media cetak berupa *silkscreen* atau semacam kain kasa berpori. Menurut Nusantara (2007), cetak sablon dapat diartikan sebagai kegiatan cetak-mencetak grafis dengan menggunakan kain gasa, biasa disebut *screen*, pada bidang yang menjadi sasaran cetak. Teknik cetak saring ini dapat diaplikasikan diberbagai macam media, antara lain: 1). Kertas; 2. Tekstil; 3). Plastik; 4). Kaca atau keramik; 5). Kayu; 6). logam. Pada proses pembuatannya, teknik yang digunakan dan bahan cetaknya (tinta) disesuaikan dengan media yang akan disablon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Data

Permasalahan riil di lapangan dibutuhkan peneliti sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Setelah melakukan observasi dan wawancara ke SMP Negeri 1 Arjasa sebagai tempat penelitian, peneliti menemukan permasalahan di lapangan. Peneliti melihat

bahwa pada kegiatan pembelajaran materi seni grafis pada kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa, dengan KD 3.3, memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik, sesuai observasi yang telah berlangsung dapat dilihat bahwa materi ajar yang disampaikan guru terbilang kurang karena keterbatasan bahan ajar.

Dalam kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, guru seni budaya sebagai narasumber menyatakan bahwa materi seni grafis hanya disampaikan secara teori saja hal ini dikarena sekolah tidak memfasilitasi peralatan untuk praktek cetak saring/sablon. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran untuk memudahkan kegiatan pembelajaran seni grafis dan menambah pemahaman siswa terhadap materi cetak saring, sehingga meskipun materi cetak saring tidak dipraktekkan siswa tetap mendapat pemahaman materi dengan baik.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pemetaan materi pembelajaran dengan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai kurikulum sehingga pada modul ini berisikan mengenai prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik. Pada tahap ini peneliti juga merencanakan kisi-kisi instrumen penelitian untuk pengambilan data hasil penerapan modul pembelajaran. Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data juga direncanakan pada tahap ini.

Pengembangan Produk

Setelah melakukan tahap perencanaan, selanjutnya merupakan tahap pengembangan produk yaitu pengembangan bahan pembelajaran yang berupa materi pembelajaran, pengembangan buku pedoman yang berupa modul seni grafis teknik cetak saring serta pengembangan instrumen evaluasi. Pengembangan produk ini meliputi pengumpulan materi dan bahan-bahan pendukung lainnya, perancangan desain modul dan visualisasi desain modul secara digital.

Visualisasi desain ini menggunakan *software Adobe Photoshop CC*. Modul seni grafis teknik cetak saring ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1) Judul Modul

Modul pembelajaran ini berjudul “Modul Seni Grafis Cetak Saring”, judul tersebut disesuaikan dengan materi yang akan disajikan yaitu materi seni grafis teknik cetak saring yang dibuat untuk siswa kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa.

2) Isi Modul

Modul ini memuat data penulis, kata pengantar dan materi seni grafis cetak saring serta latihan soal. Adapun materi yang disajikan antara lain pengertian seni grafis, pengertian cetak saring, sejarah teknik cetak saring, jenis-jenis grafis, sejarah cetak saring, alat dan bahan cetak saring, dan langkah-langkah cetak saring, serta beberapa gambar ilustrasi yang berkaitan dengan materi.

3) Desain

Setelah perancangan desain awal, selanjutnya dilakukan proses desain modul pembelajaran “Modul Seni Grafis Cetak Saring”, terkait penggunaan font, jumlah halaman, penggunaan warna dan ukuran.



Gambar 2. Contoh halaman Modul Pembelajaran (Sumber: dokumen Ahmad Zakki Rahman, 2021)



Gambar 3. Contoh halaman Modul Pembelajaran (Sumber: dokumen Ahmad Zakki Rahman, 2021)

a) Ukuran dan jumlah halaman

Modul pembelajaran ini memiliki ukuran A4 yaitu 21cm x 29,7cm, ukuran tersebut disamakan dengan modul pada umumnya. Buku ini dicetak dengan kertas *art paper* 260 gr pada bagian sampul dan HVS 80gr pada bagian isi. Halaman buku berjumlah 19 halaman beserta halaman sampul depan dan belakang.

b) Font dan gambar pendukung

Font yang digunakan pada Modul Pembelajaran ini yaitu *Arial* dengan kategori *sans serif*, dipilih karena bentuk fisiknya yang sederhana, jelas dan mudah dibaca yang cocok dengan siswa kelas IX SMPN 1 Arjasa.

Modul Pembelajaran ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung agar memperjelas dan mempermudah proses pembelajaran cetak saring.

Validasi

Setelah pengembangan produk selesai, selanjutnya desain dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media menguji kelayakan media pembelajaran. Validator ahli materi oleh Bapak H. Murahman A .MA. yang merupakan guru pelajaran Seni Grafis dan memiliki keahlian dalam bidang Seni Grafis teknik cetak saring. Terdapat 13 aspek yang dinilai pada lembar validasi antara lain, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan KI-KD, kelengkapan pendahuluan, kelengkapan materi, keakuratan materi, kesesuaian lembar evaluasi,

kesesuaian materi dengan IPTEK, kejelasan materi, penyampaian materi, dan penggunaan bahasa. Setiap aspek yang dinilai memiliki nilai *maximal* yaitu 4 poin, dengan pilihan indikator penilaian yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik. Validasi ini mendapatkan nilai 45 poin jika diprosentase sebesar 86,5% dengan indikator penilaian sangat layak.

Tabel 1. 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

Validasi media pada modul ini yakni oleh Bapak Muchlis Arief, S.Sn., M.Sn. yang memiliki keahlian dibidang desain grafis dan bidang pembuatan media pembelajaran. Aspek yang dinilai antara lain, kesesuaian dengan KI-KD, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan pendahuluan, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, kelayakan desain, kejelasan alur penyajian modul dan kelayakan ilustrasi. Setiap aspek juga memiliki nilai *maximal* yaitu 4 poin, dengan pilihan indikator penilaian antara lain, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Validasi media yang pertama mendapatkan 40 poin dan jika dipersentasekan sebesar 76,9% dengan indikator penilaian sudah layak, namun masih terdapat saran untuk perbaikan. Kemudian modul pembelajaran diperbaiki dengan lebih menyesuaikan lagi materi dengan tingkatan jenjang SMP.

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

Uji Coba

Sebelum melanjutkan ke tahap uji coba, peneliti melakukan *pre-test* kepada siswa untuk

mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai pembelajaran seni grafis yang telah berlangsung di sekolah tersebut. *Pre-test* dilakukan dengan memberikan lembar soal kepada siswa-siswa tersebut.

Tahap selanjutnya uji coba media dengan melakukan pembelajaran menggunakan modul pembelajaran cetak saring. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan wawancara singkat mengenai keefektifan pembelajaran yang telah berlangsung.

Diseminasi dan Implementasi Produk

Penilaian terhadap hasil pengembangan ini diketahui melalui hasil *post test* dan juga kuisisioner yang telah diisi oleh siswa. Pengerjaan *post test* berguna untuk mengetahui perkembangan nilai siswa sesudah pembelajaran menggunakan modul pembelajaran cetak saring. Pengisian kuisisioner berguna untuk mengetahui respon dan penilaian siswa terhadap pembelajaran menggunakan Modul Pembelajaran. Sehingga melalui penilaian *post test* dan juga kuisisioner, peneliti dapat mengetahui keefektifan penerapan Modul Pembelajaran Cetak Saring dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa.

Dikarenakan kondisi pandemi, pengerjaan *post test* dilakukan melalui *offline* namun hanya beberapa anak saja yang dapat mengikuti karena tetap memperhatikan protokol kesehatan dan jaga jarak. Anak-anak yang mengikuti *post test* berjumlah 12 anak. Sebelum melakukan *post test*, dilakukan pembelajaran terlebih dahulu di depan kelas. *Post test* dilakukan dengan praktik membuat cetak saring yang dilakukan setelah pembelajaran berakhir, waktu pengerjaan *post test* selama 60 menit dengan mempraktikkan cara pembuatan cetak saring. Hasil nilai tertinggi pada *post test* sebesar 90 dan terendah sebesar 75, dengan rata rata nilai sebesar 81,6. Rata-rata nilai pada *post test* sudah melampaui KKM, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Modul Pembelajaran Cetak Saring mengalami peningkatan.

Tabel 3. Hasil pre-test dan post-test/praktek

Nama	pre	post
Mohammad Hafidz	76	85
Ahmad Wafiudin	70	85
Narsilullah	70	85
Syarif Hidayatullah	60	75
Isnawati	76	80
Intan Suriani	72	80
Fiana Ningsih	60	75
Abdul Aziz	70	80
Faoesel Hadi	76	80
Rusmin Hakim	72	75
Samsul Hadi	70	90
Narendra Oktavian	76	90



Gambar 4. Hasil cetak Modul Pembelajaran
(Sumber: dokumen Ahmad Zakki Rahman, 2021)



Gambar 5. Proses praktik *post test*
(Sumber: dokumen Ahmad Zakki Rahman, 2021)

Penilaian selanjutnya melalui kuisisioner, pengisian kuisisioner dilakukan melalui *google form* setelah pelaksanaan *post test* selesai dilakukan, kuisisioner ini berjumlah 7 pertanyaan yang berisikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Modul Pembelajaran Cetak Saring. Pertanyaan kuisisioner meliputi, 1) Apakah modul menunjang dalam proses belajar mengajar?; 2) Apakah modul menambah semangat belajar?; 3) Apakah desain modul

menarik?; 4) Apakah gambar dalam modul menarik?; 5) Apakah langkah-langkah cetak saring dalam modul mudah difahami?; 6) Apakah materi dalam modul sudah tepat?; 7) Apakah bahasa yang digunakan modul mudah difahami?. Setiap kuisisioner memiliki nilai *maximal* sebanyak 4 poin. Siswa dapat menjawab dengan pilihan jawaban yaitu, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Setelah siswa mengisi kuisisioner, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai. Kuisisioner ini mendapatkan nilai total 279 dari 336 poin dan jika diprosentasekan sebesar 83,03% dengan indikator sangat baik.

Tabel 4. Hasil kuisisioner siswa

Poin Pertanyaan	Kura ng	Cuk up	Baik	Sangat baik
Apakah modul menunjang dalam proses belajar mengajar?	-	-	33.3 %	66.7%
Apakah modul menambah semangat belajar?	-	-	66.7 %	33.3%
Apakah desain modul menarik?	-	8.3%	58.3 %	33.3%
Apakah gambar modul menarik?	-	16.5 %	41.7 %	41.7%
Apakah langkah-langkah cetak saring dalam modul	-	-	66.7 %	33.3%

mudah difahami?				
Apakah materi dalam modul sudah tepat?	-	-	75%	25%
Apakah Bahasa yang digunakan modul mudah difahami?	-	-	66.7 %	33.3%

Tabel 5. 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

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pengembangan media ini dilakukan dengan diawali tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, validasi dan uji coba serta diseminasi dan implementasi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Setelah modul selesai dibuat melalui hasil dari pengumpulan data, dilanjutkan dengan validasi modul oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran.

Didapatkan penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 86,5% dan penilaian ahli media sebesar 76,9% dengan indikator sangat layak pada keduanya. Kemudian dilakukan proses pembelajaran kepada 12 siswa yang diawali dengan pembelajaran deadpan kelas, kemudian dilakukan uji coba pembelajaran dengan penerapan praktik pembuatan cetak saring yang merupakan post test, dan ditutup dengan pengisian kuisisioner yang dikerjakan melalui *google form*. Nilai rata-rata post test

sebesar 81,6. Hasil kuisioner yang berisikan tanggapan siswa juga menunjukkan indikator yang sangat baik dengan nilai total 279 dari 336 poin dan jika diprosentasekan sebesar 83,03% dengan indikator sangat baik. Dari data yang sudah didapatkan, disimpulkan bahwa media ini layak digunakan serta berhasil menambah antusias dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa pada saat pembelajaran.

Saran untuk peneliti lain yang juga ingin mengembangkan modul pembelajaran agar dalam pembuatan modul lebih ditekankan sesuai kebutuhan siswa dan tidak perlu memuat materi yang berlebihan sehingga siswa lebih nyaman dalam penggunaan modul yang ringan. Selain itu pengembangan media pembelajaran di mata pelajaran seni budaya juga dapat digunakan sebagai ajang untuk mengangkat budaya-budaya dan potensi daerah masing-masing. Saran untuk guru seni budaya di sekolah agar lebih menekankan kegiatan praktek untuk pelajaran seni budaya daripada hanya pemberian materi, karena selama proses praktek siswa akan dengan sendirinya menemukan ilmu-ilmu baru berdasarkan pengalaman. Saran untuk kepala sekolah agar kelengkapan sarana prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih ditingkatkan lagi.

REFERENSI

- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta : Ditjen PMPTK
- Dimiyati. Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Emzir, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kartika, D.S. (2017). *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosdakarya.