

VIDEO PEMBUATAN PRODUK DARI LIMBAH KALENG ALUMINIUM UNTUK SISWA SMPN 12 GRESIK

Rif'an Renaldi¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rifan.17020124058@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Media pembelajaran di dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, begitu pun media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini berupa video tutorial bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar di rumah masing-masing, khususnya pada pelajaran seni budaya materi ragam hias. Fokus penelitian ini adalah untuk menjabarkan langkah-langkah pembuatan video membuat produk dari limbah kaleng aluminium, proses pembuatan produk ragam hias dari limbah kaleng aluminium menggunakan teknik tekan yang dilakukan oleh siswa SMPN 12 Gresik, dan respon siswa setelah menonton video tutorial pembuatan produk dari limbah kaleng aluminium. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui tahapan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan produk video, validasi video, revisi, dan uji coba produk video tutorial. Setelah melalui validasi dari validator materi dan validator media, video diujicobakan kepada 32 siswa SMPN 12 Gresik. Hasil ujicoba mendapatkan presentase sebesar 98,7% menyatakan bahwa media yang digunakan sangat sesuai. Disimpulkan bahwa video yang dibuat efektif untuk membantu mempermudah siswa membuat produk dari limbah kaleng aluminium meskipun mereka belajar dari rumah.

Kata kunci: video, limbah kaleng, media pembelajaran.

Abstract

Learning media in the world of education continues to develop along with technological advances, as well as the media that have been developed in this study in the form of video tutorials aimed at making it easier for students to study at home, especially in art and culture lessons on decorative materials. The focus of this research is to describe the steps of making videos to make products from waste aluminum cans, the process of making decorative products from waste aluminum cans using a press technique carried out by students of SMPN 12 Gresik, and student responses after watching a video tutorial on making products from waste cans. aluminum. The research uses the Research and Development (R&D) method through the stages of identifying potential and problems, collecting data, making video products, video validation, revision, and testing video tutorial products. After going through the validation of the material validator and media validator, the video was tested on 32 students of SMPN 12 Gresik. The test results get a percentage of 98.7% stating that the media used is very appropriate. It was concluded that the videos made were effective in helping students make products from waste aluminum cans even though they were studying from home.

Keywords: video, waste cans, learning media.

PENDAHULUAN

Disiplin ilmu pendidikan kian berkembang diiringi dengan kemajuan teknologi, saat ini kemajuan teknologi mulai digiatkan untuk

mempermudah guru melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam kondisi pandemi yang masih terjadi di tahun 2020 yang mengharuskan guru dan siswa melakukan pembatasan sosial, dalam

kondisi seperti ini teknologi bermanfaat bagi kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) menyatakan bahwa teknologi digital dalam dunia pendidikan memiliki peran penting sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar seperti media pembelajaran online dan sumber informasi digital. Maka dari itu, muncul beberapa platform yang dapat membantu kegiatan pembelajaran daring seperti *e-learning*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, dan bahkan platform dalam bentuk *video conference* saat ini bertambah banyak seperti *Zoom* dan *Google meet*.

Di masa pandemi COVID-19, sekolah dan guru terpaksa melakukan pembelajaran daring untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga harus memutuskan cara untuk melakukan kegiatan belajar mengajar pada kondisi yang dapat dikatakan darurat ini.

Sekolah dan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi agar siswa bisa memahami materi yang akan diajarkan. Begitupun dengan siswa yang dituntut agar dapat menyesuaikan kondisi seperti ini. Faktor penghambat dalam pembelajaran daring salah satunya adalah media pembelajaran yang tidak efektif. Salah satu keefektifan media dalam pembelajaran daring adalah video tutorial, karena memiliki unsur audio dan visual yang berdurasi cukup singkat dan jelas sehingga menarik siswa dalam kegiatan belajar. Video dapat dihentikan dan dapat diulang-ulang, guru dapat menggunakan video dalam memperjelas materi sehingga siswa tidak kesulitan dalam menerima penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya di SMPN 12 Gresik, permasalahan yang sering terjadi saat pembelajaran daring khususnya pada materi Seni Budaya yaitu belum adanya video tutorial sebagai pendamping dalam melaksanakan tugas, dengan ini maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran seni yang sesuai oleh kebutuhan siswa agar materi seni budaya mudah dipahami dan dipraktikkan di rumah masing-masing.

Pelajaran Seni Budaya harus melibatkan pengalaman siswa saat berkesenian, karena hal tersebut mampu mengapresiasi hasil kreasi atau produk karya seni yang diciptakan oleh siswa.

Pelajaran seni budaya yang umumnya hanya menggunakan media kain dan kayu, kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi media logam aluminium karena mudah ditemukan di sekitar rumah kemudian diajarkan kepada siswa melalui video tutorial yang di upload ke kanal *youtube* agar dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan membantu siswa untuk mempraktikkan pelajaran seni budaya di rumah masing-masing.

Sasaran yang dituju dalam penelitian adalah siswa SMP kelas VII, dengan bahan dasar logam dari limbah kaleng aluminium sebagai media yang akan diuji kepada siswa SMP kelas VII dalam mata pelajaran Seni Budaya yang merujuk kepada materi ragam hias pada bahan buatan.

Tujuan dalam penelitian adalah (1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan produk logam limbah dari kaleng aluminium untuk siswa SMPN 12 Gresik. (2) Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan video tutorial pembuatan produk logam dari limbah kaleng aluminium untuk siswa SMPN 12 Gresik. (3) Mendeskripsikan keefektifan video tutorial pembuatan produk logam dari limbah kaleng aluminium untuk siswa SMPN 12 Gresik.

Menurut Suryawan Murdeny (2016), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media *macromedia flash* Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Materi Ragam Hias Batik Kelas VI SDN Tambakaji 04 Semarang". Penelitian yang dilakukan oleh Suryawan Murdeny bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *macromedia flash* dengan materi ragam hias batik. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Suryawan Murdeny adalah pengembangan media pembelajaran berupa *macromedia flash*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Achmad Taufik Rizani (2016), berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan". Produk yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan oleh Achmad Taufik Rizaqi berupa video pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi dan video yang akan dikembangkan mengombinasikan dengan animasi *stopmotion*.

Penelitian Adi Nugroho pada tahun 2017 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran

Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di Mts Negeri Godean”. Tujuan penelitian mengembangkan produk media pembelajaran khususnya audio visual. Sedangkan perbedaan terletak pada subjek dan materi produk yang dihasilkan yaitu Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTS Negeri Godean. Hasil dari penelitian Adi Nugroho menunjukkan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan yang menggunakan *software Adobe After Effect CS6*.

Berdasarkan dari beberapa penilitan di atas yang terkait dengan video pembelajaran, maka terdapat perbedaan dari produk yang dihasilkan dan tujuan penelitian. Produk atau hasil dari penelitian ini berupa video tutorial pembuatan produk logam dari limbah kaleng aluminium untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 12 Gresik. Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial yang berisi tentang prosedur pengolahan limbah kaleng aluminium hingga cara penerapan ragam hias di atas logam aluminium datar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan metode *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah penelitian dengan tujuan menghasilkan produk baru sebagai sarana media dalam pembelajaran dan produk yang dihasilkan akan melalui proses pengkajian untuk mengetahui tingkat keefektifan produk, dari sepuluh tahapan menurut sugiyono peneliti menyederhanakan menjadi enam tahapan. Berikut merupakan skema pengembangan media pembelajaran dari peneliti hasil penyederhanaan menurut Sugiyono.



Bagan 1. Skema pengembangan media.
(Sumber: Sugiyono, 2010)

Alasan peneliti menyederhanakan sepuluh tahapan di atas karena menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran dimasa pandemi sekaligus menghemat waktu, dimulai dari tahap awal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi permasalahan yang ada di SMPN 12 Gresik, kemudian mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara terhadap guru seni budaya, setelah data yang terkumpul lalu proses pembuatan desain produk berupa rancangan video tutorial, selanjutnya pembuatan video tutorial sekaligus memvalidasikan video tutorial kepada validator, revisi desain dilakukan jika diperlukan, tahap akhir yaitu melakukan ujicoba video tutorial.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa SMP kelas VII sebanyak 32 orang di SMPN 12 Gresik. Lokasi penelitian berada di Jl. Raya Wringinanom No. 138, Tanggungan Wringinanom, Kec. Wringinanom, Kab. Gresik, Prov. Jawa timur. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 12-30 April 2021. Objek penelitian formal adalah proses pembelajaran praktik menggunakan media video tutorial dan objek material berupa video tutorial yang di bagikan dari kanal *youtube*.

Tahap pengumpulan data dengan cara mengobservasi langsung ke sekolah SMPN 12 Gresik. Selanjutnya mewawancarai guru seni budaya, kemudian hasil kegiatan dipresentasikan melalui metode tes dan kuisioner. (1) Observasi ke sekolah dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap guru seni budaya dan cara guru saat melakukan pembelajaran luring maupun daring. (2) Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya untuk menganalisis kebutuhan siswa saat melakukan praktik serta menentukan materi yang akan dikembangkan. (3) Dokumentasi pada penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran di kelas saat luring dan daring, hasil kuisioner respon guru, hasil kuisioner respon siswa dan foto hasil karya siswa setelah melakukan praktik dengan bantuan video tutorial di rumah masing-masing. (4) Angket dan kuisioner yang diberikan terhadap guru bertujuan untuk memperoleh hasil kegiatan selama melakukan pembelajaran menggunakan media video tutorial, sedangkan angket dan kuisioner yang dibagikan kepada siswa bertujuan untuk memperoleh hasil kelayakan media video tutorial sebagai pedoman siswa saat melakukan praktik di rumah masing-masing.

Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian ini menggunakan angket dan kuisioner yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Ada pula angket yang dibagikan kepada guru dan siswa, data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$$

Keterangan:
 X - Presentase yang dihasilkan
 $\sum f$ - Jumlah skor yang diperoleh
 F - Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan menggunakan rumus di atas kemudian diprosentasekan sesuai dengan tabel berikut:

Table 1. Indikator skor penilaian

Skor	Prosentase	Keterangan
1	0%-33%	Kurang sesuai
2	34%-67%	Sesuai
3	68%-100%	Sangat sesuai
Ket: skor: nilai yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan materi, keterangan: kelayakan media		

Berdasarkan data di atas, maka peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan video tutorial sesuai atau tidak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tahap analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data. Kegiatan mengumpulkan data di lakukan dengan wawancara Bersama guru Seni Budaya di SMPN 12 gresik. Reduksi data dilakukan dengan merangkum cara merangkum informasi yang sudah diperoleh dari hasil wawancara. Penyajian data yaitu menjelaskan data yang diperoleh dari hasil wawancara hingga pengambilan data selesai. Penyimpulan data dilakukan dengan cara menganalisis seluruh kegiatan yang telah dilakukan dalam pengambilan data penelitian untuk memperoleh hasil dari penelitian.

KERANGKA TEORETIK

1. Media Pembelajaran

Menurut AH Sanaky (2013) pengertian media pembelajaran adalah alat metode dan teknik yang digunakan dengan tujuan bisa lebih efektif

dan tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan mudah.

Berdasarkan pengertian di atas, dalam penelitian ini guru dan media pembelajaran yang digunakan sama-sama memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2014:4), media pembelajaran bersifat sebagai perantara dalam pembelajaran dimana terdapat materi dan petunjuk didalamnya.

2. Video Pembelajaran

Pengertian Video menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar dan suara nyata sesuai dengan keadaan yang sedang berlangsung. *Video* sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat. Media video juga disebut dengan media audio visual karena mengeluarkan bunyi dan gambar. Media ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran siswa karena dapat melihat gambar, sekaligus mendengarkan audio yang dikeluarkan.

Arsyad (2011:49) menjelaskan video adalah kumpulan gambar dalam jumlah tertentu yang runtut, di mana setiap gambar ditampilkan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga gambar yang tampak pada layar digital terlihat nyata.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video bisa digunakan pada proses pembelajaran karena bisa menyampaikan materi pembelajaran secara langsung kepada siswa baik melalui gambar yang ditampilkan maupun audio yang ada pada video.

3. Ragam Hias

a. Definisi Ragam Hias

Ragam hias atau ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berarti menghiasi. Menurut Gustami (2008) ornamen adalah gambar atau motif yang dibuat dengan sengaja dan memiliki fungsi sebagai hiasan.

Berdasarkan definisi di atas, ragam hias dalam penelitian ini merupakan hiasan yang berguna untuk memperoleh keindahan yang dapat diterapkan ke-berbagai media salah satunya limbah kaleng aluminium yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar rumah.

b. Motif Ragam Hias

Ragam hias memiliki berbagai jenis, motif dan ciri khas yang berbeda pada tiap daerah. Menurut Muksin, dkk (2014:5). Ragam hias dalam penelitian ini menggunakan bentuk dasar flora dan fauna.

1) Ragam Hias Flora

Ragam hias flora bisa kita temui di sebagian besar daerah yang ada di Indonesia. Jenis dan motif ragam hias flora terinspirasi dari bentuk tumbuhan yang biasanya digambarkan dengan bentuk dedaunan sulur maupun kelopak bunga.



Gambar 2. Ragam hias flora

(Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/10/02/10-motif-batik-populer-dari-berbagai-daerah>)

2) Ragam Hias Fauna

Motif ragam hias fauna terinspirasi dari bentuk hewan. Ragam hias fauna bisa menjadi sarana untuk memperkenalkan kearifan lokal daerah tertentu di Indonesia, contohnya seperti batik tulis motif biota laut Kabupaten Banyumas.



Gambar 3. Ragam hias fauna

(Sumber: <https://loexie.wordpress.com/2012/11/02/mengenal-batik-batik-indonesia/>)

c. Pola Ragam Hias

Pola merupakan bentuk motif yang diulang, artinya sejumlah motif yang berulang secara struktural dipandang sebagai pola (Sunaryo, 2009:14). Sedangkan menurut Muksin, dkk (2014:8) pola ragam hias adalah gambar dengan bentuk tertentu. Beberapa bentuk pola ragam hias tersebut berupa pola simetris, pola asimetris, pola

ragam hias tepi, pola ragam hias menyudut, pola ragam hias beraturan, dan pola ragam hias tidak beraturan. Mengenai pola menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pola merupakan pengulangan pada bentuk gambar dengan aturan dan komposisi tertentu.

d. Logam Aluminium

Definisi logam aluminium menurut Daryanto (2009) aluminium adalah jenis logam yang memiliki tekstur sedikit lunak sehingga mudah dibentuk dengan teknik tertentu, aluminium memiliki berat yakni $2,7 \text{ gr/cm}^3$ dan warnanya putih biruan.

Sedangkan kriya logam menurut Angge (2016:2) kriya logam adalah barang barang yang terbuat dari bahan logam dan dikerjakan menggunakan tangan.

Berdasarkan definisi diatas, aluminium merupakan logam yang ringan dan lunak, pada permukaannya terdapat suatu lapisan oksida sehingga terlindungi dari korosi oleh karena itu mudah diolah menjadi karya seni yang dikerjakan dengan keterampilan tangan dan tidak mudah rusak.

Identifikasi kriya logam menurut Angge (2003) terdiri dari beberapa jenis logam, alat dan kegunaan, serta teknik pada logam. (1) Jenis-jenis logam dalam membuat karya kerajinan logam perlu mengetahui sifat-sifat dan mengenal bahan logam itu sendiri, agar saat proses pembuatan karya akan sesuai dengan desain serta teknik pembuatan, karena setiap jenis logam mempunyai karakteristik dan sifat yang berbeda. Pengertian logam *non precious metal* menurut Angge (2003) adalah semua logam yang tidak termasuk dalam kelompok logam mulia, yaitu logam tembaga, kuningan, aluminium, perunggu, timah putih, monel. (2) Teknik tekan pada logam menurut Angge (2016:4-11) adalah teknik pembuatan suatu motif ragam hias di atas permukaan lembaran logam yang tipis dengan menggunakan alat seperti isi bolpoint yang sudah habis. Diperlukan tenaga kuat untuk mendapatkan hasil cekung dan cembung pada permukaan logam. (3) Alat dan kegunaannya, alat ukir logam terbuat dari pensil, bolpoint bekas atau benda logam berujung tumpul lainnya, yakni pahat ukir *rancangan* (digunakan untuk membuat berbagai tekstur pada logam), pahat ukir *wudulan* (digunakan untuk

membuat bentuk cekungan dari bagian negatif logam), pahat ukir *endak-endakan* (digunakan untuk menghaluskan suatu bentuk ukir *wudulan* dari bagian positif logam), dan pahat ukir tekstur (kegunaan hampir sama dengan pahat ukir *rancangan*).

Berdasarkan pengertian di atas, (1) jenis logam yang akan digunakan dalam penelitian tergolong *Non Precious Metal* berbahan dasar kaleng aluminium bekas minuman soda, berbentuk plat/lembaran berasal dari kaleng aluminium bekas dengan ketebalan 0,1-0,2mm contohnya seperti larutan penyegar, *coca-cola*, *pocari sweat* dan *adem sari*. (2) Teknik yang digunakan untuk membuat karya logam dari limbah kaleng aluminium merupakan teknik tekan, produk/karya kriya logam yang dibuat dengan cara menekan bagian tertentu sesuai motif desain, membentuk cekungan pada bagian negatif logam untuk mendapatkan bentuk cembung pada bagian positif logam. Menekan membentuk cekungan dengan menggunakan benda berujung tumpul agar lembaran logam tidak robek. Membuat karya kriya logam dengan menggunakan teknik tekan harus menggunakan logam yang tipis, karena kekuatan membentuk cekung, cembung motif hanya mengandalkan kekuatan tangan. (3) Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah pahat ukir yang terbuat dari *ball point* bekas yang sudah habis tintanya, digunakan untuk membuat berbagai tekstur pada logam, kemudian pensil 2B digunakan untuk membentuk cekungan dari bagian negatif logam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

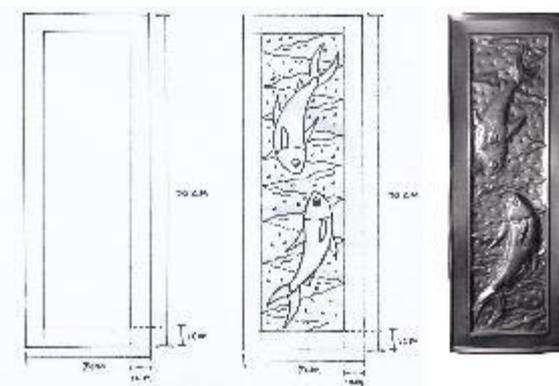
a. Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah peneliti akan menjelaskan tentang hasil wawancara dengan Ibu

Naimun Niswah (35th) selaku guru Seni Budaya di SMPN 12 Gresik, diperoleh informasi bahwa pembelajaran daring yang dilakukan belum menggunakan media video tutorial saat mengerjakan tugas praktik di rumah masing-masing, sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan media berupa video tutorial agar siswa lebih paham saat melaksanakan tugas praktik di rumah masing-masing.

b. Desain produk

Sebelum memberikan media video tutorial maka peneliti membuat desain produk dan rancangan skenario dalam video tutorial kemudian mewujudkannya sebagai media pembelajaran siswa kelas VII di SMPN 12 Gresik. Proses pembuatan desain dilakukan sebelum pembuatan skenario, narasi dan durasi video tutorial. Berikut merupakan hasil desain produk yang akan diterapkan pada kaleng aluminium:



Gambar 4. Desain produk yang akan diterapkan pada logam aluminium dengan teknik tekan.
(Sumber: Dokumen Rif'an Renaldi, 2021)

Tabel 2. Rancangan skenario, narasi dan durasi video tutorial berkarya ragam dari limbah kaleng aluminium untuk SMPN 12 Gresik.

No.	Skenario	Narasi	Durasi
1.	<i>(Bumper) (B-Roll)</i> <i>(Close up) (Tilt up) (Tilt down)</i>	Kaleng minuman berputar menjadi ragam hias dari kaleng minuman yang sudah di buat Kaleng minuman - ragam hias dari kaleng minuman KD 3.3 memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan 4.3 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan Setelah menonton video ini siswa diharapkan mampu untuk: 1. Memahami motif ragam hias flora dan fauna 2. Memahami prosedur penerapan ragam hias pada limbah kaleng aluminium 3. Membuat karya dari limbah kaleng aluminium dengan teknik tekan 4. Menerapkan motif ragam hias flora atau fauna pada limbah kaleng aluminium	00:00:00 - 00:01:00 (1 menit)

“Video Pembuatan Produk dari Limbah Kaleng Aluminium untuk Siswa SMPN 12 Gresik”

No.	Skenario	Narasi	Durasi
	(Judul Video) (Logo) (Name Tags)	Berkarya Ragam Hias Flora dan Fauna dari Limbah Kaleng Aluminium (logo unesa) (universitas negeri surabaya, fakultas bahasa dan seni, pendiakn seni rupa) (oleh: rif'an renaldi/17020124058)	
2.	(Salam) (kamera depan) (Sapa) (Perkenalan) (Menjelaskan tujuan dan materi) (Menunjukkan beberapa kaleng) (contoh kaleng dan plat logam) (Mengarahkan ke meja)	Assalamualaikum wr, wb. Halo anak-anak! Jumpa lagi bersama saya rif'an renaldi pada pembelajaran seni budaya Di video kali ini saya akan mengajak kalian untuk membuat karya ragam hias menggunakan bahan dasar logam aluminium dengan teknik tekan, logam aluminium ini berasal dari limbah kaleng minuman contohnya seperti kaleng ini yang ada di depan saya. Tidak hanya itu, - Saya juga akan mengajarkan cara untuk mengolah kaleng minuman menjadi plat logam aluminium datar yang dapat di gunakan untuk berkarya ragam hias. - Kemudian saya akan menunjukkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses ini, sekaligus mencontohkan proses penerapan ragam hias pada logam aluminium dengan teknik tekan. - Selanjutnya saya akan memberi kesempatan kalian untuk membuat karya ragam hias dengan ide flora atau fauna di rumah masing-masing. - Terakhir saya akan memperlihatkan hasil karya yang sudah selesai saya buat berupa ragam hias bermotif flora dan fauna dengan teknik tekan.	00:01:00 - 00:03:00 (2 menit)
3.	(Pengenalan alat dan bahan)	Langsung saja untuk alat dan bahan yang di gunakan yaitu: - Cutter - Penggaris besi/plastik – Lem Kertas - Gunting kertas/logam - Ball point bekas yang sudah habis tintanya - Pensil 2B - Busa hati/spons eva, buku paket/buku tulis, kardus/triplek - Kaleng minuman berbahan aluminium yang sudah di bersihkan	00:03:00 - 00:04:00 (1 menit)
4.	(Prosedur pengolahan kaleng) (kamera depan) (kamera atas) (Buku paket ketebalan 1,5 cm) (Cutter berujung runcing) (Menggores kaleng aluminium dengan cutter)	Lanjut ke tahap pengolahan kaleng, yang akan kita lakukan di tahap ini adalah memisahkan bagian atas dan bawah kaleng, dan yang digunakan hanya bagian tengah saja. - Langkah pertama siapkan buku sebagai alas dengan ketinggian kurang lebih 1,5 cm, kemudian letakkan cutter di atas buku dengan ujung cutter keluar sekitar 1 cm. - Kemudian letakkan kaleng di samping buku dan menyentuh ujung cutter, putar kaleng berlawanan dengan arah jarum jam, pastikan kaleng tergores melingkar. (lakukan proses ini pada bagian bawah atau atas kaleng)	00:04:00 - 00:07:00 (3 menit)
	(merobek kaleng dengan kuku/cutter) (Meluruskan kaleng aluminium)	- Setelah kedua bagian tergores tekan bekas goresan cutter dengan ujung kuku, jika merasa kesulitan gunakan bantuan cutter untuk merobek goresan pada kaleng, setelah terbentuk cela kecil kemudian lanjutkan penekanan dengan kuku mengikuti alur goresan pada cutter yang melingkar (lakukan proses ini pada bagian atas atau bawah kaleng) (berhati-hatilah saat melakukan proses ini karena logam bersifat tajam dan dapat melukai tangan) - Setelah bagian atas dan bawah kaleng terpisah guntinglah bagian tengah kaleng hingga terbelah - Langkah terakhir kalian dapat meluruskan kaleng yang masih melingkar dengan cara menggores pada tepi meja yang lurus, lakukan proses ini dua hingga empat kali pada bagian depan atau belakang. (lembaran logam aluminium datar sudah siap untuk di gunakan)	
5.	(Prosedur pembuatan ragam hias flora/fauna)	Sekarang kita memasuki tahap pembuatan ragam hias di atas permukaan logam	00:07:00 -

No.	Skenario	Narasi	Durasi
		<p><i>(contoh dalam video ini menggunakan ragam hias flora)</i></p> <p>Langkah pertama membuat desain ragam hias flora/fauna (buatlah desain/gambar ragam hias flora/fauna, dengan garis tepi masing masing 1 cm, berukuran logam aluminium yang telah di potong)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ini adalah contoh desain yang sudah saya buat, tapi saya hanya mencontohkan dari salah satu desain yaitu ragam hias flora. <p>Langkah ke dua menempelkan desain diatas permukaan logam menggunakan lem kertas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potong desain/gambar mengikuti ukuran logam aluminium. - Siapkan logam aluminium datar letakkan posisi logam yang polos diatas alas dan yang bergambar di bawah kemudian teteskan lem di atas permukaan logam. - Oleskan lem kertas hingga merata ke seluruh permukaan logam. - Sebelum lem mengering tempelkan desain di atas permukaan logam. - Gosok permukaan kertas dengan bagian jari yang bersih dan kering, agar seluruh bagian desain menempel dengan sempurna dan tunggu hingga mengering. <p>Langkah ke tiga memindah desain ke atas permukaan logam dengan cara menjiplak.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan <i>ball point</i> bekas yang sudah habis tintanya. - Siapkan busa hati/spons eva atau dapat di ganti dengan kardus dan juga buku sebagai alas untuk menekan logam. - Langkah selanjutnya letakkan logam di atas busa hati dan mulai menekan dengan ball point bekas mengikuti desain/gambar yang telah di buat. <i>(lakukan proses ini perlahan agar tidak merusak desain atau merobek kertas)</i> Jika seluruh desain/gambar sudah terjiplak, lepaskan desain/gambar dari permukaan logam. <p>Langkah ke empat membuat ukiran diatas permukaan logam dengan cara menekan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Letakkan logam yang memiliki gambar atau merek di atas dan logam polos di bawah. - Ambil pensil yang tidak terlalu runcing - Tekan logam di bagian yang ingin di bentuk cekung atau negatif dapat kita mulai dari belakang logam agar menghasilkan bagian cembung atau positif di depan. (Lakukan proses ini pada bagian lain yang ingin di buat cekung hingga selesai) - Kemudian balik permukaan logam ke bagian cembung - Selanjutnya beri garis motif yang cembung menggunakan <i>ball point</i> agar motif terlihat lebih jelas. <p>Langkah terakhir beri tekstur pada bagian yang kosong</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beri tekstur seperti titik-titik atau goresan pensil pada bagian yang terlihat kosong hingga seluruh bagian terlihat penuh. (dan berkarya ragam hias dari kaleng aluminium pun telah selesai) 	00:13:00 (6 menit)
6.	(Refleksi) (Tugas Siswa) (Footage di akhir Video) (Salam Penutup)	Baik anak-anak seperti itulah proses pembuatan karya ragam hias dengan logam aluminium menggunakan teknik tekan. Sekarang saatnya kalian untuk membuat karya dengan ide ragam hias flora atau fauna di rumah masing-masing. Setelah ini akan saya tampilkan video hasil karya berupa ragam hias flora dan fauna yang sudah saya buat. Akhir kata saya ucapkan terimakasih telah menonton video ini dari awal hingga akhir dan selamat berkarya. Saya rif'an renaldi pamit undur diri wassalamualaikum wr, wb.	00:13:00 - 00:14:00 (1 menit)
7.	(B-Roll) (Close Up), (Tilt Up), (Tilt Down), (Zoom Out)	Footage video ragam hias flora dan fauna dari kaleng aluminium Terimakasih C copyright 2021 Rif'an renald	00:14:00 - 00:15:00 (1 menit)

c. Validasi desain

Setelah pembuatan desain produk berupa video tutorial berkarya ragam hias dari limbah kaleng aluminium, tahap selanjutnya adalah validasi desain yang dilakukan oleh validator desain. Validasi desain bertujuan untuk memberi nilai terhadap kelayakan media yang akan diujikan ke sekolah. Berikut adalah beberapa indikator dan hasil skor validator ahli media oleh Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. dengan satu kali proses validasi mendapatkan skor sebanyak 28, prosentase sebanyak 93,3% dengan indikator sangat sesuai. Selanjutnya dari ahli materi oleh Drs. Imam Zaini, M.Pd. dengan satu kali proses validasi mendapatkan skor sebanyak 24, prosentase sebanyak 80% dengan indikator sesuai.

d. Uji coba produk

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kebijakan pemerintah dimasa pandemi, saat ini sekolah menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan), namun pada masa transisi pemerintah memberi kebijakan kepada sekolah dengan uji coba pembelajaran luring (luar jaringan) atau tatap muka dengan membagi dua kelompok dalam satu kelas sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara langsung atau tatap muka dan pada kelompok kedua dilakukan pembelajaran daring menggunakan media *online* melalui grup *whatsapp*.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka dengan menyajikan beberapa contoh portofolio hasil karya ragam hias yang telah dibuat dan mendemonstrasikan di kelas secara langsung. Berikut merupakan dokumentasi proses pembelajaran tatap muka pada pertemuan pertama di SMPN 12 Gresik:



Gambar 5. Proses Pelaksanaan pembelajaran tatap muka kelas VII SMPN 12 Gresik
(Sumber: Dokumen Rif'an Renaldi, 2021)

Kemudian siswa diberi tugas untuk mempelajari dan mempraktikkan di kelas dengan tujuan agar mengetahui tingkat kesulitan siswa sebelum diterapkannya media video tutorial di rumah masing-masing. Berikut dokumentasi siswa saat mengerjakan tugas di kelas.



Gambar 6. Proses kegiatan pembelajaran di kelas.
(Sumber: Dokumen Rif'an Renaldi, 2021)

dari hasil praktikkan di kelas dengan waktu yang cukup singkat, maka peneliti melanjutkan pertemuan selanjutnya, yaitu membagikan video tutorial melalui *link youtube* untuk membantu melanjutkan siswa saat mempraktikkan tugas di rumah. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan pembelajaran daring dan hasil karya siswa yang telah dibuat:



Gambar 7. Proses kegiatan pembelajaran daring melalui grup *WhatsApp*.
(Sumber: Dokumen Rif'an Renaldi, 2021)



Gambar 7. Tampilan video tutorial melalui kanal *youtube*.
(Sumber: https://youtu.be/77A_sey32Cg)



Gambar 8. Pengumpulan hasil karya melalui WhatsApp.
(Sumber: Dokumen Rif'an Renaldi, 2021)

Pada pertemuan terakhir, guru dan masing-masing siswa diberi angket dengan tujuan untuk mengetahui nilai terhadap kelayakan media video pembuatan produk logam dari limbah kaleng aluminium untuk siswa SMPN 12 Gresik. Berikut merupakan angket yang dibagikan kepada siswa dan hasil skor dari seluruh siswa :



Gambar 10. Pembagian angket melalui grup whatsapp
(Sumber: Dokumen Rif'an Renaldi, 2021)

Tabel 3. Hasil angket yang dibagikan kepada siswa

No	Pertanyaan	Respon Siswa		
		1	2	3
1	Apakah guru pernah menggunakan pembelajaran menggunakan video tutorial?	2	3	27
2	Apakah kalian menyukai belajar menggunakan video tutorial?	1	5	26
3	Apakah video tutorial membantu dalam belajar membuat ragam hias?	5	3	25
4	Apakah kalian senang berkarya ragam hias dari limbah kaleng aluminium?	1	5	26
5	Apakah Guru menyampaikan materi dengan jelas?	2	5	25
6	Apakah Guru memberikan waktu cukup dalam menyelesaikan tugas sesuai video tutorial?	1	1	30
7	Apakah kalian menyajikan tampilan dari video tutorial?	2	6	25
8	Apakah belajar secara online sangat menyenangkan?	2	3	27
9	Apakah kalian lebih suka belajar dengan media video pembelajaran dari pada metode ceramah?	2	1	29
10	Apakah kalian setuju jika belajar menggunakan video pembelajaran diterapkan pada materi lain berikutnya?	2	5	25

Ket. Skor 1 = kurang sesuai, 2 = sesuai, 3 = sangat sesuai

Angket dari hasil respon guru untuk memperoleh nilai terhadap kelayakan video

tutorial yang telah diajarkan dan hasil dari angket tersebut diperoleh prosentase sebesar 90% dengan indikator sangat sesuai. Setelah tahap perolehan nilai dari angket respon guru, selanjutnya adalah hasil dari angket yang dibagikan kepada 32 siswa, mendapatkan beberapa skor dari masing-masing siswa kemudian skor tersebut dirumuskan sehingga memperoleh nilai rata-rata sebanyak 316 dengan prosentase skor sebanyak 98,7% menyatakan bahwa media yang digunakan sangat sesuai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial menghasilkan media yang efektif di SMPN 12 Gresik. Efektivitas video tutorial dibuktikan dari hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 24 dengan prosentase 80% dan hasil validasi media mendapatkan nilai 28 dengan prosentase 93,3% keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Kemudian hasil kedua validasi tersebut di uji cobakan kepada 32 siswa kelas VII di SMPN 12 Gresik. Sebanyak 32 siswa mampu membuat produk ragam hias setelah menonton video yang dibuat oleh penulis. Hal ini di perkuat dengan hasil angket yang dibagikan penulis kepada masing-masing siswa yang mendapat nilai rata rata 316 dengan prosentase 98,7%. Sedangkan hasil angket dari guru seni budaya mendapatkan nilai 27 dengan prosentase 90%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti memberikan sara terhadap mahasiswa, khususnya Jurusan Seni Rupa yang akan melakukan penelitian, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai video tutorial. Dengan adanya penelitian lebih lanjut dapat memberikan referensi yang beragam bagi mahasiswa atau calon guru. Bagi guru khususnya seni budaya dapat melakukan inovasi pembelajaran praktik jarak jauh dengan mengembangkan video tutorial untuk mendukung kegiatan praktik sesuai dengan kebutuhan siswa di masa pandemi.

REFERENSI

- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Angge, Indah Chrysanti. 2003. *Kerajinan Logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Angge, Indah Chrysanti. 2016. *Dasar-dasar Kriya Logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran. rev.ed*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aryo, Sunaryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: AV Publisher
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Jur. Kriya FSR ISI Yogyakarta
- Muksin, dkk. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian pendidikan dan Kebudayaan.
- Murdeny, Suryawan. 2016. “*Pengembangan Media macromedia flash Mata Pelajaran seni budaya dan Keterampilan Materi Ragam Hias Batik Kelas VI SDN Tambakaji 04 Semarang*”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016) diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/29200/1/1401412151.pdf>
- Nugroho, Adi. (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jemputan 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>
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Database*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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.