

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI RAGAM HIAS KELAS X ANIMASI SMKN 1 DLANGGU MOJOKERTO

Heru Priyanto¹, Fera Ratyaningrum²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: heru.19052@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* yang diujicobakan pada siswa kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu, Mojokerto, pada materi ragam hias. Tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan proses perancangan media, hasil pembuatan media, proses penerapan media, dan efektivitas media. Metode penelitian menggunakan *Research and Development*, dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Sedangkan validasi data menggunakan teknik triangulasi. Proses perancangan media dilakukan dengan merancang desain media, menentukan alat dan bahan, kemudian pembuatan media menjadi produk jadi. Media yang dibuat kemudian diajukan kepada validator media dan validator materi. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validasi pertama, dihasilkan nilai kelayakan media sebesar 100% dan nilai kelayakan materi sebesar 94%. Hasil validasi media telah layak dengan kriteria sangat bagus. Media pembelajaran *puzzle* ragam hias berjumlah 8 buah dengan rincian ukuran 32x44 cm, yang digunakan dalam pembelajaran berkelompok. Proses penerapan media dilakukan dengan menjelaskan materi ragam hias, penggunaan media, dan tes menggambar (*pre-test, post-test*). Pengukuran keefektifan media diperoleh dari data kenaikan nilai siswa dari rata-rata nilai *pre-test* 77 dan rata-rata nilai *post-test* 87. Kesimpulannya, media pembelajaran *puzzle* ragam hias telah layak digunakan dan telah memenuhi kriteria dalam pengembangan media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, *puzzle*, ragam hias.

Abstract

This research was motivated by the desire to develop a puzzle learning media that was tested on students of class X Animation at SMKN 1 Dlanggu, Mojokerto, on decorative materials. The purpose of this study is to describe the process of designing media, the results of making media, the process of implementing media, and the effectiveness of media. The research method uses Research and Development, with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data collection through observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. Meanwhile, data validation uses triangulation technique. The media design process is carried out by designing media designs, determining tools and materials, then making media into finished products. The created media is then submitted to the media validator and material validator. After the revision was carried out according to the first validation input, the resulting media feasibility value was 100% and the material feasibility value was 94%. The results of media validation have been appropriate with very good criteria. There are 8 decorative puzzle learning media with details of size 32x44 cm, which are used in group learning. The process of applying the media is carried out by explaining the decorative material, the use of media, and drawing tests (pre-test, post-test). Measuring the effectiveness of the media was obtained from data on students' score increases from an average pre-test score of 77 and an average post-test score of 87. In conclusion, decorative puzzle learning media is feasible to use and meets the criteria in the development of learning media.

Keywords: learning media, puzzle, ornamental design

PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang disediakan pemerintah yang bertanggung jawab mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan pekerjaan. SMK lebih banyak melakukan praktik, meskipun teori juga diberikan namun praktik yang mendominasi dalam kegiatan pembelajarannya. Hal tersebut dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik agar setelah lulus sekolah dapat memasuki dunia kerja.

Tentu saja di era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi sangat pesat kemajuannya yang mempengaruhi berbagai bidang, sehingga sumber daya manusia (SDM) dituntut untuk mengikuti arus perkembangan zaman. Salah satu bidang yang terpengaruh oleh globalisasi adalah dunia pendidikan. Perkembangan pada dunia pendidikan terlihat dari materi-materi yang diberikan kepada siswa semakin beragam. Perkembangan globalisasi juga mengakibatkan media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan berubah sesuai kebutuhan dari masing-masing mata pelajaran, sehingga guru harus memilih media pembelajaran yang cocok untuk diberikan pada siswa. Suatu media belajar itu sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Sutjiono, 2005:76).

Terkait pemanfaatan media pembelajaran, pada bulan Agustus-November 2022 peneliti telah melakukan observasi awal di SMK Negeri 1 Dlanggu, Mojokerto, khususnya di kelas X Animasi. Di kelas ini banyak diajarkan materi menggambar, misalnya pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa), Sketsa, Gambar, dan Dasar-Dasar Seni Rupa. *Smartphone* menjadi sarana yang sering digunakan dalam pembelajaran di kelas X Animasi. Siswa banyak menggunakan *smartphone* untuk mencari referensi, termasuk terkait materi menggambar. Disisi lain penggunaan *smartphone* dapat menghambat proses pembelajaran, mereka menjadi terlalu fokus mencari referensi tugas menggambar, sehingga menyita jam pembelajaran. Penggunaan *smartphone* memang dapat membantu siswa dalam mencari referensi gambar, tetapi membuat siswa menjadi pasif dan terlalu fokus pada *smartphonena*.

Hasil wawancara dengan bu Dian Masruroh selaku guru mata pelajaran seni budaya yang mengajar kelas X Animasi, menyampaikan bahwa untuk materi seni rupa selama ini beliau hanya memberikan materi pointilis. Sedangkan pada mata pelajaran dasar-dasar seni rupa materi yang diberikan juga materi pointilis. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku paket seni budaya, tidak ada media lain yang digunakan. Beliau mengungkapkan bahwa materi menggambar dirasa sulit, kesulitan tersebut dikarenakan ibu Dian dasar keilmuannya adalah seni tari. Sehingga kemampuan dalam teori maupun praktek berkarya seni rupa bukanlah keahlian Beliau.

Wawancara tersebut juga membahas materi seni rupa dua dimensi yang belum pernah diajarkan kepada siswa kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu Mojokerto. Salah satu materi seni rupa dua dimensi yang belum pernah diajarkan kepada siswa kelas X Animasi yaitu materi ragam hias. Peneliti memilih materi ragam hias yang digunakan dalam penelitian ini, karena materi ragam hias belum pernah diajarkan sebelumnya. Penelitian ini dapat membantu siswa kelas X Animasi untuk memahami materi ragam hias, karena ragam hias dapat diaplikasikan pada tugas lainnya. Pemilihan materi ragam hias juga dapat menambah pengetahuan siswa kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu Mojokerto tentang menggambar ragam hias.

Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa di kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu Mojokerto sebelumnya hanya buku paket seni budaya dan memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana mencari bahan belajar lainnya. Namun keduanya belum dapat membuat siswa aktif. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menarik minat belajar, serta mengurangi ketergantungan pada *smartphone*. Mengembangkan dan membuat media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan suatu permainan, tetapi permainan bukan hanya sekedar untuk bermain, namun dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Peneliti memilih *puzzle* untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran, jenis *puzzle* yang peneliti kembangkan yaitu *jigsaw puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan

penyusunan potongan-potongan gambar menjadi gambar tertentu. Tujuan dari permainan *puzzle* adalah untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017:6). Memilih media pembelajaran tidak hanya tentang belajar atau memahami materi, namun juga bisa dikombinasikan dengan sebuah permainan yang dapat membantu mengolah dan mengasah pola berfikir siswa. Alasan peneliti memilih *puzzle* sebagai media pembelajaran karena *puzzle* memiliki kecocokan pada materi ragam hias, *puzzle* dan ragam hias sama-sama memiliki konsep penyusunan pola.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses perancangan media pembelajaran *puzzle* ragam hias; (2) Mendeskripsikan hasil pembuatan media pembelajaran *puzzle* ragam hias; (3) Mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran *puzzle* ragam hias pada hasil pembelajaran siswa kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu Mojokerto; (4) Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *puzzle* ragam hias.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama Jurnal oleh Sitti Hardiyanti, Muh. Khalifah, dan Andi Mu'nisa (2020), dengan judul “Pengembangan *Game Puzzle* Berbasis *Construct 2* Sebagai Media Pembelajaran System Peredaran Darah Kelas XI Di SMA Negeri 1 Selayar”. Kedua Penelitian oleh Buhari (2018), dengan Judul “Kemampuan Menggambar Ragam Hias Bagi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 6 Makasar”. Ketiga Penelitian oleh Dian Vanni Puspitasari (2021), dengan Judul Analisis “Gambar Ragam Hias Peserta Didik Kelas VII A di SMPN 52 Surabaya”. Dapat disimpulkan dari ketiga penelitian yang relevan diatas, bahwa penelitian tersebut mengambil topik penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle*, dan materi ragam hias. Sedangkan pada penelitian ini juga mengambil topik pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi ragam hias.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam ujicoba media kepada siswa kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu, Mojokerto

pada materi ragam hias. Ujicoba tersebut dilakukan dengan tujuan, untuk mengetahui keefektivan dari media yang telah peneliti kembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). (1) Tahap analisis (*analysis*) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa, dan pengumpulan data yang dibutuhkan. (2) Tahap desain (*design*) dilakukan dengan merancang media, mulai dari bentuk, ukuran, jumlah media, bahan dan alat yang digunakan. (3) Tahap pengembangan (*development*) dengan pembuatan media menjadi produk jadi, dan dilakukan validasi media dan materi. (4) Tahap implementasi (*implementation*) yaitu melakukan ujicoba media kepada siswa kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu Mojokerto, untuk mengetahui keefektivan dari media. (5) Tahap evaluasi (*evaluation*) digunakan untuk melakukan revisi media jika terdapat kekurangan, agar dapat dilakukan perbaikan terhadap media yang dibuat sebelumnya

Penelitian dilakukan di SMKN 1 Dlanggu Mojokerto yang beralamat di JL. Ahmad Yani No. 1 Desa Pohkecik, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto. Subjek pada penelitian ini adalah siswa Kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu Mojokerto yang berjumlah 34 siswa. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pengembangan *Puzzle* untuk media pembelajaran materi ragam hias sebagai penguat kemampuan dasar seni rupa.

Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi ke SMKN 1 Dlanggu, wawancara kepada guru seni budaya, angket pada siswa kelas X Animasi, dokumentasi berupa foto pada saat penelitian, hasil gambar ragam hias siswa, dan tes menggambar (*pre-test, post-test*). Validasi data menggunakan triangulasi untuk mengecek kembali data yang diperoleh hasil dari observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes yang diperoleh saat penelitian berlangsung.

KERANGKA TEORETIK

A. Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:8), media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Miarso (2005:458) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015:141), media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidikan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli tersebut, bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam pembelajaran yang berupa wujud nyata (dapat dilihat dan dipegang). Media pembelajaran digunakan untuk membantu seorang guru dalam menjelaskan materi ketika melakukan kegiatan pembelajaran (menyalurkan pesan), media pembelajaran tersebut berguna untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik dalam belajar (penerima pesan).

B. Puzzle



Gambar 1. *Puzzle*
(Sumber: id.pinterest.com)

Menurut Soebachman (2012:12), *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Sedangkan menurut Rumakhit (2017:6), *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya

pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Puzzle merupakan suatu media permainan sekaligus sebagai media pembelajaran interaktif bongkar-pasang dari beberapa potongan atau kepingan gambar. Cara bermain *Puzzle* yaitu dengan cara menyatukan atau merakit potongan-potongan gambar menjadi gambar tertentu yang nantinya gambar tersebut dapat dilihat menjadi gambar yang utuh. Tidak hanya sekedar bermain, *puzzle* bisa menjadi sarana belajar bagi anak yang edukatif jika dirancang dan dikombinasikan dengan materi pembelajaran. Mengingat *puzzle* sebagai media yang dirancang dapat meningkatkan daya pikir anak dalam memecahkan suatu masalah

C. Ragam Hias



Gambar 2. Ragam Hias
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Ragam hias terdiri dari kata ragam yang berarti macam atau jenis dan hias dapat berarti memperelok dengan sesuatu tambahan (Nugraha, 2013:238). Menurut Susanto (2011:284), ragam hias adalah hiasan yang dibuat dengan digambar, dipahat, dicetak, untuk mendukung meningkatkan kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ashari (2013), menyatakan ragam hias adalah setiap bentuk yang merupakan komponen dari seni, dengan ditambahkan atau memang sengaja dibuat untuk tujuan hiasan atau menambahkan keindahan dari suatu barang supaya terlihat lebih menarik.

Menurut beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan, Ragam hias sendiri merupakan suatu motif dasar yang disusun, dirangkai, diulang-ulang sehingga menciptakan motif tertentu dengan tujuan sebagai hiasan untuk memperindah suatu produk atau barang. Dalam susunan ragam hias berkaitan erat dengan motif, motif-motif yang digunakan dalam ragam hias cenderung bersifat berlebihan dan tampak ramai seolah-olah tidak ada bagian bidang atau ruang

yang kosong. Hampir semua bidang tertutupi dengan motif ragam hias dari yang sederhana hingga yang rumit.

D. Teknik Ragam Hias

Teknik dalam ragam hias dibedakan menjadi 3, teknik stilasi, teknik deformasi dan teknik distorsi (Kementrian Pendidikan dan Budaya, 2019).

1) Teknik Stilasi

Stilasi merupakan salah satu teknik dalam seni rupa, teknik stilasi adalah teknik gambar yang mengubah, mendesain bentuk asli objek yang menjadi bentuk baru yang bervariasi dan lebih bersifat dekoratif.

2) Teknik Deformasi

Deformasi adalah perubahan bentuk, proporsi, dan dimensi dari suatu benda. Teknik deformasi adalah teknik gambar yang mengubah suatu objek (bentuk asli) menjadi bentuk baru, namun lebih terlihat sederhana.

3) Teknik Distorsi

Teknik distorsi adalah salah satu teknik gambar yang digunakan dalam menggambar seni dengan mengubah bentuk objek asli menjadi bentuk baru secara dilebih-lebihkan, baik dari struktur maupun bentuk objek aslinya.

E. Pola Ragam Hias

Menurut Sipahelut & Petrussumadi (1991:70), konsep tata letak motif pada bidang atau ruangan yang dihiasi, hasilnya akan tampak menyerupai arah atau mengesakan arah yang jelas sehingga terbentuk menjadi sebuah pola. Pola ragam hias terdapat pola simetris, pola asimetris, pola lajur tepi, pola pojok, pola memusat, pola bebas dan pola ulang. Berikut penjelasan dari pola ragam hias, meliputi:

1) Pola ragam hias simetris

Pola ragam hias simetris mempunyai susunan pola yang sama, antara sisi kanan dan kiri atau bagian atas dan bawah.

2) Pola Ragam Hias Asimetris

Pola ragam hias asimetris memiliki bentuk pola yang berbeda pada bagian ragam hiasnya, berbeda dari pola ragam hias simetris yang memfokuskan pada bagian tengah, pola pada ragam hias asimetris tidak sama pada bagian sisi-sisinya.

3) Pola Ragam Hias Lajur Tepi

Pola ragam hias lajur tepi ditempatkan pada bagian tepi produk atau media yang digunakan. Pola pada ragam hias ini memiliki bentuk pengulangan pada bentuk ragam hias sebelumnya.

4) Pola Ragam Hias Pojok

Pola ragam hias pojok terdapat pada bagian sudut-sudut benda yang akan dihias, ragam hias yang digunakan dapat dilakukan dengan pengulangan motif, atau menggunakan motif yang berbeda.

5) Pola Ragam Hias Memusat

Pola ragam hias memusat adalah pola ragam hias yang memusatkan motifnya pada bagian tengah atau sebagai pusat perhatian (*point of interest*).

6) Pola Ragam Hias Beraturan

Pola ragam hias beraturan mengacu pada penempatan ragam hias yang tersusun dengan teratur dan rapi.

7) Pola Ragam Hias Tidak Beraturan

Ragam hias tidak beraturan penempatan ragam hiasnya terkesan bebas dan tidak tertata dengan rapi.

8) Pola Ragam Hias Ulang

Pola ragam hias ulang adalah pola ragam hias yang mengulangi motif yang ditambahkan, ragam hias ini menggunakan motif yang sama.

F. Prinsip Ragam Hias

1) Komposisi

Komposisi dalam ragam hias berkaitan dengan penyusunan ragam hias yang digunakan, seperti bentuk, ukuran, warna, dan tata letak.

2) Proporsi

Proporsi berasal dari bahasa Inggris, *proportion* yang memiliki arti perbandingan atau proporsional (Sanyoto, 2009: 262).

3) Keseimbangan

Keseimbangan dalam ragam hias adalah penyusunan bentuk, warna, ukuran ragam hias agar memiliki nilai yang sama.

4) Kesatuan

Kesatuan pada ragam hias adalah suatu hubungan untuk menyatukan unsur-unsur yang dibuat, agar menciptakan komposisi yang menarik dan indah.

G. Bahan Dan Alat Pembuatan Media

Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *puzzle* ragam hias adalah duplek, kain flanel, stiker, perekat pakaian, lem, dan cat akrilik. Sedangkan untuk alat yang digunakan adalah gunting, *cutter*, pensil, penggaris, alat lem tembak, dan kuas,

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Perancangan Media

1) Perancangan Desain Alas Media

Perancangan media dimulai dengan membuat desain media yang akan dibuat. Peneliti membuat desain media pembelajaran berukuran kurang lebih A3 (segiempat).



Gambar 3. Desain Alas Media
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

2) Proses Perancangan Kepingan Motif

Peneliti membuat desain motif ragam hias berupa sulur-sulur tanaman dan bunga. Untuk jumlah motifnya, peneliti membuat desain sebanyak 12 motif dengan bentuk, ukuran, dan warna yang berbeda sehingga menjadi menarik dan bervariasi.



Gambar 4. Desain Motif Ragam Hias
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

3) Bahan Dan Alat Pembuatan Media

Bahan yang peneliti pilih untuk dijadikan landasan alas media yaitu duplek, karena duplek cukup tebal sehingga alas media tidak mudah robek atau rusak. Kain flannel hitam digunakan pada bagian tengah alas media, pemilihan warna hitam pada kain flannel bertujuan agar kain tidak mudah kotor. Untuk motif peneliti memilih bahan berupa stiker yang telah dilapisi dengan

duplek, sehingga motif ragam hias tidak mudah rusak. Agar motif dapat dengan mudah dipasang-tempelkan pada alas media kain flannel, maka peneliti memilih perekat pakaian (*Velcro tape*) sebagai perekatnya.

Lem UHU dan lem tembak digunakan untuk merekatkan media, sementara gunting dan *cutter* untuk membantu pemotongan duplek dan stiker. Pensil, penggaris, digunakan untuk membuat sketsa pada duplek adapun untuk pewarnaan peneliti memilih cat akrilik berwarna hitam.

4) Pembuatan Media

a. Pembuatan Alas Media



Gambar 5. Pengukuran Duplek, Kain Flannel
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Langkah pertama peneliti membuat sketsa pada duplek menggunakan pensil, dan mengukur duplek menggunakan penggaris dengan ukuran 32x44 cm sebanyak 3 kali. Kemudian peneliti mengukur kembali satu duplek yang telah disketsa dengan ukuran 32x44 cm, dan pada bagian setiap sisinya memiliki ukuran 1 cm yang menyerupai *border*. Kain flannel hitam juga peneliti ukur dengan ukuran 30x42 cm.



Gambar 6. Pemotongan Duplek, Kain Flannel
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Setelah selesai melakukan sketsa diduplek dengan ukuran yang telah ditentukan, kemudian peneliti memotong duplek tersebut sesuai dengan pola sketsa sebanyak 3 lembar. Satu duplek yang telah dipotong sesuai ukuran, kemudian peneliti potong kembali pada bagian tengahnya mengikuti sketsa sebelumnya. Kain flannel hitam yang telah peneliti ukur kemudian dipotong menggunakan gunting sebanyak 1 lembar. Kain flannel tersebut yang kemudian digunakan sebagai alas pada bagian tengah media.



Gambar 7. Proses Pengeleman, Pewarnaan Duplek
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Langkah ketiga yaitu potongan duplek yang telah peneliti potong dengan ukuran 32x44 cm disatukan menjadi 1 bagian, caranya dengan merekatkan menggunakan lem. Setelah ketiga bagian direkatkan, kemudian peneliti melakukan pewarnaan ke seluruh bagian duplek dengan warna hitam menggunakan cat akrilik.



Gambar 8. Proses Pengeleman Kain Flannel
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Kain flannel yang telah peneliti ukur atau siapkan direkatkan pada tengah-tengah bagian duplek, setiap sisi kain flannel dilem agar kain tidak mudah lepas.

b. Pembuatan Motif Ragam Hias



Gambar 9. Pemotongan Stiker
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Langkah pertama yaitu peneliti mencetak motif yang telah didesain menjadi stiker, kemudian stiker dipotong mengikuti desain dari motif ragam hias tersebut.



Gambar 10. Penempelan dan Pemotongan Stiker
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Langkah kedua yaitu stiker yang telah peneliti potong kemudian ditempelkan ke duplek dan menggunting duplek mengikuti pola yang ada pada stiker yang telah ditempelkan.



Gambar 11. Pemotongan dan Penempelan *Velcro Tape*
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

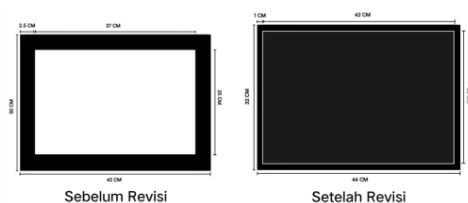
Langkah ketiga peneliti potong *velcro tape* menjadi bentuk segiempat sebanyak yang dibutuhkan, kemudian peneliti merekatkan *Velcro tape* tersebut ke motif ragam hias menggunakan lem tembak.

5) Evaluasi Media

Media yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi media untuk mengetahui kekurangan media. validasi media dilakukan oleh bu Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn., berikut merupakan saran yang diberikan oleh validator media.

a. Perbaikan Ukuran dan Warna Media

Ukuran media yang peneliti buat sebelumnya memiliki ukuran A3. Saran dari validator tentang ukuran media lebih dibesarkan sedikit agar terdapat ruang atau jarak pada penyusunan motif ragam hias, dan mengubah warna alas yang sebelumnya putih menjadi warna hitam. Hal tersebut bertujuan agar alas media tidak cepat kotor, sehingga dapat digunakan lebih lama.



Gambar 12. Revisi Desain Alas Media
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

b. Penambahan Motif Ragam Hias

Motif ragam hias yang peneliti siapkan pada media pembelajaran *puzzle* ragam hias sebelumnya berjumlah 12 motif, saran dari validator menambahkan 2 motif bunga dan 2 motif ragam hias yang dari desain sebelumnya diperkecil. Namun peneliti membuat 6 motif baru agar lebih bervariasi, yaitu 4 motif bunga, 2 motif yang diperkecil dari desain sebelumnya.



Gambar 13. Revisi Desain Motif Ragam Hias
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

B. Hasil Jadi Media



Gambar 14. Media Pembelajaran *Puzzle* Ragam Hias
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Hasil pengembangan media pembelajaran *puzzle* ragam hias terdapat pada gambar diatas. Alas media berukuran kurang lebih A3, dengan rincian ukuran 32x44 cm. Media yang peneliti buat berjumlah 8 buah yang kemudian digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok. Dalam 1 media terdapat 18 bentuk ragam hias yang bebas ditempel sesuai dengan keinginan siswa, jadi siswa bebas berkreasi menentukan pola penyusunan ragam hias menggunakan motif tersebut. Berikut adalah contoh penyusunan pola ragam hias menggunakan media pembelajaran yang telah peneliti buat.

C. Proses Penerapan Media

Berikut adalah tabel jadwal pertemuan pada ujicoba media di SMKN 1 Dlanggu.

Tabel 1. Jadwal Penerapan Media

No.	Hari, Tanggal Penelitian	Kegiatan
1.	Kamis, 25 Mei 2023	Siswa menggambar ragam hias sebelum menggunakan media (<i>post-test</i>)
2.	Rabu, 31 Mei 2023	a. Peneliti menjelaskan materi ragam hias

		b. Peneliti menjelaskan mediadan cara penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> ragam hias c. Siswa menggambar ragam hias setelah menggunakan media (<i>post-test</i>)
--	--	--

Pada pertemuan pertama peneliti melakukantes berupa menggambar ragam hias kepada siswa tanpa menggunakan media (*pre-test*). Pada tes menggambar tersebut membebaskan siswa untuk menggambar ragam hias sesuai dengan pengetahuan dan kreatifitasnya masing-masing.



Gambar 15. Proses Menggambar pada Tahap *Pre-Test*
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Pertemuan kedua diawali dengan menjelaskan materi ragam hias. Setelah materi tersampaikan dengan baik kepada siswa, maka selanjutnya yaitu penjelasan tentang media pembelajaran *puzzle* ragam hias yang digunakan dalam proses pembelajaran. Proses penerapan media pada pembelajaran seni budaya di kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu yaitu dengan cara membagi siswa menjadi 8 kelompok kecil, masing-masing kelompok berjumlah 4-5 siswa. Setelah seluruh siswa telah mendapatkan kelompok, kemudian masing-masing kelompok mendapatkan 1 media pembelajaran *puzzle* ragam hias.



Gambar 16. Proses Penjelasan Materi dan Media
(Sumber: Heru Priyanto, 2023)

Setelah siswa memahami penyusunan pola ragam hias dengan menggunakan media,

kemudian siswa menjalani tes menggambar untuk yang ke-2 kalinya (*post-test*). Sama dengan tes menggambar sebelum menggunakan media, siswa membuat sketsa di buku gambar terlebih dahulu, melakukan proses penebalan, kemudian pewarnaan menggunakan aplikasi *ibishpain X*.

D. Efektivitas Media

Keefektivan media pembelajaran *puzzle* ragam hias dapat dilihat pada hasil nilai gambar siswa. Tes menggambar tersebut dilakukan sebanyak dua kali, yaitu menggambar ragam hias sebelum menggunakan media (*pre-test*) dan menggambar ragam hias setelah menggunakan media (*post-test*). Rata-rata nilai siswa pada saat menggambar pada tahap *pre-test* sebesar 77, untuk rata-rata nilai pada tahap *post-test* sebesar 87. Berdasarkan hasil keniakan nilai siswa tersebut, maka media pembelajaran *puzzle* cukup efektif digunakan pada materi ragam hias.

Berikut merupakan hasil beberapa gambar ragam hias siswa pada tahap *pre-test* dan *post-test*.

		Gambar <i>Post-Test</i>
		
3.	Jevan Raka Aditya	Gambar <i>Pre-Test</i>
		
		Gambar <i>Post-Test</i>
		

Tabel 2. Hasil Gambar Ragam Hias Siswa

No.	Nama Siswa	Hasil Gambar
1.	Mochammad Nur Hasan	Gambar <i>Pre-Test</i>
		
		Gambar <i>Post-Test</i>
		
2.	Anisah Nurul Fauziyyah	Gambar <i>Pre-Test</i>
		

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Prosedur pembuatan media pembelajaran *puzzle* ragam hias dimulai dengan merancang konsep media, seperti menentukan bahan dan alat, bentuk media, desain dan jumlah motif ragam hias yang disiapkan. Setelah rancangan media telah ditetapkan, kemudian dilakukan pembuatan media menjadi produk jadi, jika media telah dibuat maka perlu adanya validasi agar media memenuhi kriteria untuk dijadikan bahan pada penelitian ini.

Hasil dari pengembangan *puzzle* sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada pembahasan sebelumnya. Media yang peneliti buat berjumlah 8 media dengan bentuk segiempat. Ukuran alas media berukuran kurang lebih A3, dengan rincian 32 x 44 cm. Motif ragam hias berjumlah 18 motif, dengan desain motif sulur tanaman dan bunga. Warna media cenderung berwarna hitam, dengan tujuan agar media tidak mudah kotor.

Pertemuan pada penerapan media pembelajaran *puzzle* ragam hias pada proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali.

Pertemuan pertama dilakukan dengan tes menggambar ragam hias sebelum menggunakan media (*pre-test*), pertemuan kedua dilakukan dengan menjelaskan materi ragam hias terlebih dahulu. Setelah siswa memahami tentang materi yang diberikan, barulah peneliti menjelaskan tentang media pembelajaran *puzzle* ragam hias. Ujicoba media oleh siswa dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi 8 kelompok kecil, setiap kelompok mendapatkan 1 media, dan siswa bebas berkreasi menyusun pola ragam hias sesuai dengan kreatifitasnya. Setelah siswa memahami penyusunan motif ragam hias, kemudian siswa akan menggambar ragam hias setelah menggunakan media (*post-test*).

Keefektifan dari media pembelajaran *puzzle* ragam hias yang digunakan berdasarkan ujicoba media pada kelas X Animasi SMKN 1 Dlanggu, dapat memenuhi target dan tujuan pengembangan media. Hal tersebut didukung dengan kenaikan nilai rata-rata siswa dari *pre-test* sebesar 77, dan *post-test* dengan nilai rata-rata 87. Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik, diketahui juga bahwa media yang dikembangkan cukup efektif untuk memberikan pengetahuan tentang materi ragam hias terutama pada penyusunan motif. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti menyarankan bagi guru, Media yang telah peneliti kembangkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan proses pembelajaran, agar pembelajaran menjadi lebih interaktif. Bagi sekolah, media pembelajaran *puzzle* ragam hias dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah, untuk mata pelajaran seni budaya khususnya materi ragam hias. Bagi peneliti selanjutnya, media yang peneliti kembangkan, dapat dikembangkan lagi dari segi bahan dan kualitasnya, dan penelitian ini dapat dijadikan penelitian yang relevan oleh orang lain.

REFERENSI

Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

- Buhari. (2018). *Kemampuan Menggambar Ragam Hias Bagi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 6 Makasar*. Skripsi. Prodi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Dian Vanni Puspitasari. (2021). *Analisis Gambar Ragam Hias Peserta Didik Kelas VII A SMPN 52 Surabaya*. *Jurnal Seni Rupa*. Volume 9 Nomor 2 Tahun 2021, 232-248.
- Miarso, Yusufhudi. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Nugraha, G. setya. (2013). *Kamus Bahasa Indonesia Praktis*. Surabaya: Sulita Jaya.
- Rumakhit, Nur. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Simki-Pedagogia*. Volume 01 Nomor 02.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sipahelut. Petrussumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sitti Hardiyanti. Muh. Khalifah. Andi Mu'nisa. (2020). *Pengembangan Game Puzzle Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas XI Di SMA Negeri 1 Selayar*. *Jurnal. Prodi Pendidikan Biologi. Universitas Negeri Makasar*.
- Soebachman, Agustina. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Sudjana, Rivai. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Varu Agensindo Offset Bandung.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni dan Gerakan Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab, Yogyakarta dan Jagad Art Space, Bali.
- Sutjiono. (2005). *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Penabur*-No. 04/Th.IV/Juli 2005.