

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF KNOCK DOWN JOGLO
YOGYAKARTA UNTUK PEMBELAJARAN APRESIASI SENI TRADISI
DI SD NEGERI DEMANGAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Wulandari Puspo Asih
NIM 11206241009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi penelitian yang berjudul *Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Tradisi di SD Negeri Demangan Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing dan siap untuk diujikan.



Yogyakarta, 19 Agustus 2015

Menyetujui

Pembimbing,

Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)

NIP. 19540722 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Tradisi di SD Negeri Demangan Yogyakarta ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 4 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

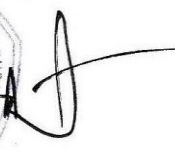
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dwi Retno Sri A., M.Sn.	Ketua Penguji		Sept 2015
Arsianti Latifah, M. Sn.	Sekretaris Penguji		Sept 2015
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji I		Sept 2015
Dr. Hajar Pamadhi, M.A.(Hons)	Penguji II		Sept 2015

Yogyakarta, September 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wulandari Puspo Asih

Nim : 11206241009

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

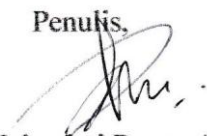
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ini adalah hasil penelitian dan pekerjaan saya sendiri. Karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 4 September 2015

Penulis,



Wulandari Puspo Asih

MOTO

“Dan janganlah engkau berjalan di bumi ini dengan sombong, karena sesungguhnya engkau tidak akan dapat menembus bumi dan tidak akan mampu menjulang setinggi gunung.”

(Terjemah QS. Al-Isra': 37)

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, dan dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

Ayah Ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak akan pernah ada kata cukup ku membalas cinta ayah ibu padaku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dialah pemberi rahmat dan petunjuk, yang memberikan pertolongan dalam keadaan suka-duka, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta.

Rasa hormat, penghargaan, dan terimakasih yang tulus saya sampaikan kepada pembimbing saya, yaitu Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons), yang penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya disela-sela kesibukannya.

Penulisan skripsi ini juga dapat diselesaikan karena bantuan beberapa pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, yaitu Drs. Mardiyatmo, M. Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat kuliah di Universitas Negeri Yogyakarta ini.

Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada tim penguji, yaitu Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn., Arsianti Latifah M.Sn., dan Drs. Suwarna, M.Pd. serta sahabat saya, teman-teman satu angkatan, dan handai tolan yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, material, dan motivasi, sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhirnya ucapan terima kasih yang pribadi saya sampaikan kepada Ayah Ibu dan Fajar Iswanto atas pengertian yang mendalam, pengorbanan, dorongan, dan curahan kasih sayang sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan skripsi.

Yogyakarta, 4 September 2015

Penulis, Wulandari Puspo Asih

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Spesifikasi Produk	4
F. Kekurangan Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Alat Permainan Edukatif	6
B. <i>Knock Down</i> (Bongkar Pasang)	10
C. Joglo	11
D. Seni Tradisi	19
E. Peserta Didik Usia 6-10 tahun	22
F. Kelayakan	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
B. Data Penelitian	30

C. Sumber Data	31
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Uji Keabsahan Data	32
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	35
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Simpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Saran dan Masukan Ahli Media.....	66
Tabel 2 : Saran dan Masukan Guru.....	67
Tabel 3 : Penjabaran Analisis Kompetensi.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Masjid Gedhe Yogyakarta	12
Gambar II	: Omah Joglo Jompangan	15
Gambar III	: Omah Joglo Pengrawit	15
Gambar IV	: Omah Joglo Sinom Apitan	16
Gambar V	: Brunjung/Blandar Tumpang Sari	17
Gambar VI	: Saka Guru	17
Gambar VII	: Sunduk Kili	18
Gambar VIII	: Umpak	19
Gambar IX	: Sistem Purus/umpak dan Sistem Ceblokkan	39
Gambar X	: Sistem Cathokan dan Purus	40
Gambar XI	: Ander Penopang Molo	41
Gambar XII	: Brunjung dilihat dari bawah	42
Gambar XIII	: Irisan brunjung membujur	43
Gambar XIV	: Rangkaian Dudur	43
Gambar XV	: Gunungan/kekayon	44
Gambar XVI	: Penyederhanaan Saka Guru	46
Gambar XVII	: Penyederhanaan Brunjung	47
Gambar XVIII	: Penyederhanaan Atap	47
Gambar XIX	: Tanpa Gunungan	48
Gambar XX	: Umpak/ompak	48
Gambar XXI	: Tiang/soko	49
Gambar XXII	: Tumpang sari/Brunjung	49
Gambar XXIII	: Atap	50
Gambar XXIV	: Tampak Keseluruhan	50
Gambar XXV	: Konsep Lantai	52
Gambar XXVI	: Konsep Tiang dan Umpak	53
Gambar XXVII	: Konsep Penanggap, Penangkur, Penitih	54
Gambar XXVIII	: Konsep Brunjung dan Ulang	55
Gambar XXIX	: Konsep Atap	56

Gambar XXX	: Joglo sebelum pewarnaan	57
Gambar XXXI	: Joglo sesudah pewarnaan	58
Gambar XXXII	: Alat dan Bahan pewarnaan.....	58
Gambar XXXIII	: Seluruh Joglo	59
Gambar XXXIV	: Kerangka Atap Penanggap dan Brunjung Joglo	60
Gambar XXXV	: Kerangka Penangkur	61
Gambar XXXVI	: Kerangka Saka Guru, Umpak, dan Lantai	62
Gambar XXXVII	: Desain <i>Cover Packaging</i> Tampak Atas	65
Gambar XXXVIII	: Desain <i>Cover Packaging</i> Tampak Bawah	65
Gambar XXXIX	: Pemasangan <i>lantai, umpak, dan saka</i>	118
Gambar XL	: Pemasangan <i>saka</i>	118
Gambar XLI	: Lantai, <i>umpak, dan saka</i> terpasang.....	119
Gambar XLII	: Pemasangan atap	119
Gambar XLIII	: <i>Joglo</i> selesai disusun.....	120
Gambar XLIV	: Pemasangan <i>saka rowo</i>	120
Gambar XLV	: Pemasangan <i>penangkur</i>	121
Gambar XLVI	: Pemasangan <i>uleng</i>	121
Gambar XLVII	: Pemasangan <i>sunduk</i>	122
Gambar XLVIII	: Pemasangan <i>Jolgo</i> selesai tersusun.....	122

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF *KNOCK DOWN JOGLO*
YOGYAKARTA UNTUK PEMBELAJARAN APRESIASI SENI TRADISI
DI SD NEGERI DEMANGAN YOGYAKARTA**

**Oleh Wulandari Puspo Asih
NIM 11206241009**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta untuk pembelajaran apresiasi seni tradisi kelas III di SD Negeri Demangan Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan pendekatan Penelitian Studio/*Studio-based Research*. Subjek penelitian adalah alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta. Penelitian difokuskan pada penciptaan alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta. Langkah penelitian dilakukan melalui tiga langkah penelitian meliputi memahami susunan *joglo*, reduksi konstruksi *joglo*, proses pembuatan produk, dan penilaian produk. Data diperoleh dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan analisis sebelum di lapangan untuk studi pendahuluan dan teknik analisis data selama di lapangan model Milles dan Huberman. Keabsahan data melalui triangulasi data (observasi, wawancara, dan dokumentasi).

Hasil penelitian adalah mempermudah guru dan peserta didik untuk memperkenalkan konstruksi bentuk *joglo* dalam pembelajaran apresiasi seni tradisi setelah terciptanya alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta dibuat berdasarkan potret *Joglo Gedhong Kaca*, Museum Hamengku Buwono IX Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, berbentuk tiga dimensi dengan skala 1: 20. Bentuk produk berupa kepingan dari gabungan konstruksi yang membentuk bangunan *Joglo* Yogyakarta, yang terdiri dari lantai, umpak, saka, kili, pengeret, tutup kepuh, atap berujung dan penanggap. Pemilihan bahan yang digunakan untuk alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta berupa kayu jati, cat *mowilex water-based wodstain*, dan cat air yang digunakan sebagai warna untuk simbol pada sistem *purus* dan sistem *cathokan*. Lembar langkah-langkah permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam bermain.

Kata kunci: *Knock down, Joglo*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rumah adat tradisional merupakan salah satu warisan budaya masyarakat Indonesia. Rumah adat merupakan ciri khas tiap daerah, ini merupakan salah satu bukti nyata bahwa kebudayaan Indonesia itu sungguh beragam. Namun walaupun berbeda-beda bukan berarti terpecah belah tetapi justru ini sebagai suatu kesatuan yang kokoh dengan keanekaragaman suku adat budaya masyarakat Indonesia. Rumah adat sebenarnya sesuatu yang unik, sehingga dapat juga dikatakan sebagai warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan baik melalui pendidikan maupun pelestarian secara fisik.

Salah satu rumah adat tradisional tersebut adalah Rumah *joglo*, khususnya Rumah *joglo* yang ada di Yogyakarta. Kemungkinan pelestarian secara fisik sudah dilakukan, akan tetapi pelestarian melalui pendidikan sebagai wujud dari pengetahuan dan bentuk apresiasi budaya masih belum maksimal.

Sehingga menurut R. Ismunandar K. (1987: 7) bahwa demi kelestariannya, para generasi muda harus mengerti tentang rumah tradisional tersebut. Sebab berdasarkan fakta, barangsiapa “*rumangsa melu handarbeni*” (merasa ikut memiliki) pasti “*rumangsa melu hangrungkebi*” (merasa wajib mempertahankan pula).

Berdasarkan tinjauan di atas, penting untuk melestarikan rumah adat *joglo* Yogyakarta melalui pendidikan dengan cara menciptakan alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran

apresiasi Seni Tradisi. Alat permainan edukatif *knock down* merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik, sangat tepat diperkenalkan pada peserta didik kelas III usia 9-10 tahun. Peserta didik kelas III menurut beberapa teori, seperti yang diungkapkan oleh Piaget dalam teori belajar menurut (I. Yulianty, 2011: 8) bahwa

anak-anak usia SD khususnya yang masih kelas III SD bisa lebih mengerti dan memahami pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan benda salah satunya berupa media alat peraga. Media alat peraga yang didesain sedemikian rupa sehingga menyerupai bentuk aslinya dan ditampilkan dengan warna serta bentuk yang menarik tentunya akan mempermudah peserta didik dan guru dalam pembelajaran, khususnya peserta didik kelas III.

Peserta didik kelas III SD Negeri Demangan Yogyakarta terpilih sebagai objek penelitian karena SD Negeri Demangan berada di lingkungan kota Yogyakarta. Di sekitar wilayah kota masih terlihat beberapa bentuk bangunan di tempat tertentu menggunakan bentuk bangunan *joglo*, namun ditakutkan peserta didik wilayah lingkungan kota Yogyakarta hanya sebatas pernah melihat tanpa mengetahui nama rumah adat tersebut adalah *joglo* yang merupakan salah satu seni tradisi di daerah Yogyakarta.

Setelah dilakukan observasi di lapangan dan wawancara terhadap Eddy Jati Suprptowo selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) SD Negeri Demangan Yogyakarta, berdasarkan KD (Kompetensi Dasar), menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya seni rupa dalam pengelompokkan simbol. Penggunaan media pembelajaran selama ini sudah baik dan bervariasi seperti *puzzle*, mozaik, dan gambar potret seniman. Namun permasalahannya adalah guru belum pernah mengenalkan

salah satu dari seni tradisi seperti *joglo* dengan menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif yang sifatnya tradisi karena tradisi berkaitan dengan sejarah, maka selama ini yang dilakukan SD Negeri Demangan observasi langsung mengunjungi candi-candi dan museum diakhir tahun.

Penciptaan alat permainan edukatif *joglo* Yogyakarta sebagai media pembelajaran kelas III SD Negeri Demangan Yogyakarta diwujudkan dalam bentuk *knock down*/bongkar pasang agar peserta didik tertarik memainkannya.

B. Fokus Masalah

Penelitian ini terfokus pada penciptaan alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta untuk pembelajaran apresiasi Seni Tradisi di kelas III SD Negeri Demangan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta untuk pembelajaran apresiasi Seni Tradisi pada peserta didik kelas III di SD Negeri Demangan Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu mempermudah dalam pembelajaran apresiasi Seni Tradisi bagi peserta didik dan guru melalui *knock down joglo* Yogyakarta sebagai media pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta bentuk tiga dimensi dengan skala 1:20. Bentuk terdiri atas kepingan yang disusun dari gabungan konstruksi bangunan *joglo* Yogyakarta, yang terdiri dari lantai, ompak, saka, kili, pengeret, tutup kepuh, atap penanggap, dan brunjung. Pemilihan bahan yang digunakan untuk alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta berupa kayu jati, karena kayu jati memiliki keunggulan yaitu warna lebih putih/cerah dan bersih, serta memiliki serat kayu yang halus, dan tahan lama. Kayu tersebut biasa digunakan sebagai bahan dasar furniture. Selain kayu akan digunakan cat air yang berfungsi sebagai pewarna simbol dan cat *water-based woodstain* yang berfungsi sebagai pewarna keseluruhan Joglo, sifatnya tidak mengeluarkan bau menyengat seperti bau pelitur pada umumnya sehingga penggunaannya aman untuk anak. Sementara itu untuk ketahanannya, cat *water-based woodstain* relatif tahan dengan perubahan cuaca, melindungi kayu dari sinar ultra violet, mencegah serangan jamur dan serangga, menangkal air, tidak berbau dan beracun, serta pengencernya air mineral. Jika dilihat dari segi keamanan,

kayu jati, cat air dan cat mowilex *water-based woodstain* bahan yang aman jika digunakan untuk permainan edukatif peserta didik usia 9-10 tahun.

F. Kekurangan Penelitian

Kekurangan dalam penelitian ini adalah akan terjadi kesalahan peletakkan posisi konstruksi jika simbol pewarna tidak tepat, sehingga mengharuskan simbol pewarna harus berbeda-beda. Bahan produk *knock down joglo* Yogyakarta terbuat dari kayu dan dibuat secara manual, sehingga akan sedikit kesulitan untuk membongkar dan memasang konstruksi dengan cepat karena ukuran poros. Dengan demikian, jam pembelajaran tidak akan efektif karena peserta didik memerlukan waktu yang lama untuk menyusun *knock down joglo* Yogyakarta.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian dan Wujud Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah salah satu kegiatan bermain berbasis pendidikan, dalam bermain terdapat isi pendidikan atau mendidik. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dengan cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain pada anak, yang tanpa disadari terdapat muatan pendidikan yang dapat bermanfaat untuk mengembangkan potensi anak. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah istilah yang ditujukan pada suatu alat peraga yang secara khusus diberikan kepada anak-anak (Ismail, 2012: 113).

“Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas” (I.Yulianty, 2010:85).

Pendapat yang lebih sederhana menurut Mayke Sugianto T. dalam buku Badru Zaman, dkk (2007: 63) menyatakan bahwa “alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”.

Menurut Ismail (2012: 144) wujud dari Alat Permainan Edukatif (APE) jika ditinjau dari asalnya, dapat berasal dari

- 1) Alat permainan dari lingkungan anak

Alat permainan dari lingkungan anak dapat diambil dari lingkungan alam sekitar anak. Lingkungan alam sekitar anak dapat dibedakan menjadi lingkungan pedesaan atau perkotaan. Wujud dari alat permainan edukatif jika di lingkungan pedesaan dapat ditemukan seperti, biji-bijian, batu-batuan, bambu, pelepah dan bunga pisang, bermacam-macam daun, serabut, tempurung kelapa, bahan mainan yang terbuat dari tanah liat. Alat permainan edukatif jika di lingkungan perkotaan biasanya berupa permainan buatan pabrik yang dijual di supermarket dan toko swalayan.

2) Alat permainan dari toko/buatan pabrik

Alat permainan yang digunakan untuk meningkatkan pola berpikir anak, digunakan *puzzle*, lego, dan kertas lipat warna-warni. Permainan untuk melatih fantasi kreativitas gunakan boneka tangan, topeng, perangkat dalam memasak dan boneka.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sesuatu kegiatan atau bentuk suatu benda yang memiliki fungsi sebagai cara atau alat bermain dengan tujuan mengembangkan potensi pendidikan anak.

2. Fungsi dan Manfaat Permainan Edukatif

Menurut Ismail (2012: 138) permainan edukatif memiliki fungsi sebagai berikut

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
- 2) Merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik;
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan bagi anak;
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Adapun manfaat permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan sebagai berikut.

- 1) Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman pengembangan kepribadiannya;
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak;
- 3) Meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru;
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir anak;
- 5) Mempertajam perasaan anak;
- 6) Memperkuat rasa percaya diri anak;
- 7) Merangsang imajinasi anak;
- 8) Melihat kemampuan berbahasa anak;
- 9) Melatih motorik halus dan motorik kasar anak;
- 10) Membentuk moralitas anak;
- 11) Melatih keterampilan anak;
- 12) Mengembangkan sosialisasi anak terhadap orang lain;
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Butuh ketelitian khusus bagi orangtua dan guru dalam memilih alat-alat permainan yang dianggap dapat mendidik tersebut. Sebab, tidak semua alat yang harganya mahal dan dicap modern itu bersifat mendidik, bisa jadi hanya akan menanamkan mental instan dan konsumtif kepada anak.

3. Ciri-ciri dan prinsip-prinsip Permainan Edukatif

Menurut Pujiriyanto (2011) berikut ini adalah ciri-ciri alat permainan yang dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak.

- 1) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak

- 2) Aman bagi anak
- 3) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
- 4) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 5) Mengandung nilai pendidikan

Selain memiliki ciri-ciri alat permainan edukatif menurut Ismail (2011:158), memiliki prinsip-prinsip pokok alat permainan edukatif sebagai berikut.

- 1) Prinsip Produktivitas

Alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sebagai pengguna dari alat itu sendiri. Anak akan mampu menciptakan sesuatu yang baru tentunya memberi makna tersendiri bagi anak dan bagi lingkungannya.

- 2) Prinsip Aktivitas

Alat permainan edukatif dapat mengembangkan sikap aktif pada anak. Anak mampu melakukan berbagai aktivitas edukatif yang kreatif dengan semangat.

- 3) Prinsip Kreativitas

Melalui eksperimen (percobaan) dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan rasa puas. Alat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak adalah desain yang mudah dan sederhana.

- 4) Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Prinsip ini yang harus menjadi tolak ukur baik buruknya efek dari alat permainan yang digunakan anak. Bukan bagus atau jeleknya, mahal atau murah dari alat

yang dipakai, tetapi yang terpenting adalah dapat menghasilkan makna yang besar pada perkembangan potensi anak.

5) Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan

Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian anak telah diakui kebenarannya secara universal. Kesempatan bermain dan rekreasi akan memberikan kegembiraan serta kepuasan emosional tersendiri, karena bermain merupakan kegiatan spontan dan kreatif, sehingga seseorang dapat menemukan ekspresi diri secara sepenuhnya. APE yang baik bukanlah yang membuat anak menjadi pusing, menjemukan dan membuat anak bermain monoton.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat permainan sebaiknya disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak, serta tentunya orangtua dan pendidik mengetahui benar cara menggunakan dan arah yang akan dicapai. Bisa jadi alat permainan yang murah dan sederhana akan lebih bermanfaat dari alat yang canggih dan mahal. Alat permainan yang bermanfaat untuk membantu perkembangan inilah yang sering disebut dengan Alat Permainan Edukif (APE).

B. *Knock Down* (Bongkar Pasang)

Menurut kamus Bahasa Inggris Oxford (2008:244) kata “*knock down*, *Knock sth down*, kkt. Membongkar, melumpuhkan, menghancurkan. *Build*, penambahan kekuatan *built – in* ks. terpasang tetap”. Jadi *knock down* berasal dari bahasa asing yang artinya membongkar dan pasang. Bongkar pasang merupakan mainan yang

bentuk dan gambarnya terpisah- pisah, dan anak berperan untuk mengembalikan, menyocokkan sesuai dengan ukuran dan gambar pada bongkar pasang tersebut.

Bongkar pasang dapat digolongkan ke dalam jenis *puzzle* jika ditinjau dari bentuknya, karena jika ditinjau dari bentuknya terdapat 2 macam *puzzle*, yaitu *puzzle* 2 dimensi dan *puzzle* 3 dimensi. Jika ditinjau dari cara memainkan, ada 5 macam jenis *puzzle*, seperti yang dijelaskan dalam artikel Omochatoys (2015), antara lain yaitu “*Logic Puzzle, Jigsaw Puzzle, Mechanical Puzzle, Contruction Puzzle, dan Combination Puzzle*”.

Berikut ini merupakan penjelasan dari jenis *Mechanical Puzzle* yang merupakan kesamaan dari *Knock down* Joglo Yogyakarta yang akan dijadikan sebagai alat permainan edukatif. *Mechanical Puzzle* adalah *puzzle* yang kepingnya saling berhubungan. *Puzzle* ini termasuk dalam bentuk *puzzle* 3 dimensi. Contoh *puzzle* pada *mechanical puzzle* adalah *soma cube* dan *Chinese wood knots*.

C. Joglo

1. Definisi dan Tipe Rumah Jawa/Omah

Seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, rumah selalu mengalami perkembangan bentuk. Hasil budaya masyarakat Jawa dapat dikenali arsitektur dan interiornya melalui tradisi nenek moyang terdahulu berupa rumah tradisional. Adapun pengertian tradisi adalah sebagai berikut

Tradisional berasal dari kata tradisi mengandung arti suatu kebiasaan yang dilakukan dengan cara yang sama oleh beberapa generasi tanpa atau sedikit sekali perubahan. Istilah lainnya adalah rumah tradisional dapat diartikan

sebuah rumah yang dibangun dan digunakan secara turun-temurun dari beberapa generasi (Djauhari Sumintarja, 1978: 11) dalam buku Sunarmi, dkk.(2007:15).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diartikan bahwa *omah* adalah sebuah bangunan tempat tinggal orang Jawa. Tipe atau bentuk *omah*, antara lain *panggang-pe*, *kampung*, *limasan*, dan *joglo*. Satu tipe lainnya adalah *tajung*, bangunan dengan bentuk *tajung* tidak digunakan untuk tempat tinggal tetapi biasanya digunakan untuk tempat ibadah seperti Masjid Gedhe Yogyakarta.



Gambar I: **Masjid Gedhe Yogyakarta**
(Sumber: <http://arsitekarchira.com/wp-content/uploads/2012/12/JOglo-Hageng1.jpg>. Diakses 13 Februari 2015, jam 10.05 WIB)

Menurut Murniatmo, dkk. (2000:175-176) bangunan rumah Jawa dikategorikan sebagai bangunan tradisional yang sekarang sudah langka dan jarang dijumpai, terutama bangunan *limasan* dan *joglo*. Berdasarkan atapnya, orang Jawa mengenal variasi masing-masing tipe. Tipe omah dapat diketahui dari bentuk atap bangunan.

- 1) *Panggape*, merupakan bangunan yang paling sederhana dan dianggap sebagai bangunan dasar. Fungsi dasar bangunan ini adalah untuk berlindung dari pengaruh angin, dingin, panas, dan hujan. Bangunan ini tidak mempunyai hubungan atap, sedangkan variasinya adalah *panggangpe gedhang selirang*, *empyak setangkep*, *gedhang setangkep*, *cere gencet*, *trajumas*, dan *barengan*.
- 2) *Kampung*, bangunan pokok mempunyai satu bubungan dengan saka atau tiang utama berjumlah 4, 6, atau 8, bentuknya empat persegi panjang. Variasi bangunan Kampung ini antara lain, *pacul gawang*, *srotong*, *dara gepak*, *klabang nyander*, *lambang teplok*, *lambang teplok semar*, *tinandhu*, *cere gancet*, dan *semar pinodhong*.
- 3) *Limasan*, kata *limasan* berasal dari *limalasan* (15-an), yaitu perhitungan sederhana penggunaan ukuran *molo* (kerangka paling atas), 3 m dan *blandar* 5 m. Bangunan ini lebih besar dari jenis kampung. Variasi bangunan ini, antara lain *lawakan*, *gajah ngombe*, *gajah njerum*, *apitan*, *klabang nyander*, *pacul gawang*, *gajah mungkur*, *cere gancet*, *apitan pengapit*, *lambang teplok*, *semar tinandhu*, *trajumas*, *trajumas lambang gantung*, *trajumas lawakan*, *lambang sari*, dan *sinom lambang gantung rangka kutuk ngambang*.
- 4) *Joglo*, bangunan *omah* Jawa yang berukuran paling besar. Oleh karena itu, pembuatan *omah* Joglo menggunakan bahan kayu yang cukup banyak. Pokok bangunan berbentuk bujur sangkar dan menggunakan *blandar* bersusun yang disebut *tumpangsari* yang bentuknya makin ke atas makin melebar. Tiang pokoknya ada 4 buah yang disebut *saka guru*.

2. Definisi *Joglo* dan Beberapa Jenis *Joglo* di Yogyakarta

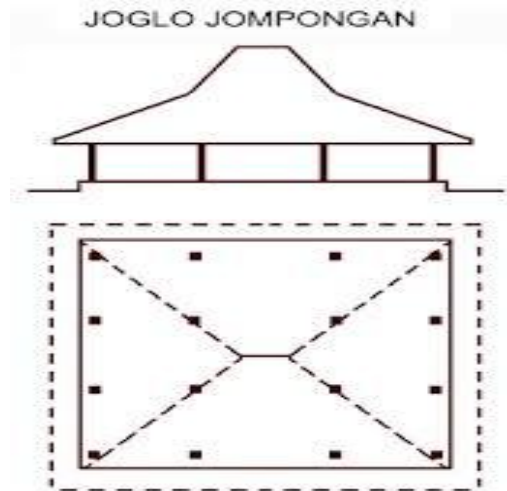
Menurut Atmosudiro, dkk. (2011: 10) berikut ini definisi dan beberapa jenis-jenis *Joglo* yang digunakan di Yogyakarta, diantaranya yaitu

1) *Joglo*

Omah Joglo adalah rumah tradisional Jawa dengan denah berbentuk bujur sangkar atau sedikit empat persegi panjang, atap berbentuk limasan bersusun dua, susunan bagian atas berbentuk *limasan* dengan kemiringan curam dan susunan atap di bawahnya membentuk patahan dengan kemiringan agak landai. Kolom penyangga utama terletak di tengah-tengah ruangan dinamakan *saka guru* berjumlah empat atau lebih. Kolom ini menyangga atap lapisan atas (atap *limasan*). Bagian atas dari *saka guru* ini diikat dengan ikatan balok bersusun dinamakan konstruksi *tumpang sari*.

2) *Omah Joglo Jompangan*

Joglo Jompangan adalah bentuk rumah *joglo* yang memakai dua buah pengeret dengan denah bujur sangkar. *Omah joglo jompangan* merupakan bentuk dasar *omah joglo*.

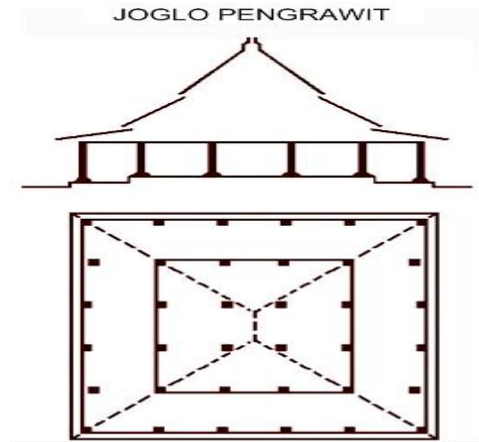


Gambar II: *Omah Joglo Jompangan*

(Sumber: <http://arsitekarchira.com/wp-content/uploads/2012/12/Joglo-Jompangan1.jpg>. Diakses 13 Februari 2015, jam 09.58 WIB)

3) *Omah Joglo Pengrawit*

Joglo Pengrawit adalah rumah berbentuk *joglo* memakai lambang gantung, atap *brunjung* merenggang dari atap *penanggap*, atap *emper* merenggang dari atap *penanggap*, tiap sudut diberi tiang (*saka*) bentung tertancap pada dubur, tumpang 5 buah, memakai singup dan geganja.

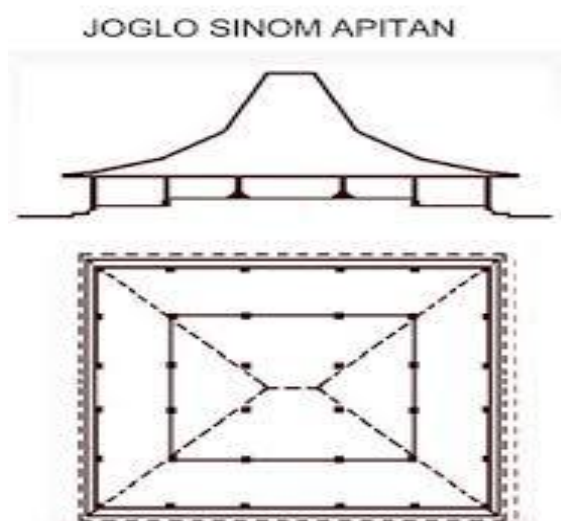


Gambar III: ***Omah Joglo Pengrawit***

(Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/JogloPengrawit-joglorumah.blogspot.com.jpg>. Diakses 13 Februari 2015, jam 10.00 WIB)

4) *Omah Joglo Sinom Apitan*

Joglo Sinom Apitan adalah rumah berbentuk *joglo* yang memakai tiga buah *pengeret*, tiga atau lima buah tumpang dan empat *empyak* (atap) *emper*. Rumah *joglo* bentuk ini sering disebut *Trajumas Rumah Joglo*.



Gambar IV: ***Omah Joglo Sinom Apitan***
 (Sumber: <http://arsitekarchira.com/wp-content/uploads/2012/12/Joglo-Sinom-Apitan1.jpg>. Diakses 13 Februari 2015, jam 10.03 WIB)

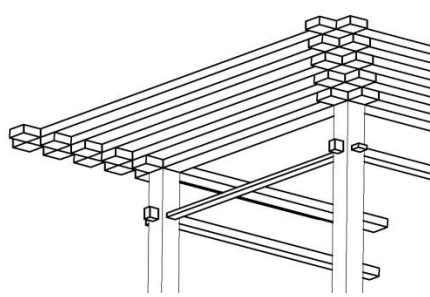
Ketiga jenis *joglo* di atas merupakan beberapa jenis *joglo* yang digunakan di Yogyakarta, meskipun di seluruh pulau Jawa banyak sekali jenis-jenis *joglo* dan *limasan*. Berdasarkan uraian di atas terpilih lah jenis *Joglo Jompangan* yang menjadi dasar dalam pembuatan alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta, karena *omah Joglo Jompangan* merupakan bentuk dasar *omah Joglo* yang sederhana.

3. Ciri Umum Bangunan *Joglo*

Dilihat dari ciri-cirinya, menurut Sugiyarto dalam karya ilmiah Hidayat(2010: 22) ciri umum bangunan *joglo* sebagai berikut

- 1) *Brunjung/Blandar Tumpang Sari*

“*Blandar tumpang sari* merupakan *blandar* yang bersusun keatas, makin keatas makin melebar”.



Gambar V: ***Brunjung/Blandar Tumpang Sari***

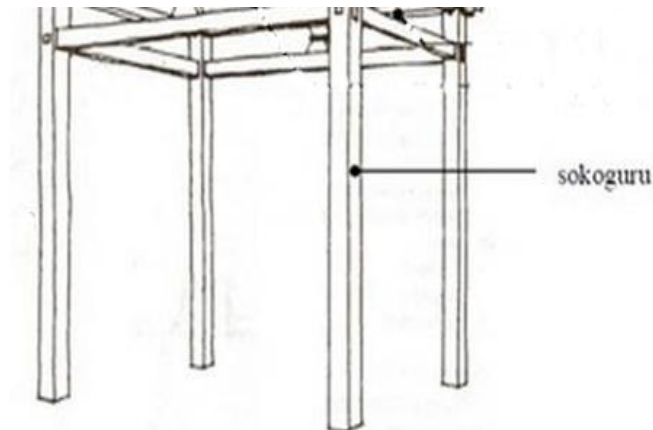
(Sumber:

http://arsip.unika.ac.id/ub/images/uploaded/images/tumpang_sari.jpg.

Diakses 13 Februari 2015, jam 10.06 WIB)

2) *Saka Guru*

“Empat tiang pokok yang terletak di tengah, yang disebut *saka guru*”.

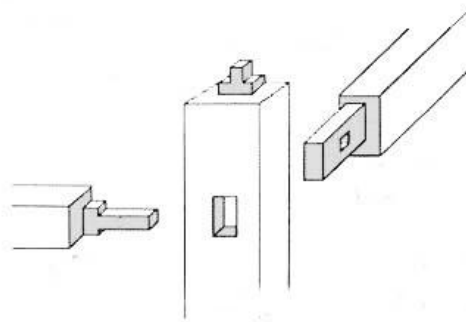


Gambar VI: ***Saka Guru***

(Sumber:<https://xdesignmw.files.wordpress.com/2010/06/rangkajoglorumaha-datjawa.jpg>. Diakses 13 Februari 2015, jam 10.08 WIB)

3) *Sunduk Kili*

“*Sunduk* atau *sunduk kili* bagian kerangka, *sunduk kili* ini berfungsi sebagai penyiku atau penguat bangunan agar tidak berubah posisinya. Letaknya berada pada ujung *saka guru* dibawah *blandar*. Apabila masing-masing sisi itu terdapat *sunduk* keliling itu disebut *koloran* atau *kendhil*”.

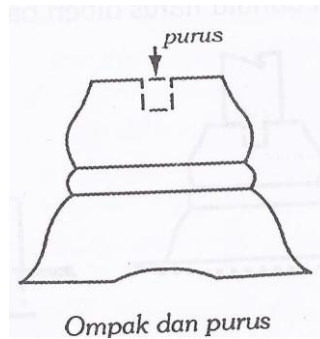


Gambar VII: ***Sunduk Kili***

(Sumber:http://arsip.unika.ac.id/ub/images/uploaded/images/tumpang_sari.jpg. Diakses 13 Februari 2015, jam 10.10 WIB)

4) *Umpak*

“*Umpak* mempunyai bermacam-macam arti, ialah batu penyangga tiang, corak kain batik, kata-kata pujian dalam surat, hiasan karangan, dan irama gending yang terakhir, tapi yang dimaksudkan disini tentu saja batu penyangga tiang (*saka*)”.



Gambar VIII: ***Umpak***

(Sumber: <http://arsitekarchira.com/wp-content/uploads/2012/12/Umpak-11.jpg>. Diakses 13 Februari 2015, jam 10.15 WIB)

4. Susunan Ruang Rumah Joglo

Menurut Ismunandar (1987: 93) pada dasarnya terdapat susunan ruangan pada rumah Joglo antara lain:

- a. *Pendhapa / pendopo* (Ruang Depan), yang berfungsi sebagai tempat pertemuan atau menerima tamu
- b. *Pringgitan* (Ruang Tengah), yang dipakai untuk pementasan wayang kulit (“*ringgit*”)
- c. *Ndalem* atau *Griya Wingking* (Rumah bagian Belakang), yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian keluarga. Di dalam *Griya Wingking* selain “*Longkangan Ndalem*”, terdapat 3 (tiga) ruangan, yang disebut: “*Sentong kiwo*” (kamar bagian kiri), “*Sentong tengah*” (kamar bagian tengah) dan “*Sentong tengen*” (kamar bagian kanan).

D. Seni Tradisi

Pengertian Seni – Definisi Seni jika ditinjau dari berbagai sudut pandang, seni memiliki banyak makna, salah satu nya yaitu “Seni merupakan pengekspresian cita rasa yang diluapkan dalam satu karya yang dapat dikatakan unik”. Adapun penjelasan seni sebagai berikut.

Seni : 1. segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah; 2. Karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; 3. Penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa manusia (Susanto, 2012 : 354).

Tradisi merupakan salah satu unsur budaya yang ada pada setiap masyarakat pendukung kebudayaan. Tradisi dalam hal ini lebih menekankan pada pola-pola budaya yang masih berkembang dan cenderung merupakan warisan dari masa lalu. Tradisi merupakan bagian dari kebudayaan, baik yang sifatnya masih tradisional maupun yang telah mengalami pergeseran ke arah yang lebih modern. Banyak Negara di dunia memandang bahwa tradisi yang berkembang sangat ditentukan oleh kondisi Negara masing-masing, di samping itu dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menyertainya. Begitu pula di Indonesia, kebudayaan di Indonesia memiliki bentuk yang beragam. Kondisi bangsa yang multikultural ini memberikan nuansa yang berbeda dan khas sangat kental akan perbedaan dan kemajemukan. Namun, keanekaragaman ini memberikan peluang, tantangan dan optimisme terhadap pengelolaan sumber daya terutama dalam sumber daya non material yang salah satunya adalah sumber daya budaya yakni terwujud dalam bentuk tradisi (Sumadi: 2013).

Menurut Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar (2011). Tradisi adalah

tra. di. si. n 1. Adat kebiasaan turun menurun yang masih dijalankan di masyarakat: orang meninggal, tetapi tidak dikubur adalah masyarakat Trunya, Bali; 2. Penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan yang paling baik dan benar; -lisan faktor lisan; -tertulis fokalor tertulis; men. tra. di. si. v menjadi tradisi: lomba-lomba yang diadakan untuk merayakan hari kemerdekaan sudah di kotaku.

Pengertian budaya yang paling lazim dipakai adalah “Tradisi atau perilaku adat kebiasaan berulang yang mewarisi antar generasi”. Namun tak ada salahnya budaya juga dimengerti sebagai “kerangka/pola pikir dan mentalitas untuk menyempurnakan/menumbuh kembangkan seluruh potensi kandungan hidup dan kehidupan makhluk ciptaan menurut ketetapan Yang Maha Pencipta secara berkesetimbangan” (Pangarsa: 2006).

Jadi pengertian seni tradisi adalah unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa tertentu. Tradisional adalah aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang yang terdahulu. Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidakmauan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut. (Hanani: 2013).

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa seni tradisi sebaiknya harus dilestarikan karena warisan budaya nenek moyang dianggap memiliki nilai kebaikan dan kebenaran. Bisa musnah suatu tradisi jika masyarakat serta persekolahan meninggalkan dan menganggap budaya lokal sebagai hal yang tak penting diperkenalkan dan diganti dengan budaya tawaran modernisasi, yang terjadi adalah kerisis kebudayaan, krisis nilai-nilai, dan seterusnya.

E. Peserta Didik Usia 6-10 Tahun

Peserta didik usia 6-10 tahun dapat disebut juga dengan masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun. Pada masa ini anak sudah matang bersekolah dan sudah siap masuk sekolah dasar.

Apabila dilihat dari perkembangan kognitif menurut Piaget (Izzaty, dkk. 2008: 105), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kini anak mampu berfikir logis meski masih terbatas pada situasi sekarang.

Masa kanak-kanak akhir menurut Piaget (Partini, 1995: 52-53) tergolong pada masa operasi konkret dimana anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara permainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Ia mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Materi pembicaraan lebih ditujukan kepada lingkungan sosial, tidak pada dirinya sendiri. Berkembang pengertian tentang jumlah, panjang, luas dan besar.

Kemampuan berfikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan memecahkan masalah. Pengalaman hidupnya memberikan andil dalam mempertajam konsep. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat, dan berkomunikasi, karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme, dan lebih logis. Anak mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri suatu objek. Mengelompokkan benda-benda yang sama kedalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Misalnya mengelompokkan buku berdasarkan warna maupun ukuran buku (Izzaty, dkk. : 2008). Peserta didik kelas III menurut beberapa teori, seperti yang diungkapkan oleh teori belajar menurut Piaget dalam (I. Yulianty, 2011: 8) bahwa

anak-anak usia SD khususnya yang masih kelas III SD bisa lebih mengerti dan memahami pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan benda salah satunya berupa media alat peraga. Media alat peraga yang didesain sedemikian rupa sehingga menyerupai bentuk aslinya dan ditampilkan dengan warna serta bentuk yang menarik tentunya akan mempermudah peserta didik dan guru dalam pembelajaran, khususnya peserta didik kelas III.

Berdasarkan uraian di atas maka dipilih peserta didik usia 9-10 tahun/kelas III sekolah dasar sebagai objek ujicoba produk permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta.

F. Kelayakan

1. Definisi Layak/Kelayakan

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia edisi Ketiga (2006: 674) Layak artinya

patut; pantas; perbuatan yang -; seorang yang dirasanya-memberi keterangan dengan agak jelas; (sebagai)... layaknya, rupanya, lakunya; selayaknya; sepatutnya; di-perlakukan dengan- ; telah- ia berbuat begitu; melayakkan, mematutkan; kelayakan perihal layak; kepatutan; kepantasan.

Jadi kelayakan adalah sesuatu yang sudah dapat dikatakan pantas dan patut apabila telah memenuhi beberapa syarat-syarat kriteria tertentu untuk mampu dikatakan sesuatu tersebut layak.

2. Kelayakan Permainan

Saat ini bagaimana bentuknya, kehadiran setiap mainan selalu digandrungi oleh anak. Mainan seakan-akan menjadi sihir bagi anak. Sepanjang hari anak bisa melupakan hal lain saat ia bermain dengan mainan. Ini terjadi dimanapun tanpa memandang latar belakang bangsa. Saat ini aneka bentuk mainan diperdagangkan dan begitu mudah di dapat. Mainan selalu ditampilkan secara menarik dan unik sehingga semakin menggoda anak memilikinya.

Sayangnya, mainan tersebut tidak sepenuhnya dibuat dengan memperhatikan standar keamanan dan keselamatan anak. Akibatnya, banyak kasus anak mendapat kecelakaan karena mainan. Untuk memberikan perlindungan keamanan dan keselamatan anak, pemerintah melalui Peraturan Menteri Perindustrian **No. 24/M-Ind/PER/4/2013** memberlakukan lima SNI mainan secara wajib. SNI yang diberlakukan secara wajib, meliputi:

- 1) SNI ISO 8124-1: 2010, Keamanan mainan-Bagian 1: Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis,

- 2) SNI ISO 8124-2: 2010, Keamanan mainan-Bagian 2: Sifat mudah terbakar,
- 3) SNI ISO 8124-3: 2010, Keamanan mainan-Bagian 3: Migrasi unsur tertentu,
- 4) SNI ISO 8124-4: 2010, Keamanan mainan-Bagian 4: Ayunan, seluncuran, dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian didalam dan diluar lingkungan tempat tinggal, dan
- 5) SNI IEC 62115: 2011, Keamanan mainan-Bagian 5: Mainan elektrik.

Melalui peraturan ini, ketentuan SNI mengenai mainan wajib dipenuhi produsen, distributor, dan retail mainan di Indonesia. Pemberlakuan SNI mainan secara wajib merupakan wujud nyata kontribusi standar terhadap masyarakat. (Deputi Bidang Informasi dan Pemasyarakatan Standarisasi BSN: 2013).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan di atas maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian Studio (*Studio-based Research*) merupakan sebuah “penelitian berbasis studio yang kaya akan kemungkinan menyumbangkan kumpulan pengetahuan tentang proses ide kreatif dan memiliki inti keutamaan membuat sesuatu (Sullivan, “*Art Practice*”) dalam Jurnal (Taylor, 2010: 77-87)”, dengan menggunakan tindakan dan pengembangan yang meliputi beberapa langkah yaitu, memahami susunan *joglo*, reduksi konstruksi *joglo*, proses pembuatan produk, dan penilaian produk. Pendekatan yang dilakukan dengan menerapkan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran keadaan objek yang diteliti.

Metode penelitian studio (*Studio-based Research*) bertujuan untuk penciptaan alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan oleh peserta didik usia 9-10 tahun di SD Negeri Demangan Yogyakarta dalam mengenal salah satu peninggalan kebudayaannya. Hasil penciptaan tersebut berupa alat permainan *knock down* (Bongkar pasang) *joglo* Yogyakarta. *Knock down* (Bongkar pasang) *joglo* Yogyakarta dijadikan alat permainan edukatif (APE) untuk pembelajaran apresiasi seni tradisi.

1. Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dilakukan untuk penciptaan alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta sebagai media pembelajaran apresiasi seni tradisi peserta didik SD kelas III menggunakan beberapa langkah-langkah penelitian sebagai berikut

a. Memahami Susunan *Joglo*

Langkah pertama dilakukan dengan memahami susunan *joglo*. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh gambaran keadaan *joglo* sesungguhnya. Selanjutnya, hasil tinjauan susunan *joglo* diuraikan secara deskriptif agar dapat memberikan gambaran kondisi produk objek yang akan diciptakan dengan lebih detail.

b. Reduksi Kontruksi *Joglo*

Reduksi kontruksi *joglo* dilakukan untuk menyederhanakan bentuk kontruksi. Beberapa kontruksi terdapat penyederhanaan karena produk *knock down joglo* digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan. Sehingga perlu dilakukannya pemilihan kontruksi yang pokok.

c. Proses Pembuatan Produk

Langkah ini merupak langkah untuk merancang dan mendesain tampilan produk, yang dibagi menjadi enam tahap yaitu

1. Potret Joglo

Tahap ini peneliti mengamati berbagai bentuk-bentuk *joglo* yang ada di Yogyakarta dan memilih satu diantaranya. Terpilihlah satu potret *joglo* yaitu *joglo*

Gedhong Kaca, Museum Hamengku Buwono IX Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Terpilih *joglo* Gedhong Kaca sebagai potret *joglo* yang akan dijadikan Alat Permainan Edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta.

2. Konsep Desain *Joglo*

Konsep produk Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta ini dibuat dalam bentuk tiga dimensi dan lebih sederhana dari potret *joglo* aslinya. Ukuran dari produk Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta dibuat berdasarkan percampuran antara ukuran pada umumnya dan potret aslinya dengan menggunakan skala perbandingan 1:20.

3. Produk *Joglo*

Produk *Joglo* dibuat menjadi bagian-bagian konstruksi *joglo*, dengan memilih bahan apa yang akan digunakan, maka terpilihlah bahan kayu jati yang memiliki keunggulan warna lebih putih/cerah dan bersih, serta memiliki serat kayu yang halus, dan tahan lama.

4. Pewarnaan

Pemberian warna pada *joglo* dilakukan untuk memberikan daya tarik terhadap kayu. Pewarna yang digunakan adalah cat *water-based woodstain* dan cat air yang sifatnya tidak mengeluarkan bau menyengat seperti bau pelitur pada umumnya sehingga penggunaannya aman untuk anak.

5. Membuat Lembar Langkah Penyusunan

Lembar penyusunan merupakan lembar langkah-langkah alat permainan edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta, dibuat menggunakan aplikasi Ms. Word dan

dituangkan dalam kertas HVS ukuran A3. Memiliki fungsi untuk mempermudah anak dalam menyusun permainan dan mengetahui bagian-bagian nama dan bentuk *joglo*.

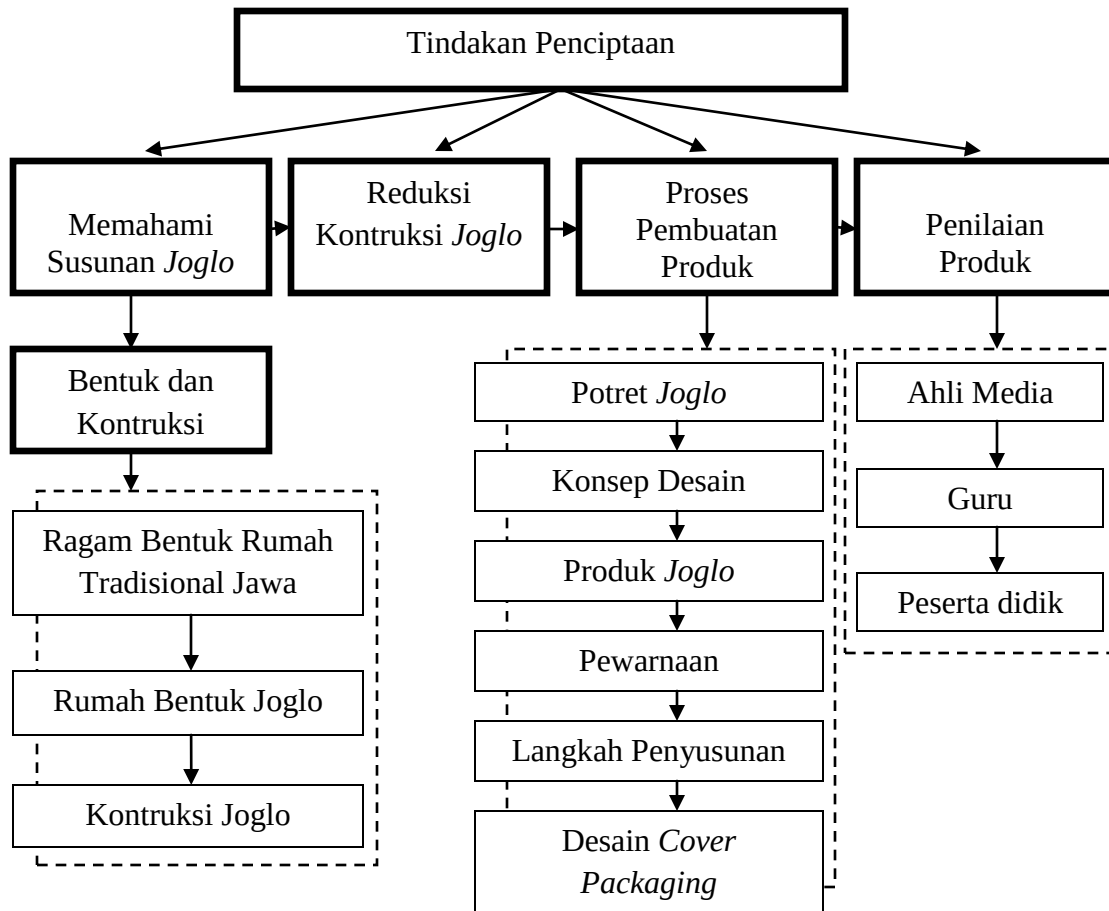
6. Desain *Cover Packaging*

Pada tahap ini gambar desain *cover packaging* dibuat menggunakan *software corel draw X5*.

d. Produk

Melalui proses pembuatan produk maka terciptalah alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta untuk pembelajaran apresiasi seni tradisi. Kemudian produk alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta siap untuk diberi penilaian oleh validator, guru, dan peserta didik. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta.

Berikut ini merupakan langkah penelitian yang diuraikan dalam bagan berikut.



Bagan 1: Langkah Penelitian

B. Data Penelitian

Data proses penciptaan alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta berupa data deskriptif pengembangan produk. Data kualitatif berupa hasil observasi, masukan dan saran dari ahli media, guru, dan ujicoba terhadap peserta didik kelas III dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan alat permainan edukatif *knock*

down Joglo Yogyakarta untuk pembelajaran apresiasi seni tradisi peserta didik kelas III di SD Negeri Demangan Yogyakarta.

C. Sumber Data

1) Validator Penelitian (ahli media) adalah Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn. dan guru Bapak Eddy Jati Suprpto (guru Seni Budaya dan Keterampilan SD Negeri Demangan)

2) Sampel Ujicoba

Sampel ujicoba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Demangan Yogyakarta. Peserta didik sebanyak 12 orang yang terdiri dari peserta didik usia 9-10 tahun.

3) Instrumen Penelitian adalah Peneliti

4) Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Demangan. SD Negeri Demangan Yogyakarta adalah sekolah Negeri yang beralamatkan di jl. Munggur No. 38 Demangan, Gondokusuman, Yogyakarta.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut

a) Teknik Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik observasi partisipatif aktif. Penggunaan metode ini ditujukan agar memperoleh data tentang situasi pembelajaran lebih akurat.

b) Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang profil sekolah dan proses pembelajaran peserta didik SD Negeri Demangan Yogyakarta kelas III yang menjadi objek penelitian.

c) Teknik Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara bebas. Tujuannya agar peneliti memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai perkembangan keterampilan peserta didik.

E. Teknik Uji Keabsahan Data

Teknik uji validitas/keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan teknik pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan mengecek data dengan sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Tujuan penggunaan teknik ini adalah untuk memastikan data yang dianggap benar atau semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda (Sugiyono, 2014: 372-373).

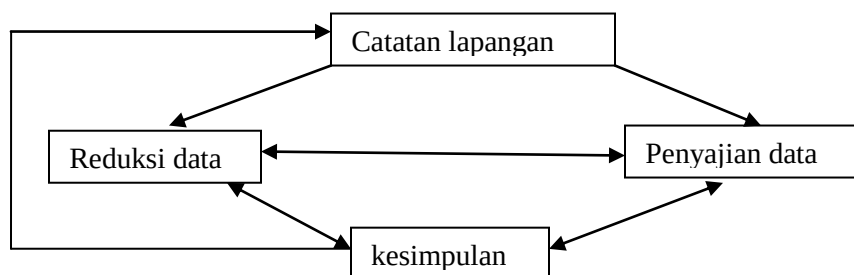
F. Teknik Analisis Data

a) Analisis sebelum di lapangan: digunakan untuk data hasil awal.

b) Analisis Selama di Lapangan Model Milles and Huberman

Milles and Huberman dalam Sugiyono (2014: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis dan kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas analisis data meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi, serta kecerdasan (Sugiyono, 2014: 338). Oleh karena itu, reduksi data dilakukan untuk merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan penelitian pada hal yang penting saja, dan membuang yang tidak perlu. Tujuan dari reduksi data adalah agar memperoleh gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data berikutnya. Langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data yang disajikan dalam penelitian ini berupa gambar dan uraian singkat yang memberikan informasi tentang data yang disajikan. Langkah yang terakhir adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi terhadap data yang sudah diperoleh.



Bagan 2: Komponen dalam analisis data Miles dan Huberman (1948)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang pertama adalah memahami susunan *joglo*, dengan menganalisis ragam bentuk rumah tradisional Jawa, rumah bentuk *joglo*, dan konstruksi *joglo*. Setelah menganalisis dan memahami susunan *joglo*, hasil yang kedua berupa reduksi konstruksi *joglo*. Reduksi konstruksi *joglo* dilakukan untuk mengurangi beberapa konstruksi karena alat permainan edukatif *knock down joglo* digunakan untuk pendidikan. Sehingga terdapat pengurangan bentuk konstruksi yang sifatnya rumit dan menyulitkan, agar alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta mudah untuk dimainkan dan mempermudah pembelajaran apresiasi seni tradisi.

Hasil yang ketiga yaitu alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta berupa media pembelajaran edukatif yang dibuat berbentuk bongkar pasang menggunakan bahan kayu. Penciptaan *knock down joglo* Yogyakarta melalui langkah penelitian proses pembuatan produk terdiri dari enam tahapan pengembangan, yaitu potret *joglo*, konsep desain, produk *joglo*, pewarnaan, langkah penyusunan, dan desain *cover packaging*.

Hasil terakhir dari penelitian adalah penilaian produk untuk mengetahui kekurangan produk tersebut. Penilaian didapat dari ahli media, guru, dan peserta didik kelas III.

B. Pembahasan

1. Memahami Susunan *Joglo*

a. Bentuk dan Kontruksi Rumah Tradisional Jawa

1) Ragam Bentuk Rumah Tradisional Jawa

Rumah Tradisional Jawa pada hakekatnya memiliki 5 bentuk dasar, yakni: “*Joglo*”, “*Limasan*”, “*Kampung*”, “*Tajung*”, “*Panggang-pe*”. Kelima bentuk Rumah Tradisional Jawa tersebut, masing-masing memiliki berbagai macam bentuk yang sangat bervariasi dan masing-masing memiliki keunikan.

Kelima bentuk rumah tradisional Jawa, rumah *joglo* merupakan rumah yang paling banyak membutuhkan bahan dan bahannya memiliki katagori mahal. Rumah *joglo* hanya dimiliki orang-orang terpandang. Rumah *joglo* berbentuk bujur sangkar dan bertiang empat sebagai tiang utama yang disebut “*saka guru*”, keempat tiang tersebut menopang atap yang menjulang tinggi di bagian tengahnya yang disebut atap “*Brunjung*”. Kemiringan atapnya lebih tajam dibanding dengan atap limasan.

Rumah *Joglo* biasa difungsikan untuk *Pendapa* dan *Palem Ageng*. Pada perkembangannya rumah *joglo* sudah mengalami banyak perubahan, sehingga namanya juga bermacam-macam (Sunarmi, dkk., 2007: 58).

2) Rumah Bentuk *Joglo*

Rumah *joglo* merupakan bangunan rumah tradisional Jawa yang memiliki bentuk paling kompleks. Pada dasarnya rumah *joglo* berdenah segi empat dan hanya memiliki empat tiang yang disebut *saka guru*. Jadi hanya merupakan bentuk tengahnya saja dari bentuk rumah *joglo* yang berkembang hingga sekarang.

Perkembangan selanjutnya terjadi penambahan-penambahan pada bagian-bagian sisinya sehingga tiang-tiangnya bertambah sesuai dengan kebutuhan. Rumah *joglo* juga memiliki struktur lebih lengkap dibandingkan dengan bentuk Rumah Tradisional Jawa lainnya. Rumah *joglo* memiliki bentuk yang sangat *fleksible*, karena jika ingin memperluas ruang dapat dilakukan hanya dengan menambah *emper* di sekelilingnya sehingga tiang-tiang dan struktur bangunannya menjadi bertambah lengkap.

Rumah *joglo* merupakan bangunan yang memiliki denah ruang yang luas. Rumah *joglo* biasa digunakan sebagai tempat pertemuan dan tempat bermusyawarah. Rumah *joglo* tidak hanya merupakan *pendapa* sebagai bagian rumah tinggal, melainkan juga biasa berfungsi sebagai “*Griya ageng/Dalem*”. Jadi rumah *joglo* hanya merupakan salah satu bentuk dari berbagai macam bentuk rumah tradisional Jawa.

Rumah *joglo* memiliki atap yang menjulang tinggi pada bagian tengahnya yang disebut sebagai atap *brunjung*. Atap ini pada bagian bawahnya ditopang oleh empat tiang yang disebut *saka guru*. Atap *brunjung* pada rumah *joglo* memiliki bentuk yang sama pada dua sisi yang saling berhadapan, namun pada sisi depan belakang memiliki bentuk yang berbeda dengan sisi kanan kiri. Pada sisi depan belakang atap tersebut berbentuk trapesium, sedangkan sisi kanan kiri berbentuk segi tiga dengan bagian atas yang meruncing. Atap *brunjung* pada rumah *joglo* memiliki bentuk yang berbeda jika dibandingkan dengan atap *brunjung* pada rumah *limasan* maupun rumah *tajung*. Pada rumah *joglo* bentuk atap *brunjung* lebih tinggi dan memiliki kemiringan atap yang lebih tajam jika dibandingkan dengan atap *brunjung*

pada rumah *limasan*. Sedangkan atap *brunjung* pada rumah *tajung* memiliki empat sisi yang berbentuk sama yaitu segitiga yang meruncing bagian atasnya dan memiliki sudut kemiringan yang sama dengan atap *brunjung* pada rumah *joglo*.

Selain atap *brunjung*, bentuk atap *joglo* memiliki beberapa lapisan atap sudut kemiringannya berbeda antara bentuk yang satu sama lainnya. Pada lapisan kedua atap di bawah atap *brunjung* disebut atap *penanggap* dengan sudut kemiringan atapnya yang lebih landai dari sudut kemiringan atap *brunjung*. Pada lapis ketiga dan keempat masing-masing disebut atap *penitih* dan *peningrat*. Kedua bentuk atap yang terakhir ini memiliki kemiringan atap yang semakin landai jika dibandingkan dengan kemiringan atap *penanggap* maupun atap *brunjung*. Bentuk atap rumah *joglo* memiliki berapa tipe berdasarkan bentuk dan jumlah lapisan atapnya, di antaranya bentuk atap berlapis dua, berlapis tiga, maupun berlapis empat. Semakin banyak lapisan pada bentuk atapnya, semakin lengkap dan sempurna bentuk rumah *joglo* tersebut. Tipe rumah *joglo* yang memiliki bentuk atap berlapis empat merupakan rumah *joglo* dengan tipe paling sempurna, seperti rumah *joglo sinom apitan*, rumah *joglo hageng*, sebagai contoh adalah *Pendapa Agung* pura Mangkunegaran Surakarta yang merupakan tipe rumah *joglo hageng* (Sunarmi, dkk., 2007: 88).

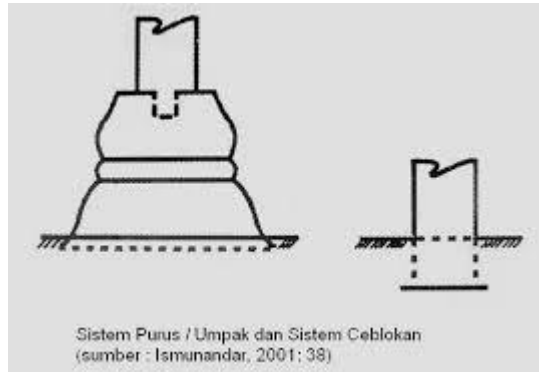
3) Kontruksi *Joglo*

Kontruksi rumah *Joglo* menurut K. Ismunandar, R. (1987) dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut

1. Kontruksi Lantai dan *Umpak*

Kontruksi lantai jika kita memasuki rumah orang Jawa di pedesaan, pasti akan menemukan lantai yang terbuat dari tanah dan disebut *jogan*. Namun untuk saat ini banyak lantai rumah penduduk di daerah pedesaan dibuat dari *plester*, batu-batuan yang disusun rapi, dan ubin. *Plester* adalah campuran dari batu kapur, pasir, semen merah dan semen dengan memakai perbandingan tertentu sehingga menghasilkan apa yang diinginkan. Bentuknya polos, namun ada juga yang bergaris-garis, sesuai dengan selera pemiliknya. *Joglo* pada umumnya memiliki ukuran luas bangunan 11m x 10,5m.

Pemasangan *umpak* ini dilakukan setelah proses meratakan *bebatur* selesai (*bebatur* sama dengan bagian tepi rumah yang lebih tinggi daripada tanahnya serta dibuat dari bata). Ukuran besar kecilnya *umpak* disesuaikan dengan tiang yang akan dipasang di atas *umpak*. Ukuran *umpak* ada yang besar dan ada yang kecil, *umpak* ukuran besar berukuran 75cm x 100cm, dan kecil berukuran 15cm x 20cm. *Umpak* yang dipasang pada seluruh bangunan rumah *joglo*, *limasan*, dan lain-lain pada umumnya dibuat dari batu alam yang keras dan biasanya berwarna hitam.



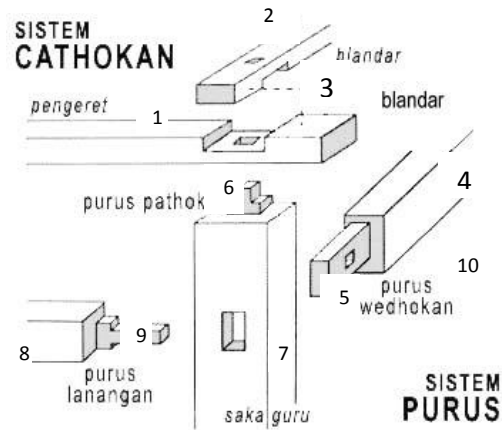
Gambar IX: **Sistem purus/umpak dan sistem ceblokan**
(Sumber: Ismunandar, 1987: 41)

2. Kontruksi Tiang atau *Saka*

Setelah pemasangan *umpak* selesai, tibalah saatnya orang memasang tiang atau *saka*. Setiap tiang yang dipasang harus sama jaraknya dengan yang lain agar tiang tersebut tidak miring dan membahayakan bangunan. Cara memasangnya juga tidak boleh terbalik seperti pada tiang utama, maka harus dibuat lebih besar dari pada *saka penanggap* dan *saka peningrat*. Selain itu *saka guru* akan menyanggap atap *brunjung*. Tiang yang akan dibuat biasanya berbentuk bulat dan bujur sangkar (segi empat) serta dibuat dari bahan bambu dan kayu tahun. Kayu tahun ialah kayu yang tidak pernah dimakan rayap seperti ini mempunyai warna-warna yang sangat indah, misalnya coklat muda atau coklat tua (kayu jati), hitam (glugu), dan kuning (kayu nangka).

Tidak ada ukuran formal untuk tiang, tetapi yang lazim ialah 12cm x 12cm, 14cm x 14cm untuk ukuran kecil, dan ukuran yang besar 40cm x 40cm. Gambar di

bawah ini, menunjukkan cara perakitan atau kontruksi *saka guru* pada rumah bentuk *joglo*.



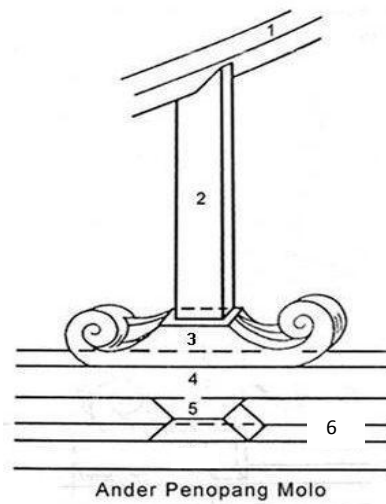
Gambar X: **Sistem cathokan dan purus**
(Sumber: Ismunandar, 1987: 48)

Keterangan gambar:

- 1) *Pengeret* = stabilisator ujung-ujung tiang.
- 2) *Tutup kepuh* = *blander*.
- 3) *Simbal* = sisa atau kelebihan balok *pengeret*, *blander* atau balok lain yang saling bertemu dalam *cathokan* (*blander* dan *pengeret* harus dipasang melintang)
- 4) *Sunduk* = untuk menahan goyangan atau goncangan, sebagai stabilisator dipasang membujur.
- 5) *Purus wedokan* (purus perempuan) = purus yang dimasuki purus dari balok lain.
- 6) *Purus pathok* = purus dari tiang yang berfungsi sebagai penjaga *blander* *pengeret* dan pengunci *cathokan*.
- 7) *Saka guru* = tiang pokok, tiang utama, berbentuk bujur sangkar.
- 8) *Kili* = berfungsi sebagai stabilisator dan pengunci adonan *sunduk* dan tiang. Terletak secara melintang pada bagian yang memanjang dan membujurnya suatu rumah.
- 9) *Purus lanang* (purus laki-laki) = berguna sebagai pengunci, purus ini pangkalnya tidak berbeda dengan *purus wedokan* dan bagian ujungnya mulai dari persimpangan dengan *purus wedokan*, namun diperkecil agar mudah masuk ke dalam *purus wedokan*.
- 10) *Purus jabung* = bagian tengah *purus wedokan* tempat *purus* pengunci dan *purus lanang*.

3. Kontruksi *Ander* atau *Saka Gini* dan *Molo*

Ander ialah balok bagian atas yang berfungsi sebagai penopang *molo*, bentuknya tegak lurus. Pangkal *ander* terletak di atas *pengeret* dan ujungnya menyangga *molo* serta memakai system purus. Selain itu untuk memperkuat *ander*, orang menggunakan semacam stabilisator (alat penunjang) yang dinamakan *ganja*. *Ander* ini tidak ada dalam rumah *joglo* yang ada hanya pada rumah kampung atau limasan. Berikut ini gambar cara merakit *ander* adalah seperti di bawah ini



Gambar XI: ***Ander penopang molo***
(Sumber: Ismunandar, 1987: 48)

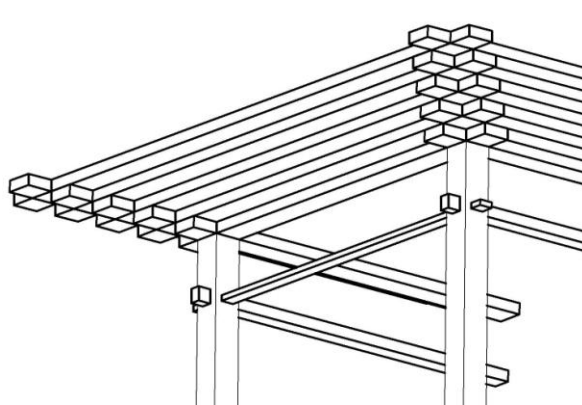
Keterangan gambar:

- 1) *Molo* = *molo* disebut juga sebagai *blandar panuwun* atau *blandar sesuwun* atau *blandar sesirah* atau puncak. *Molo* berupa balok panjang membujur dan terletak di puncak bangunan sesuai dengan kemiringan atap.
- 2) *Ander* = tiang penopang *molo* dan pada bagian atasnya tertanam pada *molo*. *Ander* merupakan kayu yang bagian bawahnya tertanam pada *dada peksi* atau *pengeret*. Jadi *ander* merupakan tiang *molo* atau sering disebut tiang *gada* atau *saka gada*.

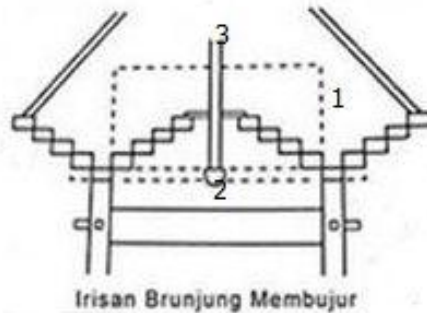
- 3) *Geganja* = *geganja* yaitu balok tambahan yang berfungsi sebagai dasar *ander* terletak di tengah-tengah *pengeret*. *Geganja* dapat berfungsi menjaga keseimbangan *ander* sebagai penopang *molo*.
- 4) *Pengeret* = balok penghubung antara kedua *blandar* dan berfungsi sebagai pengikat keseimbangan rumah dari bahaya regangan. *Pengeret* merupakan kerangka rumah yang dipasang melintang tepat di atas saka guru. Meskipun *pengeret* tidak langsung menopang daya berat, tetapi sangat menentukan kestabilan rumah secara menyeluruh.
- 5) *Santen* = berupa tiang pendek dan kecil yang berfungsi sebagai penyangga *pengeret*, *kili*, *sunduk*, dan *blandar*.
- 6) *Kili* (*sunduk kili*) = balok penghubung dua buah tiang dan berfungsi sebagai *cathokan*.

4. Kontruksi Atap

Atap rumah *joglo* memiliki bagian penting yang dinamakan *brunjung*. Bagian ini terletak paling atas dari ke empat *saka guru* (tiang utama atau tiang pokok) sampai ke *molo* atau *suwunan*. Rumah jenis lain tidak mempunyai *brunjung*, *brunjung* berbentuk piramida terbalik, makin ke atas makin lebar.



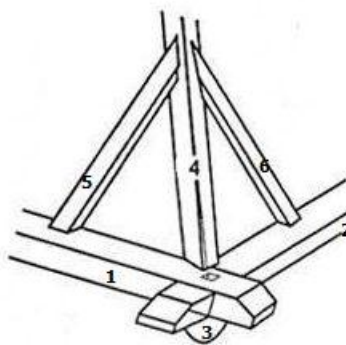
Gambar XII: ***Brunjung*** dilihat dari bawah
(Sumber: Ismunandar, 1987: 82)



Gambar XIII: ***Irisan brunjung membujur***
(Sumber: Ismunandar, 1987: 82)

Keterangan gambar:

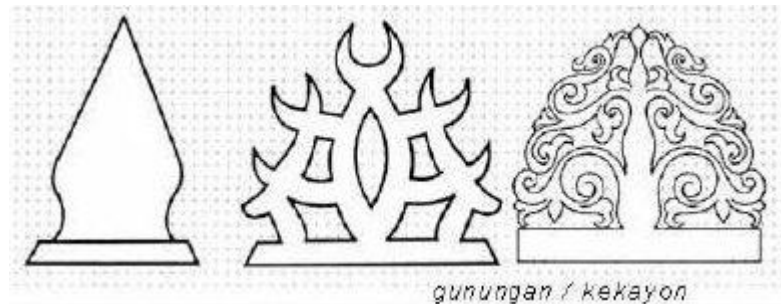
- 1) *Ulung* = merupakan balok-balok yang susunannya secara piramida makin ke atas makin menyempit (berbeda dengan brunjung yang berbentuk piramida).
- 2) *Dhadhapeksi* atau *dhadhamanuk* = balok yang melintang yang terletak di tengah-tengah *pemidhangan*.
- 3) *Ander* = yaitu penopang *molo* (bila sudah ada *empyak*, *ander* tidak usah dipakai lagi).



Gambar XIV: **Rangkaian *duduk*, iga-iga pada *penanggap penitih*, *penangkur***
(Sumber: Ismunandar, 1987: 83)

Keterangan gambar:

- 1) Penanggap atau penitih
- 2) Penangkur
- 3) Emprit gantil
- 4) Dudur
- 5) dan 6) Iga-iga



Gambar XV: **Gunungan/kekayon**
(Sumber: Ismunandar, 1987: 87)

Ragam hias yang berada di atap merupakan ragam jenis hiasan alam misalnya berupa gunung, matahari, api, air, hujan, petir (bledheg), dan sebagainya. Banyaknya hiasan, maka akan diambil beberapa buah saja yang biasa dipakai pada hubungan rumah, yaitu *gunungan* dan *makutha*.

Ragam hias gunungan ialah suatu hiasan yang mirip dengan gunung, nama lainnya adalah *kekayon*. Kedua nama tersebut diambil dari istilah dunia pewayangan. Oleh karena itu populernya wayang di mata rakyat, maka dengan sendirinya hiasan seperti ini juga banyak dipakai oleh rakyat banyak. Hiasan yang seperti gunung ini terbagi dalam dua jenis yang sederhana dan distilir. Gunungan berupa segitiga sama kaki dengan lengkungan sedikit pada bagian bawah, sedangkan yang satunya berupa

pohon dengan tangaki dan daun. Ragam hias yang dibuat dari bahan tembikar sudah menyimpang jauh dari aslinya. Hiasan gunungan atau *kayon* yang dibuat dari bahan tembikar warnanya juga merah coklat seperti warna tembikar itu sendiri. Demikian pula yang dibuat dari bahan seng juga warnanya polos. Oleh karena bahan seng berada di bagian atas dan sering kehujanan, maka *kayon* yang dilukiskan juga berubah warnanya menjadi kehitam-hitaman dan banyak yang berkarat.

Ragam hias *gunungan* biasanya dipasang pada bubungan rumah di bagian tengah. Namun dijaga oleh hiasan gambar binatang (garuda atau ayam jantan) di sebelah kiri dan kanannya. Bagi bahan yang terbuat dari bahan tembikar, hiasannya menjadi satu dengan genting *bubungannya*. Pada bahan seng, seng jago/gunungan dipatrikan atau dikeling dengan bubungannya yang sama-sama dari bahan seng.

Bagi masyarakat Jawa, *gunungan* atau *kayon* dianggap lambang jagad raya dengan puncak gunungnya yang merupakan lambang keagungan dan keesaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rumah yang dihiasi gunungan diharapkan mendapatkan ketentraman lahir batin, serta berteduh (berlindung) kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pada saat ini kebutuhan untuk membuat hiasan seperti di atas sudah jarang.

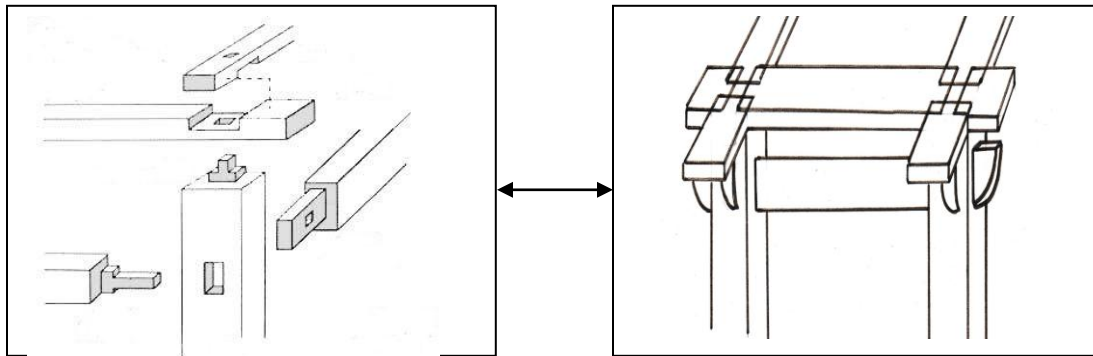
2. Reduksi Kontruksi *Joglo*

Langkah selanjutnya mereduksi kontruksi *joglo*, reduksi ini dilakukan untuk mengurangi kontruksi *joglo* dengan memilih bentuk yang pokok dan tidak terlalu rumit untuk disusun. Beberapa kontruksi terdapat pengurangan karena produk *knock*

down joglo digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan. Sehingga perlu dilakukannya pengurangan pada kontruksi yang dirasa menyulitkan bagi anak. Adapun bagian kontruksi *joglo* sesungguhnya yang akan dikurangi dari alat permainan *knock down joglo*, sebagai berikut:

a. Penyederhanaan Kontruksi *Saka Guru*

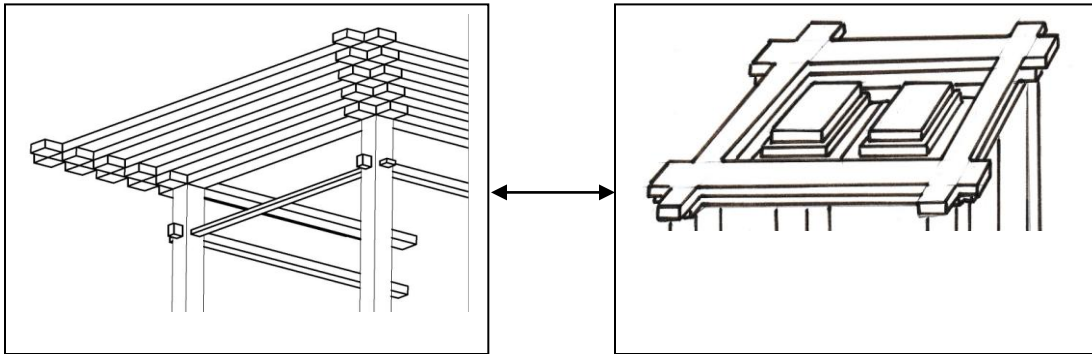
Penyederhanaan saka guru dengan mengurangi beberapa kontruksi berupa *purus lanangan*, *purus wedhokan*, *purus pathokan*, dan *purus jabung*. Berikut merupakan bentuk dari penyederhanaan kontruksi *saka guru*.



Gambar XVI: **Penyederhanaan saka guru**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)

b. Penyederhanaan Kontruksi *Ander* atau *Saka Gini* dan *Molo*

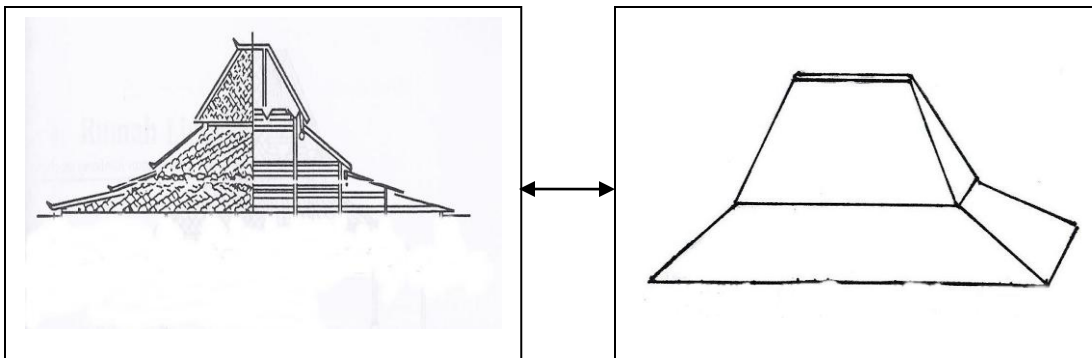
Kontruksi *Ander* atau *Saka Gini* dan *Molo* ini di dalam bentuk *knock down joglo* Yogyakarta tidak digunakan, karena bentuk kontruksinya terlalu rumit jika digunakan dalam alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta. Adapun kontruksi yang tidak digunakan tersebut yaitu, *molo*, *ander*, *geganja*, dan *satén*.



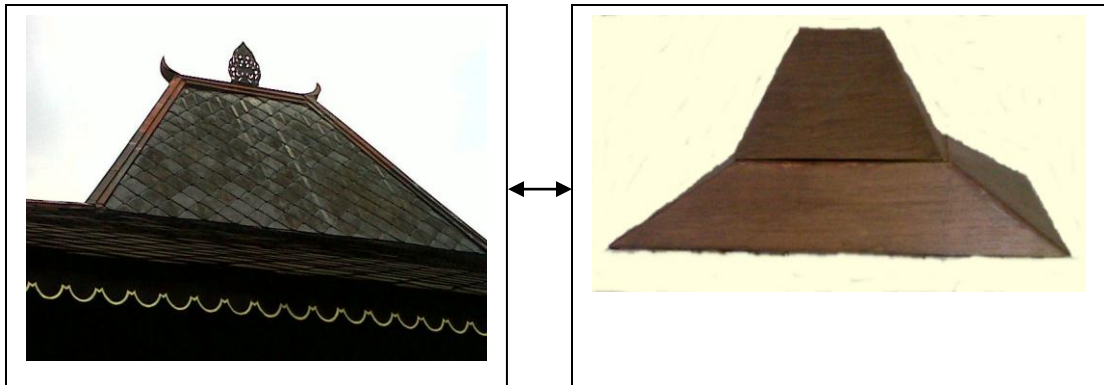
Gambar XVII: **Penyederhanaan *brunjung***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)

c. Penyederhanaan Kontruksi Atap

Penyederhanaan kontruksi atap dengan mengurangi gunungan yang terletak di atas atap *brunjung*, serta tidak terdapatnya atap *penitih* dan *peningrat* sehingga atap terlihat kecil. Berikut merupakan perbandingan antara kontruksi sesungguhnya dan kontruksi alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta.



Gambar XVIII: **Penyederhanaan atap**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XIX: **Tanpa gunungan**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)

Berdasarkan gambar di atas, pada atap *knock down* Joglo Yogyakarta disederhanakan dengan tidak diberi gunungan karena pada dasarnya gunungan terbuat dari bahan seng. Jika pada alat permainan *knock down* Joglo Yogyakarta diberi gunungan dengan bahan seng yang merupakan benda tajam ditakutkan seng akan melukai anak. Sehingga gunungan tidak digunakan pada *knock down* Joglo Yogyakarta.

3. Proses Pembuatan Produk

Tahap-tahap proses pembuatan produk dibagi menjadi enam tahap yaitu:

a. Potret *Joglo*

Berikut ini merupakan gambar potret bagian-bagian *Joglo* Gedhong Kaca, Museum Hamengku Buwono IX Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat:



Gambar XX: ***Umpak/ompak***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXI: ***Tiang/Soko***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXII: ***Tumpang sari/Brunjung***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXIII: **Atap**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



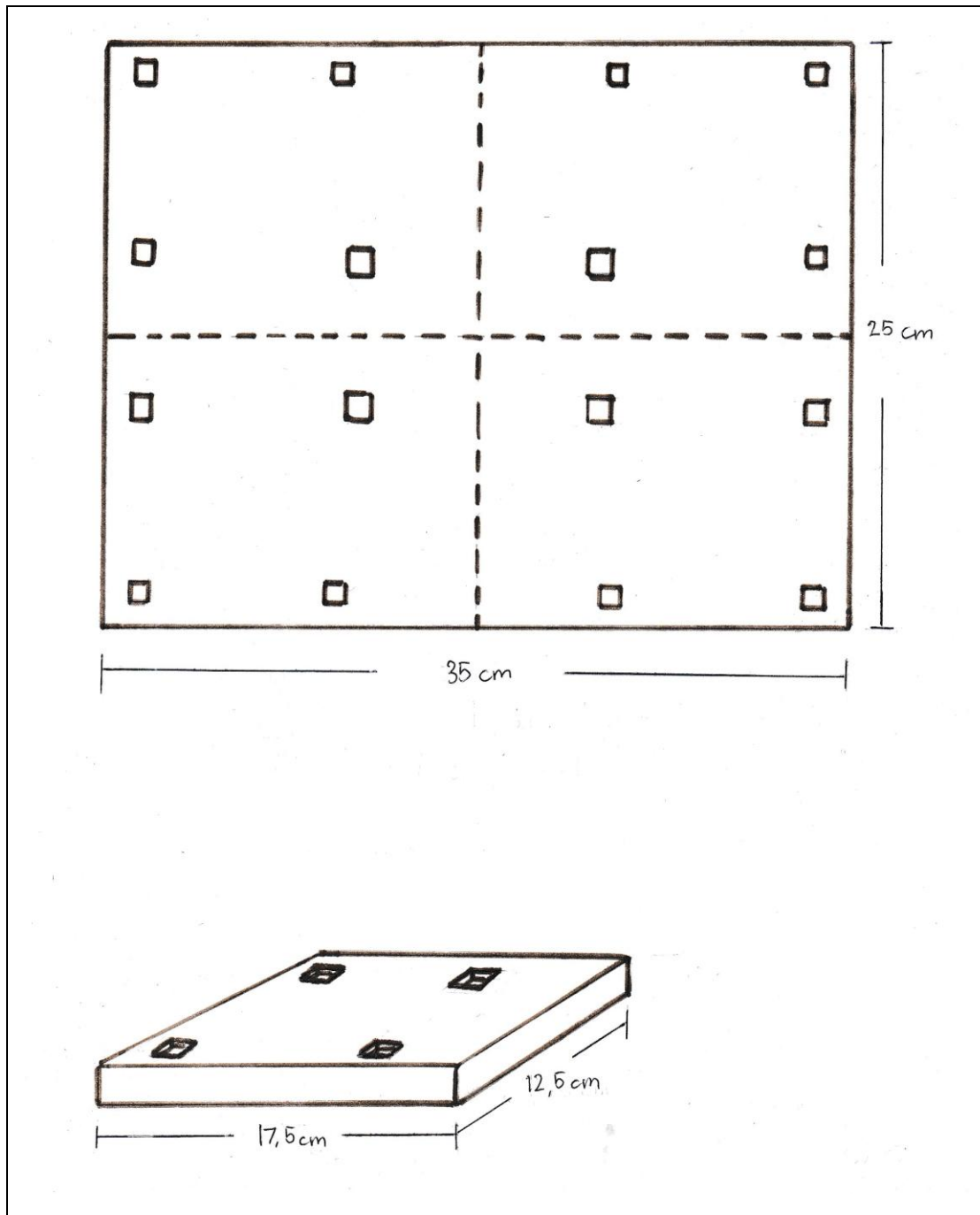
Gambar XXIV: **Tampak keseluruhan**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)

b. Konsep Desain *Joglo*

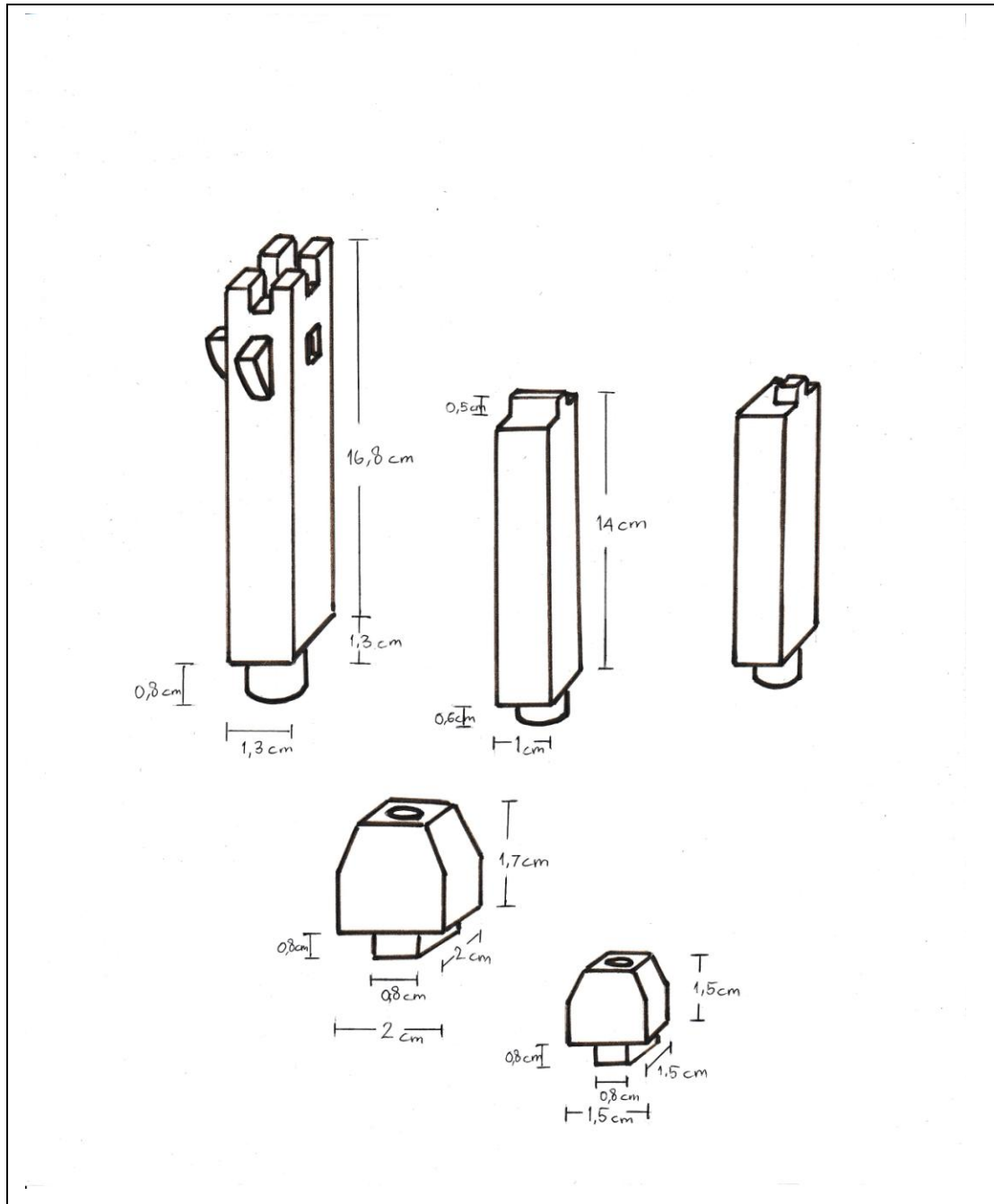
Konsep produk alat permainan edukatif *knock down Joglo* Yogyakarta ini dibuat dalam bentuk tiga dimensi dan lebih sederhana dari potret *joglo* aslinya. Ukuran dari produk alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta dibuat

berdasarkan percampuran antara ukuran pada umumnya dan potret aslinya dengan menggunakan skala perbandingan 1:20. *Joglo* pada umumnya memiliki ukuran luas bangunan: 11m x 10,5m; Tiang utama (*Soko guru*): 21cm x 21cm, tinggi : 350 cm; Tiang samping (*soko rowo*): 11cm x 21cm, tinggi : 250 cm; *Usuk*: 5cm x 7cm; *sunduk*: 20cm x 20cm; *tumpang*: 20cm x 20cm; *blandar* rumah: ukuran : 20cm x 20cm. Ukuran-ukuran tersebut merupakan ukuran *joglo* pada umumnya, ukuran bisa berubah sesuai kebutuhan. Berdasarkan uraian tersebut maka ada beberapa bagian ukuran *knock down joglo* Yogyakarta yang berukuran sama dengan ukuran *joglo* pada umumnya. Sedikit berbeda pada ukuran luas bangunan dan bentuknya, luas dan bentuk bangunan pada *knock down joglo* Yogyakarta mengikuti ukuran *joglo* Gedhong Kaca, Museum Hamengku Buwono IX Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang digunakan sebagai potret pembuatan *knock down joglo* Yogyakarta.

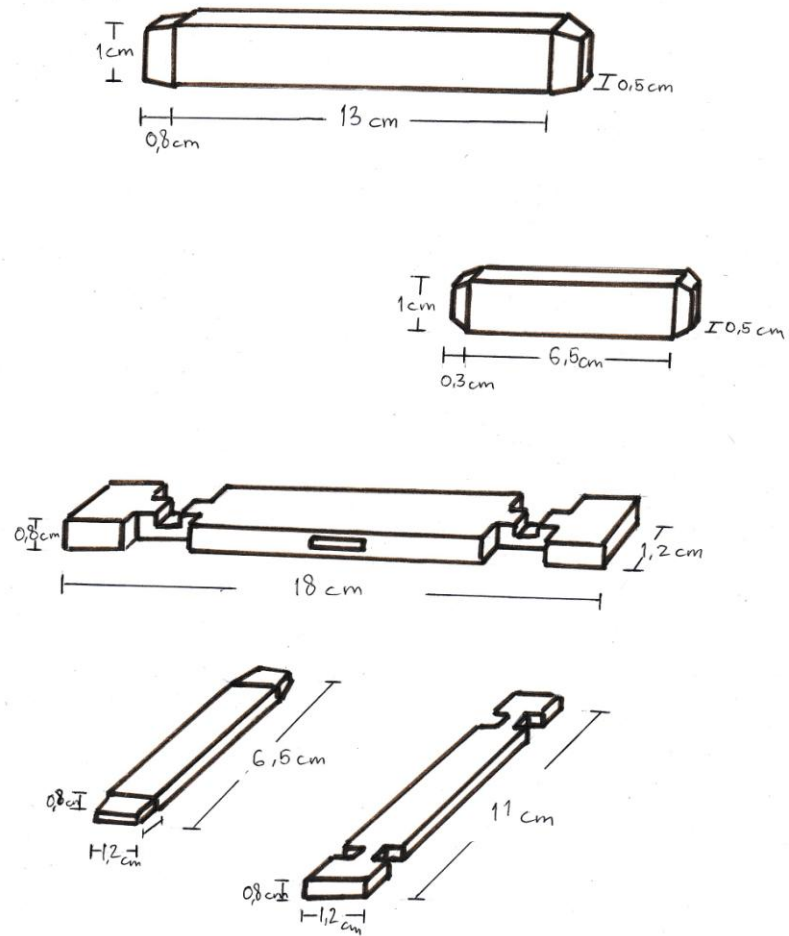
Berikut ini gambar konsep dari produk alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta



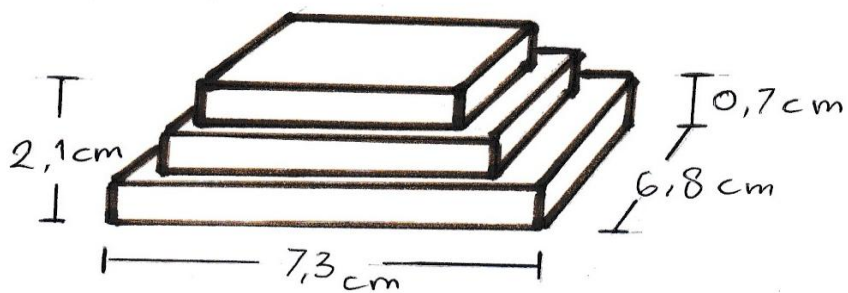
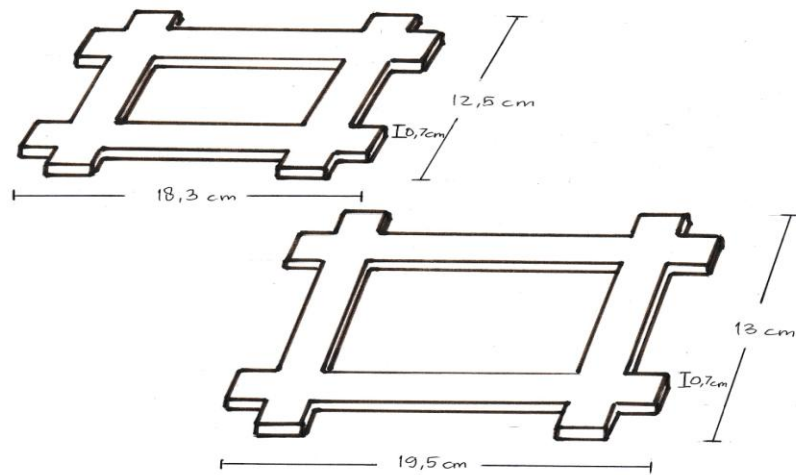
Gambar XXV: **Konsep lantai**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



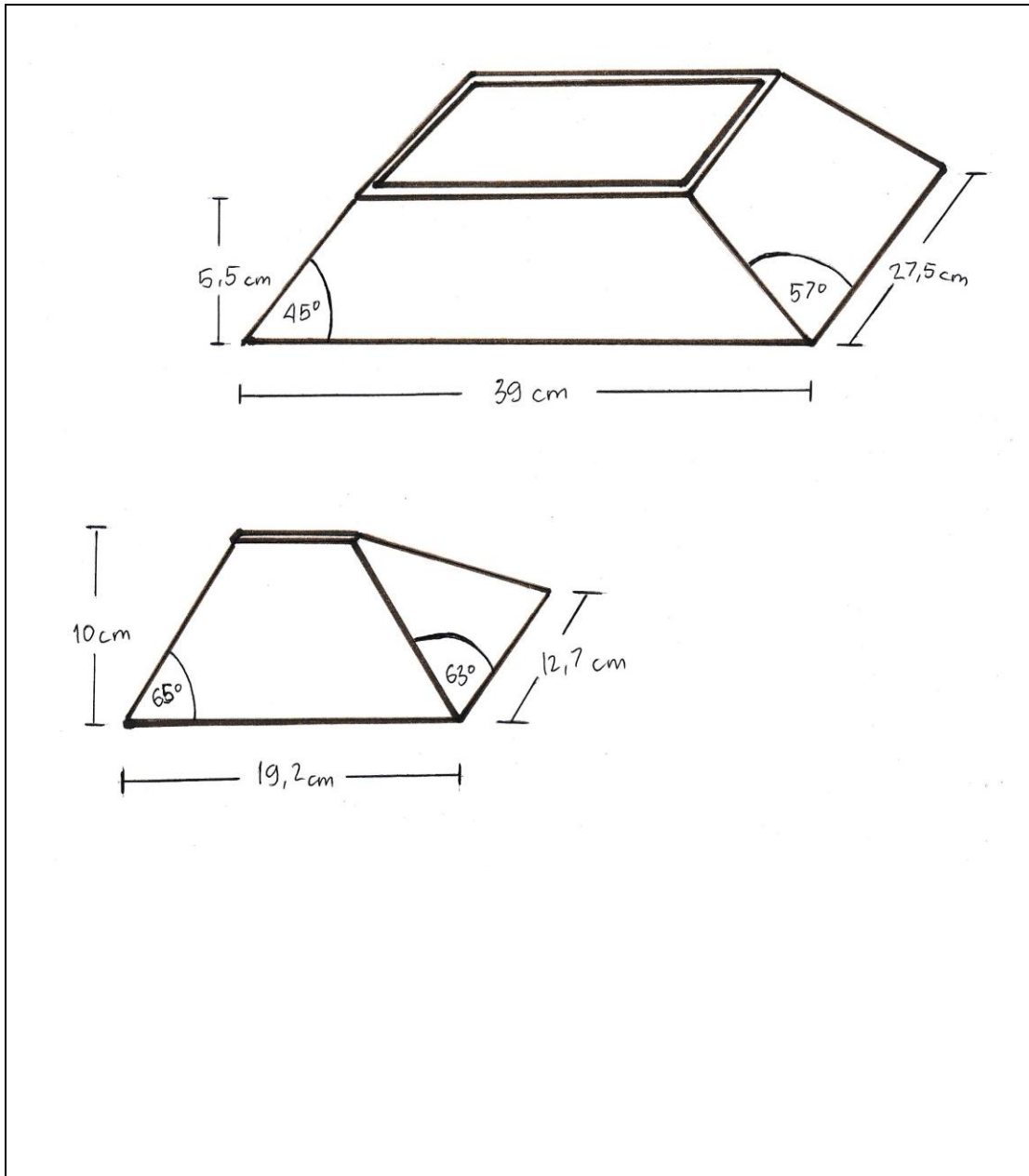
Gambar XXVI: **Konsep tiang dan umpak**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXVII: Konsep penanggap, penangkur dan pengeret
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXVIII: Konsep *brunjung* dan *uleng*
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXIX: **Konsep atap**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)

c. Pewarnaan

Pemberian warna pada *joglo* dilakukan untuk memberikan daya tarik terhadap kayu. Pewarna yang digunakan adalah cat *water-based woodstain* dan cat air yang sifatnya tidak mengeluarkan bau menyengat seperti bau pelitur pada umumnya sehingga penggunaannya aman untuk anak. Sementara itu untuk ketahanannya, cat *water-based woodstain* relatif tahan dengan perubahan cuaca, melindungi kayu dari sinar ultra violet, mencegah serangan jamur dan serangga, menangkal air, tidak berbau dan beracun, serta pengencernya menggunakan air mineral.

Penggunaan cat air pada *joglo* berfungsi sebagai pewarna petunjuk simbol. Berguna untuk mempermudah meletakkan bagian-bagian bentuk pada posisi yang tepat. Cat air dipoleskan pada sisi-sisi tertentu pada sistem purus dan sistem cathokan. Berikut ini gambar *joglo* sebelum dan sesudah di cat



Gambar XXX: *Joglo* sebelum pewarnaan



Gambar XXXI: *Joglo* sesudah pewarnaan



Gambar XXXII: Alat dan bahan pewarnaan

d. Produk *Joglo*

Berikut ini merupakan hasil produk Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta



Gambar XXXIII: **Seluruh Joglo**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXXIV: **Kerangka atap *penanggap* dan *brunjung joglo***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



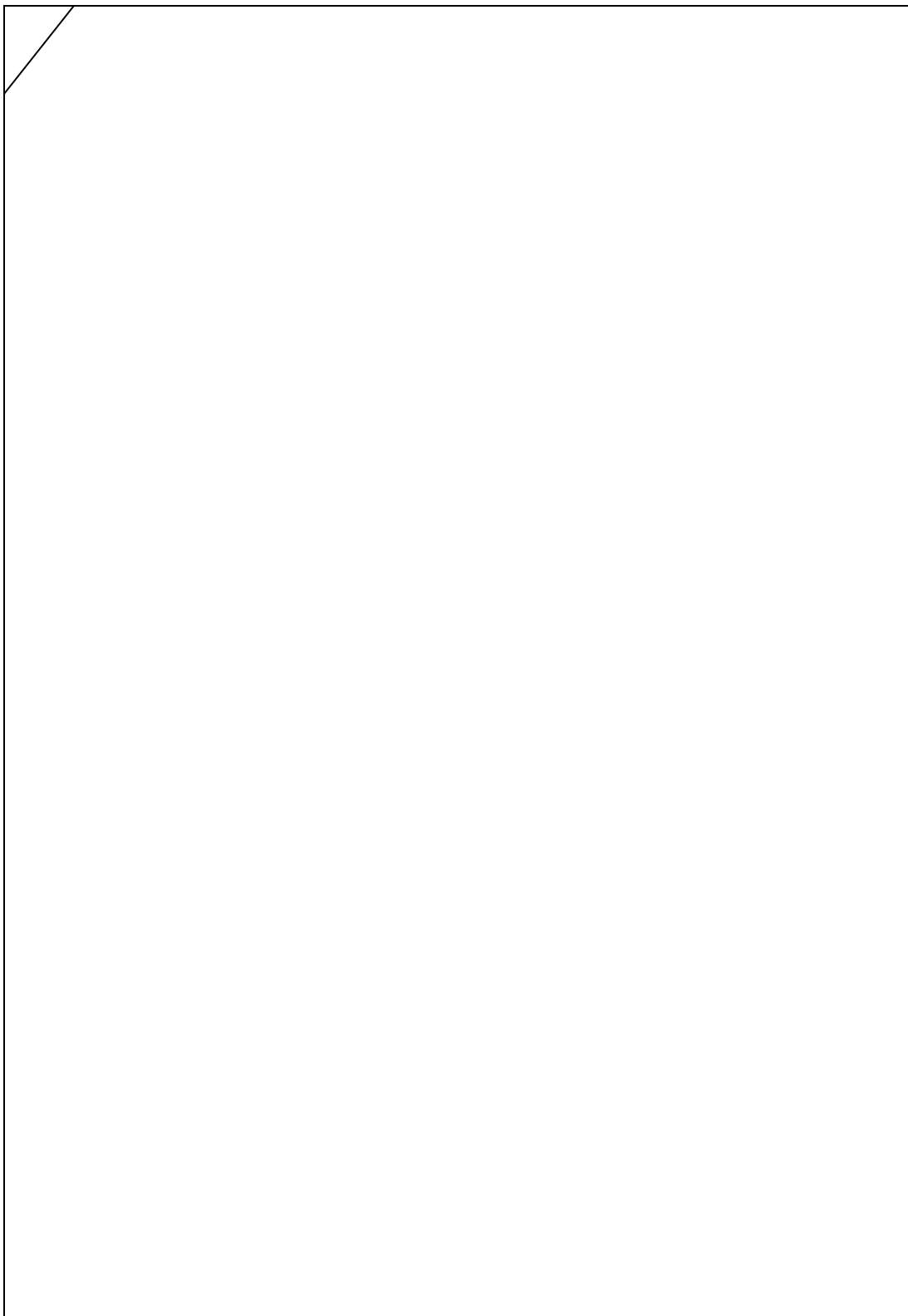
Gambar XXXV: **Kerangka *penangkur***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XXXVI: *Kerangka saka guru, umpak, dan lantai*
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)

e. Langkah Penyusunan

Berikut ini merupakan lembar langkah-langkah Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta dibuat menggunakan aplikasi Ms. Word dan dituangkan dalam kertas HVS ukuran A3. Memiliki fungsi untuk mempermudah anak dalam menyusun permainan dan mengetahui bagian-bagian nama dan bentuk *joglo*.

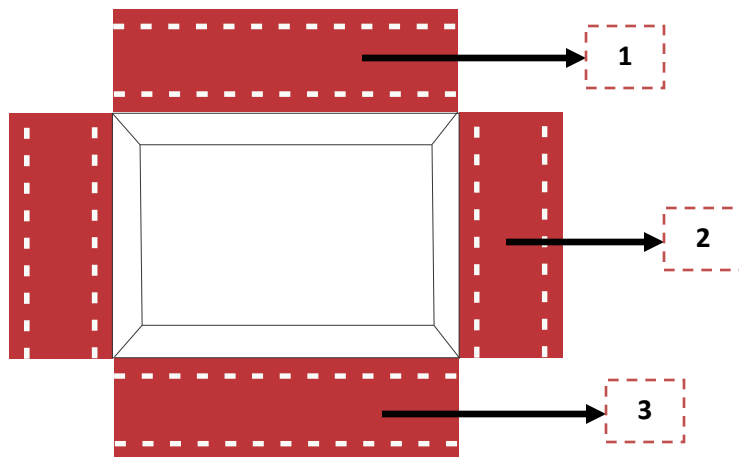


f. *Desain Cover Packaging*

Pada tahap ini gambar desain *cover packaging* dibuat menggunakan *software corel draw X5*. Desain *cover packaging* dibuat dengan bentuk persegi panjang, ukuran total *packaging* dengan panjang 49cm, lebar 35,7cm, dan tinggi 15,5cm. Tahap berikutnya desain *cover packaging* di *print* menggunakan kertas stiker setelah itu stiker ditempelkan ke kotak yang dibuat dengan menggunakan karton.



Gambar XXXVII: **Desain *cover packaging* tampak atas**



Gambar XXXVIII: **Desain *cover packaging* tampak bawah**

Keterangan:

1. Tips memilih mainan dengan cerdas:
 - a. Memilih permainan edukatif yang aman dan tepat
 - b. Memilih permainan yang dapat melatih koordinasi anggota tubuh
2. Alat Permainan Edukatif *knock down joglo* Yogyakarta adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat bongkar pasang dengan bentuk *joglo*. Permainan ini mampu mempermudah anak dalam mengapresiasi Seni Tradisi.
3. Permainan ini mampu merangsang dan meningkatkan:
 - a. Motorik Kognitif
 - b. Kreativitas
 - c. Sosial
 - d. Apresiasi Seni Tradisi

4. Penilaian Produk

- a. Saran dan Masukan oleh Ahli Media

Tabel 1: **Saran dan masukan ahli media**

No	Masukan	Tindakan Lanjut (Revisi)
1	Lembar petunjuk langkah-langkah penyusunan dibuat lebih ringkas	Membuat lembar petunjuk langkah-langkah penyusunan menjadi 1 lembar

b. Saran dan Masukan oleh guru Seni Budaya

Tabel 2: **Saran dan masukan guru**

No	Saran dan Masukan	Tindakan Lanjut (Revisi)
1.	Diberi packging yang lebih layak agar lebih menarik	Membuat desain <i>packaging</i> dengan menggunakan <i>Corel Draw X3</i> dan karton
2.	Lembar petunjuk langkah-langkah penyusunan kurang praktis	Membuat lembar petunjuk langkah-langkah penyusunan menjadi 1 lembar
3.	Pewarna sebagai simbol lebih diberi warna yang jelas, jangan menggunakan warna yang sama dengan cat <i>joglo</i>	Diberi warna dengan warna-warna yang berbeda dan tidak menyerupai warna dasar <i>joglo</i>

c. Ujicoba Produk *Knock Down Joglo* Yogyakarta

Tahap ujicoba produk merupakan tahap untuk mengetahui respon peserta didik. Penilaian dilakukan pada peserta didik kelas III SD Negeri Demangan Yogyakarta terpilih, sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik kelas III untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan berdasarkan kurikulum KTSP adalah sebagai berikut

Tabel 3: **Penjabaran analisis kompetensi**

No	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1	1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya seni rupa tiga dimensi dalam pengelompokkan simbol a. Merakit jenis mainan edukatif

Tahap ujicoba dalam individu dan kelompok dengan jumlah peserta didik 13 orang. Ujicoba dilakukan terhadap peserta didik dilakukan dengan sekali ujicoba terhadap 13 orang peserta didik kelas III. Sesi ujicoba dimulai dengan memperkenalkan alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta kepada peserta didik dan kemudian menjelaskan bagaimana alat permainan edukatif tersebut digunakan. Selama menyusun konstruksi *joglo* peserta didik terlihat asik dan fokus. Tahap selanjutnya adalah sesi wawancara, terdapat 10 butir pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing peserta didik.

Hasil uji coba berupa tanggapan terhadap alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta dari ketigabelas peserta didik berpendapat bahwa alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta ini menarik, asik, dan mempermudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa peserta didik yang tidak mengetahui *joglo* kini mengetahui bentuk dan *joglo* merupakan salah satu rumah adat. Mereka sangat tertarik terhadap alat permainan edukatif *knock down joglo*

Yogyakarta. Masukan dari mereka untuk memberikan simbol pewarna yang jelas dan berbeda.

Hasil data tersebut terhadap penggunaan alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta dirasa sudah dapat digunakan oleh peserta didik dengan mempertimbangkan hasil yang diperoleh di lapangan yang sudah mencapai tujuan dari penelitian ini. Peserta didik mampu menyusun dan mengetahui kontruksi bentuk *joglo* Yogyakarta.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penciptaan produk alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta sebagai media pembelajaran kelas III di SD Negeri Demangan Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *knock down joglo* Yogyakarta sebagai media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik dan guru untuk memperkenalkan konstruksi bentuk *joglo* Yogyakarta kepada peserta didik dalam pembelajaran apresiasi seni tradisi.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti dilapangan, diperoleh fakta bahwa peserta didik tertarik, nyaman, dan senang apabila bermain sekaligus belajar, peneliti menyarankan kepada teman-teman mahasiswa atau pihak manapun yang peduli dengan perkembangan peserta didik untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas dan pengetahuan peserta didik. Berkaitan dengan penelitian, produk yang dapat dihasilkan tidak hanya bentuk *joglo* Yogyakarta, alat permainan edukatif *knock down* ini dapat diinovasikan kembali menjadi bentuk rumah-rumah adat tradisional lainnya. Adapun terkait dengan perkembangan IPTEKS saat ini, guru dan orangtua harus lebih teliti dalam memilih alat-alat permainan karena tidak semua alat yang harganya mahal dan dicap modern

itu bersifat mendidik, bisa jadi hanya akan menanamkan mental instan dan konsumtif kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Atmosudiro, Sumijati, dkk. 2011. *Ensiklopedi*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi D. I. Yogyakarta.
- Badru, Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Bull, Victoria. 2011. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York: Oxford University Press.
- Hanani, Silfia. 2013. *Sosiologi Pendidikan Ke Indonesiaan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- I. Yulianty, Rani. 2011. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro- U Media.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- K. Ismunandar, R. 1987. *Joglo (Arsitektur Rumah Tradisional Jawa)*. Semarang: Dahara Prize.
- Murniatmo, Gatut, dkk. 2000. *Khasanah Budaya Lokal*. Yogyakarta: Adicipta Karya Nusa.
- Pangarsa, Galih Widjil. 2006. *Merah Putih Arsitektur Nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Partini, S. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W. J. S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Qodratilah, Meity Taqdir, dkk. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sumadi, I Wayan Suca. 2013. *Tradisi Nyongkol dan Eksistensinya di Pulau Lombok*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Sunarmi, dkk. 2007. *Arsitektur dan Interior Nusantara Seni Jawa*. Surakarta: UNS Press.

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

Sumber Dokumen Resmi:

Deputi Bidang Informasi dan Pemasyarakatan Standarisasi BSN. 2013. *SNI Valuasi (Majalah) Standarisasi Nasional*. Jakarta: Majalah SNI Valuasi.

Jurnal:

Taylor, and G. Crancis. "A Research Design for Studio-based Research in Art". *Teaching Artist Journal*, 8(2), hlm. 77-87.

Sumber Karya Ilmiah yang Tidak Diterbitkan:

Hidayat, Yanto Subarkah Ahmad. 2010. Redesain Interior Joglo Resto Berbasis Gaya Arsitektur dan Interior Tradisoanal Jawa. *Makalah TABS*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY Yogyakarta.

Sumber Internet:

Omocho, Toys. 2010. *Puzzle*. [http://www. Omochoatoys.com/15](http://www.Omochoatoys.com/15). Diunduh pada tanggal 10 Maret 2015.

Archira. 2012. Joglo. <http://arsitekarchira.com/>. Diunduh pada tanggal 13 Februari 2015.

Christi. 2014. Sejarah. <http://christisejarah.blogspot.com/>. Diunduh pada tanggal 17 Februari 2015.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kemampuan Menyusun *Knock Down* Joglo Yogyakarta (Uji Coba)

No.	Tanggal	Nama	Kegiatan	Cara Memainkan	Waktu	Hasil
1.	04/06/15	Saskya Putri N.	Menyusun kontruksi <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta secara individu	Peneliti memberikan kesempatan peserta didik menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta dengan lembar langkah-langkah	32.35.10 menit	Peserta didik mampu menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta dengan catatan sedikit kesulitan dan belum mampu menyusun kontruksi hingga akhir
2.	04/06/15	-Shinta Maulidna Azizah -Ivan -Rafi'u Dzaky	Menyusun kontruksi <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta secara berkelompok	Peneliti memberikan kesempatan peserta didik menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta dengan lembar langkah-langkah	29.37.14 menit	Peserta didik mampu menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta
3.	12/06/15	-Jelita Tiara Anzalna -Dhea Salsabila S.	Menyusun kontruksi <i>knock down</i> Joglo	Peneliti memberikan kesempatan peserta didik menyusun	30.45.24 menit	Peserta didik mampu menyusun <i>knock</i>

		-Febria Zahra P. -Yulvita Nurmalasari	Yogyakarta secara berkelompok	<i>knock down</i> Joglo Yogyakarta dengan lembar langkah-langkah		<i>down</i> Joglo Yogyakarta
4.	12/06/15	-Afiatun Ra -Rahma Pangestu -Alicya Sifara -Diva Aurel Melani -Az-Zahra Alma Hariningtias	Menyusun konstruksi <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta secara berkelompok	Peneliti memberikan kesempatan peserta didik menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta dengan lembar langkah-langkah	30.10.26 menit	Peserta didik mampu menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta namun cukup lama karena banyaknya orang dalam satu kelompok

Lampiran 2. Hasil Wawancara Saskiya Putri Nuraini

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Tidak Menyenangkan, bangga, dan suka sekali
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Asik
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Ada yang gak jelas Warna-warna simbol, karena hampir sama warnanya
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Warna-warna yang hampir sama
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Mudah tapi sedikit Tiang-tiangnya
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Menggunakan panduan lebih mudah
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Menarik belum pernah ada, tetapi lebih menarik kalau warna-

		warni
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika dimainkan sendiri atau berkelompok?	Sendiri
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Sedikit jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 3. Hasil Wawancara Rafi'u Dzaky

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Sudah Permainan itu susah-susah gampang
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Nyaman
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Lebih sulit Dibagian lantai karena harus menyatukan warna
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Sulit Dibagian atasnya karena harus membedakan kelihatan
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya, memakai panduan
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Sudah
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo	Berkelompok

	Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Iya

Lampiran 4. Hasil Wawancara Shinta Maulidna Azizah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Tidak Saya sangat senang ketika bermain rumah Joglo
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Saya merasa nyaman ketika bermain rumah Joglo
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas Lantainya, karena susah dan susah dipasang
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Sulit
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Sulit Lantainya karena susah untuk diurutkan
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Iya sangat membantu saya
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Belum
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 5. Hasil Wawancara Ivan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Sudah Permainan itu sangat gampang
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Nyaman
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Sangat jelas Membingungkan
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Mempermudah
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Mudah
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya, mempermudah
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Menarik
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Sendiri

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 6. Hasil Wawancara Jelita Tiara Anzalna

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Sudah Bingung
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Iya
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Gak tau Bingung
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Susah
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Susah Memasang tiang
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Gampang, iya pakek
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Iya
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Sendiri

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Iya

Lampiran 7. Hasil Wawancara Dhea Salsabila Putri Santosa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Sudah, rumah joglo adalah rumah adat Tidak
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Asik banget
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas Warna kuning, merah, hijau
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Tidak begitu mudah
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Agak susah Karena menyusunnya gampang-gampang sulit
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Bisa
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Menarik kok
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo	Berkelompok

	Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Tidak begitu

Lampiran 8. Hasil Wawancara Febria Zahra Putri

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Belum Bisa
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Sangat asik sekali
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas sekali
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Bagus mempermudah
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Tidak sulit
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Mampu
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Sangat menarik
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 9. Hasil Wawancara Yulvita Nurmallasari

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Sudah Rasanya tidak susah, bagus sekali
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Nyaman sekali dan asik sekali permainan itu
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas dengan diurutkan warnanya Karena permainannya gak sulit
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Karena warnanya urut
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Mudah sekali Dibagian warna
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Mampu sekali
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Sudah
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 10. Hasil Wawancara Afiatun Ra.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Belum Senang
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Asik nyaman
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Iya
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Mudah Memasang tiang-tiangnya
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Menggunakan panduan lebih mudah
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Menarik
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 11. Hasil Wawancara Rahma Pangestu

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Belum Sangat menyenangkan
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Sangat asik sekali
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas dengan cara menyatukan warna
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Mudah
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Betul sekali menarik
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Kurang
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Ya

Lampiran 12. Hasil Wawancara Alicya Shifara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Tidak Rasanya menyenangkan
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Sangat nyaman
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Jelas
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Mudah Mungkin dipewarnanya
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Dapat mempermudah
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Sangat menarik
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Bisa

Lampiran 13. Hasil Wawancara Diva Aurel Melani

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Belum Bisa, rasanya menyenangkan
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Iya
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Bisa Bagian warna biru susah
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Belum, karena warnanya terlalu mirip
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Sulit
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Mudah menggunakan
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Sudah
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika	Berkelompok

	dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Sudah
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Iya

Lampiran 14. Hasil Wawancara Az-Zahra Alma Hariningtiyas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apakah sebelumnya kamu sudah mengetahui apa itu Joglo Yogyakarta? b. Bisakah kamu ceritakan tentang pengalaman setelah memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini?	Tidak Rasanya agak sulit tapi menyenangkan
2.	Apakah kamu nyaman dan asik ketika memainkan media Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta ini untuk belajar?	Saya merasa nyaman dan asik
3.	Menurut kamu bagaimana kejelasan dengan pewarna yang digunakan sebagai simbol untuk menyatukan antara bagian yang satu dengan yang lainnya? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut? kenapa?	Lebih sulit Dibagian lantai karena harus menyatukan warna
4.	Apakah menurut kamu simbol pewarna mempermudah kamu dalam menyusun media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya
5.	Menurut kamu sulit atau mudah media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini dimainkan? Pada bagian manakah tingkat kesulitan tersebut?	Sulit Dibagian atasnya karena harus membedakan kelihatan
6.	Apakah menurut kamu lembar panduan langkah-langkah mampu mempermudah dalam menyusun <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta?	Ya, memakai panduan
7.	Apakah menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta ini sudah menarik?	Sudah
8.	Menurut kamu media <i>knock down</i> Joglo	Berkelompok

	Yogyakarta ini lebih mudah dan menarik jika dimainkan sendiri atau berkelompok?	
9.	Menurut kamu lembar panduan langkah-langkah sudah jelas?	Jelas
10.	Apakah setelah bermain <i>knock down</i> Joglo Yogyakarta kamu bisa mengetahui bagian-bagiannya?	Ya semua bagiannya

Lampiran 15. Daftar Hadir Peserta Ujicoba

Daftar Hadir Peserta didik

No.	Nama	Kelas
1.	Saskya Putri N.	III B
2.	Shinta Maulidna Azizah	III B
3.	Ivan	III B
4.	Rafiu Dzaky	III B
5.	Jelita Tiara Anzalha	III B
6.	Dhea Salsabila S.	III B
7.	Febria Zahra P.	III B
8.	Yulvita Nurmalasari	III B
9.	Afiatun Ra.	III B
10.	Rahma Pangestu	III B
11.	Alicya Sifara	III B
12.	Diva Aurel Melani	III B
13.	Az-Zahra Alma Hariningt	III B

Lampiran 16. Instrumen Validasi (Ahli Media)

INSTRUMEN VALIDASI

Judul : Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Tradisi di SD Negeri Demangan Yogyakarta

Peneliti : Wulandari Puspo Asih

Sasaran : Peserta didik kelas III

Lokasi : SD Negeri Demangan Yogyakarta

Evaluator : Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn

Tanggal : 1 Juni 2015

A. PETUNJUK !

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas dan kelayakan media Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta
3. Evaluator memberikan jawaban dan kesimpulan

B. LEMBAR PENILAIAN

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai!

1. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo Yogyakarta* ini?
☒ a. Menarik
b. Tidak menarik
2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek tampilan dalam kesesuaian bentuk *Knock Down Joglo Yogyakarta*?
☒ a. Sesuai
b. Tidak sesuai
3. Apakah pemakaian bahan kayu jati merupakan bahan yang tepat dan baik digunakan untuk Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo Yogyakarta* ini?
☒ a. Ya
b. Tidak
4. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu, bila pewarna *Knock Down Joglo Yogyakarta* menggunakan *water-based woodstain Mowilex*?
☒ a. Setuju
b. Tidak setuju
5. Apakah cat *water-based woodstain Mowilex* ini aman jika digunakan untuk Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo Yogyakarta*?
☒ a. Ya
b. Tidak

6. Apakah pemberian simbol dengan pewarna cat yang berbeda mampu memperjelas dalam menyusun *Knock Down Joglo* Yogyakarta?

☒ a. Ya

b. Tidak

7. Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu, bila dilihat dari tingkat kesulitan dalam membongkar dan memasang Alat Permainan Edukatif *Knock Down Joglo* Yogyakarta?

a. Sulit

☒ b. Tidak sulit

8. Apakah lembar panduan langkah-langkah menyusun *Knock Down Joglo* Yogyakarta sudah tepat dan jelas?

a. Ya

☒ b. Tidak

9. Bagaimana menurut Bapak/Ibu, bila permainan *Knock Down Joglo* Yogyakarta ini untuk anak usia 9 tahun/peserta didik kelas III?

☒ a. Setuju

b. Tidak setuju

10. Apakah permainan *Knock Down Joglo* Yogyakarta ini layak dan aman untuk anak usia 9 tahun/peserta didik kelas III?

☒ a. Ya

b. Tidak

C. KESIMPULAN

Berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai!

1. *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini layak untuk uji coba tanpa revisi ☐
2. *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini layak untuk uji coba dengan revisi sesuai dengan saran ☒
3. *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini tidak layak uji coba ☐

D. SARAN

Lembar langkah-langkah lebih diringkas menjadi 1 halaman.

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Ahli Media



Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn

NIP 197002032000032001

Lampiran 17. Wawancara *Reviewer* (guru Seni Budaya dan Keterampilan)

INSTRUMEN VALIDASI (*Reviewer*)

Judul : Alat Permainan Edukatif *Knok Down* Joglo Yogyakarta untuk
Meningkatkan Apresiasi Seni Tradisi di SD Negeri Demangan
Yogyakarta

Peneliti : Wulandari Puspo Asih

Sasaran : Peserta didik kelas III

Lokasi : SD Negeri Demangan Yogyakarta

Reviewer : Eddy Jati Suprpto

Tanggal : 1 Juni 2015

A. PETUNJUK !

1. Lembar validasi ini diisi oleh reviewer
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai penilaian tentang kualitas dan kelayakan media Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta
3. Evaluator memberikan jawaban, saran dan kesimpulan

B. LEMBAR PENILAIAN

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai!

1. Apakah sebelumnya sudah pernah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran sejenis Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta?
 - a. Sudah
 - ☒ b. Belum
2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini?
 - ☒ a. Menarik
 - b. Tidak menarik
3. Apakah menurut Bapak/Ibu Alat Permainan Edukatif ini sesuai bila digunakan untuk media pembelajaran Apresiasi Seni Tradisi di kelas III?
 - ☒ a. Sesuai
 - b. Tidak sesuai
4. Apakah menurut Bapak/Ibu Alat Permainan Edukatif ini baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran Apresiasi Seni Tradisi?
 - ☒ a. Baik
 - b. Tidak baik
5. Bagaimana menurut Bapak/Ibu Alat Permainan Edukatif ini mampu memperkenalkan konstruksi bentuk Joglo Yogyakarta dengan mudah bagi peserta didik?
 - ☒ a. Mampu

-
- b. Tidak mampu
6. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek tampilan dalam kesesuaian bentuk *Knock Down* Joglo Yogyakarta?
- ☒ a. Sesuai
- b. Tidak sesuai
7. Apakah pemakaian bahan kayu jati merupakan bahan yang tepat dan baik digunakan untuk Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak
8. Apakah pemberian simbol dengan pewarna cat air yang berbeda mampu memperjelas dalam menyusun *Knock Down* Joglo Yogyakarta?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak
9. Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu, bila dilihat dari tingkat kesulitan dalam membongkar dan memasang Alat Permainan Edukatif *Knock Down* Joglo Yogyakarta?
- ☒ a. Sulit
- b. Tidak sulit
10. Apakah lembar panduan langkah-langkah menyusun *Knock Down* Joglo Yogyakarta sudah tepat dan jelas?
- a. Ya
- ☒ b. Tidak

C. KESIMPULAN

Berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai!

1. *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini layak tanpa revisi ☐
2. *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini layak dengan revisi sesuai dengan saran ☒
3. *Knock Down* Joglo Yogyakarta ini tidak layak ☐

D. SARAN

Diberi packing yang lebih layak agar lebih menarik. Lembar petunjuk langkah-langkah penyusunan kurang praktis. Pewarnaan sebagai simbol lebih diberi warna yang jelas, jangan menggunakan warna yang sama dengan cat joglo.

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Reviewer,



Eddy Jati Suprpto

NIB 2908

Lampiran 18. Wawancara observasi terhadap guru Seni Budaya dan keterampilan (SBK) kelas III SD Negeri Demangan Yogyakarta

Lembar Wawancara Guru

Nama Informan : Eddy Jati Suprptowo
Tanggal : 10 Maret 2015
Tempat Wawancara : SD Negeri Demangan Yogyakarta
Topik Wawancara : Proses Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

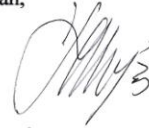
Materi Wawancara

Peneliti : Bagaimana minat peserta didik terhadap pelajaran SBK?
Informan : Menyenangkan dan antusias karena pelajaran yang ringan
Peneliti : Bagaimanakah pembelajaran SBK saat ini?
Informan : Menggambar hanya sebagai dasar, macam-macam membuat keterampilan seperti lampion,
Peneliti : Bagaimana kondisi ketika peserta didik saat belajar SBK?
Informan : Meka bebas berakspresi dan mengengngkan
Peneliti : Bagaimana apresiasi siswa terhadap pelajaran SBK?
Informan : Sangat tinggi, minatnya sangat luar biasa
Peneliti : Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran SBK?
Informan : Pernah, mengenalkan melalui gambar seniman, kunjungan ke museum
Peneliti : Jika sudah, seperti apakah media yang sudah digunakan dalam pembelajaran SBK?

- Informan : Menunjukkan foto seniman-seniman, puzzle, mozaik (kayu, logam, dll.)
- Peneliti : Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran?
- Informan : Sudah, seperti puzzle, benda daur ulang dikolase, mozaik (kayu, logam dll.)
- Peneliti : Apakah Bapak/Ibu sudah pernah mengenalkan salah satu dari Seni Tradisi seperti Joglo dalam pembelajaran SBK?
- Informan : Yang sifatnya tradisi berkaitan dengan sejarah lebih kepada observasi langsung ke candi-candi dan museum.

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Informan,



Eddy Jati Suprpto

NIP. 2908.

Lampiran 19. Surat-surat Perizinan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 305/UN.34.12/TJ/SR/2019 Yogyakarta, 19 Desember 2019
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan
u.b. Wakil Dekan I
Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pend. Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : Wulandari Puspo Asih
2. NIM : 11206241009
3. Jurusan/Program Studi : Pend. Seni Rupa
4. Alamat Mahasiswa : Jl. Kampus RT/RW 05/04, Kusa, Kotaagung, Tanggamus, Lampung
5. Lokasi Penelitian : SD Negeri Demangan Yogyakarta
6. Waktu Penelitian : Desember - Maret 2015
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Penelitian Tugas Akhir Skripsi
8. Judul Tugas Akhir : Penumbuhan Apresiasi Seni Tradisi Melalui Alat Permainan Edukatif *Knock Down Jogo* Yogyakarta di SD Negeri Demangan Yogyakarta
9. Pembimbing : 1. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)
2.

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,


Drs. Mardiyatno, M. Pd.

NIP. 19571005 198703 1 002

Jh.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1513e/UN.34.12/DT/XII/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 19 Desember 2014

Kepada Yth.

Walikota Yogyakarta

c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENUMBUHAN APRESIASI SENI TRADISI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF KNOCK DOWN
JOGLO YOGYAKARTA DI SD NEGERI DEMANGAN YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : WULANDARI PUSPO ASIH
NIM : 11206241009
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Januari – Maret 2015
Lokasi Penelitian : SD Negeri Demangan Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indur Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:

- Kepala SD Negeri Demangan Yogyakarta



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/3715
7714/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Nomor : 1513e/UN.34.12/DT/XII/2014 Tanggal : 19/12/2014
Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : WULANDARI PUSPO ASIH NO MHS / NIM : 11206241009
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Drs. Hajar Pamadhi, M.A., (Hons)
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENUMBUHAN APRESIASI SENI TRADISI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF KNOCK DOWN JOGLO YOGYAKARTA DI SD NEGERI DEMANGAN YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 23/12/2014 Sampai 23/03/2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

WULANDARI PUSPO ASIH

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 25-12-2014

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Demangan Yogyakarta
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
5. Vhe



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI DEMANGAN

Alamat: Jl. Munggur No. 38 Telp. 0274 550350 Yogyakarta
EMAIL: sddemangan@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

NO : 423 / 004

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muryanto, S.Pd
NIP : 19660807 198804 1 003
Pangkat / Gol : Pembina Tk I / IV b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Demangan Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Wulandari Puspo Asih
NIM : 11206241009
Prodi / Fakultas : Pendidikan Seni Rupa / Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian di SD Negeri Demangan Yogyakarta dalam rangka skripsi dengan judul " Alat Permainan Edukatif Knock Down Joglo Yogyakarta Untuk Pembelajaran Apresiasi Seni Tradisi di SD Negeri Demangan, pada bulan Mei s.d Juli 2015.
Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 07 Agustus 2015

Kepala Sekolah

MURYANTO, S.Pd
NIP 19660807 198804 1 003

Lampiran 20. Dokumentasi proses berkarya



Gambar XXXIX: **Pemasangan rantai, umpak, dan saka**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XL: **Pemasangan saka**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLI: **Lantai, umpak, dan saka terpasang**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLII: **Pemasangan atap**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLIII: **Joglo selesai disusun**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLIV: **Pemasangan saka rowo**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLV: **Pemasangan *penangkur***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLVI: **Pemasangan *uleng***
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLVII: **Pemasangan sunduk**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)



Gambar XLVIII: **Joglo selesai tersusun**
(Sumber: Dokumentasi Wulandari Puspo Asih)