

**MODUL GRAFIS PEMBELAJARAN RAGAM HIAS FAUNA  
DI SMP NEGERI 1 TEMANGGUNG**

**SKRIPSI**

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



oleh  
**Khairunisa Kusumaningrum**  
NIM 11206241031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
OKTOBER 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Modul Grafis Pembelajaran Ragam Hias Fauna di SMP N 1 Temanggung* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 September 2015

Pembimbing

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

NIP 19540722 198103 1 003

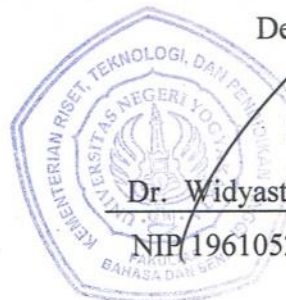
## PENGESAHAN

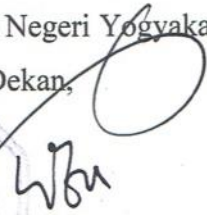
Skripsi yang berjudul *Modul Grafis Pembelajaran Ragam Hias Fauna di SMP N 1 Temanggung* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 21 September 2015 dan dinyatakan lulus.

### Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
1. Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		Oktober 2015
2. Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris		Oktober 2015
3. Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji I (Utama)		Oktober 2015
4. Dr. Hajar Pamadhi, M.A.Hons.	Penguji II (Pendamping)		Oktober 2015

Yogyakarta, 19 Oktober 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Khairunisa Kusumaningrum

NIM : 11206241031

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil 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, 10 September 2015

Penulis,



Khairunisa Kusumaningrum

## **MOTTO**

Di dunia ini, tidak ada yang tidak mungkin jika kita selalu percaya padaNya.  
(Khairunisa Kusumaningrum)

## **PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini saya persembahkan kepada, Ibu saya, yang selalu berjuang untuk anak – anaknya. yang tak henti-hentinya dengan setulus hati telah menjaga, merawat, mendidik, dan atas segala doa, dukungan, bimbingan, kasih sayang, cinta, dan segala pengorbanan yang telah diberikan.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah ‘azza wa jalla 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. Penulisan skripsi ini tentunya dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada.

1. Bapak Mardiyatmo, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
2. Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons), selaku pembimbing saya, yang penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya di sela-sela kesibukannya.
3. Bapak Susilo Pranoto selaku guru SMP N 1 Temanggung yang telah membantu dalam penelitian dengan bersedia meluangkan waktu dan bekerjasama dengan baik.
4. Wisnu Ardhana dan Farandi Iman Saputro yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi.
5. Sahabat-sahabat saya, Intan Permata Sari, Triendang S, Dyatmika Isti R dan Vinda Armalani terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah dan memberikan kalimat-kalimat penenang.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan kelas AB Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2011, khususnya Eka Sukmawati, Merry Marsita Dewi, Arvina Alfajri, Amat Budi Susilo, M. Abyad Isnaeni, dan Adnan Dicky Yusuf, terima kasih atas dukungan yang diberikan dan pertemanan empat tahun ini yang begitu indah.
7. Teman-teman PPL, Sukma Proklamasi, Sri Kusyani, Marista R, Yusnia, Qodri Nopisani, Dwi Cahyo, Atikah Nur Sabrina, yang selalu memberikan doa dan dukungan.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Alloh memberikan imbalan yang terbaik atas semua bantuan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 12 September 2015

Penulis,



Khairunisa Kusumaningrum

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 7
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Pembelajaran Seni Rupa.....	7
2. Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa.....	7
a. Sumber Belajar dan Bahan ajar.....	7
3. Karakteristik Siswa SMP Kelas VII.....	9
a. Masa Transisi Anak.....	9
4. Peran Visual dalam Pembelajaran .....	10
5. Desain Komunikasi Visual .....	11
a. Ilustrasi.....	11
b. Tipografi .....	12

c. Warna.....	13
d. Komposisi .....	14
e. <i>Layout</i> .....	15
6. Modul sebagai Bahan Ajar	
7. Seni Rupa.....	21
a. Pengertian Modul.....	21
b. Fungsi, Tujuan, dan Kegunaan Modul.....	22
c. Langkah – langkah Penyusunan Modul .....	23
8. Kajian Keilmuan .....	26
a. Ragam Hias .....	26
B. Penelitian yang Relevan .....	30
 BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian .....	31
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	31
C. Teknik Pengumpulan Data .....	31
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Analisis Data .....	33
1. Reduksi Data.....	33
2. Penyajian Data .....	33
3. Kesimpulan .....	34
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	34
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	37
A. Penciptaan Modul Grafis Ragam Hias Fauna Nusantara Kelas VII SMP N 1 Temanggung .....	37
1. Analisi Potensi Masalah .....	37
2. Pengumpulan Bahan Materi .....	39
B. Perancangan Modul Grafis Pembelajaran Ragam Hias Fauna .....	44
1. Tahap Perancangan Modul .....	41

C. Penilaian Modul.....	56
D. Kekurangan dan Kelebihan Produk.....	61
 BAB V KESIMPULAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	63
 DAFTAR PUSTAKA.....	64
 LAMPIRAN .....	66

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Konsep Penyusunan Bahan Ajar .....	25
Gambar 2. : Arca Nandi pada Candi Pringapus .....	27
Gambar 3 : Arca Dwarapala Bersenjata Gada.....	29
Gambar 4. : Arca Hanoman.....	29
Gambar 5 : Skema Prosedur Penelitian .....	36
Gambar 6. : <i>Flowchart</i> .....	42
Gambar 7 : Tokoh Wisnu .....	45
Gambar 8. : Arca Nandi pada Candi Pringapus .....	27
Gambar 9 : Teknik <i>Flip up</i> dalam Modul.....	46
Gambar 10.: Teknik <i>Slide Card</i> dalam Modul .....	26
Gambar 11 : Teknik <i>Pop up</i> dalam Modul.....	47
Gambar 12.: Salah Satu Contoh Potongan Modul.....	48
Gambar 13 : Perintah dalam Modul .....	49
Gambar 14 : Latihan Modul .....	49
Gambar 15 : Ukuran Modul .....	51
Gambar 16 : Cover Modul.....	52
Gambar 17 : Contoh <i>Layout</i> .....	53
Gambar 18 : Desain Pergantian Halaman Modul.....	54
Gambar 19 : Ilustrasi Modul.....	55

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Makna Psikologis Warna .....	13
Tabel 2 : Besaran Ukuran Kertas Seri A .....	18
Tabel 3 : Besaran Ukuran Kertas Seri B .....	18
Tabel 4 : Besaran Ukuran Kertas Seri C .....	19
Tabel 5 : Besaran Ukuran Kertas Seri R .....	19
Tabel 6 : Tabel Hasil Kemampuan Siswa .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Pedoman Wawancara Observasi .....	67
Lampiran 2: Kisi-Kisi Pedoman Wawancara.....	69
Lampiran 3: Pedoman Wawancara .....	70
Lampiran 4: Hasil Wawancara Observasi.....	74
Lampiran 5: Hasil Wawancara Penilaian Produk .....	75
Lampiran 6: RPP Pembelajaran Seni Budaya SMP N 1 Temanggung..	89
Lampiran 7: Modul Grafis .....	100

# **MODUL GRAFIS PEMBELAJARAN RAGAM HIAS FAUNA DI SMP NEGERI 1 TEMANGGUNG**

**Oleh Khairunisa Kusumaningrum  
NIM 11206241031**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model modul grafis untuk pembelajaran Seni Rupa pada materi Ragam Hias Fauna.

Penelitian ini merupakan Penelitian studio yang memfokuskan pada penciptaan modul grafis Seni Rupa dengan materi Ragam Hias Fauna Nusantara. Subjek penelitian adalah modul grafis Ragam Hias Fauna Nusantara. Penciptaan modul melalui beberapa tahap, : (1) Studi pendahuluan, yaitu melakukan observasi dan wawancara (2) Perancangan modul (3) Penilaian modul oleh guru bidang studi dan siswa kelas VII SMP N 1 Temanggung yang berjumlah 5 orang. Penilaian bertujuan untuk mengetahui pendapat tentang modul grafis tanpa mengetahui validitas serta efektivitas modul. Teknik penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Teknik pengolahan data yang digunakan melalui teknik triangulasi data (observasi, wawancara, dan dokumentasi).

Hasil penelitian modul menunjukkan bahwa, pembuatan modul grafis disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan peserta didik agar menarik minat belajar selama mempelajari modul. Materi didesain dengan menggunakan *software Photoshop CC* dan *Corel Draw X7*. Materi disajikan dengan menggunakan *Flip up*, *pop up*, *slide card* dan *rectangular flods*. Penilaian kelayakan modul menunjukkan bahwa, modul dapat menjadi referensi bahan ajar baik bagi siswa maupun guru. Modul dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi ragam hias. Dengan membaca modul mengenal ragam hias fauna pengetahuan siswa dalam materi ragam hias bertambah serta, dengan model modul grafis yang dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam membaca modul.

***Kata kunci: Modul pembelajaran, Pembelajaran Ragam Hias***

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan salah satu proses aktif peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya (Dananjaya, 2013:27). Proses belajar dilakukan secara individu atau dilakukan dengan keterlibatan orang lain. Dalam dunia pendidikan perlu adanya komponen – komponen pendukung untuk dapat memperlancar proses pembelajaran yakni, pendidik, media, strategi pembelajaran, serta bahan ajar.

Pendidik menjadi komponen yang penting, karena pendidik berperan sebagai fasilitator serta motivator peserta didik. Peran pendidik dituntut untuk memberikan materi pembelajaran dan pendidik harus mampu mengembangkan potensi – potensi yang dimiliki peserta didik. Dapat dilihat pada usaha pemerintah dalam mengembangkan kurikulum, kurikulum 2013 menitik beratkan pembelajaran pada *student center*, guru bukan lagi pusat utama dalam pembelajaran akan tetapi, guru menjadi fasilitator bagi peserta didik. Strategi ini menyaratkan guru berinovasi dalam pembelajaran. Penyampaian materi dengan cara tradisional seperti ceramah, tentu tidak bisa memfasilitasi siswa, guru perlu mengembangkan media – media pembelajaran yang inovatif agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Peserta didik bukan lagi menjadi objek dalam pembelajaran, melainkan menjadi subjek yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Guru sebisa mungkin memfasilitasi siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dirinya.

Salah satu komponen yang dibutuhkan oleh para pendidik dalam pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi, yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo & Jasmadi, 2008 : 40). Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi peserta didik dan pendidik adalah Modul.

Modul sering digunakan sebagai bahan ajar bagi peserta didik dalam berbagai pembelajaran. Tujuan dari modul adalah untuk melatih kemandirian peserta didik dalam belajar. Melihat hal itu maka, diperlukan modul yang baik, bukan modul yang hanya berisikan sekumpulan materi saja, akan tetapi modul yang mampu membantu para peserta didik untuk lebih mandiri dalam hal mempelajari suatu materi. Konsep *student-centered* yang saat ini diterapkan dalam kurikulum dapat terlaksana. Dalam hal ini, para peserta didik membutuhkan modul yang inovatif, untuk dapat meningkatkan kemandirian dalam belajar serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi khususnya adalah materi seni rupa. Pembelajaran seni rupa sering dipandang sebelah mata oleh peserta didik, untuk itu perlunya pendidik untuk merancang pembelajaran seni rupa menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Seni Rupa.

Modul digunakan sebagai penyalur dan menarik keterlibatan peserta didik. Hal ini diharapkan untuk dapat menciptakan komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Guru tidak bisa melakukannya dengan kompetensinya sendiri, maka modul menjadi salah satu bentuk stimulus yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Saat ini, masih banyak guru yang belum memanfaatkan modul sebagai bahan ajar, salah satunya adalah pembelajaran di SMPN 1 Temanggung.

SMP N 1 Temanggung merupakan salah satu SMP favorit kota Temanggung Jawa Tengah, dengan nilai akreditasi A. SMP N 1 Temanggung merupakan salah satu sekolah dengan menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, Seni Rupa masuk dalam mata pelajaran Seni Budaya yang mewajibkan siswa untuk mempelajari 3 cabang seni, yakni seni tari, seni musik dan seni rupa.

Pada pembelajaran seni rupa kelas 7, bahan ajar yang digunakan hanyalah buku paket yang berasal dari pemerintah yakni Buku Seni Budaya. Dengan mempelajari 3 bidang seni dalam 1 semester, guru harus mampu memberikan semua materi seni dengan berimbang tanpa ada materi yang dominan. Akan tetapi, latar belakang guru pengampu sebagai guru seni musik berakibat kurang maksimalnya penyampaian materi seni rupa di SMP N 1 Temanggung. Para siswa hanya ditugaskan untuk membaca buku paket yang tersedia tanpa ada reverensi lain. Pada materi seni rupa, siswa merasa tidak menguasai, berbanding terbalik dengan materi seni musik yang begitu ditekankan dan diajarkan dengan maksimal. Guru pengampu juga masih kesulitan dalam

menentukan strategi pembelajaran pada setiap materi seni rupa yang disampaikan, dikarenakan banyaknya materi yang harus disampaikan sehingga tidak maksimal dalam mengajarkan semua materi – materi seni rupa yang ada. Sangat disayangkan tentu, kemandirian peserta didik kurang terlatih karena kurangnya bahan ajar seperti modul yang dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran seni rupa semester 1, peserta didik diberikan materi ragam hias dengan materi pengertian ragam hias, pola ragam hias, motif ragam hias serta menggambar ragam hias. Materi yang diberikan relatif padat dan membutuhkan pemahaman yang tinggi, dengan kendala yang telah dijelaskan diatas maka modul pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam menyampaikan semua materi yang ada.

Modul grafis seni rupa diperlukan untuk membantu kemandirian siswa dalam mempelajari materi seni rupa sehingga penggunaan waktu untuk pembahasannya lebih efisien dan pencapaian tujuan pembelajaran juga diharapkan lebih efektif. Bahan ajar yang unik dan menarik akan menumbuhkan rasa keingintahuan dan ketertarikan peserta didik dalam pelajaran.

Beranjak dari keadaan ini, peneliti bermaksud untuk menciptakan modul untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi seni rupa khususnya materi ragam hias fauna dalam bentuk modul grafis. Modul grafis ini akan berisikan materi dalam bentuk 2 dan 3 dimensi yang dapat pula digerakkan sehingga tidak membosankan bagi pembacanya. Modul grafis ini ditujukan untuk 3 kali pertemuan, yang dirancang dengan dilengkapi ilustrasi yang jelas dan

menarik dalam penyampaian materi, informasi terbaru, latihan (latihan praktek ataupun teori), halaman diskusi, soal evaluasi dan umpan balik sehingga bersifat interaktif terhadap siswa. Adanya elemen kejutan yang didapat dari setiap halaman modul pada saat dibuka, dapat berperan penting dalam perkembangannya kreatifitas peserta didik. Diharapkan modul grafis ini dapat memberikan hasil yang maksimal dalam mempelajari materi seni rupa khususnya pada pembelajaran ragam hias fauna siswa kelas VII.

#### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka fokus masalah pada penelitian ini adalah, penciptaan modul grafis untuk pembelajaran ragam hias fauna di kelas VII SMP N 1 Temanggung.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan fokus masalah maka, tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model modul grafis untuk pembelajaran Seni Rupa pada materi ragam hias fauna di kelas VII SMP N 1 Temanggung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah, modul dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Seni Rupa, dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi seni rupa khususnya pada

materi ragam hias fauna dan dapat menambah pengalaman baru dalam menggunakan modul grafis saat pelajaran Seni Rupa.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Pembelajaran Seni Rupa**

Menurut Soetedja (2007), Pendidikan seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Yang artinya pendidikan seni secara umum berfungsi mengembangkan kemampuan setiap anak menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, untuk mempelajari warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan.

Pembelajaran seni rupa memfokuskan pada objek yang dibuat, ditujukan dan diapresiasi siswa. Para siswa mengembangkan pemahaman perseptual dan konseptual tentang bahasa visual terhadap sistem simbol dan komunikasi visual yang digunakan oleh masyarakat dan budaya di masa lampau ataupun masa kini. Pendidikan seni dapat melatih pengamatan inderawi dan mampu mencermati lingkungan sekitar dengan mata, telinga, serta sentuhan secara langsung terhadap alam (Hajar Pamadhi, 2012:65).

#### **2. Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa**

##### **a. Sumber Belajar dan Bahan ajar**

##### **1) Sumber belajar**

AECT dalam (Darmono, 2007:6) mendefinisikan sumber belajar adalah berbagai sumber baik itu berupa data, orang atau wujud tertentu yang dapat

digunakan oleh siswa dalam belajar, baik yang digunakan secara terpisah atau terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.

Ditinjau dari segi pendaayagunaan, AECT membedakan sumber belajar menjadi dua macam yaitu :

- a) Sumber belajar yang dirancang atau sengaja, dibuat untuk digunakan dalam kegiatan belajar untuk mncapai tujuan pembelajaran tertentu. Sumber belajar yang dirancang tersebut dapat berupa buku teks, buku paket, *slide*, film, video dan sebagainya yang memang dirancang untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- b) Sumber belajar yang tidak dirancang atau tidak sengaja dibuat untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Jenis ini banyak terdapat di sekeliling kita dan jika suatu saat kita membutuhkan, maka kita tinggal memanfaatknya. Contoh sumber belajar jenis ini adalah tokoh masyarakat, toko, pasar, museum.

## 2) Bahan ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pebelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan – batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkopetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo & Jasmadi,2008:40).

Majid (2007: 174) mengelompokkan bahan ajar menjadi empat yaitu:

- a) Bahan cetak (*printed*): *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, model atau maket.

- b) Bahan ajar dengan audio: kaset, radio piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*): *video compact disk* dan *film*.
- d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*): *compact disk* interaktif.

Widodo (2008 : 42), bahan ajar harus dikembangkan dengan kaidah–kaidah pengembangan bahan ajar. Rambu–rambu yang harus dipatuhi dalam pembuatan bahan ajar, dalam penciptaan modul ini, peneliti menggunakan beberapa syarat yaitu :

- a) Bahan ajar harus disesuaikan dengan peserta didik yang sedang mengikuti proses belajar mengajar..
- b) Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan karekteristik diri.
- c) Di dalam bahan ajar telah mencangkup tujuan kegiatan pembelajaran yang spesifik.
- d) Guna mendukung ketercapaian tujuan, bahan ajar memuat materi pembelajaran secara rinci, baik untuk kegiata dan latihan.
- e) Terdapat evaluasi sebagai umpan balik dan alat untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik.

### **3. Karakteristik Siswa SMP Kelas VII**

#### **a. Masa Transisi Anak**

Siswa SMP kelas VII rata-rata berumur 12-13 tahun. Menurut Papalia dan Ods (2001), usia 12 – 13 merupakan usia remaja. Usia remaja adalah masa transisi perkembangan anatara masa kanak-kanak dan masa dewasa.

Usia transisi melibatkan sejumlah perubahan bilogis, kognitif, dan sosio-emosional. Pada perubahan kognitif terjadi peningkatan dalam berfikir abstrak, idealis, dan logis. Menurut Kuhn dalam Santrock (2009), pada masa remaja, individu mendekati tingkat kognitif yang mungkin atau tidak mungkin tercapai, berbeda dengan tingkat kognitif universal yang sebagian besar dicapai anak-anak.

Perubahan sosio-emosional yang dialami remaja adalah pencarian untuk kebebasan, konflik dengan orang tua, dan keinginan untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya. Percakapan dengan teman-teman menjadi lebih intim dan memasukkan lebih banyak keterbukaan diri.

### **4. Peran Visual dalam Pembelajaran**

Menurut Jensen (2008), mata mampu mencatat 36.000 pesan visual per jam. Antara 80 dan 90 pesrsen dari semua informasi yang diserap oleh otak kita adalah visual. Informasi mengalir pada dua jalur, ke depan dan kebelakang, dari mata ke talamus lalu ke korteks visual dan ke otak lagi. Umpan balik ini adalah mekanisme yang membantu perhatian individu sehingga dapat terfokus pada satu hal tertentu, seperti salah satunya adalah sebuah buku.

Dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki faktor–faktor yang dapat mempengaruhi fokus pembelajaran diantaranya, banyak siswa yang lebih nyaman mempelajari materi dengan gambar serta warna–warna yang menarik. Vuontela, Rama, Raninen, Aronen & Carlson (1999) dalam Jensen (2008) mengukur nilai relatif dari isyarat verbal versus isyarat warna dalam mengukur memori peserta didik. Dalam pengujian memori untuk kata kerja dan memori untuk warna, para peserta didik lebih mengingat warna. Dari pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa visual seperti warna dapat mempengaruhi pembelajaran. Kapasitas itulah yang menyebabkan mengapa pentingnya peran visual dalam suatu pembelajaran.

## **5. Desain Komunikasi Visual**

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan (Kusrianto, 2009:10). Sedangkan menurut Tinarbuko (2009 :24) Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan *typografi*, warna, komposisi, dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

### **a. Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu Kusrianto (2009:110).

Fungsi ilustrasi adalah untuk memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita, menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran atau untuk memvisualisasikan langkah demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik. Ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut :

- 1) Komunikatif, informatif, mudah dipahami.
- 2) Menggugah perasaan dan hasrat.
- 3) Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat.
- 4) Memiliki daya pikat yang kuat.
- 5) Foto dan gambar memiliki kualitas yang baik.

Bentuk ilustrasi dalam desain komunikasi visual tidak selalu berupa gambar, namun dapat berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, dan elemen visual lain yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika (Supriyono, 2010:170).

## **b. Tipografi**

Menurut Supriyono (2010:19), tipografi dalam perkembangannya menjadi ujung tombak guna menyampaikan pesan verbal dan pesan visual kepada seseorang, sekumpulan orang, bahkan masyarakat luas yang dijadikan tujuan

akhir proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan atau target sasaran.

### c. Warna

Menurut ilmu fisika warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan bentuk rangsangan visual, seperti halnya bunyi – bunyian yang memiliki rangsangan auditif.

Tabel 1: Makna Psikologis Warna

Warna	Respons psikologis yang mampu ditimbulkan
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujur/kecurangan, pengeut, penghianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan, bentuk, galak, arogan.
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan
Abu - abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak
Putih	Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, <i>inovent</i> , steril, kematian
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakhahagiaan, keanggunan.

Sumber : Kusrianto (2009:47)

### d. Komposisi

Komposisi juga merupakan kombinasi berbagai elemen gambar untuk mencapai kesesuaian dan susunan yang dinamis, proporsrasi yang menarik serta artistik. (Susanto, 2011:256).

Adapun prinsip kesatuan menurut Nugroho (2015:35), adalah sebagai berikut:

**1) Kesatuan**

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur–unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

**2) Keseimbangan**

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur–unsur rupa.

**3) Irama**

Irama atau *ritme* adalah penyusunan unsur–unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan menarik.

**4) Proporsi**

Proporsi adalah ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan.

**e. *Layout***

Menurut Rustan (2010:1) pada dasarnya *layout* dapat dijadikan sebagai tata letak elemen–elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

Elemen *layout* sendiri dibagi menjadi tiga : 1) elemen teks, 2) elemen visual, 3) *invisible element*.

### **1) Elemen Teks**

#### **a) Judul**

Suatu artikel biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul.

#### **b) Body Text**

Isi/naskah/artikel merupakan elemen *layout* yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan tersebut.

#### **c) Caption**

*Caption* adalah keterangan singkat yang menyertai elemen visual dan *inset*.

#### **d) Initial Caps**

*Initial caps* adalah huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf, karena lebih bersifat estetis, tidak jarang hanya terdapat suatu *initial caps* di dalam suatu naskah.

#### **e) Indent**

*Indent* adalah baris pertama paragraf yang menjorok masuk ke dalam.

#### **f) Spasi Antar Paragraf**

Spasi antar paragraf berfungsi untuk membedakan paragraf suatu dengan yang lainnya.

**g) *Running Head***

*Running head* adalah judul buku, bab/topik yang sedang dibaca, nama pengarang dan informasi lainnya berulang-ulang ada pada setiap halaman dan posisinya tidak berubah. ada yang letaknya di *footer* sering kali tetap disebut dengan *running head*, bukan *running feet*.

**h) Nomor Halaman**

Untuk materi publikasi yang memiliki lebih dari 8 halaman dan memuat banyak topik yang berbeda, sebaiknya menggunakan nomor halaman untuk memudahnya pembaca mengingat lokasi artikel. lebih baik lagi bila disertai dengan daftar isi/*index* di halaman depan.

**2) Elemen Visual**

Menurut Rustan (2010:53), yang termasuk dalam kelompok elemen visual adalah semua elemen–elemen teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. adapun elemen visual dalam sebuah *layout* adalah sebagai berikut.

**a) Foto**

Kekuatan terbesar dari fotografi pada media priklanen khususnya adalah kredibilitasnya atau kemampuannya untuk memberi kesan sebagai “dapat dipercaya”.

**b) Artworks**

Artworks adalah segala jenis karya seni bukan fotografi baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain yang dibuat secara manual maupun komputer.

**c) Garis**

Garis merupakan desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. dalam suatu *layout*, garis mempunyai sifat yang fungsioanal antar lain membagi suatu area, penyeimbang berat dan sebagai elemen pengikat sistem desain supaya terjaga kesatuannya.

**d) Kotak**

Kotak berisi artikel yang bersifat tambahan/suplemen dari artikel utamanya bila letaknya di pinggir halaman disebut dengan sidber. Elemen–elemen visual juga sering diberi kotak agar terlihat lebih rapi.

**e) Inzet**

*Inzet* adalah elemen visual yang berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar.

**f) Point**

*Point* adalah suatu daftar/list yang mempunyai beberapa baris berurutan ke bawah, biasanya di depan tiap barisnya diberi penanda angka atau point.

**3) Invisible Elements**

**a) Ukuran Standar Kertas**

Ada berbagai standar ukuran kertas internasional, terutama standar ISO diantaranya, A4, B3, C4, dsb. Serta standar lokal di Amerika Utara misalnya, ukuran *letter*, *legal*, *ledger*, dsb. Ukuran kertas secara Internasional terdapat seri

A, B, dan C. Ukuran R dan F. Berikut ukuran-ukuran dari setiap seri dalam milimeter dan centimeter.

Tabel 2: Besaran ukuran kertas seri A dengan standar ISO

<b>Format</b>	<b>Seri A</b>	
<b>Ukuran</b>	<b>mm × mm</b>	<b>in × in</b>
A0	841 x 1189	33.11 × 46.81
A1	594 x 841	23.39 × 33.11
A2	420 x 594	16.54 × 23.39
A3	297 x 420	11.69 × 16.54
A4	210 x 297	8.27 × 11.69
A4s	215 x 297	8.46 × 11.69
A5	148 x 210	5.83 × 8.27
A6	105 x 148	4.13 × 5.83
A7	74 x 105	2.91 × 4.13
A8	52 x 74	2.05 × 2.91
A9	37 x 52	1.46 × 2.05
A10	26 x 37	1.02 × 1.46

Tabel 3 : Besaran ukuran kertas seri B dengan standar ISO

<b>Format</b>	<b>Seri B</b>	
<b>Ukuran</b>	<b>mm × mm</b>	<b>in × in</b>
B0	1000 X 1414	39.37 × 55.67
B1	707 X 1000	27.83 × 39.37
B2	500 X 707	19.69 × 27.83
B3	353 X 500	13.90 × 19.69
B4	250 X 353	9.84 × 13.90
B5	176 X 250	6.93 × 9.84
B6	125 X 176	4.92 × 6.93
B7	88 X 125	3.46 × 4.92
B8	62 X 88	2.44 × 3.46
B9	44 X 62	1.73 × 2.44
B10	31 X 44	1.22 × 1.73

Tabel 4 : Besaran ukuran kertas seri C dengan standar ISO

Format	Seri C	
Ukuran	mm × mm	in × in
C0	917 X 1297	36.10 × 51.06
C1	648 X 917	25.51 × 36.10
C2	458 X 648	18.03 × 25.51
C3	324 X 458	12.76 × 18.03
C4	229 X 324	9.02 × 12.76
C5	162 X 229	6.38 × 9.02
C6	114 X 162	4.49 × 6.38
C7	81 X 114	3.19 × 4.49
C8	57 X 81	2.24 × 3.19
C9	40 × 57	1.57 × 2.24
C10	28 × 40	1.10 × 1.57

Tabel 5: Besaran ukuran kertas seri R dengan standar ISO

2R	60mm x 90mm
3R	89mm x 127mm
4R	102mm x 152mm
5R	127mm x 178mm
6R	152mm x 203mm
8R	203mm x 254mm
8R Plus	203mm x 305mm
10R	254mm x 305mm
10R Plus	254mm x 381mm
11R	279mm x 356mm
11R Plus	279mm x 432mm
12R	305mm x 381mm
12R Plus	305mm x 465 mm
14R	284mm x 353mm
17R	305mm x 405mm
19R	305mm x 455mm

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Ukuran\\_kertas](https://id.wikipedia.org/wiki/Ukuran_kertas), diunduh tanggal 24 Agustus 2015.

Selain ke 4 seri yang dijelaskan diatas, seri kertas yang sering di pakai adalah seri F yang biasanya digunakan untuk perkantoran dan fotocopy atau biasa disebut kertas folio.

**b) *Margins***

*Margin* merupakan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen–elemen *layout*. *Margin* berfungsi sebagai area untuk menempatkan elemen–elemen layout.

**4) Pinsip *Layout***

**a) Proporsi**

Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.

**b) Balancing (keseimbangan)**

Prinsip keseimbangan merupakan suatu penganturan agar penempatan elemen dalam dalam suatu halaman memiliki efek seimbang.

**c) Kontras/fokus**

Kontras/fokus dibutuhkan dalam suatu desain, ada bermacam – macam cara menciptakan kontras yakni, melalui ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan masih banyak lagi.

#### **d) Irama**

Irama sebenarnya bermakna sama dengan *repetition* alias pola perulangan yang menimbulkan irama yang enak diikuti.

### **6. Modul sebagai Bahan Ajar Seni Rupa**

#### **a. Pengertian Modul**

Dalam buku Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar (2004) yang diterbitkan oleh Diknas, modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. James D Russel dalam (ST. Vembriarto. 1985: 46-47), modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari pada bahan pengajaran. Pengajaran dengan menggunakan modul merupakan usaha untuk menyelenggarakan pengajaran individual yang memungkinkan peserta didik menguasai satu unit bahan pengajaran sebelum beralih ke unit berikutnya. Modul disajikan dalam bentuk yang bersifat *self-instructional*, dengan tujuan masing-masing peserta didik dapat menentukan kecepatan dan intensitas belajarnya sendiri.

Berpijak dari landasan teori diatas modul merupakan sarana pembelajaran cetak yang berisikan materi, metode dan evaluasi, yang dirancang secara sistematis dan menarik sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.

## **b. Fungsi, Tujuan, dan Kegunaan Modul**

Penyusunan modul memiliki arti penting bagi kegiatan pembelajaran. Menurut Prastowo (2012: 107-109) menjabarkan arti penting modul menjadi lebih luas yaitu meliputi fungsi, tujuan, dan kegunaan modul bagi kegiatan pembelajaran peserta didik.

### **1) Fungsi Modul**

Sebagai bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Bahan ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses belajar berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.
- b) Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka.
- c) Sebagai alat evaluasi. Maksudnya dengan modul, peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari.
- d) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik maka modul juga memiliki fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.

### **2) Tujuan Pembuatan Modul**

Adapun tujuan penyusunan modul antara lain:

- a) Agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.

- b) Agar peran pendidik tidak terlalu otoriter atau dominan dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Melatih kejujuran peserta didik.
- d) Mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar peserta didik.
- e) Agar peserta didik mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

### **3) Kegunaan Modul dalam Kegiatan Pembelajaran**

Kegunaan modul dalam proses pembelajaran antara lain (a) sebagai penyedia informasi dasar karena dalam modul disajikan berbagai materi pokok yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut, (b) sebagai bahan instruksi atau petunjuk yang efektif bagi guru dan peserta didik, (c) sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan gambar yang komunikatif, serta (d) sebagai bahan untuk berlatih bagi peserta didik dalam melakukan penilaian sendiri (*self assessment*).

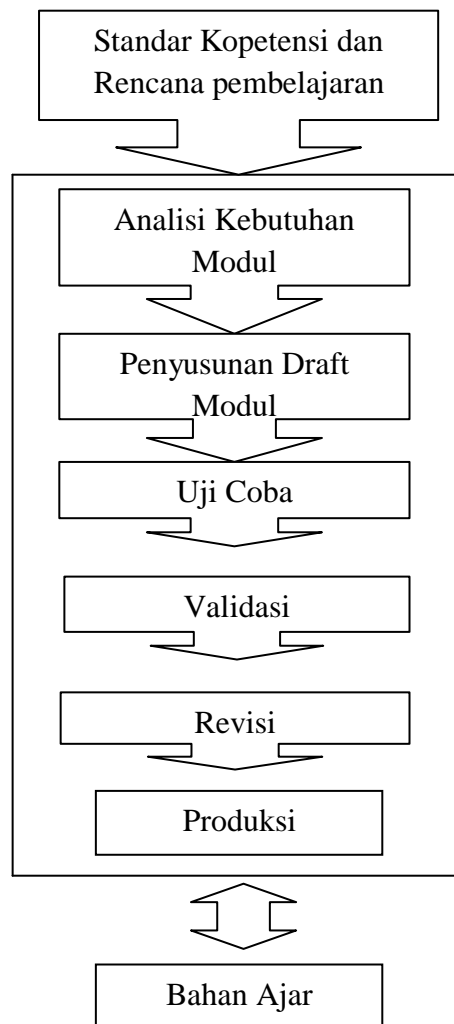
#### **a. Langkah – langkah Penyusunan Modul**

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan modul menurut Chomsin S. Widodo dan Jasmadi (2008: 43-47) adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan modul, yakni mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan. Kemudian menentukan judul modul.
- 2) Menentukan tujuan akhir modul, yaitu kompetensi utama yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran modul.

- 3) Menetapkan kemampuan atau kompetensi yang lebih spesifik yang akan menunjang kemampuan atau kompetensi utama, biasanya disebut dengan tujuan antara.
- 4) Menetapkan *outline* modul atau garis-garis besar modul nantinya akan dijadikan sebagai kerangka dasar pengembangan modul.
- 5) Mengembangkan materi yang telah dirancang dalam *outline* atau dalam garis-garis besar modul.
- 6) Menentukan alat penilaian.

Konsep penyusunan bahan ajar dapat dilihat pada gambar 1, berikut ini.



Gambar 1.Konsep Penyusunan Bahan Ajar

(Sumber: Chomsin S. Widodo dan Jasmadi (2008 :44))

## 7. Kajian Keilmuan

Penyusunan modul Seni Rupa mengenal ragam hias fauna nusantara ini berpedoman pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 Seni Budaya SMP, disesuaikan dengan materi Seni Rupa yang sedang diajarkan di sekolah pada semester ganjil. Tema yang diambil untuk modul adalah Ragam Hias Fauna.

## **a. Ragam Hias**

### **1) Pengertian Ragam Hias**

Ragam hias disebut juga sebagai ornament, adalah bentuk–bentuk yang mengandung makna simbolik. Bentuk ragam hias berasal atau dihasilkan dari gambaran tentang manusia, binatang, tumbuhan, atau objek–objek yang biasa dikenal dalam pengalaman hidup manusia, serta bentuk–bentuk abstrak yang diciptakan secara khusus. Bentuk ini dapat diubah melalui tahap penyederhanaan (abstraksi) atau pengayaan (stilasi) ( Jim Supangat & Rizki A. Zaelani, 2006).

Menurut Aryo Sunaryo (2009: 3), ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Ornamen adalah penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut memiliki fungsi utama untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias.

Dalam penggunaannya, ragam hias dapat terdiri dari hanya satu motif saja, dua motif, atau lebih. Penggunaannya dapat berupa kombinasi dari beberapa motif, atau disusun dengan cara stilasi atau pengayaan (Herni Kustanti, 2007).

Dari teori diatas dapat disimpulkan ragam hias berfungsi sebagai hiasan yang bentuknya dihasilkan dari gambaran tumbuhan, hewan, atau manusia yang diubah melalui pengayaan (stilasi) atau penyederhanaan (abstraksi).

### **2) Ragam Hias Fauna**

Ragam hias fauna banyak di jumpai pada ornamen nusantara, mulai dari hewan laut, binatang darat, binatang unggas hingga binatang imajinatif atau hasil

rekaan semata. Ornamen motif binatang banyak diterapkan untuk menghias benda-benda peralatan yang terbuat dari kayu, perunggu, emas dan perak, benda ukir, bangunan, tekstil atau busana pada batik, sulaman, dan tenun. Pada umumnya motif batik binatang mengandung maksud-maksud perlambangan. Bangsa burung atau unggas mewakili dunia atas, dunia roh, dunia para dewa. Sebaliknya binatang air dan melata mewakili dunia bawah, dunia gelap namun juga melambangkan bumi dan kesuburan. Dunia tengah yang dihuni manusia, terkait dengan aneka binatang yang hidup didarat berkaki empat (Aryo Sunaryo, 2009).

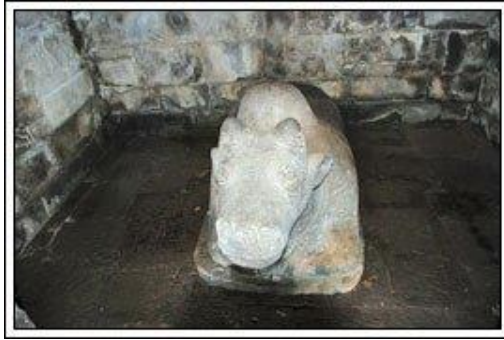
### **3) Ragam Hias Daerah Temanggung**

Temanggung memiliki peninggalan–peninggalan budaya yang berkaitan dengan ragam hias fauna diantaranya :

#### **a) Candi Pringapus**

Salah satu candi kecil tetapi relatif utuh di Jawa Tengah adalah Candi Pringapus di Desa Pringapus, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung. Candi tersebut memiliki satu ruang utama yang berisi arca Nandi, wahana alias tunggangan berbentuk lembu milik Dewa Siwa. Oleh karena itu, Candi Pringapus termasuk candi untuk agama Hindu.

Tunggangan lembu milik Dewa Siwa ini, merupakan figur hewan lembu yang juga merupakan bentuk dari ragam hias fauna.



Gambar 2 : Arca Nandi pada Candi Pringapus Temanggung

Sumber : <https://gjb3112annapus.wordpress.com>, diunduh tanggal 24 Agustus 2015.

**b) Umbul Jumprit**

Temanggung memiliki tempat wisata sumber mata air umbul jumrit. Pintu masuk terbuat dari susunan batu hitam yang berarsitektur candi Hindu. Terdapat arca Hanoman di kiri gapura, sebagai simbol penjaga/penghalau dari segala hal bersifat negatif yang hendak memasuki kawasan situs umbul jumrit. Patung tersebut merupakan figur dari ragam hias fauna yang dapat diperkenalkan dalam materi modul sebagai pengetahuan bagi peserta didik bahwa bentuk dari ragam hias beraneka ragam. Patung hanoman berada pada bangunan Budha, dikarenakan adanya pengaruh agama Hindu pada bangunan tersebut.

Selain peninggalan benda-benda sejarah, kabupaten Temanggung memiliki hewan yang menjadi hewan khas kabupaten Temanggung. Hewan yang menjadi ciri khas kabupaten Temanggung adalah ayam cemani. Ayam cemani adalah ayam khas kabupaten Temanggung karena memiliki sejarah dengan kelahiran kabupaten Temanggung.



Gambar 4 : Arca Hanoman

Sumber : <http://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/06/2b/3f/0a/sumber-mata-air-umbul.jpg> diunduh pada tanggal, 24 Agustus 2015.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Retno Wulandari (2013) dengan judul pengembangan pembelajaran nirmana dengan modul di SMK Negeri 5 Yogyakarta, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modul grafis dapat menarik minat belajar peserta didik serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif analitik kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model modul grafis

untuk pembelajaran Nirmana untuk siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X semester I.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan di atas penelitian yang digunakan adalah penelitian studio. *Studio based research* merupakan penelitian berbasis studio yang kaya akan kemungkinan menyumbangkan kumpulan pengetahuan tentang proses ide kreatif dan memiliki inti keutamaan membuat sesuatu (Sullivan, "Art Practive") dalam jurnal (Taylor, 2010:77-87). Penelitian studio dilakukan dengan 3 tahap yakni, tahap studi pendahuluan, tahap perancangan dan tahap penilaian. Tahap penilaian hanya sebatas mengetahui pendapat terhadap produk tanpa mengetahui validitas dan efektivitas produk tersebut.

#### **B. Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah modul grafis Seni Rupa dengan materi ragam hias fauna yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Subjek dalam uji coba ini ada dua yaitu guru Seni Budaya SMP N 1 Temanggung dan siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Temanggung.

#### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis

(Suharsimi, 2002). Dalam penelitian ini teknik observasi yang digunakan peneliti adalah *unstructured observation* atau observasi yang tidak terstruktur. *Unstructured observation* atau observasi tidak berstruktur yaitu suatu proses observasi yang dilakukan secara spontan terhadap suatu gejala tertentu atau observasi yang tidak dipersiapkan secara terstruktur tentang apa yang diobservasikan.

## **2. Studi Pustaka**

Studi pustaka dimaksudkan untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai pendukung berupa kasjian pustaka, gambar sebagai penunjang kelengkapan materi modul yang akan dikembangkan.

## **3. Wawancara**

Wawancara digunakan untuk memperoleh data dari para informan untuk menilai modul grafis seni rupa yang telah di kembangkan. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka. wawancara terbuka adalah wawancara yang pertanyaannya tidak terbatas dan tidak dirumuskan terlebih dahulu. Informan adalah, Susilo Pranoto S.Pd sebagai guru pembimbing Seni Budaya di SMP N 1 Temanggung dan 5 siswa SMP N 1 Temanggung.

## **4. Dokumentasi**

Metode dokumentasi dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai data pembelajaran Seni Rupa, data peserta didik dan data rencana pengajaran dan pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa RPP pembelajaran seni rupa SMP N 1 Temanggung.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti sebagai human *instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya.

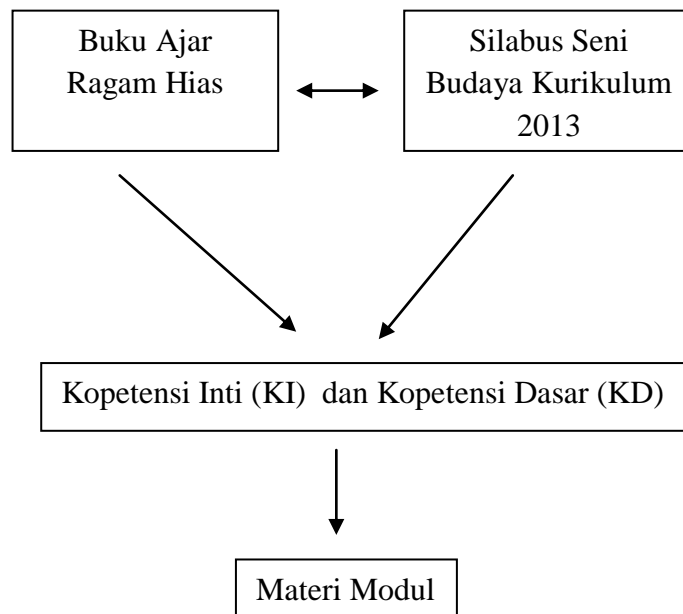
#### **E. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai analisis data. Gunawan (2014:209) mengemukakan bahwa, analisis data kualitatif sesungguhnya sudah dimulai saat peneliti mulai mengumpulkan data, dengan cara memilah mana data yang sesungguhnya penting atau tidak. Ukuran penting dan tidaknya mengacu pada kontribusi data tersebut pada upaya menjawab fokus penelitian.

Tahap analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis Miles & Huberman yaitu analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung.

##### **1. Reduksi Data**

Tahap ini dilakukan sebagai proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi catatan lapangan. Proses ini bertujuan untuk menyeleksi materi, agar materi modul sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan..



Gambar 5. Skema proses reduksi

## 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan upaya menyusun informasi yang membantu dalam menarik simpulan. Penyajian data dapat berupa gambar, skema, dan sebagainya dapat membantu menganalisis data.

Dalam penyajian data juga dijelaskan tentang penggunaan modul sebagai bahan ajar pembelajaran seni rupa yang meliputi: wujud modul grafis yang digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni rupa, kegiatan pembelajaran ragam hias fauna, dan bagaimana aktivitas guru dan siswa saat pemanfaatan modul grafis pembelajaran seni rupa berlangsung yang diperoleh dari observasi.

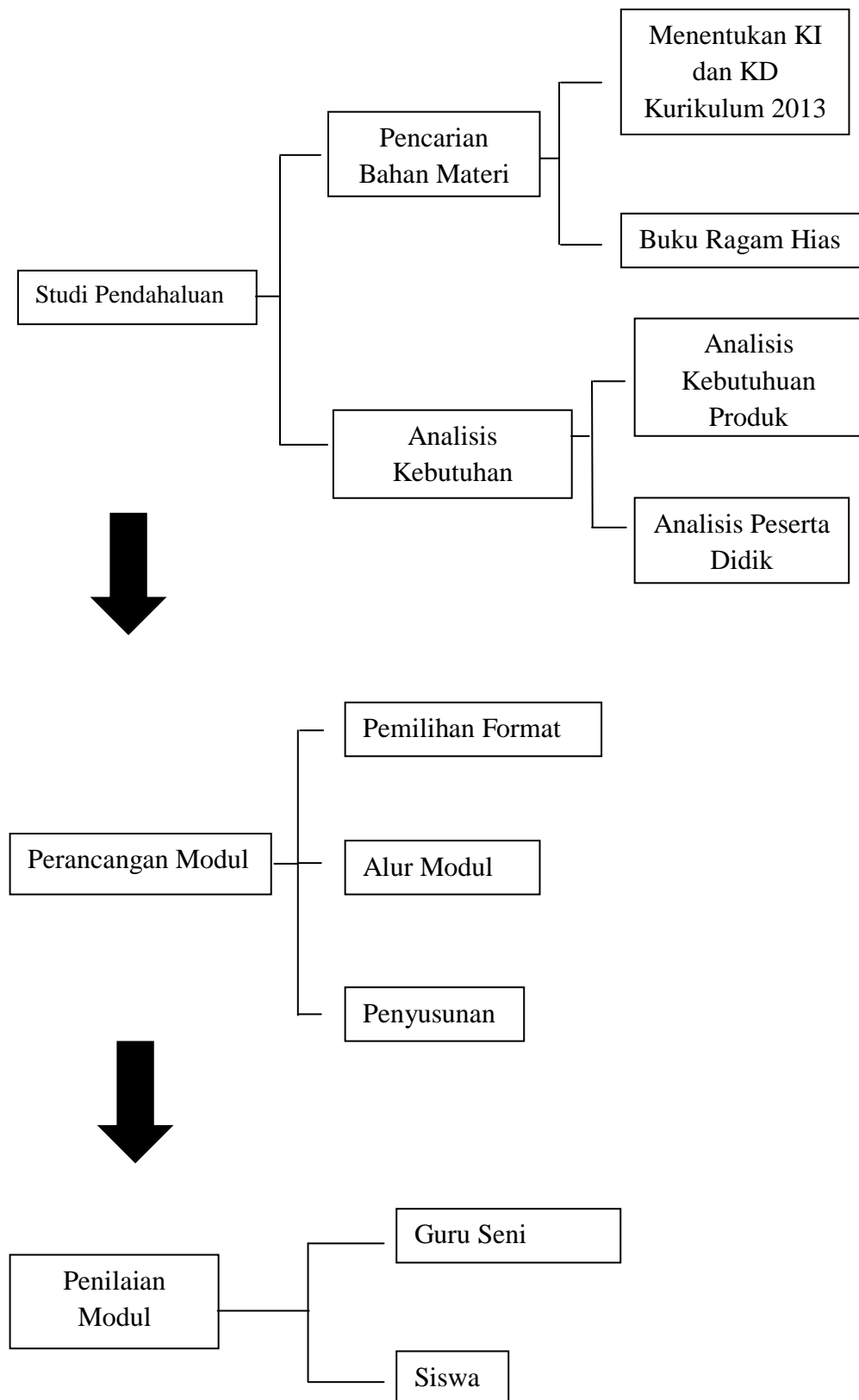
Sesuai dengan keterangan diatas, penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan

dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2013:253).

#### **F. Teknik Uji Keabsahan Data**

Untuk mendapatkan data yang sah (Valid/kredibel) maka diperlukan uji keabsahan data. Uji keabsahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi menurut Mantja dalam Imam (2004:218) digunakan untuk memantapkan konsistensi metode silang, seperti pengamatan dan wawancara atau penggunaan metode yang sama, seperti wawancara dengan beberapa informan.

Adapun gambaran dalam proses prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Skema prosedur penelitian

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Penciptaan Modul Grafis Ragam Hias Fauna Nusantara Kelas VII SMP N 1 Temanggung**

#### **1. Analisis Potensi Masalah**

##### **a. Kebutuhan Materi**

Kebutuhan materi dilakukan ketika proses observasi, melalui observasi kelas dan wawancara terhadap guru seni budaya dan siswa didapatkan materi ragam hias belum disampaikan secara mendalam. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa di SMP N 1 Temanggung masih terbatas. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku paket Seni Budaya yang berasal dari Depdiknas. Para guru belum pernah mengembangkan materi seni rupa dikarenakan latar belakang mereka yang awalnya adalah guru musik, sehingga pengetahuan mengenai materi seni rupa kurang mereka pahami. Terbatasnya bahan ajar di sekolah ini mengakibatkan tingkat penguasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran seni rupa kurang optimal. Dalam pembelajaran dikelas, alokasi waktu kurang untuk memenuhi kebutuhan siswa akan materi pembelajaran seni rupa, karena dengan materi yang padat, guru harus dapat membagi dengan materi seni musik dan seni materi dalam satu semester.

Pembelajaran di kelas terasa monoton karena proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Peserta didik hanya mengikuti perintah guru untuk membaca buku paket yang tersedia lalu siswa mengerjakan tugas yang ada pada buku tersebut. Guru jarang menjelaskan materi secara langsung kepada murid,

dikarenakan kurang pahamnya guru terhadap materi seni rupa, sehingga hanya mengacu pada buku paket yang tersedia. Ini sangat merugikan peserta didik, karena peserta didik tidak dapat bertanya tentang materi yang belum dipahami. Pada saat peneliti mencoba bertanya mengenai materi ragam hias seni rupa, peserta didik tidak mengetahui secara jelas.

#### **b. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP N 1 Temanggung. Peserta didik kelas VII memiliki usia rata-rata 13-14 tahun. Sesuai dengan landasan teori yang dijelaskan pada bab 2, karakteristik siswa kelas VII SMP berada pada tahap transisi. Pada tahap ini anak masuk dalam kategori tingkat operasional formal yaitu anak mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak.

Peserta didik yang menggunakan modul grafis ini adalah peserta didik kelas VII G SMP Negeri 1 Temanggung. Menganalisis peserta didik merupakan hal yang penting, karena modul grafis ini harus dirancang sesuai dengan perkembangan peserta didik agar dalam penyampaian materi modul dapat menarik motivasi dalam belajar siswa. Tahap transisi peserta didik SMP sudah memungkinkan untuk dilakukan dengan pembelajaran materi dalam bentuk gambar dan teks dalam modul grafis. Visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

## 2. Pengumpulan Bahan Materi

Modul ini dirancang sesuai dengan kurikulum 2013, dengan mengacu pada KI dan KD. KI dan KD yang harus dicapai peserta didik kelas VII untuk pelajaran Seni Budaya berdasarkan kurikulum 2013 adalah sebagai berikut :

Tabel 6 : Penjabaran Analisis Kopetensi

No	KOPETENSI INTI	KOPETENSI DASAR
1	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.	3.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar gubahan fauna menjadi ragam hias 3.2. Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias pada bahantekstil

Mengacu dengan KI dan KD diatas, Isi materi modul grafis adalah materi ragam hias fauna. Ragam Hias Fauna mempelajari tentang pengertian ragam hias fauna, macam-macam ragam hias fauna, benda-benda yang berhubungan dengan ragam hias fauna serta langkah-langkah menggambar ragam hias fauna.

## 3. Analisis Kebutuhan

SMP N 1 Temanggung membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam mempelajari Seni Rupa khususnya materi ragam hias

fauna. Pemilihan materi ragam hias berdasarkan penjelasan guru pembimbing yang kesulitan dalam menjelaskan materi ragam hias, dimana dalam buku paket yang tersedia, materi ragam hias dijelaskan secara umum sedangkan materi yang perlu dijelaskan, cukup banyak. Seni tradisi daerah setempat juga menjadi alasan peneliti memilih materi ragam hias, Kabupaten temanggung memiliki peninggalan–peninggalan sejarah yang berkaitan dengan ragam hias yang wajib diketahui siswa sebagai bentuk pemahan peninggalan budaya daerah setempat .

Dengan adanya pembelajaran meggunakan modul grafis, peserta didik akan lebih memahami materi seni rupa, serta dapat lebih mengenal ragam budaya daerahnya.

#### **4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran**

Perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan dan analisi konsep. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa yang akan ditampilkan dan menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

Berikut perumusan tujuan pembelajaran, meliputi :

- a) Melalui materi yang disajikan peserta didik dapat menjelaskan pengertian ragam hias fauna
- b) Melalui materi yang disajikan peserta didik dapat menjelaskan macam-macam ragam hias fauna nusantara.
- c) Melalui materi yang disajikan, peserta didik dapat menyebutkan benda–benda peninggalan yang termasuk kedalam ragam hias fauna.

- d) Melalui tutorial yang diberikan, peserta didik dapat mengeksplorasi ragam hias fauna dalam bentuk gambar.

## **B. Perancangan Modul Grafis Pembelajaran Ragam Hias Fauna**

### **1. Tahap Perancangan Modul**

#### **a. Pemilihan format**

Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan bahan ajar yang diciptakan. Pemilihan format dalam pengembangan modul dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik sesuai dengan karakteristik siswa SMP kelas VII, memudahkan dan dapat membantu dalam pembelajaran Seni Rupa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

#### **b. Alur Modul**

##### **1) Pembukaan Pertama**

Pembukaan dimulai dengan pengenalan tokoh modul untuk memperkenalkan diri, dengan *background* warna biru muda menggambarkan hari yang cerah untuk memulai pembelajaran.

##### **2) Materi pengantar**

Materi pengantar berisi ulasan tentang ragam hias, yaitu pengertian ragam hias, fungsi ornamen dan jenis ornamen, dikemas dengan teknik *pop up* yang menggambarkan tokoh Wisnu mengajak peserta didik untuk ikut mengenal fungsi ragam hias dengan melihat gapura Taman Sari. Gapura agung Taman Sari digunakan sebagai apresepsi siswa sebelum masuk pembahasan utama.

### 3) Materi Inti

Materi inti berisi ulasan mendalam motif ragam hias fauna, yaitu ragam hias binatang unggas, ragam hias binatang air dan melata, ragam hias binatang darat, ragam hias fauna nusantara, pengenalan ragam hias fauna daerah setempat dan tutorial menggambar ragam hias fauna.

#### c. Tahap Penyusunan

Pembuatan modul grafis untuk pembelajaran Ragam Hias yang disusun, mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1) Tema yang dipilih untuk dikembangkan dalam modul adalah “Ragam Hias”. Penyajiannya dalam bentuk modul grafis menggunakan kertas art paper 180 gr, ivory 210, dan ivory 310 yang berukuran B5 dengan standar ISO (17,5 X 25) dengan judul “Mengenal Ragam Hias Fauna Nusantara”. Pembuatan desain modul dilakukan menggunakan *software Adobe Photoshop CC* dan *software corel X7*. Dalam mendesain halaman materi, peneliti menggunakan prinsip layout. Layout yang digunakan peneliti adalah *layout Style Juvenile*, pemilihan *layout* disesuaikan dengan konsep modul yang menarik. *Font* yang digunakan dalam penyajian modul adalah *fontcomicsans*, peneliti memilih *font* tersebut dikarenakan font tersebut sesuai dengan konsep desain yang disajikan dalam modul.

#### 2) Pendahuluan

Pendahuluan berisi cakupan isi modul serta menjelaskan butir sajian modul dengan bentuk diskripsi singkat.

3) Rencana peserta didik

Rencana peserta didik bertujuan untuk menuliskan karya – karya peserta didik yang telah dibuat.

4) Pengenalan tokoh modul

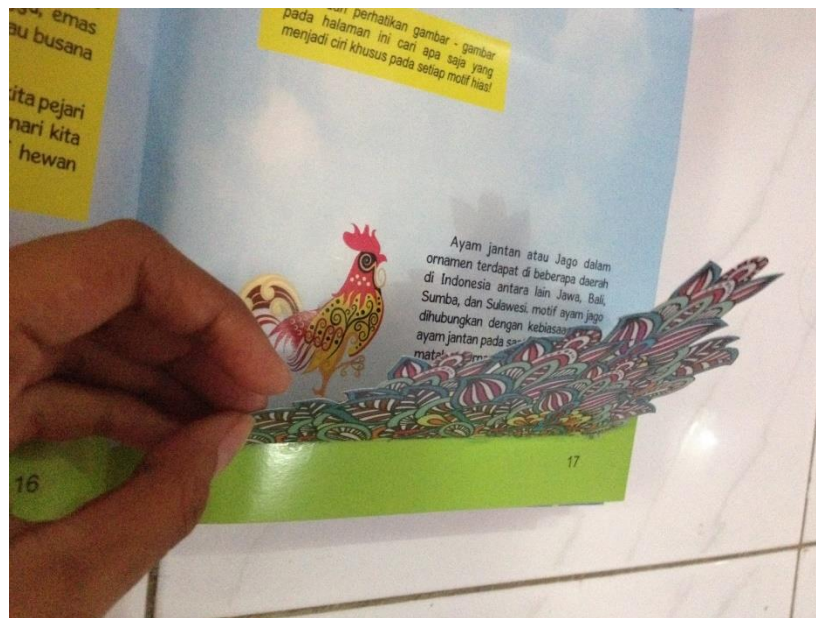
Dalam modul ini terdapat tokoh yang bertujuan sebagai penunjuk arah pembelajaran bagi peserta didik. Karakter yang bernama Wisnu ini didesain sesuai karakter anak SMP yang ceria yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Desain pakaian yang dikenakan Wisnu didesain menggunakan pakaian batik dengan motif ikan hias, karakter Wisnu ini menjadikan pembelajaran menggunakan modul menjadi semakin menarik.



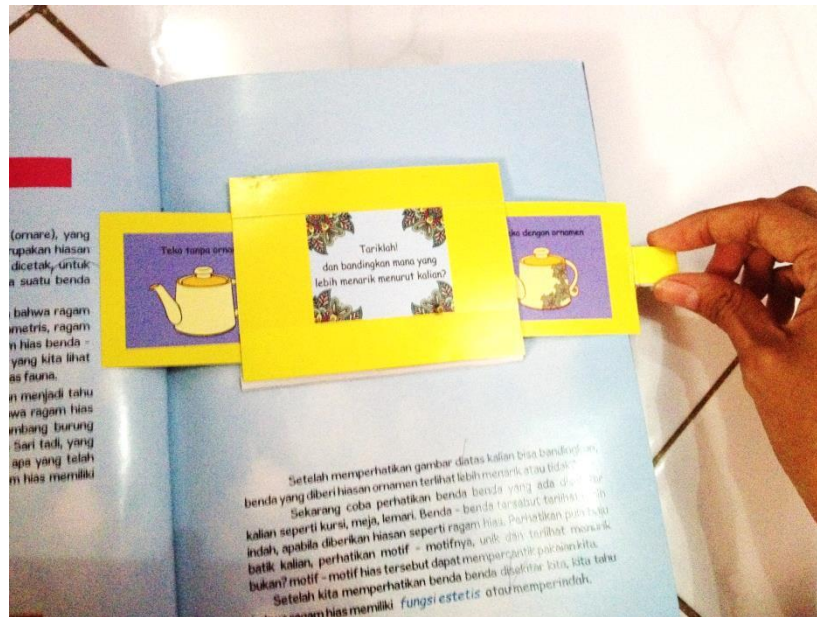
Gambar 6. Tokoh Wisnu

#### 5) Kegiatan pembelajaran

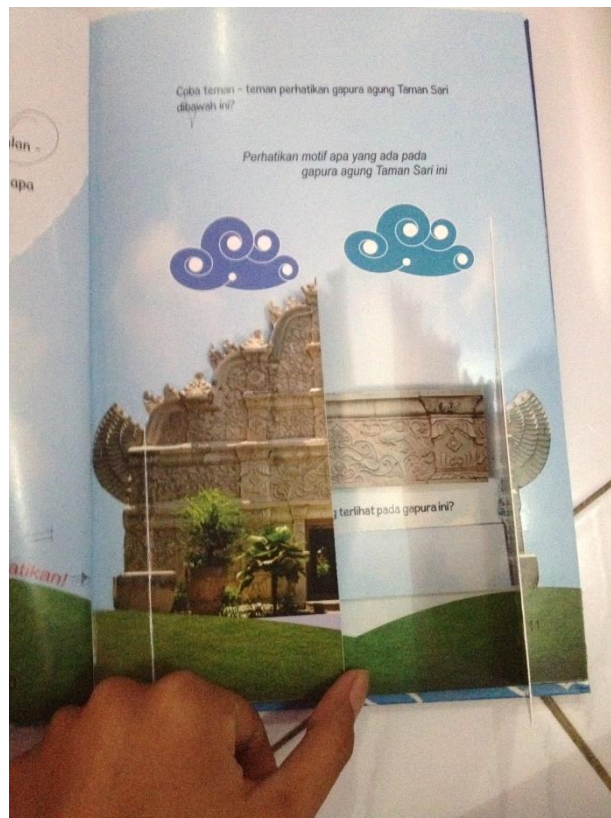
Modul Seni Rupa dengan judul “Mengenal Ragam Hias Fauna Nusantara” memiliki 5 bab pembelajaran yaitu; (1) Mengenal ragam hias; (2) Ragam hias binatang unggas; (3) Ragam hias binatang air dan melata; (4) Ragam hias binatang darat; (5) Mengenal peninggalan ragam hias fauna dan (6) Berkreasi ragam hias. Penyajian materi ditampilkan dengan gambar *pop up*, *slide card* dan *flip up*. Gambar pada setiap materi yang di buat dengan menggunakan teknik *flip up* bertujuan untuk mendukung dan memperjelas uraian materi yang disajikan dan untuk membuat modul lebih menarik.



Gambar 7. Salah satu halaman modul dengan menggunakan teknik *flip up*



Gambar 8. Penggunaan teknik *slide card* dalam modul



Gambar 9. Penggunaan teknik *Pop up* dalam modul

#### 6) Contoh

Pada setiap materi yang dibahas, terdapat contoh berupa gambar yang mewakili materi yang disajikan.



Gambar 10. Salah satu contoh penyajian materi dalam modul



Gambar 11. Salah satu contoh gambar yang ada dalam modul

## 7) Perintah pada modul

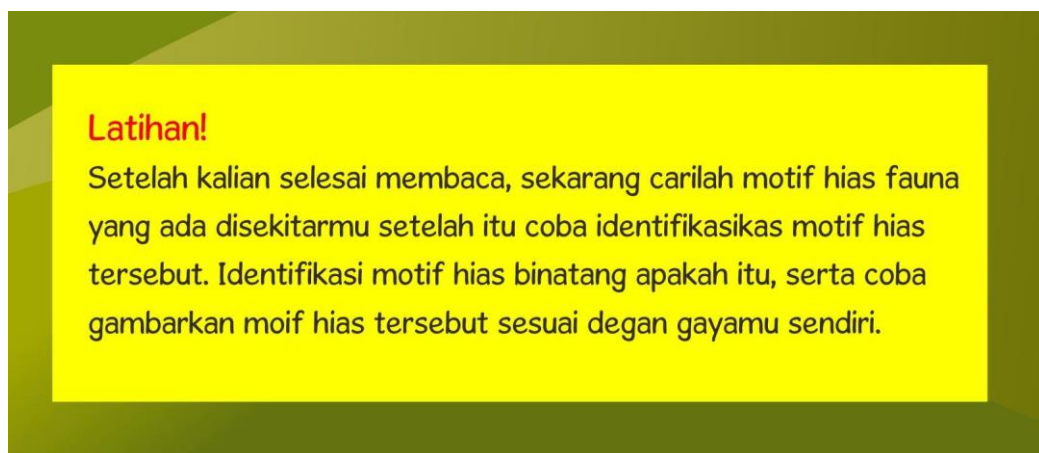
Perintah pada tiap bab berisikan perintah untuk mengajak peserta didik untuk lebih kritis.



Gambar 12. Salah satu contoh perintah dalam modul

#### 8) Latihan

Latihan berisi soal-soal yang digunakan untuk penilaian pada masing-masing peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep yang dikuasai oleh peserta didik.



Gambar 13. Salah satu contoh latihan dalam modul

#### 9) Rangkuman

Rangkuman berisi mengenai ringkasan materi pokok yang telah diuraikan pada kegiatan belajar.

#### 10) Tes formatif

Modul ini dilengkapi dengan lembar evaluasi berupa tes objektif berupa pilihan ganda, tes uraian untuk mengukur apakah tujuan yang dirumuskan telah tercapai atau belum.

#### 11) Evaluasi pembelajaran dengan permainan

Dalam modul ini, evaluasi pembelajaran tidak hanya menggunakan tes formatif, tetapi dalam mengevaluasi peserta didik, peneliti menambahkan evaluasi dalam bentuk teka – teka silang. Evaluasi dengan teka – teki silang ini bertujuan untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih menyenangkan.

#### 12) Kunci jawaban tes formatif

Kunci kegiatan tes formatif diletakan pada bagian akhir modul. Jawaban juga disajikan dalam format *flip up*.

#### 13) Daftar pustaka

Daftar pustaka berisi informasi literatur yang digunakan dalam penyusunan modul.

#### 14) Glosarium

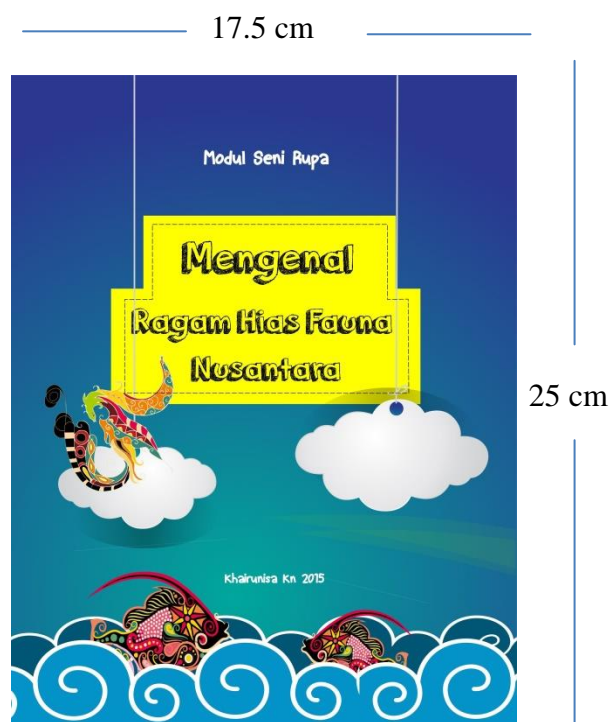
Glosarium berisi pengertian dari istilah-istilah yang sulit dihafal bertujuan agar peserta didik mudah memahaminya.

### **d. Spesifikasi Desain Modul**

Desain modul didesain berdasarkan prinsip desain sesuai dengan landasan teori yang dijelaskan pada bab 2. Spesifikasi modul dijelaskan pada penjelasan berikut :

### 1) Ukuran Modul

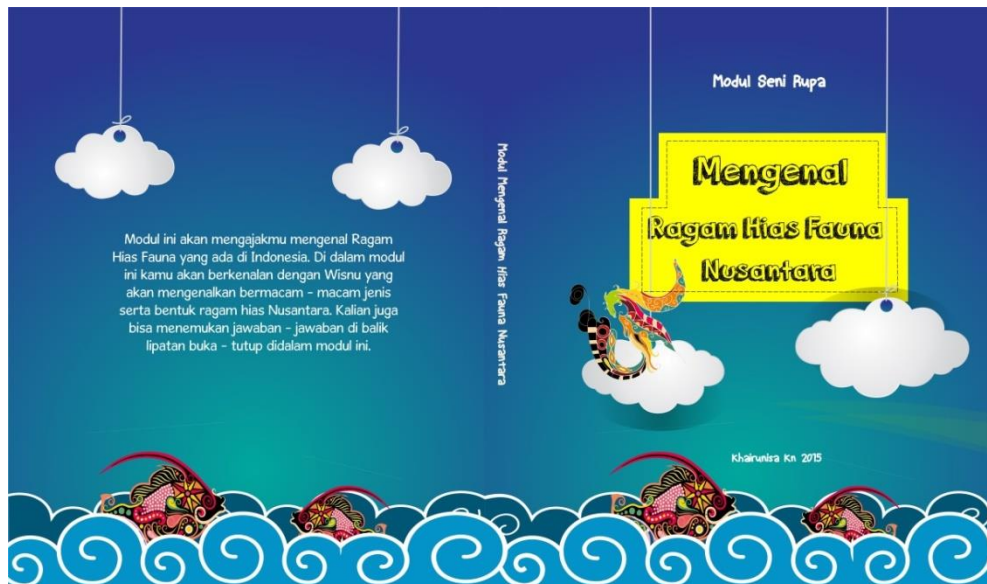
Ukuran modul disesuaikan dengan ukuran standar buku serta ukuran modul tidak menyulitkan peserta didik saat membawa. Ukuran modul grafis menggunakan ukuran berukuran B5 dengan standar ISO (17,5 X 25 ), ukuran tersebut sesuai dengan standar ukuran buku. Ukuran B5 yang lebih kecil dari ukuran A4 memudahkan siswa dalam membawanya.



Gambar 14. Ukuran Modul

### 2) Desain kulit modul

Desain kulit modul didesain dengan konsep “Dunia ragam hias fauna”, ilustrasi *cover* berisi ilustrasi beragam ragam hias fauna tanpa menghilangkan pusat pandang yakni tulisan judul modul.



Gambar 15. Cover depan dan belakang modul

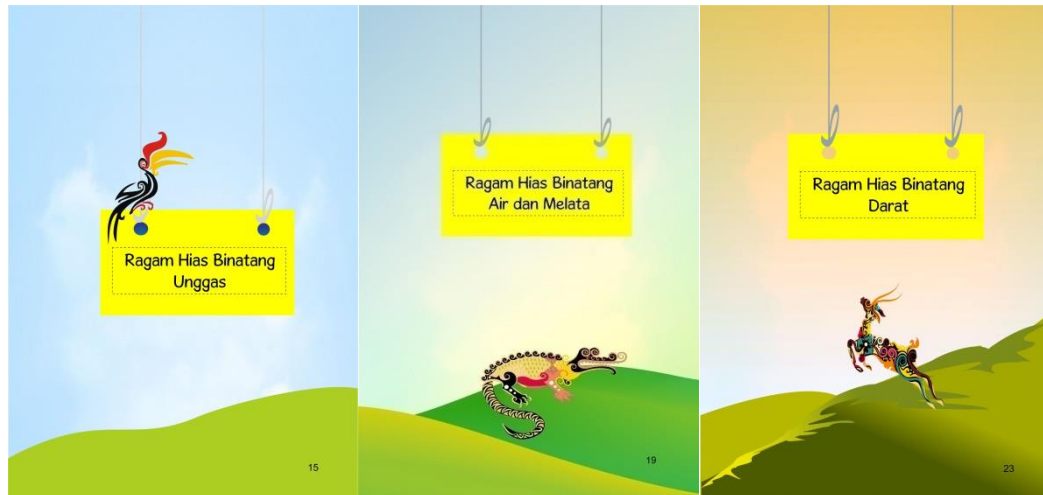
### 3) Penyajian Modul

Modul disajikan dengan gaya layout *juvenile*, yakni tata *layout* dibuat dengan kesan meriah dengan memasang gambar secara menyebar. Gaya *layout juvenile* sesuai dengan konsep modul grafis yang diciptakan. Penempatan gambar yang menyebar untuk menampilkan kesan meriah.



Gambar 16. Salah satu contoh *layout* pada halaman modul

Setiap pergatian bab didesain dengan warna berbeda tanpa menghilangkan irama dan kesatuan dalam desain modul ini. Desain pada tiap bab digambarkan dengan tenggelamnya matahari yang ditunjukkan dengan warna desain.



Gambar 17. Desain pada pergantian bab modul

#### 4) Komponen kegrafisan

Dalam prinsip desain, tipografi harus sederhana dan tidak menggunakan terlalu banyak huruf. Dalam modul ini font yang digunakan adalah comic san ms dan hanging letters.

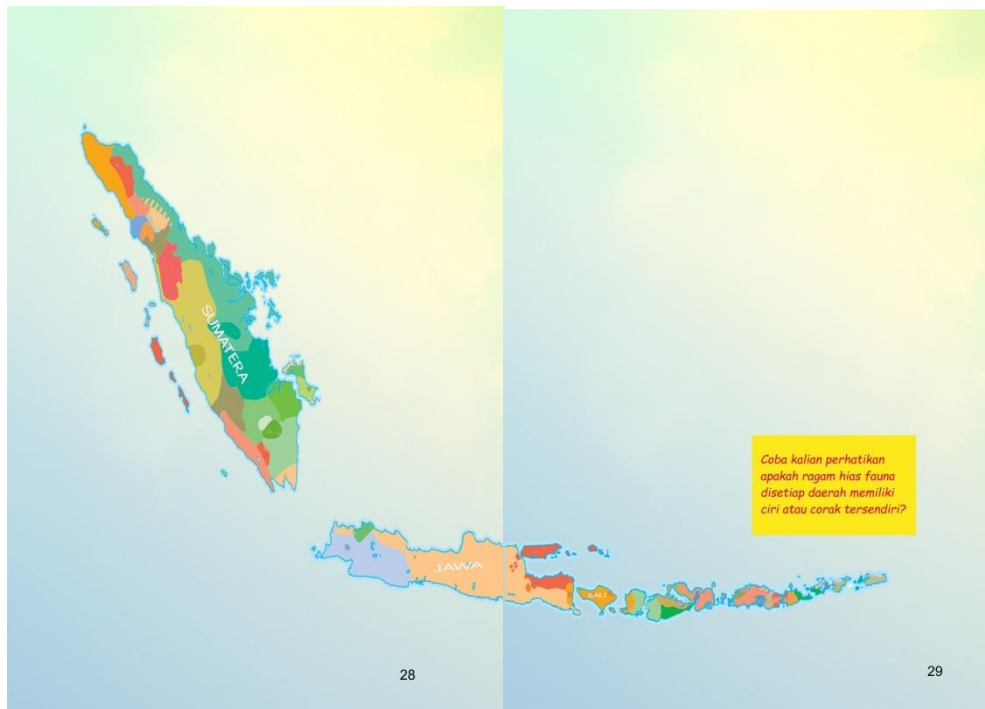
#### 5) Aspek Ilustrasi

Ilustrasi dalam modul disesuaikan dengan materi yang disajikan.



Gambar 18. Salah satu ilustrasi halaman modul

Gambar di atas menggambarkan salah satu ilustrasi dalam penyampaian materi ragam hias pada bab hewan air dan melata. Ilustrasi yang ditampilkan berupa suasana bukit serta terdapat kadal dan ikan di dalamnya yang sudah diubah menjadi bentuk ragam hias.



Gambar 19. Salah satu ilustrasi pada salah satu halaman modul

Gambar di atas merupakan salah satu contoh pada halaman modul, halaman ini menjelaskan mengenai contoh-contoh ragam hias di nusantara. Ilustrasi yang digunakan pada bab ini adalah peta Indonesia untuk menjelaskan letak daerah dari contoh-contoh benda yang di sajikan.

### C. Penilaian Modul

Setelah melakukan perancangan modul, langkah selanjutnya menilai kelayakan modul. Penilaian dilakukan dengan teknik wawancara oleh guru Seni Budaya SMP N 1 Temanggung dan Siswa. Wawancara dilakukan pada tanggal 29 Juni 2015. Kesimpulan hasil wawancara dapat dilihat pada uraian berikut.

Modul pembelajaran ragam hias fauna sudah sesuai dengan KI, KD serta indikator pembelajaran. Ketepatan materi yang terdapat pada modul ini sudah

cukup baik. Modul dapat mendorong keingintahuan peserta didik, karena modul dapat menarik perhatian peserta dengan penyampaian materi yang tidak biasa. Dari aspek kelayakan isi, modul sudah baik untuk dapat dijadikan bahan ajar bagi peserta didik. Karena materi dalam modul mudah dipahami oleh siswa serta bahasa yang digunakan dalam modul sudah sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMP. Namun dari aspek keterbaruan modul kurang mengandung unsur keterbaruan, sehingga harus ditambahkan kembali materi–materi yang sesuai dengan lingkungan sekitar siswa. Modul ini dapat merangsang anak untuk memunculkan ide baru karena ilustrasi–ilustrasi dalam modul yang menarik.

Penilaian modul juga dilakukan oleh siswa berjumlah 5 orang. Penilaian oleh siswa dimulai dengan mengenalkan modul grafis mengenal ragam hias fauna nusantara, selanjutnya siswa belajar menggunakan modul. Setelah semua siswa selesai membaca modul, siswa diminta untuk praktek menggambar ragam hias sesuai dengan tutorial yang diberikan dalam modul. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara terbuka terhadap masing masing siswa untuk mengetahui pendapat mereka mengenai modul grafis yang diciptakan. Berdasarkan penilaian modul oleh 5 siswa SMP N 1 Temanggung, masing masing siswa dapat memahami materi yang disajikan dalam modul. Siswa dapat mengikuti setiap perintah yang diberikan didalam modul.

Hasil wawancara kepada 5 peserta didik, menyebutkan bahwa ukuran modul tidak terlalu besar dan mudah untuk dibawa. Modul dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengenal ragam hias. Fungsi–fungsi ragam hias sudah disajikan dengan menarik didalam modul. Gambar–gambar yang

disajikan menambah daya tarik tersendiri untuk membaca modul ini. Bahasa yang disajikan juga mudah untuk dipahami. Siswa yang awalnya tidak menyukai ragam hias menjadi tertarik untuk mempelajari ragam hias lebih dalam. Modul menjadi berbeda karena adanya tokoh yang ada dalam modul, pembelajaran menjadi lebih menarik. Setelah membaca modul ragam hias fauna, siswa dapat memahami fungsi–fungsi ragam hias, serta dapat mengenal peninggalan–peninggalan ragam hias fauna di daerah sendiri maupu di Indonesia. akan tetapi modul ini lebih baik jika informasi yang disajikan lebih bervariasi lagi serta teknik–teknik menggambar ragam hias lebih perbanyak kembali.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 5 siswa, Setelah belajar menggunakan modul, ke 5 siswa mampu untuk memahami materi modul secara keseluruhan. Siswa juga mampu untuk mengikuti tutorial yang diberikan didalam modul serta serta, siswa mampu mengetahui ragam hias yang ada di daerahnya. Setelah membaca modul dan praktek menggambar, masing–masing anak memiliki pemahaman masing–masing yang dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Tabel kemampuan siswa

No	Nama siswa	Kemampuan siswa setelah membaca modul
1.	Rizkia Agustin Nurul Fatimah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa paham dengan materi fungsi – fungsi ragam hias.</li> <li>2. Siswa tahu mengenai peninggalan benda - benda ragam hias fauna di Indonesia.</li> </ol>
2.	Nadia Safani	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menggambar ragam hias sesuai tutorial yang telah dijelaskan dalam modul.</li> <li>2. Siswa paham dengan materi ragam hias yang ada di daerahnya.</li> </ol>

3.	Maya Nur Azizah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa paham mengenai fungsi ragam hias</li> <li>2. Siswa mampu mengambar sesuai dengan tutorial dalam modul.</li> <li>3. Siswa paham mengenai ragam hias yang ada di daerahnya.</li> </ol>
4.	Fandi Ahmad Zein	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa paham mengenai jenis – jenis ragam hias fauna.</li> <li>2. Siswa mampu berkreasi ragam hias sesuai dengan tutorial yang diberikan dalam modul.</li> <li>3. Siswa paham mengenai ragam hias yang ada di daerahnya.</li> </ol>
5.	Lutfi Dani Widiyanto	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu berkreasi ragam hias sesuai dengan tutorial yang diberikan dalam modul</li> <li>2. Siswa paham dengan materi jenis - jenis ragam hias.</li> <li>3. Siswa paham dengan ragam hias fauna yang ada di daerahnya.</li> </ol>

Dalam wawancara, guru dan murid memberikan kritik dan saran untuk modul grafis ini. Modul diharapkan lebih ditambahkan materi agar materi dapat lebih dalam lagi, tutorial dan teknik menggambar diharapkan untuk dapat lebih jelas dan lebih bervariasi.

Hasil penilaian modul, modul grafis pembelajaran ragam hias fauna sudah dapat menjadi bahan ajar alternatif untuk pembelajaran seni rupa khususnya ragam hias fauna. Dengan hasil penelitian ini, tujuan dari penelitian ini sudah dapat tercapai. Siswa dapat memahami pengertian ragam hias serta dapat memahami ragam hias fauna nusantara, serta dapat mengaplikasikan ragam hias fauna dalam bentuk gambar.

#### **D. Kekurangan dan Kelebihan Produk**

Modul grafis ragam hias fauna, menggunakan kertas yang khusus, apabila modul diperbanyak akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Media kertas tidak bertahan lama, maka dibutuhkan perawatan khusus agar lipatan *flip up* dan *pop up* tidak mudah rusak.

Kelebihan dari modul ini adalah, dengan desain modul yang menarik, modul dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari modul. Penyampaian materi dengan bentuk lipatan *flip up*, *pop up*, *slide card*, dan *rectangular flods* dapat menjadi pengalaman baru bagi peserta didik dalam menggunakan modul.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, spesifikasi pembuatan modul grafis yakni menggunakan desain yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk menarik minat belajar selama membaca modul. Desain dirancang dengan menggunakan *software Photoshop CC* dan *Corel Draw X7*. Warna pada masing – masing bab memiliki ciri khas tersendiri sehingga menjadikan proses belajar tidak membosankan. Materi modul disajikan dengan menggunakan lipatan *flip up*, *pop up*, *slide card* dan *rectangular flods* untuk menunjukkan penjabaran materi secara luas serta dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik.

Hasil penilaian modul grafis seni rupa yang dihasilkan berdasarkan penilaian guru Seni Budaya serta siswa kelas VII SMP N 1 Temanggung, dapat disimpulkan bahwa :

1. Modul dapat menjadi alternatif bahan ajar baik bagi siswa ataupun guru.
2. Desain modul yang berbeda dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam membaca modul.
3. Dengan membaca modul mengenal ragam hias fauna nusantara ini, pengetahuan siswa dalam materi ragam hias dapat bertambah luas.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian modul grafis untuk pembelajaran seni rupa maka saran yang dianjurkan sebagai berikut :

1. Modul pembelajaran ini sebatas penilaian produk, oleh karena itu modul grafis ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa Seni Rupa UNY untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dengan melakukan eksperimen untuk mengukur efektifitasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dananjaya. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darmono. 2007. *Perpustakaan Sekolah Pendekatan Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: PT Grasindo.
- Gunawan, I. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jensen, E. (2008). *Pembelajaran Berbasis Otak*. Jakarta: PT Indeks.
- Kusantati, H, dkk. 2007. *Keterampilan*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kusrianto, A. 2009. *Desai Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Madjid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pamadhi, H. 2012. *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Papalia, D. E., and Olds, S. W. 2001. *Human Development (8<sup>th</sup> eds.)*. Boston: Mc Grawhill
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Layout: Dasar dan Penerapannya (Edisi baru 2009)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Santrock Jhon W. (2009). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. 2013. *Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, A. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Supangat, J dan Zaelani Rizki A. 2006. *Seni Serat Biranul Anas*. Jakarta: Art Fabires

- Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House
- Soetedja, Z. 2007. Pendidikan Seni. Dalam Ali,M.,Ibrahim,W (Penyunting). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press (Halaman 413)
- Tinarbuko, S. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Vebriarto, St. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Widodo, Chomsin S & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kopetensi*. Jakarta : PT Elex Komputindo.

#### **Dokumen Resmi :**

- Diknas. 2004. *Pedoman umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikdasmenum.
- Perpustakaan Nasional RI. Candi Pringapus.  
[http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa tengah-candi\\_pringapus](http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_tengah-candi_pringapus). Diunduh pada tanggal 10 September 2015.

#### **Sumber Jurnal :**

- Taylor & G. Francis. "A Research Design for Studio-based Research in Art". *Teaching Artist Journal*, 8(2),hlm.77-78.

#### **Internet :**

- Ganatri DP. 2011. Umbul Jumprit Air Berkah untuk Kehidupan.  
<https://penanusantara.wordpress.com/2011/05/02/umbul-jumprit-air-berkah-untuk-kehidupan/>. Diunduh pada tanggal 10 september 2015.

#### **Sumber Gambar :**

- <https://penanusantara.files.wordpress.com/2011/04/05032011157> diunduh pada tanggal 24 Agustus 2015.

<http://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/06/2b/3f/0a/sumber-mata-air-umbul.jpg> diunduh pada tanggal, 24 Agustus 2015.

<https://gjb3112annapus.wordpress.com>, diunduh tanggal 24 Agustus 2015.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Pedoman Wawancara Observasi Terhadap Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMPN 1 Temanggung**

**a. Wawancara Guru Seni Budaya**

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Kurikulum	a. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII? b. Berapa jumlah peserta didik kelas VII SMPN 1 Temanggung ? c. Berapa alokasi waktu pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa ?
2.	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya untuk seni rupa ? b. Berapa waktu yang dialokasikan untuk pelajaran ornamen ?
3.	Strategi yang digunakan	a. Media/sumber belajar apa yang digunakan untuk pembelajaran seni budaya di SMP N 1 Temanggung ? b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut ? c. Sejauh mana minat dan perkembangan anak setelah menggunakan media pembelajaran tersebut ?
4.	Kendala	a. Apakah ada permasalahan dalam pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa ?

**b. Wawancara Siswa Kelas VII**

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	a. Bagaimana pembelajaran seni budaya di SMP N 1 Temanggung? b. Apakah Bapak guru menggunakan media atau sumber belajar saat mengajar ? c. Apakah kalian senang saat pembelajaran seni budaya menggunakan modul ?

		d. Apakah media belajar yang sekarang digunakan menarik ?
2	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya ? b. Apakah kalian pernah mendapatkan pelajaran tentang ragam hias ? c. Apakah kalian pernah praktek menggambar ragam hias?

**Lampiran 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Penilaian Produk terhadap Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMP N 1 Temanggung.**

a. Penilaian Guru Seni Budaya

No	Aspek	Indikator	Keterangan
1	Materi/isi	Materi berupa gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan gambar</li> <li>• Warna gambar</li> <li>• Ukuran gambar</li> <li>• Ketepatan gambar</li> </ul>
		Materi berupa tulisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran <i>font</i></li> <li>• Warna <i>font</i></li> <li>• Jenis <i>font</i></li> <li>• <i>Teks</i> pendukung</li> </ul>
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata bahasa yang digunakan</li> </ul>
2	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indikator keberhasilan</li> <li>• Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)</li> </ul>

		Materi Ragam Hias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecocokan dengan peserta didik</li> <li>• Ketepatan materi</li> <li>• Keterbaruan materi</li> </ul>
		Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubungan antara gambar dan <i>font</i> sesuai dengan materi</li> </ul>
3	Tampilan / desain	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• desain cover</li> <li>• <i>Ilustrasi</i></li> <li>• Gambar</li> <li>• <i>Font</i></li> <li>• Maskot</li> </ul>

b. Penilaian Siswa

No	Aspek	Indikator	Keterangan
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketertarikan membaca</li> </ul>
		Pengunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar diluar jam pelajaran</li> <li>• Belajar dalam jam pelajaran</li> <li>• Durasi waktu</li> </ul>
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain modul</li> <li>• Ilustrasi</li> <li>• Gambar (foto, garis, panah,dsb)</li> <li>• <i>Font</i></li> <li>• Maskot</li> </ul>
		Kemasan Modul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemenarikan dan ketepatan desain <i>Cover</i></li> <li>• Komposisi gambar dengan <i>teks</i></li> <li>• Ketepatan <i>teks</i></li> </ul>
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saran dan pendapat siswa</li> </ul>
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik Lipatan</li> <li>• Gambar</li> </ul>

		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata bahasa yang digunakan</li> </ul>
--	--	--------	--

**Lampiran 3. Pedoman Wawancara dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMPN 1 Temanggung.**

No	Pertanyaan
1	Wawancara dimulai Bisahkan ceritakan sedikit tentang pekerjaan Bapak/Ibu ?
2	Apakah bapak sudah menyampaikan materi pelajaran ragam hias pada peserta didik ?
3	a. Apakah ada perbedaan mengenai materi ragam hias fauna yang disampaikan oleh Bapak dengan materi yang diulas dalam modul grafis ini ? b. Jika ada, di bagian mana perbedaan tersebut ?
4	a. Pemberian materi ragam hias fauna pada modul grafis ini, apakah sudah cocok diberikan untuk peserta didik ? b. Jika ada materi yang tidak cocok, di bagian mana ketidak cocokan materi tersebut ?
5	a. Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam modul grafis pembelajaran ini ?
6	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar ?
7	<i>Game</i> dan soal pilihan ganda dalam modul digunakan sebagai evaluasi hasil belajar, apakah petunjuk penggunaan sudah jelas ?
8	a. Bagaimana pendapat Bapak mengenai modul grafis ini ? (aspek pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> <li>Kejelasan indikator keberhasilan</li> <li>Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi</li> <li>Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan</li> </ul> b. Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya ?
9	a. Dalam aspek tampilan (desain <i>modul</i> komposisi warna, gambar, jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> ), apakah modul grafis ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya ? b. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan ?
10	Bagaimana menurut bapak tentang kemenarikan desain?
11	Bagaimana ketepatan penempatan gambar dan <i>teks</i> pendukung ?
12	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya ?
13	Bagaimana tentang desain karakter pemain dan maskot ? apakah sesuai dengan karakter peserta didik ?

14	Bagaimana tentang sajian lipatan – lipatan dalam modul ?
15	Bagaimana tentang petunjuk – petunjuk yang diberikan dalam modul? Apakah sudah jelas?
16	Apakah modul ini dapat menjadi bahan ajar alternatif bagi guru?
17	Bagaimana pendapat menurut Bapak jika, modul grafis tersebut digunakan sebagai bahan ajar mandiri ?

b. Wawancara siswa

No	Pertanyaan
1	Wawancara dimulai Bisakah kamu ceritakan sedikit tentang pembelajaran seni rupa di kelas?
2	Apakah kamu nyaman dan asik ketika membaca modul grafis ini untuk belajar ?
3	Menurut kamu bagaimana kejelasan penyampaian materi dalam modul grafis ini ?  Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut ? kenapa ?
4	Apakah materi didalam modul ini mudah dipahami?
5	Bisakah kamu memberi contoh materi yang mudah dipahami dalam modul?
6	Apakah ukuran modul cukup mudah untuk dibawa kemana – mana?
7	Bagaimana pendapatmu mengenai ilustrasi yang ada pada modul?
8	Apakah kamu ingin mempelajari lebih dalam materi ragam hias?
9	Bagaimana pendapatmu tentang tokoh yang ada dalam modul?
10	Apakah teknik lipatan yang ada dalam modul membantumu untuk lebih memahami materi?
11	Apakah teknik menggambar didalam modul dapat memudahkanmu untuk menggambar ragam hias fauna?
12	Bagaimana bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi? Apakah mudah dipahami?
13	Dengan membaca modul ini, apakah kamu menjadi tertarik untuk lebih mempelajari ragam hias?
14	Apakah modul ini dapat memotivasimu untuk mempelajari ragam hias?
14	Apa yang kamu bisa, setelah mempelajari modul ini?
15	Berilah kritik dan saran untuk modul ini
16	Apa saran kamu untuk keberlanjutan multimedia ini ?

**Lampiran 4. Hasil Wawancara Observasi dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMP N 1 Temanggung**

a. Hasil Wawancara Guru Seni Budaya

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kurikulum 2013</li> <li>b. Ada 263 Siswa</li> <li>c. Seminggu 3 jam pelajaran, 1 semester harus dibagi dengan pelajaran seni tari dan seni musik.</li> <li>d. Pada umumnya minatnya tinggi. Ketika ada tugas siswa antusias.</li> </ul>
3	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lebih sering teori. Untuk teori menggunakan buku paket dari Depdiknas</li> <li>b. 1 x pertemuan, 3 jam pelajaran.</li> </ul>
4	Strategi yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Buku paket saja dan memberi contoh – contoh gambar.</li> </ul>
5	Kendala	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fasilitas ruangan, durasi waktu yang kurang dan tenaga pengajar yang kurang, karena basik guru seni budaya adalah seni musik.</li> </ul>

b. Hasil Wawancara Siswa Kelas VII

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kurang menyenangkan.</li> <li>b. Menggunakan buku paket. Siswa meminjam dipergustakaan.</li> <li>c. Senang karena pelajaran menjadi tidak membosankan.</li> <li>d. Tidak menarik karena hanya membaca buku dan mengerjakan tugas saja.</li> </ul>
2	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggambar flora dan fauna</li> <li>b. Pernah tapi tidak paham</li> <li>c. Belum pernah, sering praktek untuk pelajaran seni musik saja.</li> </ul>

**Lampiran 5. Hasil Wawancara Penilaian produk dengan Guru Seni Budaya Siswa Kelas VII SMP N 1 Temanggung.**

a. Hasil wawancara guru seni budaya

No	Pertanyaan	Hasil
1	Wawancara dimulai Bisakah ceritakan sedikit tentang pekerjaan Bapak/Ibu ?	Saya adalah seorang pengajar Seni Budaya di SMP N 1 Temanggung, dengan latar belakang bidang seni musik.
2	Apakah bapak sudah menyampaikan materi pelajaran ragam hias pada peserta didik ?	Sudah saya sampaikan secara globalnya saja, sesuai dengan buku paket, tetapi belum secara detail.
3	Apakah ada perbedaan mengenai materi ragam hias fauna yang disampaikan oleh Bapak dengan materi yang diulas dalam modul grafis ini ?	Sebetulnya materi yang disampaikan sama. Tetapi ada sedikit yang membedakan. Yang berbeda adalah materi tidak disampaikan secara mendalam dan banyak contoh – contoh gambarnya.
4	Pemberian materi ragam hias fauna pada modul grafis ini, apakah sudah cocok diberikan untuk peserta didik ? Jika ada materi yang tidak cocok, dibagikan mana ketidak cocokan materi tersebut ?	Sangat cocok dan sesuai.  -----
5	Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam modul grafis pembelajaran ini ?	Materi yang disampaikan jelas. Karena didukung dengan gambar – gambar yang menarik.
6	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar ?	Sangat memperjelas materi yang disampaikan dalam modul. Dari gambar – gambar yang menarik tersebut, dapat menimbulkan ide baru bagi anak untuk berkarya.
7	<i>Game</i> dan soal pilihan ganda dalam modul digunakan sebagai evaluasi hasil belajar, apakah petunjuk penggunaan sudah jelas ?	Sudah jelas, dan menarik dalam mengemas evaluasi.
8	a. Bagaimana pendapat Bapak mengenai modul grafis ini ? (aspek pembelajaran)	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan indikator keberhasilan</li> <li>• Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi.</li> <li>• Bagaiman dengan aspek keterbaruan dalam modul ini?</li> <li>• Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan</li> </ul> <p>Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya ?</p>	<p>Semua sudah tepat, materi yang diberikan sudah sesuai dengan konsistensi KI dan KD dalam Kurikulum 2013.</p> <p>Aspek keterbaruan dalam modul ini kurang, karena tidak ada contoh benda disekitar peserta didik.</p> <p>Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.</p> <p>-----</p>
9	<p>a. Dalam aspek tampilan (desain <i>modul</i> komposisi warna, gambar, jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>), apakah modul grafis ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya ?</p> <p>b. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan ?</p>	<p>Sudah tepat, desain modul sangat menarik, jenis font sudah sesuai tidak berlebihan. Secara keseluruhan modul sangat menarik dan dapat tepat digunakan untuk siswa kelas VII SMP.</p> <p>Desain modul sesuai dengan materi yang diberikan.</p>
10	Bagaimana ketepatan penempatan gambar dan <i>teks</i> pendukung ?	Gambar dan teks sangat mendukung dalam menjelaskan materi.
11	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya ?	Pemilhan <i>Font</i> sesuai dengan desain modu yang seperti buku cerita anak – anak.
12	Bagaimana tentang desain karakter maskot? apakah sesuai dengan karakter peserta didik ?	Maskot dapat menjadi daya tarik sendiri untuk peserta didik, karakternya sesuai dengan anak SMP kelas VII yang ceria.
13	Bagaimana tentang sajian lipatan – lipatan dalam modul ?	Lipatan - lipatan modul menjadikan pengalaman baru baik bagi peserta didik dan guru

		dalam belajar dengan menggunakan modul. Dengan sajian yang berbeda, keingintahuan peserta didik akan meningkat.
14	Bagaiman tentang petunjuk – petunjuk yang diberikan dalam modul? Apakah sudah jelas?	Petunjuk yang diberikan sudah cukup jelas.
15	Apakah modul ini dapat menjadi bahan ajar alternatif bagi guru?	Modul dapat menjadi bahan ajar alternatif, karena sampai saat ini bahan ajar seni rupa jarang ditemukan.
16	Bagaimana pendapat menurut Bapak jika, modul grafis tersebut digunakan sebagai bahan ajar mandiri ?	Sangat cocok sekali, karena peserta didik akan sangat senang mempelajari buku dengan visual yang menarik.
17	Dari diskusi tadi apa saran Ibu/bapak untuk kemajuan peneliti kedepannya ?	Membuat materi yang lainnya. Media ini dapat diperbanyak digunakan untuk pembelajaran di sekolah-sekolah, kemudian dapat diperjual belikan ke dinas pendidikan.

b. Hasil wawancara siswa

No	Pertanyaan	Hasil
1	Wawancara dimulai Bisahkan kamu ceritakan sedikit tentang pembelajaran seni rupa di kelas?	<p>Siswa 1 : Tidak asik karena hanya membaca buku saja dan mengerjakan tugas.</p> <p>Siswa 2 : Biasa saja</p> <p>Siswa 3 : Membosankan karena hanya mengerjakan tugas.</p> <p>Siswa 4 : Membosankan</p> <p>Siswa 5 : Tidak suka, karena tidak bisa menggambar</p>
2	Apakah kamu nyaman dan asik ketika membaca modul grafis ini untuk belajar ?	<p>Siswa 1 : Asik karena banyak gambarnya.</p> <p>Siswa 2 : Asik karena ada lipatan – lipatan dan banyak gambar.</p> <p>Siswa 3 : Nyaman karena menarik modulnya.</p> <p>Siswa 4 : Asik karena banyak gambarnya</p>

		Siswa 5 : Asik karena warnya bagus.
3	Menurut kamu bagaimana kejelasan penyampaian materi dalam modul grafis ini ?  Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut ? kenapa ?	Siswa 1 : Sudah jelas Siswa 2 : Penjelasannya jelas karena ditampilkan dengan teknik lipatan. Siswa 3 : Cukup jelas Siswa 4 : Jelas, ada gambar, ada <i>teks</i> . Siswa 5 : Jelas
4	Apakah materi didalam modul ini mudah dipahami?	Siswa 1 : Mudah dipahami Siswa 2 : Mudah karena bahasanya tidak formal. Siswa 3 : Mudah karena banyak gambar pendukungnya. Siswa 4 : Mudah Siswa 5 : Mudah karena bahasanya enak dipahami.
5	Bisakah kamu memberi contoh materi yang mudah dipahami dalam modul?	Siswa 1 : Materi fungsi ragam hias karena mudah dipahami. Siswa 2 : Materi fungsi ragam hias Siswa 3 : Materi contoh – contoh ragam hias fauna. Siswa 4 : Materi contoh – contoh ragam hias. Siswa 5 : Materi fungsi ragam hias
6	Apakah ukuran modul cukup mudah untuk dibawa kemana – mana?	Siswa 1 : Mudah karena tidak besar ukurannya. Siswa 2 : Mudah Siswa 3 : Mudah Siswa 4 : Mudah karena tidak berat Siswa 5 : Mudah karena tidak berat
7	Bagaimana pendapatmu mengenai ilustrasi yang ada pada modul?	Siswa 1 : Ilustrasinya menarik jadi memotivasi untuk membecanya. Siswa 2 : Ilustrasinya berbeda dengan buku – buku biasanya. Siswa 3 : Ilustrasinya bagus Siswa 4 : Ilustrasinya menarik Siswa 5 : Ilustrasinya menarik
8	Apakah kamu ingin mempelajari lebih dalam materi ragam hias?	Siswa 1 : Iya, tadinya saya tidak paham dengan materi ragam hias, tapi sekarang tahu dan ingin belajar lebih banyak lagi.

		<p>Siswa 2 : Iya, karena ternyata ragam hias itu unik – unik bentuknya.</p> <p>Siswa 3 : Iya, karena ternyata menarik</p> <p>Siswa 4 : Iya, karena menyenangkan</p> <p>Siswa 5 : Iya, karena kita menjadi tahu peninggalan – peninggalan budaya Indonesia.</p>
9	Bagaimana pendapatmu tentang tokoh yang ada dalam modul?	<p>Siswa 1 : Menarik, karena lucu</p> <p>Siswa 2 : Menarik perhatian</p> <p>Siswa 3 : Lucu</p> <p>Siswa 4 : Bagus, bisa membantu kita dalam mempelajari ragam hias fauna.</p> <p>Siswa 5 : Lucu</p>
10	Apakah teknik lipatan yang ada dalam modul membantumu untuk lebih memahami materi?	<p>Siswa 1 : Sangat membantu</p> <p>Siswa 2 : Membantu karena, kita menjadi lebih paham materi yang diberikan.</p> <p>Siswa 3 : Membantu, karena jadi lebih paham.</p> <p>Siswa 4 : Membantu</p> <p>Siswa 5 : Membantu, karena ada gambar aslinya.</p>
11	Apakah teknik menggambar didalam modul dapat memudahkanmu untuk menggambar ragam hias fauna?	<p>Siswa 1 : Mudah, karena saya bisa mengikuti langkahnya.</p> <p>Siswa 2 : Mudah</p> <p>Siswa 3 : Cukup memudahkan</p> <p>Siswa 4 : Mudah, karena contohnya jelas.</p> <p>Siswa 5 : Cukup mudah</p>
12	Bagaimana bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi? Apakah mudah dipahami?	<p>Siswa 1 : Bahasanya mudah dipahami</p> <p>Siswa 2 : Bahasanya mudah dipahami, saya cepat paham dengan materinya.</p> <p>Siswa 3 : Bahasanya mudah dipahami</p> <p>Siswa 4 : Bahasanya mudah dipahami karena tidak menggunakan bahasa formal.</p> <p>Siswa 5 : Mudah dipahami.</p>

13	Dengan membaca modul ini, apakah kamu menjadi tertarik untuk lebih mempelajari ragam hias?	<p>Siswa 1 : Tertarik, karena ternyata ragam hias itu sangat luas.</p> <p>Siswa 2 : Tertarik, karena saya jadi tahu ragam hias yang ada di daerah saya.</p> <p>Siswa 3 : Tertarik, karena ingin mempelajari materi ragam hias yang lain.</p> <p>Siswa 4 : Iya, tertarik karena jadi suka materi ini.</p> <p>Siswa 5 : Tertarik jika ada gambar-gambarnya</p>
14	Apakah modul ini dapat memotivasimu untuk mempelajari ragam hias?	<p>Siswa 1 : Iya, karena desainnya menarik jadi semangat untuk membaca.</p> <p>Siswa 2 : Iya, karena gambar menarik</p> <p>Siswa 3 : Iya, karena warnanya bagus jadi semangat membaca.</p> <p>Siswa 4 : Iya, karena ada lipatan – lipatnya.</p> <p>Siswa 5 : Iya, karena baru pertama belajar dengan model modul seperti ini.</p>
15	Apa yang kamu bisa, setelah mempelajari modul ini?	<p>Siswa 1 : Saya menjadi paham tentang fungsi – fungsi ragam hias dan peninggalan – peninggalan benda ragam hias.</p> <p>Siswa 2 : Saya bisa menggambar ragam hias sesuai dengan tutorial yang diberikan, saya jadi paham ragam hias yang ada di daerah saya sendiri.</p> <p>Siswa 3 : Saya paham mengenai macam – macam fungsi ragam hias, saya juga bisa menggambar ragam hias dan saya menjadi tahu ragam hias yang ada pada</p>

		<p>daerah saya.</p> <p>Siswa 4 : Saya menjadi paham tentang jenis – jenis ragam hias fauna, saya bisa berkreasi ragam hias seperti didalam modul, saya menjadi paham tentang ragam hias yang ada di daerah saya sendiri.</p> <p>Siswa 5 : Saya bisa berkreasi ragam hias seperti dalam modul, saya paham jenis – jenis ragam hias, dan saya menjadi paham tentang ragam hias fauna yang ada pada daerah saya sendiri.</p>
16	Berilah kritik dan saran untuk modul ini	<p>Siswa 1 : Lebih baik jika materinya ditambah lagi</p> <p>Siswa 2 : Teknik menggambarnya ditambah lagi.</p> <p>Siswa 3 : Tutorialnya ditambah lagi</p> <p>Siswa 4 : Tutorialnya ditambah lagi</p> <p>Siswa 5 : Materinya diperbanyak lagi</p>

## Lampiran 6. RPP Pembelajaran Seni Budaya SMP N 1 Temanggung

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Sekolah</b>	: SMP N 1 Temanggung
<b>Mata Pelajaran</b>	: Seni Budaya (Seni Rupa)
<b>Kelas/semester</b>	: VII (Tujuh) / 1 (Satu )
<b>Materi Pokok</b>	: Menggambar Fauna
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 Pertemuan 3 X 45

#### A. Kompetensi Inti

1. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami konsep dan prosedur menggambar gubahan fauna menjadi ragam hias.	3.1.1. Memahami pengertian ragam hias dan macam – macam motif ragam hias.
	3.1.2. Mengetahui macam – macam benda – benda ragam hias fauna.
	3.1.3 Memahami menggambar gubahan fauna menjadi ragam hias.
3.3. Menggambar gubahan	4.2.1 Mencipta karya gambar ragam hias

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
fauna menjadi ragam hias.	fauna dengan media kain.

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini peserta didik diharapkan mampu :

Kompetensi pengetahuan

1.1.1. Menjelaskan keragaman ragam hias fauna Indonesia.

3.2.2. Mengidentifikasi keunikan ragam hias fauna Indonesia.

Kompetensi ketrampilan

4.2.1 Mencipta karya gambarragam hias fauna

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Pengertian Ragam Hias

Ornamen berasal dari bahasa latin ornare, yang berarti kata tersebut berarti menghiasi. Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Dari pengertian itu dapat ditarik kesimpulan bahwa ornamen adalah penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk - bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut memiliki fungsi utama untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias. Benda tersebut mungkin sudah indah tapi, setelah ditambahkan ornamen diharapkan semakin indah.

#### 2. Fungsi Ragam Hias

a. Fungsi murni estetis

Fungsi murni estetis ornamen memberikan fungsi untuk memperindah penampilan produk yang dihias sehingga menjadi produk karya seni. Contohnya banyak dijumpai pada benda - benda kriya seperti batik, senjata tradisional, perhiasan, anyam, peralatan rumah tangga, kriya kukit dan kayu yang banyak menerapkan nilai estetisnya pada ornamen - ornamen yang diterapkan.

b. Fungsi simbolis

Fungsi simbolis pada umumnya banyak dijumpai pada produk - produk benda upacara atau benda - benda pusaka dan bersifat keagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estetisnya.

### 3. Pengertian Ragam Hias Fauna

Motif hias fauna banyak di jumpai pada ornamen nusantara, mulai dari hewan laut, binatang darat, binatang unggas hingga binatang imajinatif atau hasil rekaan semata. Ornamen motif binatang banyak diterapkan untuk menghias benda - benda peralatan yang terbuat dari kayu, perunggu, emas dan perak, benda ukir, bangunan, tekstil atau busana pada batik, sulaman, dan tenun.

## E. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<b>APRESEPSI</b>	10 menit
		Melakukan salam	
		Melakukan presensi	
		Melakukan pemanasan yang berhubungan dengan topik	
		Menjelaskan tujuan pembelajaran.	
		Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik.	
		Mengajukan pertanyaan menantang.	
		<b>MOTIVASI</b>	

		Menyampaikan manfaat materi pembelajaran bagi peserta didik.	
		Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah terkait teori mengenai proporsi, prosedur, teknik, dan media dalam menggambar fauna.	
2	Kegiatan Inti	<b>MENGAMATI</b> -Peserta didik mengamati karya ragam hias yang ada pada modul.	90 menit
		<b>MENANYA</b> -Peserta didik menanyakan hasil pengamatan tentang proporsi, prosedur, teknik, dan media pada karya gambar ragam hias yang ditayangkan.	
		<b>MENGEKSPLOR /MENGUMPULKAN DATA / INFORMASI</b> -Peserta didik membaca modul pembelajaran ragam hias fauna nusantara. Peserta didik mengikuti setiap instruksi yang ada pada modul.	
		-Guru memotivasi peserta didik dengan mengintruksikan peserta didik untuk mengikuti perintah yang ada pada modul. Guru memberikan pengarahannya berupa contoh – contoh lain yang berada pada lingkungan peserta didik.	
		<b>MENGASOSIASI / MENGANALISIS DATA / INFORMASI</b> -Peserta didik menggambar sketsa dan berkreasi ragam hias sesuai dengan langkah – langkah pada modul.	
3	Penutup	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil belajar terkait semua materi yang telah dipelajari..	20 menit
		Guru memberikan penguatan, saran dan motivasi atas hasil kerja siswa.	
		Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan kreasi ragam hias fauna bagi peserta didik yang belum selesai.	

#### F. Penilaian

- Teknik penilaian : Penilaian otentik
- Instrumen Penilaian : Observasi / Pengamatan, Test tulis, Unjuk kerja (proses dan hasil)

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap Menunjukkan rasa syukur, menghargai, jujur, disiplin, tanggungjawab, dan rasa percaya diri	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan pengertian ragam hias. b. Menjelaskan macam – macam jenis ragam hias. c. Menyebutkan benda – benda ragam hias fauna. d. Menyebutkan ragam hias fauna daerah setempat.	Tes tulis	Setelah pemberian materi selesai.
3.	Ketrampilan meliputi : Persiapan, proses, hasil cipta karya kreasi ragam hias fauna.	Pengamatan dan unjuk kerja	Persiapan menggambar , proses mengerjakan karya dan hasil karya cipta peserta didik dengan teknik kering yang sudah jadi .

### LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Kelas/Semester : VII/ 1

Tahun Pelajaran : 2014/2015

Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator : Menunjukan sikap berdoa, syukur, menghargai, jujur, disiplin, tanggung jawab dan rasa percaya diri dalam pembelajaran.

Skor penilaian :

4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.

3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak

melakukan.

2 = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan.

1 = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan.

Bubuhkan tanda  $\sqrt{\phantom{x}}$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	<div>Kode Aspek</div> <div>Nama Siswa</div>	SIKAP							Rerata	Nilai Sikap
		Spiritual		Sosial						
		Berdoa	Menerima/b ersyukur	Menghargai	Jujur	Disiplin	Tanggung jawab	Percaya diri		
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abyan Estu Luhur									

Keterangan kode aspek sikap :

1. Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu.
2. Menunjukkan sikap menerima terhadap keragaman dan keunikan karya gambar flora sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan (bagi siswa muslim mengucapkan Alhamdulillah dan bagi non muslim menyesuaikan) ketika berhasil mengerjakan sesuatu.
3. Mau mencermati / memperhatikan gambar dan karya gambar flora yang disajikan guru.
4. Berani mengakui kekurangan dan berinisiatif atau dengan senang hati meminta / menerima bimbingan guru.
5. Menyelesaikan tugas tepat waktu.
6. Selalu membawa media yang diperlukan /tidak meminjam /tidak mengandalkan alat dan bahan temanya.
7. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dan melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, dan berani presentasi di depan kelas .

Norma penilaian :

nilai sikap yaitu antara 1 – 4 sesuai kriteria di atas. pengisian Rerata pada sikap yaitu dengan menjumlahkan seluruh nilai perolehan aspek sikap dan dibagi jumlah aspek max.

Contoh: Jumlah nilai perolehan aspek sikap 32 maka  $= 32 \times 4 = 4$   
maka nilai

$$\frac{\text{Jumlah aspek}}{32} = \frac{\text{32}}{4} = 8$$

sikapnya SB

## LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Mata Pelajaran: Seni Budaya

Kelas/Semester : VII/1

Materi Pokok : Mengenal Ragam Hias Fauna Nusantara

Tanggal Penilaian : .....

Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Nilai	Nilai Skala	Predikat
1	Abyan Estu Luhur	75	3	B
2				
3				

Norma penilaian :

Cara pengisian predikat :  $\frac{\text{Jumlah Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 4 = \text{Nilai akhir (nilai skala 1-4)}$

Nilai maksimal

Contoh  $\rightarrow \frac{75}{100} \times 4 = 3$  maka predikatnya adalah B

## LEMBAR KETERAMPILAN

**Soal** : Carilah dan gambarlah obyek fauna unggas yang anda senangi untuk digambar menggunakan teknik pewarnaan teknik kering!

Temanggung, 17 September 2015

Guru Seni Budaya



Susilo Pranoto, S.Pd  
NIP. 19620626 198301 1001

## Lampiran 7. Hasil Praktek Menggambar Siswa

### a. Siswa 1,2 dan 3



### b. Siswa 4 dan 5



# LAMPIRAN

## **Lampiran 1. Pedoman Wawancara Observasi Terhadap Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMPN 1 Temanggung**

### **a. Wawancara Guru Seni Budaya**

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Kurikulum	a. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII? b. Berapa jumlah peserta didik kelas VII SMPN 1 Temanggung ? c. Berapa alokasi waktu pembelajaran seni

		budaya khususnya untuk seni rupa ?
2.	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya untuk seni rupa ? b. Berapa waktu yang dialokasikan untuk pelajaran ornamen ?
3.	Strategi yang digunakan	a. Media/sumber belajar apa yang digunakan untuk pembelajaran seni budaya di SMP N 1 Temanggung ? b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut ? c. Sejauh mana minat dan perkembangan anak setelah menggunakan media pembelajaran tersebut ?
4.	Kendala	a. Apakah ada permasalahan dalam pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa ?

b. Wawancara Siswa Kelas VII

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	a. Bagaimana pembelajaran seni budaya di SMP N 1 Temanggung? b. Apakah Bapak guru menggunakan media atau sumber belajar saat mengajar ? c. Apakah kalian senang saat pembelajaran seni budaya menggunakan modul ? d. Apakah media belajar yang sekarang digunakan menarik ?
2	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya ? b. Apakah kalian pernah mendapatkan pelajaran tentang ragam hias ? c. Apakah kalian pernah praktek menggambar ragam hias?

**Lampiran 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Penilaian Produk terhadap Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMP N 1 Temanggung.**

a. Penilaian Guru Seni Budaya

No	Aspek	Indikator	Keterangan
1	Materi/isi	Materi berupa gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan gambar</li> <li>• Warna gambar</li> <li>• Ukuran gambar</li> <li>• Ketepatan gambar</li> </ul>
		Materi berupa tulisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran <i>font</i></li> <li>• Warna <i>font</i></li> <li>• Jenis <i>font</i></li> <li>• <i>Teks</i> pendukung</li> </ul>
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata bahasa yang digunakan</li> </ul>
2	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indikator keberhasilan</li> <li>• Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)</li> </ul>
		Materi Ragam Hias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecocokan dengan peserta didik</li> <li>• Ketepatan materi</li> <li>• Keterbaruan materi</li> </ul>
		Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubungan antara gambar dan <i>font</i> sesuai dengan materi</li> </ul>
3	Tampilan / desain	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• desain cover</li> <li>• <i>Ilustrasi</i></li> <li>• Gambar</li> <li>• <i>Font</i></li> <li>• Maskot</li> </ul>

b. Penilaian Siswa

No	Aspek	Indikator	Keterangan
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketertarikan membaca</li> </ul>
		Pengunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar diluar jam pelajaran</li> <li>• Belajar dalam jam pelajaran</li> <li>• Durasi waktu</li> </ul>
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain modul</li> <li>• Ilustrasi</li> <li>• Gambar (foto, garis, panah,dsb)</li> <li>• <i>Font</i></li> <li>• Maskot</li> </ul>
		Kemasan Modul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemenarikan dan ketepatan desain <i>Cover</i></li> <li>• Komposisi gambar dengan <i>teks</i></li> <li>• Ketepatan <i>teks</i></li> </ul>
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saran dan pendapat siswa</li> </ul>
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik Lipatan</li> <li>• Gambar</li> </ul>
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata bahasa yang digunakan</li> </ul>

**Lampiran 3. Pedoman Wawancara dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMPN 1 Temanggung.**

No	Pertanyaan
1	Wawancara dimulai Bisahkan ceritakan sedikit tentang pekerjaan Bapak/Ibu ?
2	Apakah bapak sudah menyampaikan materi pelajaran ragam hias pada peserta didik ?
3	a. Apakah ada perbedaan mengenai materi ragam hias fauna yang

	disampaikan oleh Bapak dengan materi yang diulas dalam modul grafis ini ?
	b. Jika ada, di bagian mana perbedaan tersebut ?
4	a. Pemberian materi ragam hias fauna pada modul grafis ini, apakah sudah cocok diberikan untuk peserta didik ? b. Jika ada materi yang tidak cocok, di bagian mana ketidak cocokan materi tersebut ?
5	a. Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam modul grafis pembelajaran ini ?
6	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar ?
7	<i>Game</i> dan soal pilihan ganda dalam modul digunakan sebagai evaluasi hasil belajar, apakah petunjuk penggunaan sudah jelas ?
8	a. Bagaimana pendapat Bapak mengenai modul grafis ini ? (aspek pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan indikator keberhasilan</li> <li>• Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi</li> <li>• Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan</li> </ul> b. Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya ?
9	a. Dalam aspek tampilan (desain <i>modul</i> komposisi warna, gambar, jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> ), apakah modul grafis ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya ? b. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan ?
10	Bagaimana menurut bapak tentang kemenarikan desain?
11	Bagaimana ketepatan penempatan gambar dan <i>teks</i> pendukung ?
12	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya ?
13	Bagaimana tentang desain karakter pemain dan maskot ? apakah sesuai dengan karakter peserta didik ?
14	Bagaimana tentang sajian lipatan – lipatan dalam modul ?
15	Bagaiman tentang petunjuk – petunjuk yang diberikan dalam modul? Apakah sudah jelas?
16	Apakah modul ini dapat menjadi bahan ajar alternatif bagi guru?
17	Bagaimana pendapat menurut Bapak jika, modul grafis tersebut digunakan sebagai bahan ajar mandiri ?

b. Wawancara siswa

No	Pertanyaan
1	Wawancara dimulai Bisahkan kamu ceritakan sedikit tentang pembelajaran seni rupa di kelas?
2	Apakah kamu nyaman dan asik ketika membaca modul grafis ini untuk belajar ?

3	Menurut kamu bagaimana kejelasan penyampaian materi dalam modul grafis ini ? Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut ? kenapa ?
4	Apakah materi didalam modul ini mudah dipahami?
5	Bisakah kamu memberi contoh materi yang mudah dipahami dalam modul?
6	Apakah ukuran modul cukup mudah untuk dibawa kemana – mana?
7	Bagaimana pendapatmu mengenai ilustrasi yang ada pada modul?
8	Apakah kamu ingin mempelajari lebih dalam materi ragam hias?
9	Bagaimana pendapatmu tentang tokoh yang ada dalam modul?
10	Apakah teknik lipatan yang ada dalam modul membantumu untuk lebih memahami materi?
11	Apakah teknik menggambar didalam modul dapat memudahkanmu untuk menggambar ragam hias fauna?
12	Bagaimana bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi? Apakah mudah dipahami?
13	Dengan membaca modul ini, apakah kamu menjadi tertarik untuk lebih mempelajari ragam hias?
14	Apakah modul ini dapat memotivasimu untuk mempelajari ragam hias?
14	Apa yang kamu bisa, setelah mempelajari modul ini?
15	Berilah kritik dan saran untuk modul ini
16	Apa saran kamu untuk keberlanjutan multimedia ini ?

#### **Lampiran 4. Hasil Wawancara Observasi dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII SMP N 1 Temanggung**

##### **a. Hasil Wawancara Guru Seni Budaya**

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	a. Kurikulum 2013 b. Ada 263 Siswa c. Seminggu 3 jam pelajaran, 1 semester harus dibagi dengan pelajaran seni tari dan seni musik. d. Pada umumnya minatnya tinggi. Ketika ada tugas siswa antusias.
3	Materi	a. Lebih seering teori. Untuk teori menggunakan buku paket dari Depdiknas b. 1 x pertemuan, 3 jam pelajaran.
4	Strategi yang	a. Buku paket saja dan memberi contoh – contoh gambar.

	digunakan	
5	Kendala	a. Fasilitas ruangan, durasi waktu yang kurang dan tenaga pengajar yang kurang, karena basik guru seni budaya adalah seni musik.

b. Hasil Wawancara Siswa Kelas VII

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	a. Kurang menyenangkan. b. Menggunakan buku paket. Siswa meminjam dipergustakaan. c. Senang karena pelajaran menjadi tidak membosankan. d. Tidak menarik karena hanya membaca buku dan mengerjakan tugas saja.
2	Materi	a. Menggambar flora dan fauna b. Pernah tapi tidak paham c. Belum pernah, sering praktek untuk pelajaran seni musik saja.

**Lampiran 5. Hasil Wawancara Penilaian produk dengan Guru Seni Budaya Siswa Kelas VII SMP N 1 Temanggung.**

a. Hasil wawancara guru seni budaya

No	Pertanyaan	Hasil
1	Wawancara dimulai Bisakah ceritakan sedikit tentang pekerjaan Bapak/Ibu ?	Saya adalah seorang pengajar Seni Budaya di SMP N 1 Temanggung, dengan latar belakang bidang seni musik.
2	Apakah bapak sudah menyampaikan materi pelajaran ragam hias pada peserta didik ?	Sudah saya sampaikan secara globalnya saja, sesuai dengan buku paket, tetapi belum secara detail.
3	Apakah ada perbedaan mengenai materi ragam hias fauna yang disampaikan oleh Bapak dengan	Sebetulnya materi yang disampaikan sama. Tetapi ada sedikit yang membedakan. Yang

	materi yang diulas dalam modul grafis ini ? c.	berbeda adalah materi tidak disampaikan secara mendalam dan banyak contoh – contoh gambarnya.
4	Pemberian materi ragam hias fauna pada modul grafis ini, apakah sudah cocok diberikan untuk peserta didik ? c. Jika ada materi yang tidak cocok, dibagikan mana ketidak cocokan materi tersebut ?	Sangat cocok dan sesuai.  -----
5	b. Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam modul grafis pembelajaran ini ?	Materi yang disampaikan jelas. Karena didukung dengan gambar – gambar yang menarik.
6	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar ?	Sangat memperjelas materi yang disampaikan dalam modul. Dari gambar – gambar yang menarik tersebut, dapat menimbulkan ide baru bagi anak untuk berkarya.
7	<i>Game</i> dan soal pilihan ganda dalam modul digunakan sebagai evaluasi hasil belajar, apakah petunjuk penggunaan sudah jelas ?	Sudah jelas, dan menarik dalam mengemas evaluasi.
8	a. Bagaimana pendapat Bapak mengenai modul grafis ini ? (aspek pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan indikator keberhasilan</li> <li>• Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi.</li> <li>• Bagaimana dengan aspek keterbaruan dalam modul ini?</li> <li>• Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan</li> </ul> <p>Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya ?</p>	<p>Semua sudah tepat, materi yang diberikan sudah sesuai dengan konsistensi KI dan KD dalam Kurikulum 2013.</p> <p>Aspek keterbaruan dalam modul ini kurang, karena tidak ada contoh benda disekitar peserta didik.</p> <p>Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.</p> <p>-----</p>
9	a. Dalam aspek tampilan (desain <i>modul</i> komposisi warna, gambar,	Sudah tepat, desain modul sangat menarik, jenis font sudah

	<p>jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>), apakah modul grafis ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya ?</p> <p>b. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan ?</p>	<p>sesuai tidak berlebihan. Secara keseluruhan modul sangat menarik dan dapat tepat digunakan untuk siswa kelas VII SMP.</p> <p>Desain modul sesuai dengan materi yang diberikan.</p>
10	c. Bagaimana ketepatan penempatan gambar dan <i>teks</i> pendukung ?	Gambar dan teks sangat mendukung dalam menjelaskan materi.
11	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya ?	Pemilihan <i>Font</i> sesuai dengan desain modu yang seperti buku cerita anak – anak.
12	Bagaimana tentang desain karakter maskot? apakah sesuai dengan karakter peserta didik ?	Maskot dapat menjadi daya tarik sendiri untuk peserta didik, karakternya sesuai dengan anak SMP kelas VII yang ceria.
13	Bagaimana tentang sajian lipatan – lipatan dalam modul ?	Lipatan - lipatan modul menjadikan pengalaman baru baik bagi peserta didik dan guru dalam belajar dengan menggunakan modul. Dengan sajian yang berbeda, keingintahuan peserta didik akan meningkat.
14	Bagaiman tentang petunjuk – petunjuk yang diberikan dalam modul? Apakah sudah jelas?	Petunjuk yang diberikan sudah cukup jelas.
15	Apakah modul ini dapat menjadi bahan ajar alternatif bagi guru?	Modul dapat menjadi bahan ajar alternatif, karena sampai saat ini bahan ajar seni rupa jarang ditemukan.
16	Bagaimana pendapat menurut Bapak jika, modul grafis tersebut digunakan sebagai bahan ajar mandiri ?	Sangat cocok sekali, karena peserta didik akan sangat senang mempelajari buku dengan visual yang menarik.

17	Dari diskusi tadi apa saran Ibu/bapak untuk kemajuan peneliti kedepannya ?	Membuat materi yang lainnya. Media ini dapat diperbanyak digunakan untuk pembelajaran di sekolah-sekolah, kemudian dapat diperjual belikan ke dinas pendidikan.
----	--	---

b. Hasil wawancara siswa

No	Pertanyaan	Hasil
1	Wawancara dimulai Bisakah kamu ceritakan sedikit tentang pembelajaran seni rupa di kelas?	Siswa 1 : Tidak asik karena hanya membaca buku saja dan mengerjakan tugas. Siswa 2 : Biasa saja Siswa 3 : Membosankan karena hanya mengerjakan tugas. Siswa 4 : Membosankan Siswa 5 : Tidak suka, karena tidak bisa menggambar
2	Apakah kamu nyaman dan asik ketika membaca modul grafis ini untuk belajar ?	Siswa 1 : Asik karena banyak gambarnya. Siswa 2 : Asik karena ada lipatan – lipatan dan banyak gambar. Siswa 3 : Nyaman karena menarik modulnya. Siswa 4 : Asik karena banyak gambarnya ➤ Siswa 5 : Asik karena warnanya bagus.
3	Menurut kamu bagaimana kejelasan penyampaian materi dalam modul grafis ini ?  Jika kurang jelas, dibagian mana yang tidak jelas tersebut ? kenapa ?	➤ Siswa 1 : Sudah jelas Siswa 2 : Penjelasannya jelas karena ditampilkan dengan teknik lipatan. ➤ Siswa 3 : Cukup jelas ➤ Siswa 4 : Jelas, ada gambar, ada teks. ➤ Siswa 5 : Jelas
4	Apakah materi didalam modul ini mudah dipahami?	➤ Siswa 1 : Mudah dipahami Siswa 2 : Mudah karena bahasanya tidak formal. Siswa 3 : Mudah karena banyak gambar pendukungnya. ➤ Siswa 4 : Mudah Siswa 5 : Mudah karena bahasanya enak dipahami.
5	Bisakah kamu memberi contoh	Siswa 1 : Materi fungsi ragam hias

	materi yang mudah dipahami dalam modul?	<p>karena mudah dipahami.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 2 : Materi fungsi ragam hias</li> </ul> <p>Siswa 3 : Materi contoh – contoh ragam hias fauna.</p> <p>Siswa 4 : Materi contoh – contoh ragam hias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 5 : Materi fungsi ragam hias</li> </ul>
6	Apakah ukuran modul cukup mudah untuk dibawa kemana – mana?	<p>Siswa 1 : Mudah karena tidak besar ukurannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 2 : Mudah</li> <li>➤ Siswa 3 : Mudah</li> <li>➤ Siswa 4 : Mudah karena tidak berat</li> <li>➤ Siswa 5 : Mudah karena tidak berat</li> <li>➤</li> </ul>
7	Bagaimana pendapatmu mengenai ilustrasi yang ada pada modul?	<p>Siswa 1 : Ilustrasinya menarik jadi memotivasi untuk membacanya.</p> <p>Siswa 2 : Ilustrasinya berbeda dengan buku – buku biasanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 3 : Ilustrasinya bagus</li> <li>➤ Siswa 4 : Ilustrasinya menarik</li> <li>➤ Siswa 5 : Ilustrasinya menarik</li> </ul>
8	Apakah kamu ingin mempelajari lebih dalam materi ragam hias?	<p>Siswa 1 : Iya, tadinya saya tidak paham dengan materi ragam hias, tapi sekarang tahu dan ingin belajar lebih banyak lagi.</p> <p>Siswa 2 : Iya, karena ternyata ragam hias itu unik – unik bentuknya.</p> <p>Siswa 3 : Iya, karena ternyata menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 4 : Iya, karena menyenangkan</li> </ul> <p>Siswa 5 : Iya, karena kita menjadi tahu peninggalan – peninggalan budaya Indonesia.</p>
9	Bagaimana pendapatmu tentang tokoh yang ada dalam modul?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 1 : Menarik, karena lucu</li> <li>➤ Siswa 2 : Menarik perhatian</li> <li>➤ Siswa 3 : Lucu</li> </ul> <p>Siswa 4 : Bagus, bisa membantu kita</p>

		dalam mempelajari ragam hias fauna. ➤ Siswa 5 : Lucu
10	Apakah teknik lipatan yang ada dalam modul membantumu untuk lebih memahami materi?	➤ Siswa 1 : Sangat membantu Siswa 2 : Membantu karena, kita menjadi lebih paham materi yang diberikan. Siswa 3 : Membantu, karena jadi lebih paham. ➤ Siswa 4 : Membantu Siswa 5 : Membantu, karena ada gambar aslinya.
11	Apakah teknik menggambar didalam modul dapat memudahkanmu untuk menggambar ragam hias fauna?	Siswa 1 : Mudah, karena saya bisa mengikuti langkahnya. ➤ Siswa 2 : Mudah ➤ Siswa 3 : Cukup memudahkan ➤ Siswa 4 : Mudah, karena contohnya jelas. ➤ Siswa 5 : Cukup mudah
12	Bagaimana bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi? Apakah mudah dipahami?	Siswa 1 : Bahasanya mudah dipahami Siswa 2 : Bahasanya mudah dipahami, saya cepat paham dengan materinya. Siswa 3 : Bahasanya mudah dipahami Siswa 4 : Bahasanya mudah dipahami karena tidak menggunakan bahasa formal. ➤ Siswa 5 : Mudah dipahami.
13	Dengan membaca modul ini, apakah kamu menjadi tertarik untuk lebih mempelajari ragam hias?	Siswa 1 : Tertarik, karena ternyata ragam hias itu sangat luas. Siswa 2 : Tertarik, karena saya jadi tahu ragam hias yang ada di daerah saya. Siswa 3 : Tertarik, karena ingin mempelajari materi ragam hias yang lain. Siswa 4 : Iya, tertarik karena jadi suka materi ini. Siswa 5 : Tertarik jika ada gambar-gambarnya
14	Apakah modul ini dapat memotivasimu untuk mempelajari ragam hias?	Siswa 1 : Iya, karena desainnya menarik jadi semangat untuk membaca. Siswa 2 : Iya, karena gambar

		<p>menarik</p> <p>Siswa 3 : Iya, karena warnanya bagus jadi semangat membaca.</p> <p>Siswa 4 : Iya, karena ada lipatan – lipatannya.</p> <p>Siswa 5 : Iya, karena baru pertama belajar dengan model modul seperti ini.</p>
15	Apa yang kamu bisa, setelah mempelajari modul ini?	<p>Siswa 1 : Saya menjadi paham tentang fungsi – fungsi ragam hias dan peninggalan – peninggalan benda ragam hias.</p> <p>Siswa 2 : Saya bisa menggambar ragam hias sesuai dengan tutorial yang diberikan, saya jadi paham ragam hias yang ada di daerah saya sendiri.</p> <p>Siswa 3 : Saya paham mengenai macam – macam fungsi ragam hias, saya juga bisa menggambar ragam hias dan saya menjadi tahu ragam hias yang ada pada daerah saya.</p> <p>Siswa 4 : Saya menjadi paham tentang jenis – jenis ragam hias fauna, saya bisa berkreasi ragam hias seperti didalam modul, saya menjadi paham tentang ragam hias yang ada di daerah saya sendiri.</p> <p>Siswa 5 : Saya bisa berkreasi ragam hias seperti dalam modul, saya paham jenis – jenis ragam hias, dan saya menjadi paham tentang ragam hias fauna yang ada pada daerah saya sendiri.</p>
16	Berilah kritik dan saran untuk modul ini	<p>Siswa 1 : Lebih baik jika materinya ditambah lagi</p> <p>Siswa 2 : Teknik menggambar nya ditambah lagi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa 3 : Tutorialnya ditambah lagi</li> <li>➤ Siswa 4 : Tutorialnya ditambah lagi</li> <li>➤ Siswa 5 : Materinya diperbanyak lagi</li> </ul>

## **Lampiran 6. RPP Pembelajaran Seni Budaya SMP N 1 Temanggung**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**Sekolah** : SMP N 1 Temanggung  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya (Seni Rupa)  
**Kelas/semester** : VII (Tujuh) / 1 (Satu )  
**Materi Pokok** : Menggambar Fauna  
**Alokasi Waktu** : 1 Pertemuan 3 X 45

#### **A. Kompetensi Inti**

1. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

## **B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Memahami konsep dan prosedur menggambar gubahan fauna menjadi ragam hias.	3.1.1. Memahami pengertian ragam hias dan macam – macam motif ragam hias.  3.1.2. Mengetahui macam – macam benda – benda ragam hias fauna.  3.1.3 Memahami menggambar gubahan fauna menjadi ragam hias.
3.1. Menggambar gubahan fauna menjadi ragam hias.	4.2.1 Mencipta karya gambar ragam hias fauna dengan media kain.

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mempelajari pokok bahasan ini peserta didik diharapkan mampu :

Kompetensi pengetahuan

1.1.1. Menjelaskan keragaman ragam hias fauna Indonesia.

3.2.2. Mengidentifikasi keunikan ragam hias fauna Indonesia.

Kompetensi ketrampilan

4.2.1 Mencipta karya gambar ragam hias fauna

## **D. Materi Pembelajaran**

### **1. Pengertian Ragam Hias**

Ornamen berasal dari bahasa latin ornare, yang berarti kata tersebut berarti menghiasi. Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Dari pengertian itu dapat ditarik kesimpulan bahwa ornamen adalah penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk - bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut memiliki fungsi utama untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias. Benda tersebut mungkin sudah indah tapi, setelah ditambahkan ornamen diharapkan semakin indah.

## **2. Fungsi Ragam Hias**

### **a. Fungsi murni estetis**

Fungsi murni estetis ornamen memberikan fungsi untuk memperindah penampilan produk yang dihias sehingga menjadi produk karya seni. Contohnya banyak dijumpai pada benda - benda kriya seperti batik, senjata tradisional, perhiasan, anyam, peralatan rumah tangga, kriya kукit dan kayu yang banyak menerapkan nilai estesisnya pada ornamen - ornamen yang diterapkan.

### **b. Fungsi simbolis**

Fungsi simbolis pada umumnya banyak dijumpai pada produk - produk benda upacara atau benda - benda pusaka dan bersifat keagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estesisnya.

## **3. Pengertian Ragam Hias Fauna**

Motif hias fauna banyak di jumpai pada ornamen nusantara, mulai dari hewan laut, binatang darat, binatang unggas hingga binatang imajinatif atau hasil rekaan semata. Ornamen motif binatang banyak diterapkan untuk menghias benda - benda peralatan yang terbuat dari kayu, perunggu, emas dan perak, benda ukir, bangunan, tekstil atau busana pada batik, sulaman, dan tenun.

## E. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<b>APRESEPSI</b> Melakukan salam Melakukan presensi Melakukan pemanasan yang berhubungan dengan topik Menjelaskan tujuan pembelajaran. Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik. Mengajukan pertanyaan menantang. <b>MOTIVASI</b> Menyampaikan manfaat materi pembelajaran bagi peserta didik. Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah terkait teorimengenai proporsi, prosedur, teknik, dan media dalam menggambar fauna.	10 menit
2	Kegiatan Inti	<b>MENGAMATI</b> -Peserta didik mengamati karya ragam hias yang ada pada modul. <b>MENANYA</b> -Peserta didik menanyakan hasil pengamatan tentangproporsi, prosedur, teknik, dan media pada karya gambar ragam hias yang ditayangkan. <b>MENGEKSPLOR /MENGUMPULKAN DATA / INFORMASI</b> -Peserta didik membaca modul pembelajaran ragam hias fauna nusantara. Peserta didik mengikuti setiap intruksi yang ada pada modul. -Guru memotivasi peserta didik dengan mengintruksikan peserta didik untuk mengikuti perintah yang ada pada modul. Guru memberikan pengarahannya berupa contoh – contoh lain yang berada pada lingkungan peserta didik. <b>MENGASOSIASI / MENGANALISIS DATA / INFORMASI</b> -Peserta didik menggambar sketsa dan berkreasi ragam hias sesuai dengan langkah – langkah pada modul.	90 menit

3	Penutup	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil belajar terkait semua materi yang telah dipelajari..	20 menit
		Guru memberikan penguatan, saran dan motivasi atas hasil kerja siswa.	
		Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan kreasi ragam hias fauna bagi peserta didik yang belum selesai.	

#### F. Penilaian

- Teknik penilaian : Penilaian otentik
- Instrumen Penilaian : Observasi / Pengamatan, Test tulis, Unjuk kerja (proses dan hasil)

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap Menunjukkan rasa syukur, menghargai, jujur, disiplin, tanggungjawab, dan rasa percaya diri	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan pengertian ragam hias. b. Menjelaskan macam – macam jenis ragam hias. c. Menyebutkan benda – benda ragam hias fauna. d. Menyebutkan ragam hias fauna daerah setempat.	Tes tulis	Setelah pemberian materi selesai.
3.	Ketrampilan meliputi : Persiapan, proses, hasil cipta karya kreasi ragam hias fauna.	Pengamatan dan unjuk kerja	Persiapan menggambar , proses mengerjakan karya dan hasil karya cipta peserta didik dengan teknik kering yang sudah jadi .

#### LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Seni Budaya  
 Kelas/Semester : VII/ 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Waktu Pengamatan : Selama proses pembelajaran berlangsung.  
 Indikator : Menunjukkan sikap berdoa, syukur, menghargai, jujur, disiplin, tanggung jawab dan rasa percaya diri dalam pembelajaran.

Skor penilaian :

4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.

3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.

2 = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan.

1 = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan.

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	<div>Kode Aspek</div> <div>Nama Siswa</div>	SIKAP							Rerata	Nilai Sikap
		Spiritual		Sosial						
		Berdoa	Menerima/bersyukur	Menghargai	Jujur	Disiplin	Tanggung jawab	Percaya diri		
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abyan Estu Luhur									

Keterangan kode aspek sikap :

1. Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu.
2. Menunjukkan sikap menerima terhadap keragaman dan keunikan karya gambar flora sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan (bagi siswa muslim mengucapkan Alhamdulillah dan bagi non muslim menyesuaikan) ketika berhasil mengerjakan sesuatu.

3. Mau mencermati / memperhatikan gambar dan karya gambar flora yang disajikan guru.
4. Berani mengakui kekurangan dan berinisiatif atau dengan senang hati meminta / menerima bimbingan guru.
5. Menyelesaikan tugas tepat waktu.
6. Selalu membawa media yang diperlukan /tidak meminjam /tidak mengandalkan alat dan bahan temanya.
7. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dan melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, dan berani presentasi di depan kelas .

Norma penilaian :

nilai sikap yaitu antara 1 – 4 sesuai kriteria di atas. pengisian Rerata pada sikap yaitu dengan menjumlahkan seluruh nilai perolehan aspek sikap dan dibagi jumlah aspek max.

Contoh: Jumlah nilai perolehan aspek sikap 32 maka  $= 32 \div 4 = 8$  maka nilai

$$\frac{\text{Jumlah aspek}}{32} \quad \frac{\quad}{4}$$

sikapnya SB

### LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Seni Budaya  
Kelas/Semester : VII/1  
Materi Pokok : Mengenal Ragam Hias Fauna Nusantara  
Tanggal Penilaian : .....  
Tahun Pelajaran : 2014/2015

No	Nama	Nilai	Nilai Skala	Predikat
1	Abyan Estu Luhur	75	3	B
2				
3				

Norma penilaian :

Cara pengisian predikat :  $\frac{\text{Jumlah Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 4 = \text{Nilai akhir (nilai skala 1-4)}$

Nilai maksimal

Contoh →  $\frac{75}{100} \times 4 = 3$  maka predikatnya adalah B

### LEMBAR KETERAMPILAN

**Soal** : Carilah dan gambarlah obyek fauna unggas yang anda senangi untuk digambar menggunakan teknik pewarnaan teknik kering!

Temanggung, 17 September 2015

Guru Seni Budaya



Susilo Pranoto, S.Pd  
NIP. 19620626 198301 1001

**Lampiran 7. Hasil Praktek Menggambar Siswa**

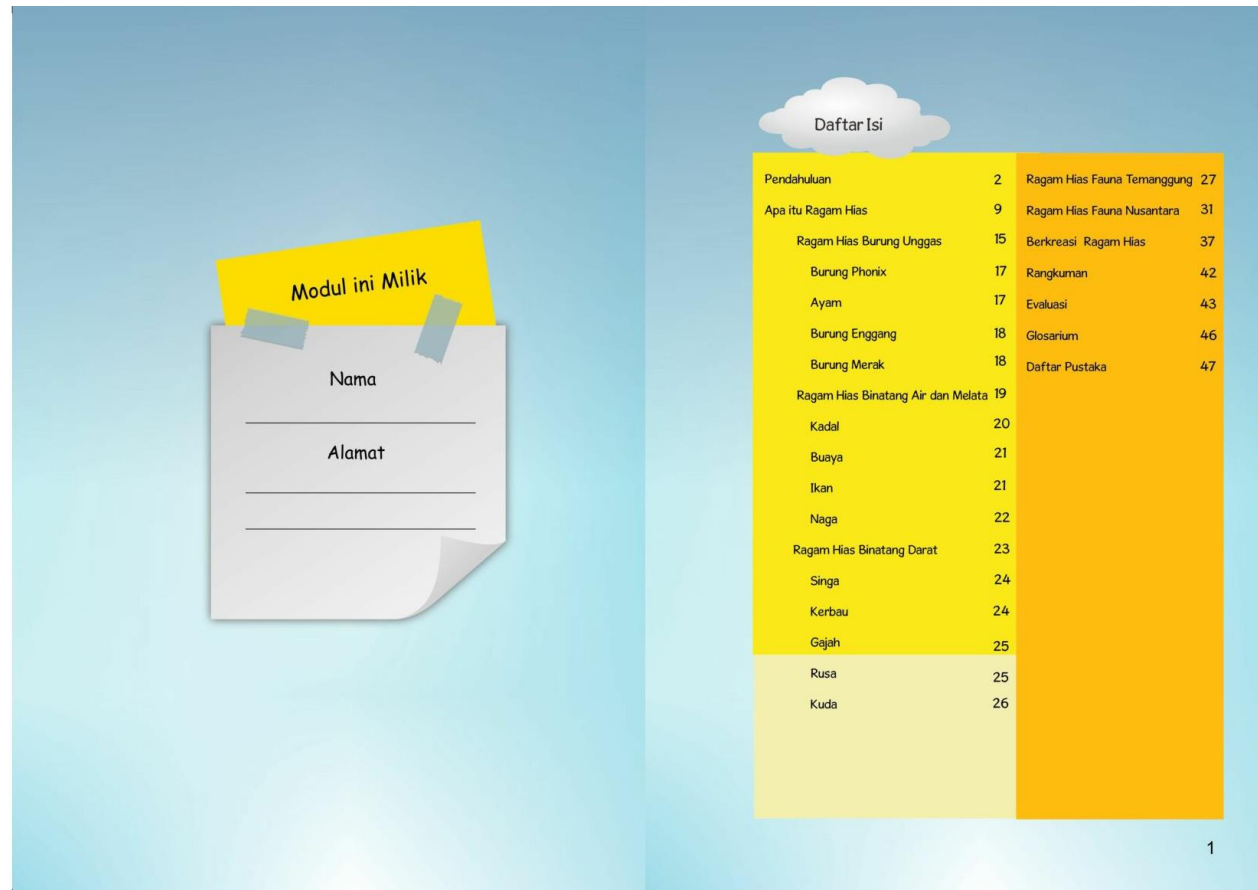
**a. Siswa 1,2 dan 3**



b. Siswa 4 dan 5



## Lampiran 7. Modul Grafis



### Pendahuluan

Modul Mengenal Ragam Hias Fauna Nusantara ini menyajikan macam, jenis dan bentuk ragam hias fauna di Indonesia. Materi belajar berisi, pengertian ragam hias, macam – macam ragam hias fauna, serta berkreasi dengan ragam hias fauna. Praktek berkreasi ragam hias diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta membantu kalian untuk lebih berkreasi dalam belajar seni rupa.

Sebagai pengayaan, akan disajikan kuis agar kalian lebih matang dalam memahami materi ragam hias fauna. Modul ini disajikan dengan berbagai macam gambar yang membantu kalian untuk lebih memahami materi ragam hias fauna di Indonesia.

### Petunjuk Umum

Modul ini dikemas dari substansi pembelajaran jarak jauh yang pada prinsipnya merupakan strategi pembelajaran mandiri, dalam mencari tahu tentang pembelajaran ragam hias Fauna Indonesia. Namun disadari sepenuhnya, bahwa perkembangan seni di Indonesia saat ini begitu pesat sehingga sangat arif apabila selanjutnya kalian memanfaatkan modul sebagai bentuk motivasi untuk meningkatkan belajar melalui jasa teknologi komputer dan internet maupun buku – buku mutakhir seni rupa Indonesia.

2

### Petunjuk Khusus

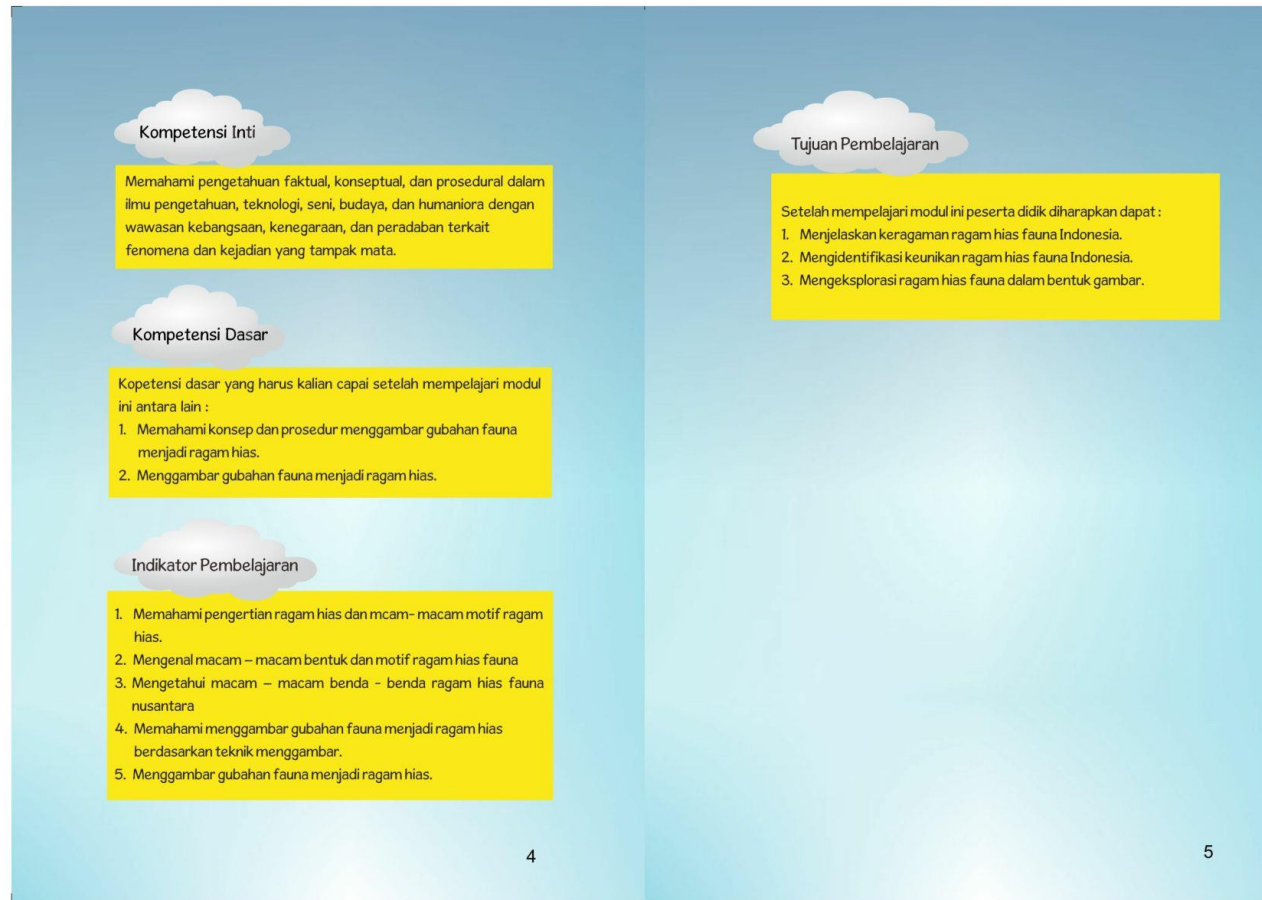
Kalian diharapkan :

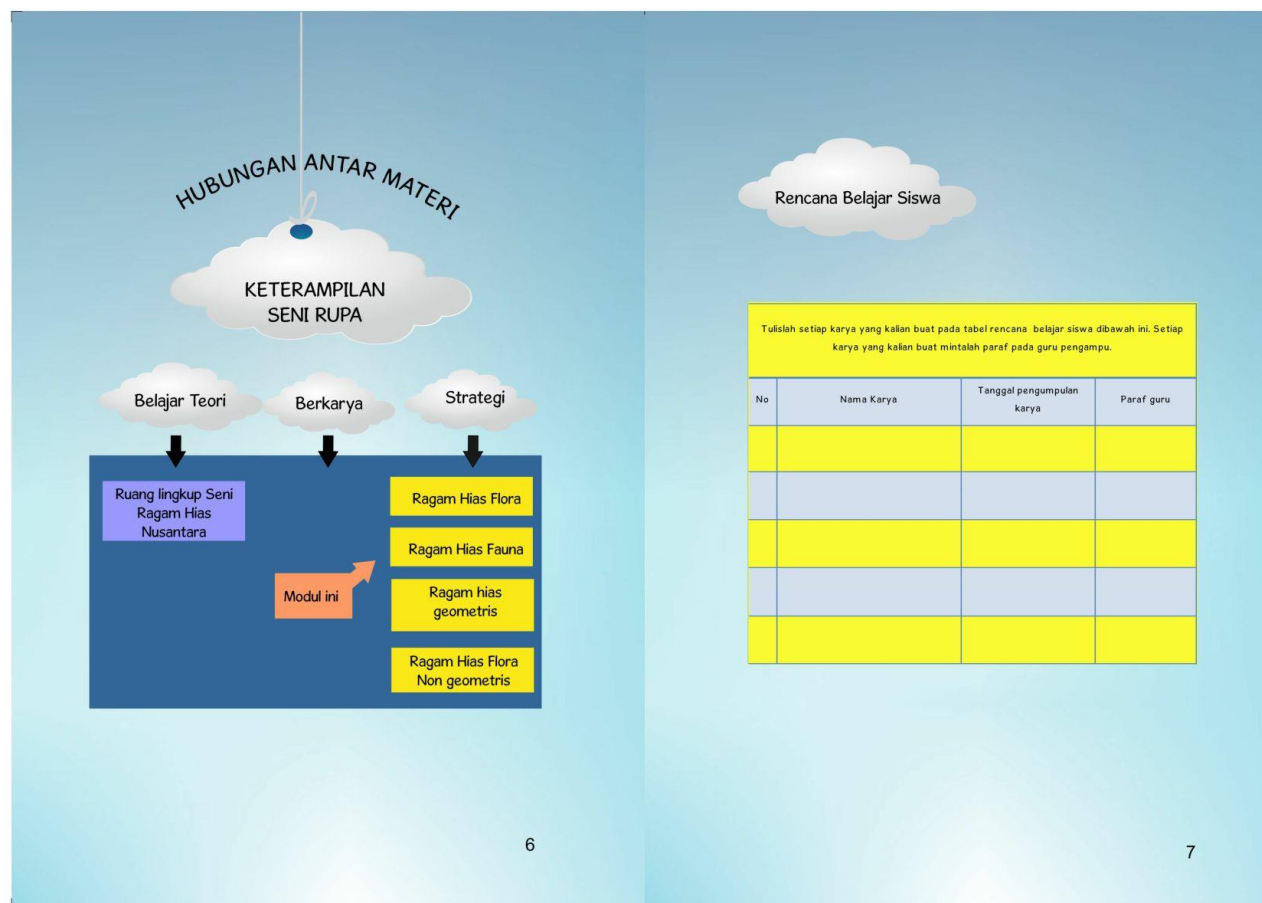
1. Mempelajari daftar isi modul dengan cermat dan teliti
2. Apabila mengalami kesulitan mintalah pada guru pengampu
3. Pahami setiap materi dasar yang akan membantu kalian dalam mempelajari materi materi selanjutnya.
4. Apabila terdapat latihan maka, kerjakan latihan tersebut.
5. Cermati dan ikuti petunjuk – petunjuk yang terdapat pada setiap halaman modul.
6. Untuk mengerjakan latihan tertulis, gunakan kertas tulis bergaris.
7. Untuk mengerjakan latihan praktik, gunakan kertas gambar A3 dan berilah keterangan (nama, kelas, tanggal mengerjakan, judul tugas, paraf guru mata pelajaran) seperti gambar di bawah ini.

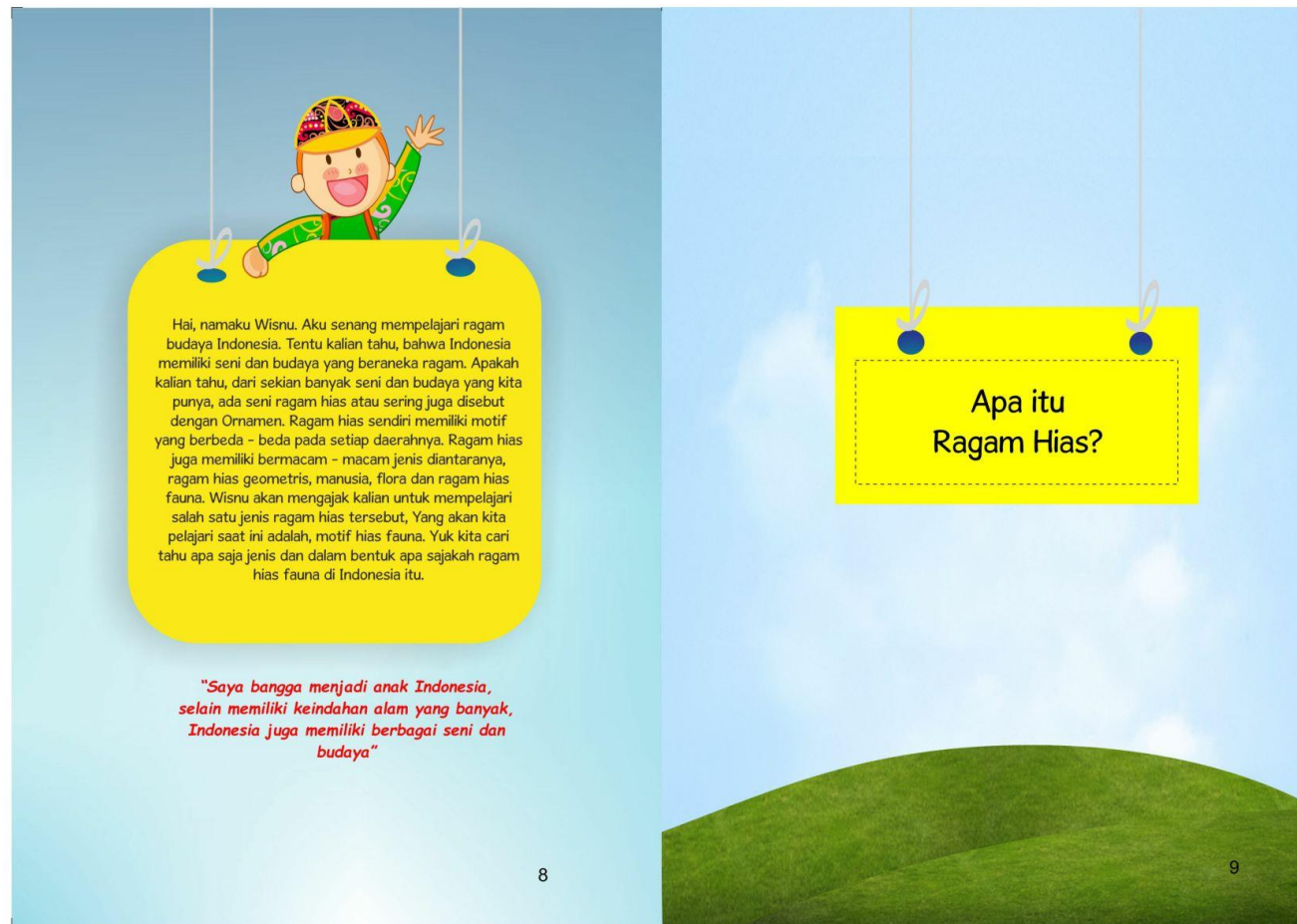
Nama Kelas Tanggal Judul tugas	Paraf guru mata pelajaran

8. Setelah mengerjakan tugas, kalian diwajibkan mengisi kolom rencana belajar lalu, mintalah paraf pada guru pengampu kalian.

3









### Apa itu Ragam Hias?

Kata Ornamen berasal dari bahasa latin (ornare), yang artinya menghiasi. Ornamen atau ragam hias merupakan hiasan yang dibuat dengan digambar, dipahat maupun dicetak, untuk mendukung meningkatkan kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni.

Pada pengenalan, Wisnu sudah menjelaskan bahwa ragam hias memiliki beberapa jenis, ada ragam hias geometris, ragam hias sosok manusia, ragam hias flora, serta ragam hias benda - benda teknologi. Nah, ragam hias burung merak yang kita lihat pada gapura taman sari tersebut, disebut ragam hias fauna.

Setelah kita jalan - jalan ke taman sari, kalian menjadi tahu bahwa ragam hias memiliki fungsi, kita lihat bahwa ragam hias dapat melambangkan sebuah angka. Seperti lambang burung merak yang terdapat pada gapura agung Taman Sari tadi, yang dapat melambangkan sebuah angka tahun. Dari apa yang telah kita pahami tadi, kita sekarang tahu bahwa ragam hias memiliki fungsi yakni, *fungsi Simbolik*.



12

Setelah memperhatikan gambar di atas kalian bisa bandingkan, benda yang diberi hiasan ornamen terlihat lebih menarik atau tidak?

Sekarang coba perhatikan benda benda yang ada disekitar kalian seperti kursi, meja, lemari. Benda - benda tersebut terlihat lebih indah, apabila diberikan hiasan seperti ragam hias. Perhatikan pula baju batik kalian, perhatikan motif - motifnya, unik dan terlihat menarik bukan? motif - motif hias tersebut dapat mempercantik pakaian kita.

Setelah kita memperhatikan benda benda di sekitar kita, kita tahu bahwa ragam hias memiliki *fungsi estetis* atau memperindah.

13

Ornamen juga memiliki fungsi untuk menyangga, menompang, menghubungkan atau memperkokoh suatu bangunan. Hal itu disebut sebagai *Fungsi Konstruktif*. Salah satu contohnya ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Dwarapala  
Talang air pada candi Borobudur  
sebagai ornamen konstruksi

Setelah kita tahu apa itu ragam hias, pada bab berikutnya kita akan mempelajari salah satu ragam hias di Indonesia, yaitu ragam hias fauna. Ragam hias Fauna sendiri memiliki beberapa jenis motif, motif - motif apa saja yang masuk dalam ragam hias fauna?  
Yuk kita cari tahu.....





Teman - teman, alat musik tersebut dinamakan sampe, sampe merupakan alat musik tradisional Dayak, Kalimantan Timur. Motif pada hiasan alat musik sampe tersebut adalah motif burung enggang. Burung enggang, hidup di daerah Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Burung enggang disebut pula burung rangkong atau taon - taon. Burung Enggang memiliki paruh yang besar dan melengkung, hal itu menjadi bagian yang paling menarik untuk dapat digayakan sebagai ornamen. Bagi masyarakat Kalimantan, motif burung enggang dijadikan simbol kesetiaan dan keberanian.

Burung merak memiliki bentuk dan warna yang indah, ekornya yang panjang biasanya digambarkan dengan pola - pola bulatan. Ekornya yang indah merupakan ciri yang paling menonjol dari burung merak. Ciri lainnya adalah pada lehernya yang panjang dan kepalanya yang berjambul.

Dari semua bentuknya yang indah itu, maka burung merak sangat indah dan menarik apabila dijadikan sebagai motif hias. Pada pengayaannya, burung merak biasanya digayakan dalam bentuk geometris.

## Ragam Hias Binatang Air dan Melata



Teman - teman, motif binatang air dalam ornamen nusantara terhitung tidak banyak dan kurang bervariasi jika dibandingkan dengan motif burung, amat jarang motif ikan menjadi motif sentral dalam suatu ornamen.

Di nusantara hidup pula binatang melata yang beraneka ragam seperti buaya, komodo, kadal raksasa dan lain lain. Di samping itu juga terdapat binatang sejenis yakni biawak yang biasanya hidup di dekat sungai, kemudian kadal di tanah, dan cicak yang merambat di dinding.

Sekarang, mari kita cari tahu motif - motif binatang air dan melata apa saja yang sering digayakan sebagai motif hias.

Kadal atau cicak sering digunakan sebagai motif hias yang disebut dengan *Boraspati* yang sering terdapat pada rumah atau bangunan orang batak di Sumatera. *Boraspati* ini dibentuk ke dalam pola geometris yang menarik, sebagai ornamen yang menghiasi dinding luar rumah batak karo yang terbuat dari papan kayu

Di daerah Sulawesi, buaya dijadikan motif hias rumah orang Tou-unbulu dan dipercayai bahwa roh orang yang telah meninggal dapat masuk ke dalam motif hias buaya itu.

Sedangkan, motif hias ikan sering menjadi bagian motif yang dipahatkan pada batu kubur yang dipadukan dengan motif - motif lain yang lebih penting dan mewakili makna khusus. Biasanya motif ikan dan motif - motif lain yang dipahatkan pada batu itu bentuknya amat sederhana.

Naga adalah hewan imajinatif yang sering juga kita lihat pada motif - motif hias di Indonesia. Motif naga melambangkan air, wanita, dan kesaktian.

Ketika kesenian Hindu mempengaruhi Indonesia terutama di Jawa dan Bali, ornamen bermotif naga banyak dijumpai dan tetap digemari, berlanjut terus hingga masa - masa sesudahnya. Di bali, hiasan naga sering dipahatkan pada pipi tangga memasuki pura.



22

### Ragam Hias Binatang Darat



23

Binatang darat banyak sekali jenisnya di Indonesia diantaranya, kerbau, kuda, gajah, kijang, kelinci, macan, singa, anjing dan masih banyak lagi.

Pada bab ini kalian akan mempelajari beberapa motif binatang darat yang sering digunakan untuk menghiasi benda benda sejarah di Indonesia.

Teman - teman, tentu kalian sering melihat penggambaran motif - motif binatang darat dalam relief atau ornamen. Penggambaran tersebut fungsinya adalah sebagai bagian dari pengisahan yang terkait dengan ajaran yang disampaikan, bisa sebagai pengisahan fabel, hiasan perlambangan, atau sebagai hiasan biasa.



Motif kerbau dalam ornamen nusantara umumnya digunakan sebagai lambang kesuburan dan dipandang sebagai penolak sesuatu yang jahat. Bentuk tanduknya yang melengkung indah dihubungkan dengan bentuk bulan.

untuk melihat seperti apa benda - benda bersejarah yang menggunakan motif - motif hewan diatas, mari kita lihat pada bab berikutnya.



24

Gajah merupakan binatang yang besar dan memiliki kekuatan yang luar biasa. Motif gajah dalam ornamen nusantara dipahatkan antara lain pada batu dalam relief, papan kayu untuk gantungan keris atau penghias dinding, dan pada kain tenun. Pahatan batu purba yang terkenal adalah batu gajah dari Sumatera selatan yang menggambarkan seorang penunggu gajah. Sampai sekarang di daerah Sumatera Selatan terkenal dengan gajah - gajahnya yang sangat terlatih. Zaman dahulu gajah sering dipakai sebagai kendaraan para raja, dan juga digunakan dalam berperang.



Rusa merupakan salah satu motif ornamen yang diabadikan dalam sejarah Indonesia. Banyak macam - macam benda sejarah di Indonesia yang bermotifkan rusa. Hewan ini dianggap memiliki usia hidup yang panjang sehingga digunakan sebagai lambang pelestarian.



Di NTT, kuda dipandang sebagai hewan yang melambangkan ketaatan paling utama, disamping lambang keperkasaan. Seperti halnya kerbau, kuda dipercaya sebagai binatang kendaraan untuk arwah orang yang meninggal. Dalam kepercayaan Hindu, kuda digunakan sebagai kendaraan dewa yakni dewa Surya.



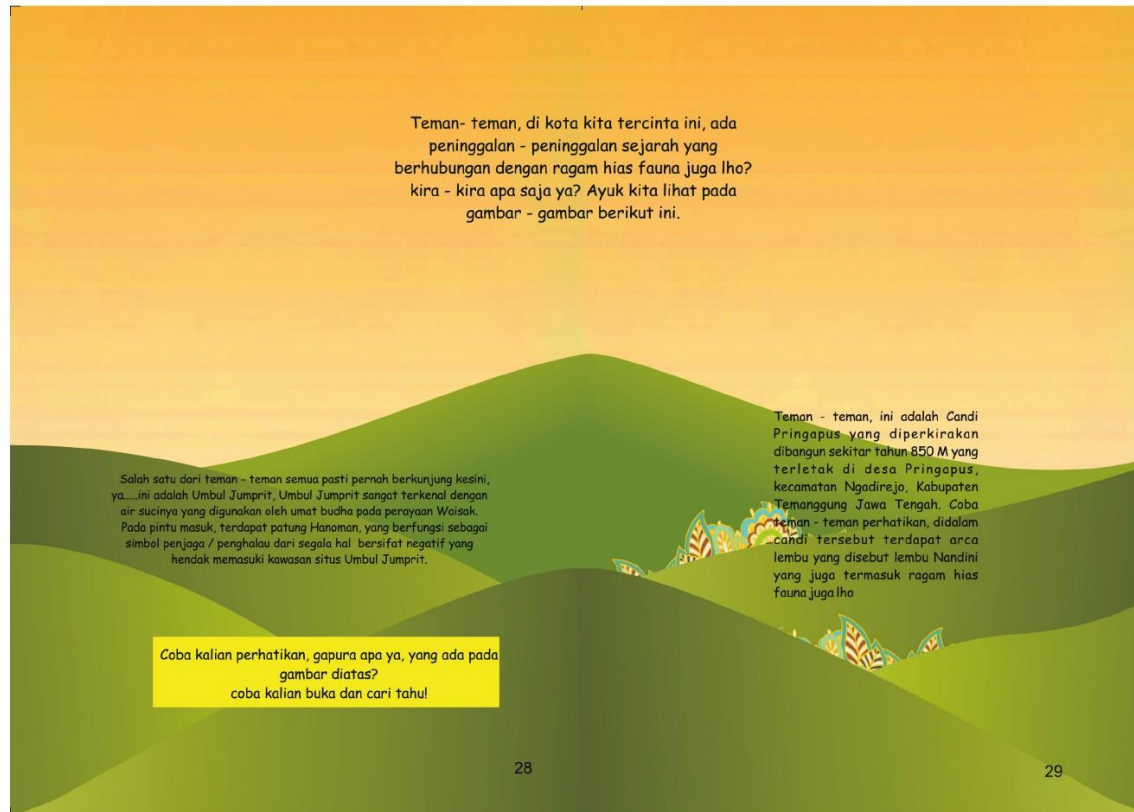
Gambar 3. Tempat lampu Perunggu dengan motif dewa Surya sedang mengendarai kuda.

#### Latihan!

Setelah kalian selesai membaca, sekarang carilah motif hias fauna yang ada disekitarmu setelah itu coba identifikasikan motif hias tersebut. Identifikasi motif hias binatang apakah itu, serta coba gambarkan motif hias tersebut sesuai dengan gayamu sendiri.

Ada tidak ya? Ragam Hias Fauna yang ada pada benda - benda sejarah di Temanggung?





"Hai, coba lihat, batik apa  
yang sedang aku pakai  
teman - teman?"

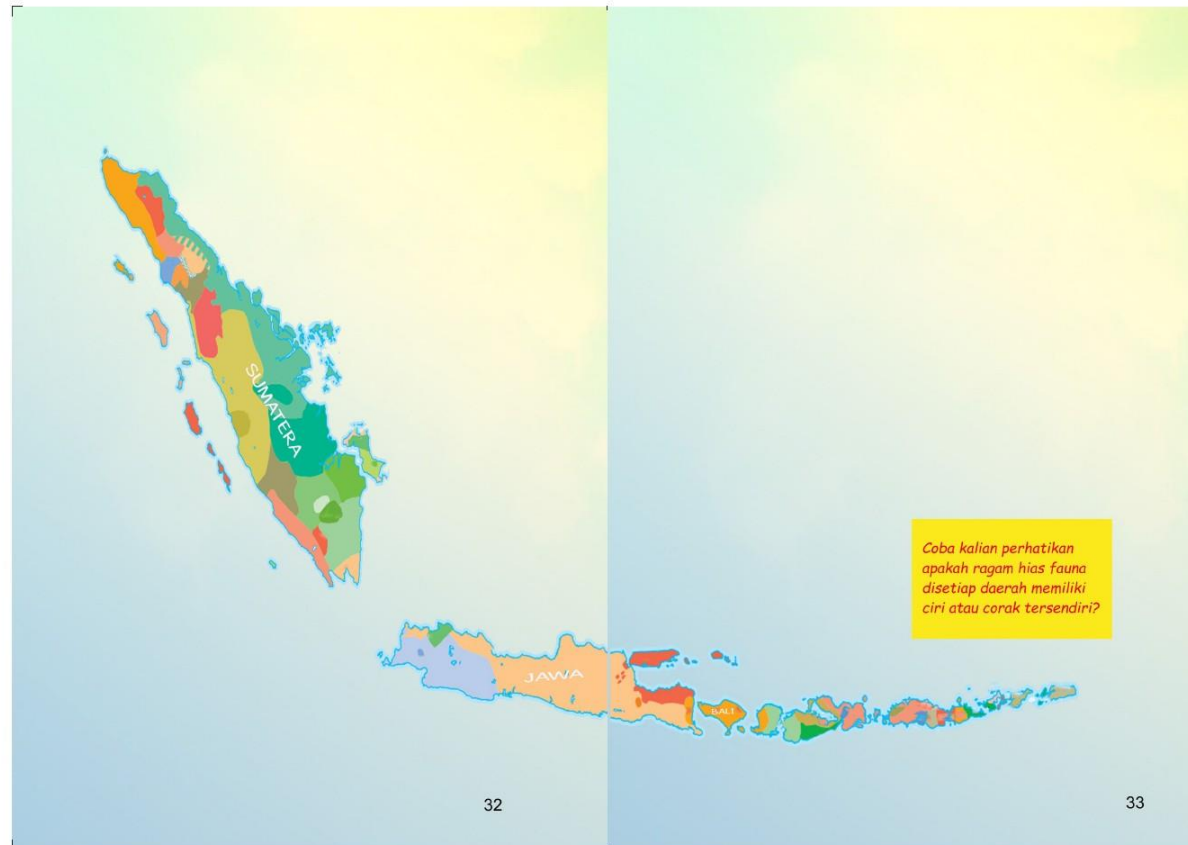


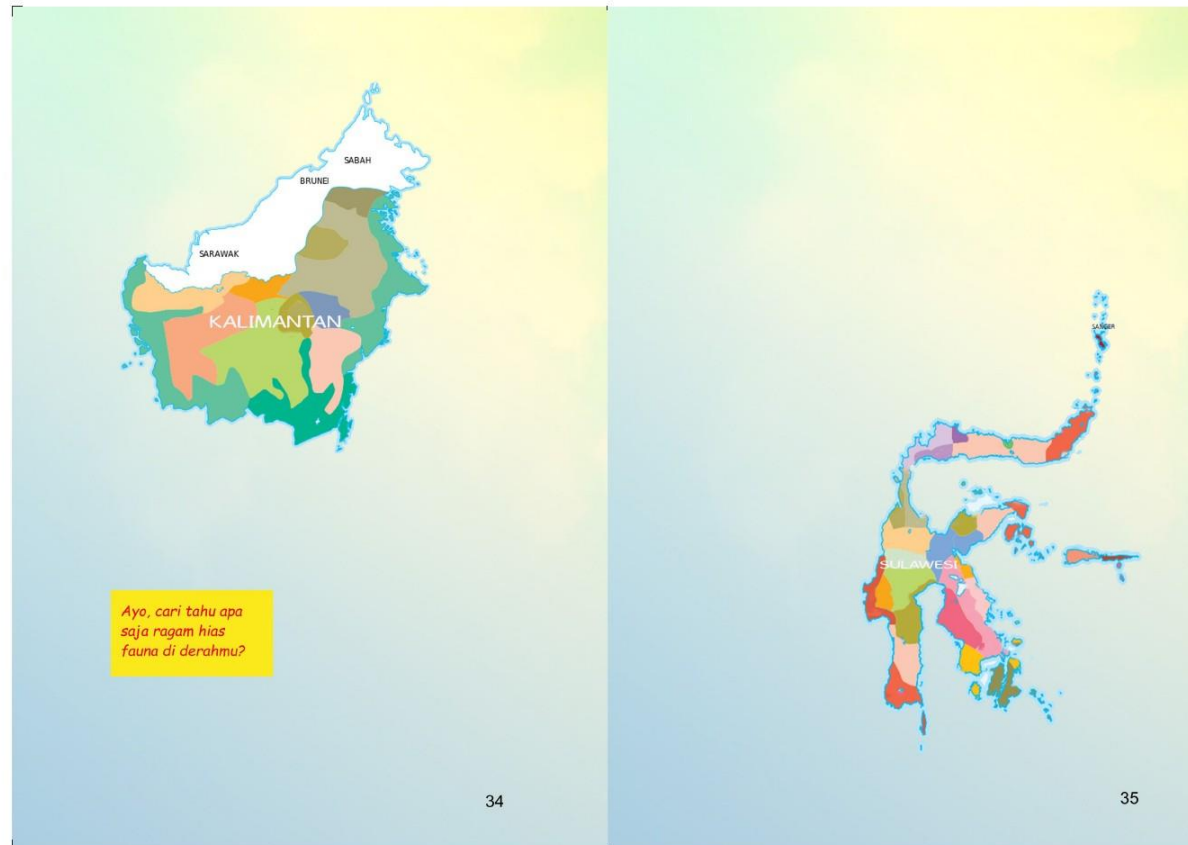
Teman - teman, ini adalah batik khas  
Temanggung, batik Temanggung  
memiliki motif khas tersendiri lho,  
coba kalian perhatikan, pada kain  
terdapat 2 motif utama yaitu, motif  
daun tembakau dan motif kuda  
lumping, kalian pasti tau, kuda lumping  
merupakan penggambaran dari  
binatang kuda.

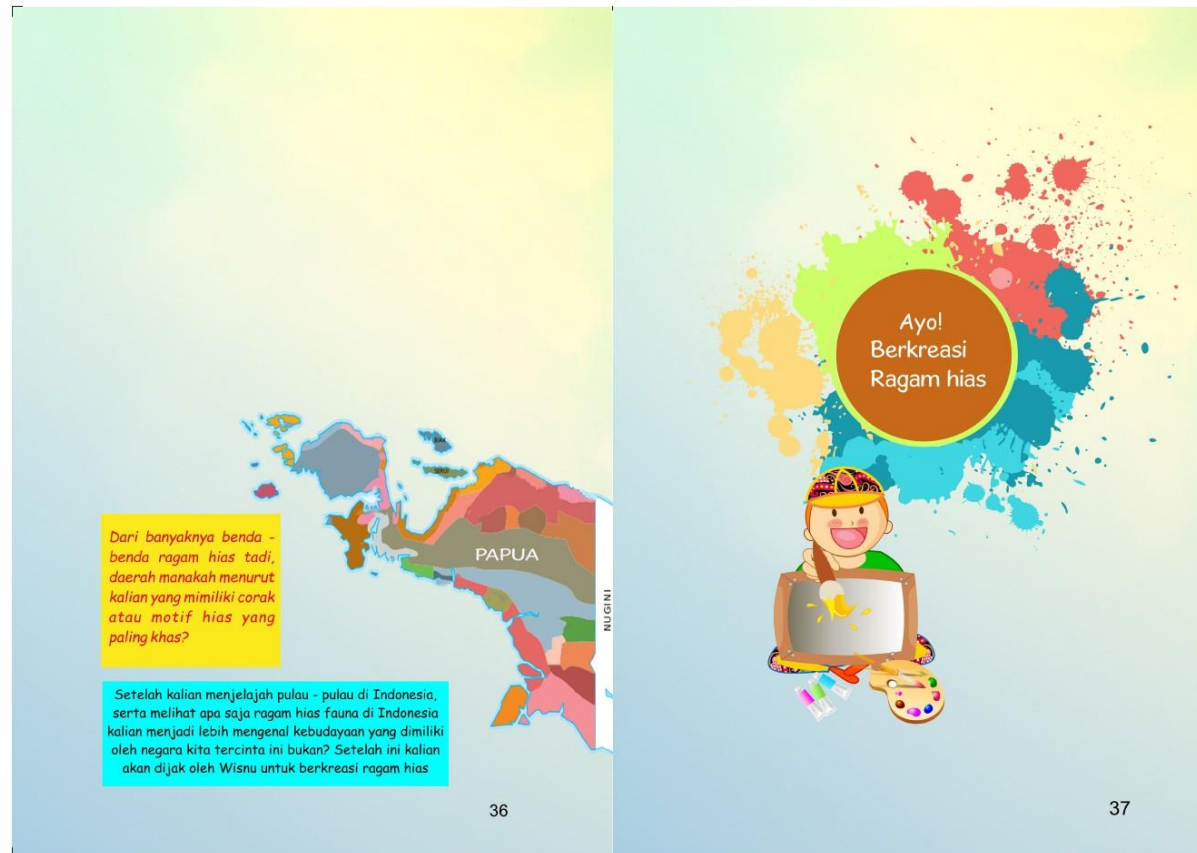


"Teman, pada materi sebelumnya, kita sudah  
mempelajari apa saja jenis - jenis ragam hias fauna  
dan, kita telah mengetahui ragam hias apa saja yang  
ada di Temanggung. Sekarang, Wisnu akan mengajak  
kalian melihat apa saja benda benda di Indonesia  
yang memiliki corak hias fauna, kalian siap berjelajah  
dengan ku? Lets go!"









## Teknik Menggambar Ragam Hias

1



Buatlah 2 buah lingkaran sebagai garis bantu.

2



Buatlah spiral pada lingkaran ke 2 seperti gambar no 2.

3



Buatlah kepala siput pada lingkaran ke 2, lalu hubungkan dengan gambar spiral.

4



Mulailah menghias sesuka kalian.

5



Hapus garis bantu dan siput kalian telah selesai.



Teman - teman, setelah kalian mempelajari bagaimana menggambar ragam hias, sekarang Wisnu ingin mengajak kalian untuk berkreasi dengan ragam hias, kita akan membuat dengan langkah yang mudah serta menggunakan bahan yang mudah kalian dapatkan.

Pertama - tama, siapkan alat dan bahannya diantaranya :

1. Sketsa ragam hias
2. Kain katun
3. Tepung tapioka
4. Cat warna acrylic

*Jika kalian sudah siap, kalian perhatikan langkah - langkah pada halaman berikutnya.*



### Membuat Batik Tepung



1  
Persiapkan alat dan bahan.



2  
Campurkan tepung tapioka sebanyak 5 sendok makan dengan 1 sendok makan air. Aduk hingga cair mengental.



3  
Tuangkan cairan tepung ke dalam wadah.



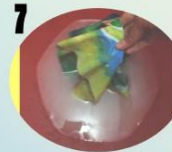
4  
Buatlah sketsa pada kain.



5  
Lapisi sketsa dengan cairan



6  
Setelah kering, mulailah proses pewarnaan lalu



7  
Setelah kering, bilas kain dengan air lalu keringkan kembali.

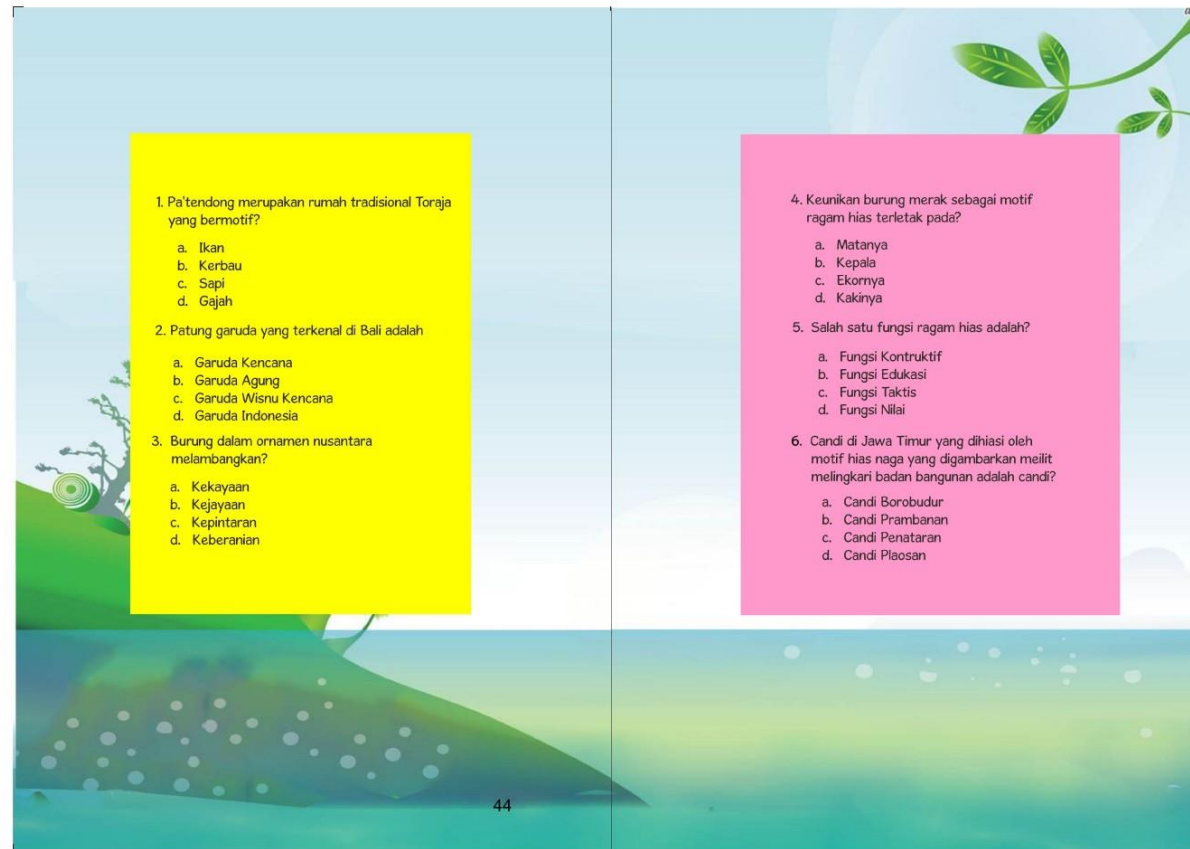
8  
**Selamat Mencoba**


## Rangkuman

Indonesia memiliki berbagai macam ragam hias, diantaranya adalah, ragam hias fauna, ragam hias flora, ragam hias geometris dan ragam hias non geometris, bahkan saat ini banyak dikembangkan ragam hias - ragam hias lainnya yakni, ragam hias manusia, ragam hias benda - benda teknologi, ragam hias benda alam. Ragam hias sendiri mempunyai beberapa fungsi yakni, fungsi estetis, fungsi simbolis serta motif konstruksi.

Motif hias fauna adalah salah satu ragam hias di Indonesia yang memiliki motif serta bentuk yang beraneka ragam. Motif - motif hias fauna diantaranya adalah, motif hias binatang unggas, motif hias air dan melata imajinatif, motif hias binatang darat serta motif hias binatang imajinatif. Didalam motif - motif tersebut terdapat kegunaan serta filosofi tersendiri, serta bentuk dan motif pada setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri.

## Evaluasi





Hitunglah jawaban kalian dengan menjumlah jawaban kalian yang benar lalu dikalikan 5 seperti contoh dibawah ini :

$20 \times 5 = 100$   
 Jika jawaban kalian  
 100 maka (sangat baik)  
 90-80 maka (baik)  
 70-60 maka (cukup)  
 >60 maka (kurang)

Jika jawaban kalian kurang dari 70, maka coba kalian pelajari kembali materi ragam hias fauna ini kembali.

Pilihan Ganda

1. Ornemen
2. Piontek
3. Imbit
4. Simbolik
5. Stupor
6. Tifa
7. Rangkong
8. Kenyalang
9. Merak
10. Ornare

Teka-teki Silang

1. Ornemen
2. Piontek
3. Imbit
4. Simbolik
5. Stupor
6. Tifa
7. Rangkong
8. Kenyalang
9. Merak
10. Ornare

Pilihan Ganda

1. B
2. C
3. D
4. C
5. A
6. C
7. Patung penjaga
8. Blawak
9. Nibunya
10. Penggambaran/Fabel

## Glosarium

Bervariasi	: Mempunyai berbagai bentuk (rupa, jenis, dsb), ada selingannya.
Boraspasi	: Motif hias kadal atau cicak yang terdapat pada rumah adat orang Batak.
Dwarajala	: Dwarapala adalah patung penjaga gerbang atau pintu dalam ajaran siwa dan Budha, berbentuk manusia atau monster. Biasanya dwarapala diletakkan di luar candi, kuil atau bangunan lain untuk melindungi tempat suci atau tempat keramat didalamnya.
Estetik	: Tentang apresiasi keindahan, hal yang terkait dengan keindahan dan rasa.
Fabel	: Adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia.
Imajinatif	: Bersifat khayal.
Ketaatan	: Kepatuhan / kesetiaan
Konstruktif	: Bersifat membina, memperbaiki, membangun,
Lambang	: Sesuatu spt tanda (lukisan, rencana, dsb) yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu.
Motif	: Pengulangan suatu gambaran atau corak pada kain.

Ornamen	: Hiasan di buat dengan digambar, dipahat maupun dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni.
Perlambangan	: Sesuatu spt tanda (lukisan, rencana, dsb) yg menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu.
Pola	: Penyebaran garis dan warna dalam bentuk yang di repetisi atau diulang.
Rangkong	: Burung enggang.
Sengkala memet	: Angka tahun yang disimbolkan dengan , gambar, atau benda.

## Daftar Pustaka

- Sunaryo Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*, Semarang : Dahara Prize.
- Susanto Mike. 2011. *Diksi Rupa*, Yogyakarta : Dicti Art Lab
- Fitinliners.2014 diakses dari: <http://fitinline.com/read/kain-tenun-bentenanpada tanggal 6 April 2015>
- Umbul Jumpit. 2011 diakses dari: [http://UMBULJUMPIT/AirBERKAH/Lereng\\_Gunung/SINDORO-PENANTRA NEWS.COM.htm](http://UMBULJUMPIT/AirBERKAH/Lereng_Gunung/SINDORO-PENANTRA NEWS.COM.htm)
- Candi Pringapus. 2014 diakses dari : [http://Candi\\_Pringapus\\_\(Jawa Tengah\)-Kepustakaan Candi.htm](http://Candi_Pringapus_(Jawa_Tengah)-Kepustakaan Candi.htm)

SURAT KETERANG TELAH MELAKUKAN WAWANCARA  
PENILAIAN MODUL

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Susilo Pranoto S.Pd

Kelas : Guru SMP N 1 Temanggung

Menyatakan bahwa :

Nama : Khairunisa Kusumaningrum

NIM : 11206241031

Jurusan Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Institusi : Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Benar – benar telah melakukan wawancara penilaian modul untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Modul Grafis Pembelajaran Ragam Hias Fauna di SMP N 1 Temanggung”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Modul ini dinyatakan :

1. Layak digunakan atau layak diuji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan atau layak diuji coba dengan revisi dan saran.
3. Belum layak digunakan dan diuji coba di lapangan.

\*) Mohon lingkari sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Temanggung, 29 Juni 2015

Yang menyatakan



Susilo Pranoto, S.Pd

NIP. 19620626 198301 1001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**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 : 604a/UN.34.12/DT/V/2015  
 Lampiran : 1 Berkas Proposal  
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 28 Mei 2015

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
 c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY  
 Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

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:

**PENGEMBANGAN MODUL GRAFIS PEMBELAJARAN RAGAM HIAS FAUNA DI SMP NEGERI 1  
 TEMANGGUNG**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	: KHAIRUNISA KUSUMANINGRUM
NIM	: 11206241031
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan	: Mei-Juni 2015
Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 1 Temanggung

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

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

a.n. Dekan  
 Kasubag Pendidikan FBS,

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

Tembusan:

- Kepala SMP Negeri 1 Temanggung



**PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 1 TEMANGGUNG**

Jalan Kartini Nomor 17 Telepon/ Fax (0293) 491068 Kode Pos 56217

E-Mail : [smpn1temanggung@yahoo.co.id](mailto:smpn1temanggung@yahoo.co.id)

NPSN: 20321476



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**Nomor : 422 / 790 / 2015**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TRI WANGGONO, S.Pd., M.Pd  
NIP. : 19600601 198501 1 001  
Pangkat / Gol : Pembina IV /a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Temanggung

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : KHAIRUNISA KUSUMANINGRUM  
NIM : 11206241031  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jenjang Program : Program Sarjana  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Waktu pelaksanaan : Mei s.d Juni 2015

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Temanggung guna memenuhi salah satu tugas penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul: **"PENGEMBANGAN MODUL GRAFIS PEMBELAJARAN RAGAM HIAS FAUNA DI SMP NEGERI 1 TEMANGGUNG"** pada Program Studi Sarjana (S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan semestinya.



Temanggung, 1 Juli 2015

Kepala Sekolah

TRI WANGGONO, S.Pd., M.Pd

Pembina, (IV/a)

NIP. 19600601 198501 1 001