PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA BAGI KELAS VII SMP N 2 MUNTILAN

SKRIPSI

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



oleh

Shwarna Dyah Andartika

NIM 12206244003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2017

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ornamen Nusantara Bagi Kelas VII SMP N 2 Muntilan*" ini
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 November 2016 Pembimbing

Drs. Suwarna, M.Pd

NIP. 19520727 197803 1003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ornamen Nusantara Bagi Kelas VII SMP N 2 Muntilan*" ini
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Desember 2016
dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama Jabatan Tanda Tangan Tanggal

Drs. Suwarna, M.Pd. Katua 9 Januari 2017

Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn. Sekretaris ... 5 Januari 2017

Drs. Mardiyatmo, M.Pd. Penguji Utama 5 Januari 2017

Yogyakarta, 9 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

dyastuti Purbani, MA.

19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Shwarna Dyah Andartika

NIM : 12206244003

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 bahawa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 17 November 2016

Shwarma Dyah Andartika

MOTTO

Man Jadda Wa Jadda (anonim)

Sebelum membahagiakan orang lain bahagiakanlah dirimu sendiri, dan jadilah dirimu sendiri.

 $(Shwarna\ D\ A)$

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga saya terutama kedua orang tua saya tercinta Bapak Suparno dan Ibu Sukartini, untuk kedua kakak saya tersayang Yusi Riwayatul Afsah dan Devy Kartikasari. Terimakasih atas dukungan dan doanya selama ini. Kasih sayangnya serta semangat yang tak henti selalu diberikan.

Kata Pengantar

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang pemurah dan memberikan limpahan kasih sayangNya. Berkat rahmat, dan hidayah serta kasihNya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu perkenankanlah saya menyampaikan terimakasih secara tulus ikhlas kepada:

- 1. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, MA. Selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian.
- Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian dari awal hingga akhir.
- 3. Bapak Drs. Suwarna, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi, kesabaran dan waktu untuk diskusi selama proses bimbingan.
- 4. Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. selaku ahli media dalam memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan media visual Kartu Bergambar ini.
- Bapak M.A.Riyanto, S.Pd. selaku ahli materi dalam memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan media bisual Kartu Bergambar, serta diskusi dalam pembahasan materi media pembelajaran ini.
- 6. Ibu Eni Puji Astuti, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa dengan sabar membimbing dan memberi motivasi.

- 7. Kepala Sekolah SMP N 2 Muntilan, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
- 8. Peserta didik SMP N 2 Muntilan yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian dan memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan media visual Kartu Bergambar ini.
- 9. Bapak Suparno dan Ibu Sukartini selaku orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta doa untuk kelancaran penulis dalam menyelesaikan studi, dan kedua kakak perempuan saya, mbak Yusi dan Mbak Devy yang selalu memberi motivasi, semangat dari awal hingga akhir, kritik dan saran untuk penulisan skripsi ini.
- 10. Teman-teman dari kelas CD Seni rupa, teman-teman Kriya, mas Ryan yang sudah banyak memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, Rizta dan mbak Eka yang selalu saya repotkan dengan berbagai pertanyaan sekitar RND, Manda yang selalu setia mendengarkan curhatan saya dan untuk kedua sahabat saya Dian dan Beka yang selalu rajin memberi kritik saran selama proses penulisan skripsi ini.
- 11. Semua Tim Penguji
- 12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu proses penulisan skripsi ini.

Atas semua dukungan yang diberikan semoga berkah dan bermanfaat. Hasil penulisan ini jauh dari kata sempurna maka dari itu diharapkan dapat berguna dan membantu pembaca baik dalam tugas kuliah maupun dalam penyusunan skripsi lainnya. Semoga skripsi ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 17 November 2016 Penulis,

Shwarna Dyah andartika

DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	XV
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Fokus Permasalahan	5
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
I. Pentingnya Pengembangan	9
J. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Kerangka Teori	12
1. Karakteristik Mata Pelajaran	12

2. Karakteristik Peserta Didik	14
3. Pengertian Media Pembelajaran	16
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
5. Kajian Tentang Media Visual Untuk Pembelajaran	21
6. Ornamen	25
B. Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian	32
B. Model Pengembangan	32
C. Prosedur Pengembangan	33
I. Studi Pendahuluan	33
I. Pengembangan Produk	33
III. Uji Coba Produk	34
D. Lokasi Penelitian	36
E. Subjek dan Objek Penelitian	36
F. Jenis Data	37
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Studi Pendahuluan	44
1. Analisis Kebutuhan	44
2. Studi Literatur	47
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	48
1. Membuat Desain Produk dan Materi Pembelajaran	48
2. Membuat Sketsa Ornamen	49
3. Proses Pengeditan Gambar	52
4. Pengumpulan Bahan Pendukung	55
5. Tahap Produksi Media Pembelajaran	55

6. Pengemasan Produk	56
C. Hasil Penelitian, Analisis dan Revisi	56
1. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Pertama	56
2. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Pertama	60
3. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Kedua	64
4. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Kedua	66
5. Hasil Uji Coba Lapangan dan Analisis	69
D. Kajian Produk Akhir	76
E. Kajian Hasil Karya Peserta Didik	79
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	83
C. Keterbatasan Pengembang	83
DAFTAR PUSTAKA	84
I AMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	: Kisi-kisi Lembar Kuesioner Ahli Materi
Tabel 2	: Kisi-kisi Lembar Kuesioner Ahli Media
Tabel 3	: Kisi-kisi Lembar Kuesioner Uji Coba Lapangan
Tabel 4	: Rumus Presentase
Tabel 5	: Kriteria Prosentase dengan Skala Likert
Tabel 6	: Hasil Observasi dan Wawancara Kepada Guru Mata
	Pelajaran Seni Budaya
Tabel 7	: Hasil Angket Ketersediaan Media Pembelajaran di Sekolah
Tabel 8	: Kompetensi Inti Seni Budaya Kelas VII Semester 1
Tabel 9	: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama Terhadap Aspek
	Pembelajaran
Tabel 10	: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama Terhadap Aspek
	Materi
Tabel 11	: Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama Terhadap Aspek
	Tampilan
Tabel 12	: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua Terhadap Aspek
	Pembelajaran
Tabel 13	: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua Terhadap Aspek
	Materi
Tabel 14	: Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua Terhadap Aspek
	Tampilan
Tabel 15	: Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Pembelajaran
Tabel 16	: Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Isi
Tabel 17	: Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Tampilan
Tabel 18	: Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan
Tabel 19	: Penilaian Hasil Karya Peserta Didik

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 1	: Sketsa Motif Yogyakarta	4
Gambar 2	: Sketsa Motif Cirebon	4
Gambar 3	: Sketsa Motif Surakarta	4
Gambar 4	: Sketsa Motif Majapahit	
Gambar 5	: Sketsa Motif Pekalongan	
Gambar 6	: Sketsa Motif Jepara	
Gambar 7	: Sketsa Motif Madura	:
Gambar 8	: Sketsa Motif Mataram	:
Gambar 9	: Sketsa Motif Pajajaran	
Gambar 10	: Sketsa Motif Bali	
Gambar 11	: Motif Majapahit	
Gambar 12	: Motif Pajajaran	
Gambar 13	: Motif Pekalongan	
Gambar 14	: Motif Jepara	
Gambar 15	: Motif Madura	
Gambar 16	: Motif Cirebon	
Gambar 17	: Motif Yogyakarta	
Gambar 18	: Motif Surakarta	
Gambar 19	: Motif Mataram	
Gambar 20	: Motif Bali	
Gambar 21	: Gambar motif Sebelum direvisi	
Gambar 22	: Gambar Motif Sesudah direvisi	
Gambar 23	:Tampilan Box Depan Belakang Sebelum direvisi	
Gambar 24	: Tampilan Box Depan Belakang Sesudah direvisi	
Gambar 25	: Motif Jogja Sebelum direvisi	
Gambar 26	: Motif Jogja Sesudah direvisi	
Gambar 27	: Tampilan Kartu Bagian Depan Sebelum direvisi	
Gambar 28	: Tampilan Kartu Bagian Depan Sesudah direvisi	

Gambar 29	: Font Tampilan Cover Box Sebelum direvisi	68
Gambar 30	: Font Tampilan Cover Box Sesudah direvisi	69
Gambar 31	: Dokumentasi Uji Coba Lapangan	137
Gambar 32	: Dokumentasi Uji Coba Lapangan	137
Gambar 33	: Dokumentasi Uji Coba Lapangan	137
Gambar 34	: Dokumentasi Uji Coba Lapangan	138
Gambar 35	: Dokumentasi Uji Coba Lapangan	138
Gambar 36	: Dokumentasi Uji Coba Lapangan	138
Gambar 37	: Hasil Karya Peserta Uji Coba Lapangan	139
Gambar 38	: Hasil Karya Peserta Uji Coba Lapangan	139
Gambar 39	: Hasil Karya Peserta Uji Coba Lapangan	139
Gambar 40	: Hasil Karya Peserta Uji Coba Lapangan	139
Gambar 41	: Hasil Karya Peserta Uji Coba Lapangan	140
Gambar 42	: Hasil Karya Peserta Uji Coba Lapangan	140
Gambar 43	: Design Cover Box media kartu bergambar	141
Gambar 44	: Design kartu bergambar motif Surakarta	141
Gambar 45	: Design kartu bergambar motif Pekalongan	142
Gambar 46	: Design kartu bergambar motif Pajajaran	142
Gambar 47	: Design kartu bergambar motif Mataram	143
Gambar 48	: Design kartu bergambar motif Majapahit	143
Gambar 49	: Design kartu bergambar motif Madura	144
Gambar 50	: Design kartu bergambar motif Yogyakarta	144
Gambar 51	: Design kartu bergambar motif Jepara	145
Gambar 52	: Design kartu bergambar motif Cirebon	145
Gambar 53	: Design kartu bergambar motif Bali	146

LAMPIRAN

	Halaman
Surat Iji	in Penelitian
Silabus	
KI-KD	
RPP	
Materi 1	Media Pembelajaran
Angket	Ketersediaan Media Pembelajaran (telah diisi peserta didik)
Lembar	Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I
Lembar	Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar
	Tahap
Lembar	Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II
Lembar	Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar
	Tahap II
Lembar	Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I
Lembar	Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar
	Tahap I
Lembar	Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap II
Lembar	Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar
	Tahap II
Daftar I	Hadir Peserta Uji Coba
Lembar	Hasil Uji Coba Program Pembelajaran Media Visual Kartu
	Bergambar (telah diisi peserta didik)
Hasil U	ji Coba Lapangan Aspek Pembelajaran
Hasil U	ji Coba Lapangan Aspek Isi
Hasil U	ji Coba Lapangan Aspek Tampilan
Dokum	entasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan
Dokum	entasi Hasil Karya Peserta Didik
Visualis	sasi Media pembelajaran

PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA BAGI KELAS VII SMP N 2 MUNTILAN

Oleh Shwarna Dyah Andartika NIM 12206244003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Produk Media Visual Kartu Bergambar Ornamen Nusantara yang berisi motif ornamen diantaranya Motif Mataram, Motif yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali dan terdapat penjelasan bentuk motif dimasing-masing kartu.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, tahap melakukan uji coba produk. Penelitian ini ditentukan dengan *purposive sampling* yaitu oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 32 peserta didik kelas VII SMP N 2 Muntilan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner berisi indikator validasi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek tampilan. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai menggunakan skala likert skor 1-4 dan dinyatakan layak apabila prosentase kualitas produk di atas 56%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) materi dalam media pembelajaran kartu bergambar mencakup materi ornamen yang meliputi jenis motif, fungsi ornamen, motif flora dan fauna, bentuk-bentuk ukiran pada motif, dan 10 motif diantaranya Motif Mataram, Motif yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali, (2) tahap pembuatan media pembelajaran kartu bergambar melalui studi pendahuluan dan studi literatur diperoleh data bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran sebagai bahan referensi yang dapat digunakan secara klasikal maupun individual kemudian melalui tahap pembuatan sketsa motif dan pewarnaan motif dan terakhir penyusun media menggunakan beberapa software diantaranya Adobe Photoshop X6 dan Corel X5, (3) hasil akhir validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% dan aspek isi dinyatakan sangat layak digunakan dengan proseentase 100% serta hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 94,25% sementara hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran dengan skor 91,13%, aspek isi dengan skor 91,53%, dan aspek tampilan 91,13% dinyatakan sangat layak, (4) hasil akhir produk media pembelajran kartu bergambar dalam penelitian ini dikemas dengan box berukuran 10cm x 13,5cm.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan ujung tombak kemajuan suatu bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, kecerdasan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, spiritual keagamaan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas dan produktif.

Dalam proses belajar mengajar memiliki dua hal penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Arsyad (2015: 3) mendefinisikan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami.

Arsyad (2015: 1) mengatakan bahwa, belajar adalah

Suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya

interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran sering diartikan dimana antara pendidik dan peserta didik saling berinteraksi satu sama lain, akan tetapi penyampaian dalam suatu pembelajaran setiap mata pelajaran akan berbeda-beda. Sehingga untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak dibutuhkan sebuah media pada setiap mata pelajaran, khususnya mata pelajaran seni budaya.

Pada saat pemberian atau penyampaian pembelajaran yang rumit maka dibutuhkan suatu media untuk mempermudah peserta didik dalam menangkap dan memahami setiap pelajaran tersebut, media tersebut dapat berupa gambar, video, atau multimedia. Akan tetapi, masalah yang dihadapi adalah mengenai bagaimana seorang siswa memiliki kemauan belajar yang tinggi untuk mempelajari suatu mata pelajaran. Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang sangat menyenangkan. Biasanya masalah yang dihadapi seorang siswa dalam pelajaran seni budaya siswa cenderung jenuh dan bosan, karena buku materi atau modul yang diberikan cenderung monoton, contoh gambar yang disajikan lebih banyak berwarna hitam putih daripada berwarna sehingga siswa kesusahan dalam menentukan pilihan warna. Selain itu contoh atau referensi gambar yang disuguhkan ke siswa kurang jelas, sehingga siswa bingung dalam memilih dan menentukan gambar.

Indonesia merupakan negara kaya akan kebudayaan, memiliki berbagai bangsa dan berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia maka terdapatlah beraneka ragam jenis karya seni yang dihasilkan salah satunya ornamen atau ragam hias. Menurut Gustami (2008: 4) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau

sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Sedangkan menurut Sunaryo (2009: 4) pengertian ornamen Nusantara yang tersebar di berbagai wilayah tanah air, pada umumnya bersifat tradisional yang pada setiap daerah memiliki kekhasan dan keberagaman masingmasing. Oleh karena itu ornamen Nusantara memiliki ciri-ciri kedaerahan sesuai dengan cita rasa masyarakat setempat.

Dalam penelitian dan pengembangan ini sasaran yang di tuju dalam mata pelajaran seni budaya adalah untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Muntilan. Dalam mata pelajaran seni budaya materi yang diambil adalah Ornamen Nusantara, maka dalam pembelajaran ini peneliti akan menggunakan media visual kartu bergambar dengan konsep 1 box kartu, berisikan 10 lembar kartu bergambar ornamen Nusantara, Seperti yang terdapat di dalam silabus ornamen Nusantara yang diambil merupakan kebudayaan dari daerah setempat yaitu dari Pulau Jawa dan dari luar jawa yaitu Pulau Bali serta terdapat perbedaan di masing-masing motif. Produk yang akan dikembangkkan berdasarkan penelitian awal adalah berupa pengembangan kartu bergambar sebagai media pembelajaran Ornamen Nusantara.

Media ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada anak didik tentang contoh-contoh Ornamen Nusantara beserta dengan penjelasannya, media visual ini menjadi media interaksi menggunakan pengembangan media atau bahan ajar guru. Belajar siswa agar lebih variatif, inovatif dan tidak monoton, sehingga siswa dalam

mempelajari mata pelajaran seni budaya ini lebih menyenangkan. Media ini mengajarkan tentang bagaimana mengenali terlebih dahulu macam-macam jenis ornamen nusantara dengan menggunakan contohcontoh motif yang ada di dalam *box*, diantaranya terdapat 10 macam jenis kartu dengan ornamen dari berbagai daerah. Kemudian anak didik bisa menerapkan contoh-contoh tersebut kedalam karya-karya mereka.

Dalam penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada materi ornamen nusantara. Ornamen nusantara ini yang menjadi materi di dalam media pembelajaran dengan media berbasis visual. Dengan menggunakan referensi media pembelajaran kartu bergambar siswa akan menghasilkan karya-karya yang berbeda dari karya lainnya, karya yang mereka hasilkan lebih bermacam-macam bentuknya. Selain itu, siswa dapat mengaplikasikan motif yang satu dengan yang lainnya, sehingga karya yang dihasilkan bervariasi berdasarkaan imajinasi mereka sendiri. Disamping mereka menghasilkan karya yang bervariasi, karya yang mereka hasilkan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada pembelajaran Ornamen Nusantara.

- Belum tersedianya media pembelajaran Ornamen Nusantara dalam mata pelajaran seni budaya dengan media kartu bergambar.
- 2. Media yang digunakan terbatas, yakni video dan presentasi gambar.
- 3. Kurangnya media alternatif yang berisi materi pelajaran seni budaya dalam pengembangan media kartu bergambar Ornamen Nusantara yang lebih praktis dan efisien selain buku pengangan atau *textbook*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas maka masalah yang ada dibatasi dalam pengembangan media pembelajaran Ornamen Nusantara dengan media kartu bergambar sebagai media pembelajaran untuk menghasilkan karya yang bervariasi dan bermacam-macam.

D. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang menyajikan 10 kartu ornamen Nusantara, khususnya pulau Jawa - pulau Bali diantaranya Motif Mataram, Motif yogyakarta, Motif Surakarta, Motif Pajajaran, Motif Cirebon, Motif Madura, Motif Jepara, Motif Pekalongan, Motif Majapahit, Motif Bali beserta penjelasan bentuk di masing-masing kartu, untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP N 2 Muntilan. Dengan adanya pengembangan media kartu bergambar ornamen ini, siswa

dapat menghasilkan sebuah karya yang bervariasi dan bermacammacam sesuai dengan imajinasi mereka sendiri.

E. Rumusan Masalah

- Apa sajakah bentuk produk media pembelajaran ornamen Nusantara melalui media visual kartu bergambar?
- 2. Bagaimanakah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran ornamen Nusantara melalui media visual kartu bergambar?
- 3. Bagaimanakah hasil kelayakan media pembelajaran ornamen nusantara melalui media visual kartu bergambar?
- 4. Bagaimanakah hasil akhir produk media pembelajaran ornamen nusantara melalui media visual kartu bergambar?
- 5. Bagaimanakah siswa dapat menghasilkan karya ornamen yang bervariasi dan beraneka ragam?

F. Tujuan penelitian

- Mendeskripsikan bentuk produk dalam media pembelajaran ornamen Nusantara melalui media visual kartu bergambar.
- Mendeskripsikan dan menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran ornamen Nusantara melalui media visual kartu bergambar.
- Mendeskripsikan dan menjelaskan hasil validasi media pembelajaran ornamen Nusantara melalui media visual kartu bergambar.

- Menghasilkan produk media pembelajaran berupa media visual kartu bergambar ornamen Nusantara khususnya pulau Jawa – pulau Bali bagi siswa kelas VII di SMP N 2 Muntilan.
- Menghasilkan karya-karya ornamen dengan baik dan bervariasi dengan menggunakan media visual kartu bergambar sebagai referensi gambar.

G. Manfaat Penelitian

Produk media pembelajaran yang berupa kartu bergambar ini diharapkan akan memberikan manfaat, antara lain meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi wawasan dan pemahaman tentang ornamen nusantara yang mampu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran seni budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menyalurkan ilmu yang telah dimilikinya selama menempuh pendidikan untuk dibagikan sehingga dapat digunakan sebagai media atau referensi bahan ajar yang bermanfaat serta menambah wawasan peneliti tentang proses pembuatan media visual kartu bergambar dengan menggunakan perpaduan beberapa software Adobe Photoshop, Corel Draw X5.

b. Bagi Guru

Bagi guru Seni Budaya di SMP N 2 Muntilan penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran melalui media visual. Memberikan kemudahan dalam belajar mengajar serta menambah pengetahuan tentang media visual kartu bergambar.

c. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik di SMP N 2 Muntilan penelitian ini sebagai sumber materi dan referensi dalam pembelajaran individual dan meningkatkan daya tarik serta motivasi belajar.

d. Bagi UNY

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengetahuan dan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni pada khususnya, dan seluruh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada umumnya.

H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan pembelajaran berbasis media visual yang berbentuk media kartu bergambar sebagai pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

 Produk berupa media pembelajaran yang terdiri dari 1 box produk berisi 10 lembar contoh gambar Ornamen Nusantara Pulau Jawa – Pulau Bali khususnya.

- 2. Produk media pembelajaran kartu bergambar memuat 2 bagian yaitu:
 - a. Bagian pertama yaitu bagian muka lembar kartu terdapat gambar ornamen dilengkapi dengan warna yang bervariasi, seirama, selaras dan terlihat indah.
 - Bagian kedua yaitu bagian belakang kartu terdapat penjelasan dari gambar ornamen tersebut.
- Penggunaan media ini dapat diaplikasikan dalam bentuk kegiatan individual dan klasikal.

I. Pentingnya pengembangan

Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan salahsatu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsi media ini yaitu:

- Memberikan kemudahan belajar bagi siswa dengan menyediakan sumber belajar berupa media visual kartu bergambar.
- 2. Media visual dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.
- 3. Mempermudah siswa memahami setiap detail dan keberagaman ornamen nusantara.
- 4. Penyampaian materi mata pelajaran seni budaya memerlukan variasi gaya belajar baru dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

J. Definisi Oprasional

1. Pengembangan

Bentuk fisik yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang berisi materi pelajaran Seni Budaya dengan pokok bahasan pengembangan kartu bergambar sebagai media pembelajaran Ornamen Nusantara kelas VII di SMP N 2 Muntilan.

2. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin Imedius yang harafiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2015: 3).

3. Kartu Bergambar

Kartu bergambar atau *flashcard* adalah kartu dengan berukuran kecil yang berisikan beberapa teks gambar ataupun foto. Kartu bergambar merupakan media visual yang dapat diraba dengan tangan dengan isi yang jelas dan menarik, dengan tampilan yang mudah dipahami dan dimengerti

4. Ornamen Nusantara

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (2008: 4) Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau

sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Seperti yang terdapat di dalam silabus ornamen Nusantara yang diambil merupakan kebudayaan dari daerah setempat yaitu dari Pulau Jawa dan dari luar jawa yaitu Pulau Bali serta terdapat perbedaan di masing-masing motif.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Pendidikan seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, yang mengacu pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kurikulum yang disusun dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada life skill, yakni kemampuan dasar yang diperoleh dari pengalaman pribadi, dalam hidup bermasyarakat maupun di dalam sekolah, kemudian KBK ini disempurnakan lagi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sekarang telah di ubah menjadi Kurikulum 2013. Seni rupa merupakan bagian dari mata pelajaran seni budaya yang diterapkan di sekolah umum seperti Sekolah Menengah Pertama (SMP), dimana pelajaran ini bertujuan melatih ketrampilan peserta didik dan mengapresiasi karya-karya seni rupa diseluruh nusantara. Mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa lebih menekankan terhadap kreatifitas peserta didik dan keaktifan peserta didik saat mata pelajaran berlangsung. Kurikulum yang digunakan di SMP N 2 Muntilan adalah Kurikulum 2013.

Menurut Gustami (2008: 4) ornamen adalah komponen produk seni yang di tambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Untuk materi yang digunakan di SMP kelas VII semester awal lebih fokus terhadap materi ornamen flora dan fauna. Mengenali motif- motif ornamen Nusantara terlebih dahulu, kemudian mengapresiasi motif-motif tersebut. Materi motif ornamen yang digunakan di SMP merupakan motif flora dan fauna yang berasal dari gubahan tumbuhan dan binatang, stilirisasi dari bentuk aslinya dan dimodifikasi menjadi bentuk sederhana. Soepratno (2004: 1) mengatakan bahwa gambar stilasi dibuat dengan cara mengubah, yaitu dengan menyederhanakan bentuk aslinya menjadi bentuk gambar lain yang dikehendaki. Dari gubahan bentuk asli menjadi bentuk yang sederhana setelah melalui proses yang dinamakan stilir/stilasi sehingga menjadi motif ukiran.

Soepratno, (2004:4) mengatakan bahwa

Motif ukiran yang ada di Indonesia memiliki kekayaan corak yang beraneka ragam. Bentuk-bentuk motif ukiran yang beraneka ragam tersebut masing-masing memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan daerahnya. Untuk mengenal dan mengetahui motif tradisional daerah tersebut, kita harus melihat bentuk-bentuk dan ciri pada setiap jenis itu sendiri.

Adapun motif ukiran Pulau Jawa – Pulau Bali yang ada di dalam *box* kartu bergambar, diantaranya adalah

- a. Motif Pajajaran
- b. Motif Mataram
- c. Motif Majapahit
- d. Motif Bali

- e. Motif Jepara
- f. Motif Madura
- g. Motif Cirebon
- h. Motif Pekalongan
- i. Motif Yogyakarta
- j. Motif Surakarta

2. Karakteristik Peserta Didik

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek merupakan siswa SMP kelas VII yang berusia kisaran 10- 13 tahun. Pada usia 10 – 12 tahun perhatian membaca mencapai puncaknya. Materi bacaan semakin luas, Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 109).

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Muhibbinsyah (dalam Sugihartono: 2007, 77) ada 3 macam yaitu

1) faktor internal, meliputi keadaan jasmani dan rohani, 2) faktor eksternal, meliputi kondisi lingkungan sekitar siswa dan 3) faktor pendekatan belajar, meliputi strategi dan metode. Faktor jasmani meliputi kesehatan dan cacat tubuh.Faktor rohani atau psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat dan motif.Faktor lingkungan meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara mendidik, suasana rumah bahkan latar belakang budaya. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulumm, relasi guru dengan siswa, pelajaran, jam sekolah dan disiplin sekolah. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa didalamnya, teman bergaul bahkan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Faktor pendekatan belajar meliputi cara belajar siswa, jam belajar dan keinginan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Bloom (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 132) usia 1 tahun kecerdasan berkembang sampai 20%, usia 4 tahun berkembang 50%, usia 8 tahun berkembang 80%, usia 13 tahun berkembang 92% dan usia 13 tahun ke atas tinggal penyempurnaan.

Pada usia 8 – 13 tahun ini merupakan masa berkembang anak. Menurut teori belajar kognitif, pengetahuan tidak dapat dipindah begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Proses pembelajaran siswa terbentuk dari lingkungan belajar yang dapat membantu siswa membangun konsep atau prinsip berdasarkan kemampuannya sendiri.

Ciri-ciri pembelajaran dalam pandangan kognitif (Sugihartono: 2007, 114) yaitu

(1) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan, (2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama, (3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit, (4) Menintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu interaksi dan kerja sama dengan orang lain atau lingkungan, (5) Memanfaatkan berbagai media sehingga pembelajaran lebih efektif, (6) Melibatkan siswa sehingga siswa menjadi tertarik dan berkeinginan untuk belajar.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran diatas tersebut dengan memanfaatkan media sarana atau alat belajar, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik siswa untuk lebih giat belajar. Hal ini dapat berdampak pada interaksi sosial siswa di kelas maupun di lingkungan sekolah. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang efektif dan berguna dalam proses belajar mengajar.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *imedius* yangsecara *harafiah* berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa *arab*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media berasal dari kata medium yang secara *harafiah* berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan, Gerlach& Ely dalam Azhar Arsyad (2015: 3).

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan , keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal. Media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau yang mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu di sebut *media pembelajaran*, (Arsyad 2015: 4).

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran dalam bentuk yang menarik dengan tujuan agar siswa dapat lebih mudah mengerti materi yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa media cetak atau media visual, yang dimaksudkan media cetak atau media visual di sini adalah media pembelajaran kartu bergambar ornamen yang dijadikan bahan ajar sebagai media inspirasi atau referensi dalam materi ornamen Nusantara. Hamalik dalam Azhar Arsyad, (2015: 19) mengemukakan bahwa

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, selain itu siswa dapat mempelajari secara berulang-ulang dengan menggunakan media yang diberikan. Karena dengan menggunakan media siswa menjadi lebih mudah mengingat materi-materi yang sudah dijelaskan dengan menggunakan alat peraga yang disebut media pembelajaran.

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2015:20), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris, penjelasannya sebagai berikut

> (1) Fungsi Atensi, media visual merupakkan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks materi pelajaran. (2) Fungsi Afektif, media visual dapat terlihat dari tingat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) tekas yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. (3) Fungsi Kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan fungsi media juga terdapat aspek-aspek media dalam pendidikan, yaitu, aspek kognitif, aspek pedagogik, aspek afektif, aspek psikomotorik terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini adaldah penjelasan dari aspek-aspek media dalam pendidikan, yaitu, 1) aspek kognitif: dengan adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menangkap ataupun memahami materi yang diajarkan, 2) aspek pedagogik: strategi dalam pembelajaran menggunakan media adalah untuk

memperlancar kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan media kartu bergambar yang dikembangkan ini akan menarik peserta didik dalam mempelajari ornamen, yang disuguhkan bukan hanya bentuk ornamen saja namun berdasarkan warna-warna yang disajikan juga dapat atau bahkan mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar, 3) aspek afektif: media visual yang disuguhkan dapat dilihat dari cara respon siswa terhadap media yang disuguhkan, oleh karena itu media yang di kembangkan haruslah jelas dan simpel agar peserta didik mudah untuk mempelajari, 4) aspek psikomotorik: merangsang koordinasi motorik-sensorik anak, merangsang kognitif pengenalan warna dan kecermatan, pengenalan motif dan bentuk motif.

Media pembelajaran merupakan media atau alat bantu siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar, memberikan fasilitas baru di dalam kelas, tidak hanya mendapatkan informasi materi pelajaran dari guru mata pelajaran saja namun melalui media pembelajaran. Sudjana & Rivai (1992: 2, dalam Arsyad, 2015: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu

(1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dalam memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi

juga aktivitas lain seperti mengganti, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari pernyataan dari para ahli diatas bahawa dengan menggunakan media pembelajaran proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah. Di samping itu media sangat membantu guru dalam menjelaskan materi apabila terdapat materi yang rumit dan sulit dijelaskan, dengan menggunakan media pembelajaran menjelaskan materi yang sulit akan menjadi mudah dan siswa dapat dengan mudah memahaminya.

Arsyad (2015: 29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut

> (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan linkungannya, dan kemudian siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu: Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengaan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, atau video. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam

kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, silide, atau simulasi computer. (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan dari pernyataan di atas, menunjukkan bahwa begitu pentingnya media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Pentingnya media pembelajaran sangat berpengaruh pada kinerja peserta didik dalam menangkap dan menyaring materi yang di sampaikan. Selain itu dengan adanya media pembelajaran penyampaian materi yang diajarkan akan lebih mudah untuk di mengerti.

5. Kajian tentang media visual untuk pembelajaran

a. Pengertian Media Visual

Arsyad (2015: 89) media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Kesesuaian media pembelajaran terhadap materi yang diberikan dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat membantu dan berperan penting.

Oleh karena itu agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Media visual yang digunakan dalam pembelajaran bisa berupa: (a) gambar representasi,seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukan bagaimana tampaknya sesuatu benda, dapat di lihat dengan jelas dan menarik; (b) diagram,yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material; (c) peta,yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi yang diberikan; (d) media grafik, seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data.

b. Elemen Media Visual

Media visual terdapat beberapa prinsip dasar dan penuntun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual. Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar, dan lain-lain. Yang ada di sekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi, kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang ditampilkan. Tataan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang akan ditampilkan. Tatanan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik

perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunannya.

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna. Menurut Arsyad (2015: 103) prinsip-prnsip desain, yaitu: (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan. Keempat prinsip desain tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut

1) Kesederhanaan

Kesederhanaan merupakan salah satu dari prinsip desain, yang dimaksud kesederhanaan adalah pesan yang disajikan kedalam media visual lebih sedikit dan sederhana sehingga siswa dapat memahami pesan yang disampaikan. Selain itu, penentuan font dan kalimat yang ada di dalam media tidak terlalu rumit sehingga mudah dibaca dan dipahami. Dengan menggunakan prinsip kesederhanaan maka media yang disajikan dapat tersampaikan dan tidak mempersulit siswa dalam memahaminya.

2) Keterpaduan

Prinsip yang satu ini juga sangat berperan penting dalam desain. Keterpaduan merupakan elemen yang menyatukan objek yang satu dengan lainnya sehingga membentuk kesatuan dalam keseluruhan, dengan prinsip keterpaduan siswa dapat memahami isi

dari media itu sendiri dan tidak merasa kebingungan, selain itu media dapat dikenali.

3) Penekanan

Unsur penekanan dalam prinsip desain digunakan pada salah satu objek yang ada di dalam media, dengan teknik penekanan menjadikan objek yang diinginkan menjadi pusat perhatian ataupun daya tarik.Penekanan dapat diberikan pada hal yang penting yang ingin menjadi pusat perhatian dengan menekankan warna, perspektif yang pas dan ukuran yang tepat.

4) Keseimbangan

Keseimbangan menekankan pada pola dan bentuk. Keseimbangan di sini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu keseimbangan formal, keseimbangan ini merupakan keseimbangan kanan dan kiri harus simetris dan seimbang, namun terkadang terkesan monoton. Sedangkan keseimbangan informal adalah keseimbangan yang dinamis dan berirama, tidak monoton dan berfariasi namun antara sisi kanan dan sisi kiri mempunyai keseimbangan yang pas dan menarik.

c. Pengertian Kartu Bergambar / flashcard

Kartu bergambar atau *flashcard* merupakan media visual yang dapat diraba dengan tangan dengan isi yang jelas dan menarik, dengan tampilan yang mudah dipahami dan dimengerti. Menurut Arsyad (2015:115) media *flashcard* atau kartu bergambar adalah:

Kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad, misalnya, dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa arab atau bahasa inggris). Kartu yang berisi gambar-gambar (bendabenda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, gambar setiap gerakan dalam shalat dibuat di atas *flashcard*.

Media kartu bergambar mempunyai beberapa kriteria, diantaranya, kartu harus mudah dipahami, menggunakan tulisan dan font yang jelas dan mudah dibaca, tidak menyulitkan ataupun merumitkan, pratis dan menarik untuk dipelajari.

6. Ornamen

a. Pengertian Ornamen

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (2008: 4) Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Selain sebagai hiasan ornamen juga terdiri dari 3 fungsi diantaranya.

 Fungsi murni estetis, merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni.

- Fungsi simbolis, ornamen itu yang bersifat keagagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estetisnya.
- 3) Fungsi konstruktif, ornamen itu untuk menyangga, menompang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi.

Ornamen merupakan karya seni yang dihasilkan oleh manusia dengan menggunakan tiga keistimewaan yaitu: rasio, rasa, keterampilan (skill). Sedangkan ornamen nusantara menurut (Sunaryo, 2009: 4) pengertian ornamen Nusantara menunjuk pada bermacam bentuk ornamen yang tersebar di berbagai wilayah tanah air, pada umumnya bersifat tradisional yang pada setiap daerah memiliki kekhasan dan keragamannya masing-masing. Karena itu ornamen nusantara memiliki ciri-ciri kedaerahan sesuai dengan cita rasa masyarakat setempat. Ornamen Nusantara merupakan keragaman dan kekayaan ungkapan budaya Indonesia yang terdiri atas beribu pulau dan berpuluh suku bangsa dengan ratusan bahasa daerah. Disamping terdapat perbedaan-perbedaan bentuk ornamen yang terdapat di berbagai daerah, terdapat pula persamaan-persamaannya, misalnya tentang beberapa jenis motif ornamennya, pola susunan yang setangkup, warna-warnanya, bahkan mungkin pada nilai simbolisnya.

Gustami (2008: 14) mengemukakan bahwa sudah menjadi pengertian umum bahwa seni ornamen dapat menjadi suatu ciri yang khas dari suatu kebudayaan, apakah dalam tingkat daerah, maupun yang lebih luas lagi. Dari penjelasan di atas menyatakan bahwa seni

ornamen dapat dilihat melalui ditempatkannya seni ornamen sebagai materi yang khas atau ciri khas pada tiap-tiap penampilan, misalnya seni ornamen dengan motif Majapahit yang berbeda dengan motif hias yang terdapat pada zaman Pajajaran dengan ciri khasnya berupa motif hias Pajajaran. Dengan demikian dalam mengklarifikasikan seni ornamen dapat dilakukan melalui periode zamannya atau pun melalui daerah dimana seni ornamen dihasilkan, mendampingi hal-hal yang telah diuraikan terdahulu.

Susanto, M (2012: 284) ornamen merupakan hiasan yang dibuat dengan digambar, dipahat maupun dicetak untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen sering kali dihubungkan dengan berbagai corak dan ragam hias yang ada. Pola hias merupakan unsur dasar yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang suatu hiasan. Sedangkan, motif hias merupakan pokok pikiran dan bentuk dasar dalam perwujudan ragam hias, meliputi segala bentuk alami ciptaan Tuhan seperti manusia, binatang, tumbuhan, gunung, batuan, air, awan dan lainnya serta hasil kreasi manusia. Ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias. Oleh karena itu motif adalah dasar untuk menghias suatu ornamen. Motif ornamen tidak dapat dipisahkan dari latar belakang sosial budaya masyarakat bersangkutan. Di daerah-daerah Indonesia banyak ragam ornamen yang tersebar di berbagai wilayah, umumnya bersifat

tradisional yang memiliki kekhasan. Ornamen nusantara memiliki ciri kedaerahan dengan keanekaannya.

b. Motif Ornamen

Dalam Soepratno (2004: 4) Motif ukiran yang ada di Indonesia memiliki kekayaan corak yang beraneka ragam. Bentuk-bentuk motif ukiran yang beraneka ragam tersebut masing-masing memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan daerahnya.

Ornamen sangat banyak macamnya, tetapi dapat dikelompokkan secara sederhana berdasarkan pola bentuknya menjadi:

- Ornamen geometris yang bentuknya tersusun dari garis-garis, garis lurus, zigzag atau garis lengkung,
- Ornamen organis dapat bermotif bentuk abstrak dimaksudkan motifnya menggambarkan objek alam dan masih dapat dikenali bentuk aslinya.

Selain itu, jenis-jenis ornamen nusantara berdasarkan motif ragam hiasnya dapat dikelompokkan menjadi :

1) Motif geometris

Merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak masa prasejarah. Motif ini berkembang dari bentuk titik, garis atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai dengan pola motif rumit. Beberapa ornament geometris nusantara

antara lain: meander, pilin, lereng, banji, kawung, jlamprang, dan tumpal.

2) Motif manusia

Motif manusia sudah ada sejak masa prasejarah.

Penggambaran motif manusia dapat dalam bentuk sosok manusia utuh atau sebagian.

3) Motif binatang

Motif binatang beragam jenis dan ragamnya dalam ornamen nusantara. Mulai binatang air, binatang darat, binatang udara bahkan binatang imajinatif atau hasil rekaan.

4) Motif tumbuh-tumbuhan

Motif ini pada masa prasejarah belum berkembang. Motif ini pengaruh Hindu dari India, ornamen tumbuhan menjadi sangat umum. Motif tumbuhan diterapkan secara luas sebagai ornamen yang dipahatkan pada batu candi, keramik, bordir, tenun, batik sampai benda ukir kayu.

5) Motif benda alam

Motif benda alam mengambil inspirasi dari alam, misalnya benda langit seperti matahari, bulan, bintang dan awan selain itu api, gunung, perbukitan dan bebatuan.

c. Motif Flora dan Fauna

1) Motif Flora

Motif flora dalam ornamen adalah termasuk motif tumbuhan-tumbahan, dimana motif ini adalah gubahan dari bentuk aslinya. Dalam motif ini terdiri dari buah-buahan, bunga-bunga, pohon-pohon serta daun-daun. Penciptaan jenis tumbuh-tumbuhan yang berasal dari alam tentunya terdapat beberapa perbedaan dalam menggambarkan ke suatu objek, bila di bandingkan dengan melukis sangatlah berbeda. Soegeng Toekio (2000: mengemukakan bahwa untuk menciptakan suatu ragam hias, pendesain banyak mengutarakan bentuk-bentuk yang disederhanakan sedemikian rupa, sehingga bentuk ini memperoleh suatu kesan yang baru.

2) Motif Fauna

Pada motif ini erat kaitannya dengan makhluk yang bernyawa, bukan manusia melainkan hewan yang dekat dengan flora (tumbuh-tumbuhan), dalam penciptaan motif ini pendesain juga menggunakan teknik stilir (bukan bentuk yang sebenarnya) tidak realis, melainkan membentuk motif hewan namun disederhanakan. Tidak jarang unsur adat dari kepercayaan turut menentukan, misalnya dalam penggambaran benda-benda magis atau sejenisnya. Hal seperti ini banyak kita jumpai di beberapa

tempat di Indonesia, dengan bentuk yang memberikan ciri tersendiri, Soegeng Toekio (2000: 115).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Ningrum Rakhmawati (2015) yang berjudul "Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit" menyimpulkan bahwa produk multimedia interaktif untuk pembelajaran dengan rata-rata hasil 15 siswa pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan prosentase 82,25%, pada aspek isi dinyatakan sangat layak dengan prosentase 80,75%, pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 82, 25%. Kelayakan media yang ditetapkan minimal 56% untuk dinyatakan layak, dalam perhitungan data menggunakan teknik skala likert, selain itu proses pembelajaran dinyatakan layak untuk proses belajar klasikal maupun individu.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (Penelitian dan Pengembangan). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2013: 297). Dalam metode penelitian ini produk media yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sudah ada yang kemudian dikembangan lagi menjadi media pembelajaran yang menarik, dengan menggunakan beberapa tahap pengembangan produk dalam metode Research and Development tersebut.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan prosedural yaitu menggunakan langkah-langkah dalam menghasilkan suatu produk atau media. Dalam pengembangannya diangkat dari media pembelajaran yang sudah ada, namun dengan tampilan yang berbeda dengan tujuan mempermudah pelaksanaan belajar mengajar.

Elemen-elemen yang ada pada media pembelajaran baru ini sedikit berbeda dengan media pembelajaran yang sudah ada.

Perbedaannya terletak pada desain dan model media pembelajaran yang disajikan, lebih berwarna, lebih bervariasi dan menyenangkan.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat 10 langkah atau prosedur pengembangan dalam penelitian R&D yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam buku Sugiono (2012 : 298) adalah sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produk masal. Menurut Sukmadinata (2013:184) prosedur dan pengembangan tersebut dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama. Tiga langkah dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan, pengembangan produk, dan melakukan uji coba.

Prosedur dalam penelitian ini dapat dilihat dalam urutan alur sebagai berikut:

I Studi Pendahuluan 1. Analisis Kebutuhan

2. Studi Literatur

II Pengembangan Produk

1. Desain produk dan materi

2. Membuat sketsa Ornamen

3. Proses pengeditan gambar

4. Pengumpulan bahan

5. Tahap Produksi

- 6. Pengemasan Produk
- 7. Validasi Ahli

III Uji Coba 1. Analisis

- 2. Revisi
- 3. Produk Akhir

Keterangan:

I. Studi Pendahuluan

Kegiatan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasiinformasi. Informasi yang akan dimasukkan kedapan penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran.

a. Analisis

Analisis dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar dengan observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran. Observasi yang dilakukan dengan cara mencari informasi antara lain materi dalam pembelajaran, media yang sudah digunakan, sarana dan prasarana yang ada disekolah dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan guna memperdalam hasil yang telah dihasilkan dari analisis, sekaligus menjadi acuan sebagai model pengembangan media pembelajaran yang akan diproduksi dengan cara mempelajari kurikulum dan materi pembelajaran serta mencari informasi dari berbagai sumber.

II. Pengembangan Produk

a. Membuat Desain Produk dan Materi Pembelajaran

Desain produk yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas, dan materi yang dipakai sesuai dengan standar kompetensi dan kurikulum yang digunakan disekolah.

b. Sketsa motif ornamen media pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam pembuatan desain produk adalah sketsa motif ornamen. Sketsa merupakan gambar awal ornamen sebelum melalui proses pewarnaan. Sketsa ornamen yang dibuat merupakan beberapa motif dari Pulau Jawa dan Pulau Bali.

c. Tahap pengeditan gambar motif ornamen

Dalam bagian tahap ini merupakan serangkaian dari sketsa ornamen, motif ornamen yang sudah melalui tahap *scan* kemudian masuk dalam tahap pengeditan/pewarnaan gambar menggunakan *software*.

d. Pengumpulan bahan pendukung

Pada tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan informasi mengenai motif ornamen, materi-materi motif ornamen yang di akses melalui buku, jurnal, maupun internet serta sumber-sumber lain.

e. Tahap produksi media pembelajaran

Dalam tahap ini, media dibuat setelah semua bahan terkumpul, media dibuat sesuai dengan sketsa dan materi yang sudah dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan.

f. Pengemasan produk

Media kartu bergambar yang sudah jadi dikemas menggunakan box berukuran 10cm x 13.5cm

g. Validasi Ahli

Tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat akan melalui proses validasi ahli diantaranya ahli materi dengan Bapak M.Riyanto dan ahli media dengan Ibu Arsianti Latifah. Dalam tahap ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang sudah diproduksi sebelum memasuki tahap uji coba produk ke lapangan.

III. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini akan dilakukan setelah produk melalui tahap validasi dan revisi ahli materi dan ahli media.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP N 2 Muntilan yang terletak di Jl. Wates Muntilan, Jawa Tengah.

E. Subjek dan Objek penelitian

- Subjek dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran seni budaya dan 32 siswa.
- 2. Objek dalam penelitian ini berupa media kartu bergambar pembelajaran dengan materi ornament nusantara untuk kelas VII SMP N 2 Muntilan.

F. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif, sedangkan untuk kualitas media pembelajaran diperoleh dari kuisioner dari ahli media dan ahli materi dan kuisioner dari hasil uji coba siswa. Di dalam kuisioner tersebut terdapat beberapa instrumen yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dan sudah mendapat rekomendasi dari dosen pembimbing. Data yang sudah diperoleh guna untuk mendapatkan hasil kualitas media yang dikembangkan dengan prosedur dan tujuan dari pengembangan.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, antara lain.

1. Wawancara, merupakan teknik dalam pengumpulan data atau informasi. Wawancara dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*), dapat juga menggunakan telepon ataupun internet. Wawancara dilakukan guna untuk memperoleh informasi dari narasumber, yang dimaksudkan narasumber disini adalah guru mata pelajaran seni budaya. Untuk melakukan serangkaian wawancara peneliti harus mempersiapkan beberapa instrumen pertanyaan untuk narasumber agar mendapatkan informasi yang tepat dan sesuai dengan tema wawancara mengenai media pembelajaran, karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran.

- 2. Observasi dilingkungan sekolah, merupakan upaya peneliti untuk mendapatkan data lebih akurat dan jelas dengan cara melalukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung disekolah maupun dikelas dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melakukan pengamatan, peneliti dapat mendengar dan melihat langsung situasi yang ada, guna mendapatkan data jelas yang menyangkut proses belajar mengajar serta sarana dan prasaranan yang dimiliki sekolah.
- 3. Dokumentasi, merupakan catatan peristiwa yang sudah dilakasanakan atau sudah berlalu. Dalam dokumentasi disini dimaksudkan dengan pengumpulan data-data, baik berupa gambar maupun foto sekolah yang menjadi tempat penelitian, selain itu juga dokumen tertulis dan dokumen karya-karya siswa hasil dari uji coba.
- 4. Angket atau kuisioner penelitian, merupakan teknik pengumpulan data dengan melibatkan objek dan subjek. Teknik pengumpulan data ini merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung dan instrumen yang digunakan berisikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh narasumber. Setelah narasumber selesai mengisi angket kemudian angket tersebut ditarik kembali dan dikembalikan kepada peneliti.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner untuk mengetahui pendapat dan respon dari ahli materi dan ahli media serta peserta didik. Di dalam kuisioner terdapat beberapa instrumen pertanyaan yang harus dijawab berkaitan dengan produk media

pembelajaran. Instrumen-instrumen yang ada dibagi menjadi 4 menggunakan skala *likert* dengan pilihan: 1. (TL) Tidak Layak, 2. (KL) Kurang Layak, 3. (L) Layak, 4. (SL) Sangat Layak. Beberapa instrumen atau pertanyaan yang ada di dalam kuisioner berisikan beberapa pertanyaan yang berkaiatan dengan kualitas produk dan kelayakan produk yang akan dikembangkan. Selain kolom pertanyaan di dalam kuisioner juga terdapat kolom saran dan kritik yang bertujuan untuk kelayakan produk tersebut, saran yang diberikan menjadikan produk yang akan dikembangkan menjadi lebih baik dan layak di uji coba ke lapangan.

Beberapa penilaian yang digunakan dalam kuisioner: (1) ahli media, aspek pembelajaran, aspek materi, komentar dan saran umum, (2) ahli media, aspek tampilan, komentar dan saran umum, (3) siswa, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan. Adapun aspek-aspek di dalam kuisioner, sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Kuisioner Ahli Materi

A.	Aspek Pembelajaran	
No	Komponen	Indikator
1.	Kejelasan tujuan	Kesesuaian materi dengan KI- KD
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Kejelasan sasaran program	Kesempatan belajar secara mandiri
3.	Ketepatan pemilihan bahasa	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi
4.	Sajian materi dalam media	Kesesuaian antara gambar media yang disajikan dengan media pembelajaran di sekolah

В.	Aspek Materi	
No	Komponen	Indikator
1.	Kualitas materi	 Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa. Kecakupan materi untuk mancapai tujuan Contoh-contoh yang disajikan untuk mencapai tujuan pembelajaran Kejelasan isi materi
2.	Kualitas visual	 Ketetapatan ukuran, jenis, dan warna font Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi Kesesuaian gambar

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Kuisioner Ahli Media

Α.	Aspek Tampilan	
No	Komponen	Indikator
1.	Tata letak (lay out)	1. Proporsional <i>layout</i>
		2. Kesesuaian pemilihan
		background
2.	Keterbacaan teks	1. Kesesuaian pemilihan jenis
		font
		2. Kesesuaian pemilihan ukuran
		font
		3. Keserasian antara <i>font</i> dengan
		background
3.	Kejelasan dan kualitas	1. Kesesuaian penempatan motif
	gambar	ornamen
		2. Kemenarikan gambar dan
		materi penjelasan
		3. Ketepatan ukuran gambar
		4. Kejelasan gambar
		5. Ketepatan penjelasan motif
		ornaamen
4.	Keserasian warna	1. Keserasian antara motif
		ornament dan <i>background</i>
5.	Tampilan cover box	1. ketepatan desain teks dalam

desain kemasan / box
2. komposisi desain kemasan /
box

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Kuisioner Uji Coba Lapangan

A.	Aspek Pembelajaran	
No	Komponen	Indikator
1.	Kejelasan materi	1. Kejelasan gambar
		2. Kemudahan menggunakan
		kartu sebagai referensi
		menggambar

В.	Aspek Isi	
No	Komponen	Indikator
1.	Kualitas materi	 Kemudahan memahami materi Kemudahan memahami contoh referensi gambar yang ada Kejelasan gambar dengan materi ornament
2.	Kualitas bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan

В.	Aspek Tampilan	
No	Komponen	Indikator
1.	Keterbacaan teks	1. Ketepatan jenis <i>font</i>
		2. Ketepatan ukuran font
2.	Kualitas gambar	 Kejelasan bentuk gambar
3.	Keserasian warna	Kemenarikan warna disetiap gambar
		Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>
4.	Tata letak (lay out)	 Komposisi keseluruhan layout isi Komposisi keseluruhan layout box
5.	Kualitas kartu	1. Ukuran kartu

H. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data di dalam penelitian ini adalah

1. Dalam penelitian ini dari hasil uji ahli materi dan ahli media serta ujicoba siswa dihitung menggunakan skor presentase (%), masing-masing kuisioner yang sudah diisi dan dijawab kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiono, 2013:305).

Tabel 4. Rumus Presentase

Skor Tanggapan (%) =
$$\frac{Rata-Rata}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

2. Pembagian nilai skor di penelitian ini menggunakan teknik *skala likert* dengan kriteria skor 1-4 sebagai berikut (Sugiono, 2013:305).

Tabel 5. Kriteria Prosentase dengan Skala Likert

Kriteria	Skala Likert	Prosentase
Sangat Layak	4	76%-100%
Layak	3	56%-75%
Kurang layak	2	40%-55%
Tidak Layak	1	<40%

Semua skor yang sudah di rata-rata kemudian di ubah kedalam bentuk prosentase. Untuk menentukan kelayakan suatu poduk maka ada beberapa ketentuan dalam penghitungan, apabila prosentase kualitas produk di atas 56% maka media dinyatakan layak, sebaliknya

apabila prosentase produk dibawah 55% maka media dinyatakan kurang layak dan harus melalui tahap revisi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media visual kartu bergambar sebagai media pembelajaran ornamen nusantara ini melalui dua tahap. Tahap pertama yaitu studi pendahuluan yang meliputi analisis dan studi literatur, dan tahap kedua yaitu proses pengembangan produk yang meliputi, (1) Desain produk dan materi,(2) Membuat sketsa Ornamen, (3) Proses pengeditan gambar, (4) Pengumpulan bahan, (5) Tahap Produksi, (6) Pengemasan Produk, (7) Validasi Ahli. Tahap terakhir adalah uji coba produk. Berikut ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan:

A. Hasil Studi Pendahuluan

Tahap pertama dalam pembuatan penelitian ini adalah studi pendahuluan yang meliputi dua cara dalam pelaksanaannya yaitu analisis kebutuhan dan studi literatur.

1. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran seni budaya dalam materi ragam hias ornamen nusantara. Kegiatan ini memperoleh beberapa informasi mengenai media pembelajaran kartu bergambar, dengan cara menggunakan metode wawancara dengan Bapak M. Riyanto selaku guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa di SMP 2 N

Muntilan. Hasil wawancara yang dilakukan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi dan Wawancara Kepada Guru Mata Pelajaran Seni Budaya

No.	Yang Diamati	Hasil Pengamatan
1.	Kurikulum yang	Kurikulum yang digunakan di
	digunakan di sekolah	SMP N 2 Muntilan khususnya
	SMP N 2 Muntilan	kelas VII merupakan kurikulum
		2013.
2.	Alokasi waktu	Alokasi waktu dalam pelaksanaan
	pembelajaran	pembelajaran berkisaran 4 jam
		pelajaran, dengan 1 jam pelajaran
		berdurasi 100 menit dan hanya
		sekali tatap muka dalam 1 minggu.
3.	Alokasi materi	Dialokasikan dalam 2 kali tatap
	pembelajaran ornamen	muka dengan pembagian:
	nusantara	minggu I: teori & penugasan
		minggu II: pratik & evaluasi
4.	Minat siswa terhadap	Minat siswa sangat baik, tertarik
	mata pelajaran	dalam mempelajari pembelajaran
		ornamen hanya terdapat kendala
		dalam penugasan dikarenakan
		siswa merasa belum memahami
	D 11	motif-motif dari berbagai daerah.
5.	Peran guru dalam	Guru berusaha menarik siswa
	pembelajaran	untuk terus menggali ide dengan
		berbagai media seperti halnya
		karya yang sudah jadi, atau
	3.6	beberapa lembar contoh gambar.
6.	Materi yang dipelajari	Materi ornamen biasanya disebut
		sebagai materi ragam hias. Dalam
		materi ini siswa mempelajari dan
		memahami serta mengapresiasi
		motif-motif dari tumbuhan sampai ke motif hewan.
7.	Madia yang digunakan	
/.	Media yang digunakan dalam pembelajaran	Media yang sudah ada adalah
	dan proses	contoh karya yang sudah jadi tetapi untuk ornamen contoh yang
	_	diberikan cenderung berwarna
	penggunaannya	hitam putih. Dan belum pernah
		dikembangkan dengan media kartu
		uikembangkan uchgan meula kaltu

		bergambar.
8.	Sistem evaluasi dan	Dalam sistem penilaian dan
	penilaian	evaluasi, guru mengevaluasi hasil
		karya siswa. Pada akhir semester
		pembelajaran diadakan tes praktik.
9.	Kendala yang	Keluhan siswa dalam
	dihadapi dalam	pembelajaran saat praktik adalah
	pembeljaran	alat dan bahan-bahan yang kurang
		tersedia. Selain itu contoh gambar
		referensi yang kurang jelas dan
		kurang lengkap.

Setelah melakukan tahap wawancara kepada guru mata pelajaran seni budaya, di samping itu juga dilalukan penyebaran angket ke-32 siswa kelas VII SMP N 2 Muntilan mengenai ketersediaan media pembelajaran yang ada dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan kemudian siswa memilih dan menjawab satu atau lebih jawaban dari setiap satu pertanyaan. Hasil angket ketersediaan yang disebar ke siswa disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Angket Ketersediaan Media Pembelajaran di Sekolah

No.	Pertanyaan dan Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban
1.	Media cetak yang digunakan	
	a. Buku modul	-
	b. Majalah/Koran	-
	c. Lembaran gambar	7
	d. Lainnya (video/ power point)	24
2.	Media visual yang digunakan	
	a. Gambar	31
	b. Foto	-
	c. Kartu referensu bergambar	-
	d. Lainnya	-
3.	Media audio-visual yang digunakan	

	T	ı
	a. Power point dengan tape	-
	b. Video	31
	c. Film	-
	d. lainnya	-
4.	Media berbasis cetak yg digunakan	
	a. Buku	31
	b. Kartu bergambar	-
5.	Yang berinteraksi langsung dengan media	
	a. Siswa	31
	b. Guru	-
6.	Dimanakah media tersebut digunakan	
	a. Di sekolah	31
	b. Di rumah	-
7.	Kapan media tersebut dipakai	
	a. Saat pembelajaran dikelas	31
	b. Pembelajaran mandiri	-
8.	Apakah membutuhkan variasi media	
	a. Ya	31
	b. Tidak	-
9.	Seberapa penting referensi gambar	
	a. Sangat Penting	22
	b. Biasa saja	9
10.	Pilihan media yang disukai	
	a. Media cetak/printout	24
	b. Media software	7

Berdasarkan keterangan hasil angket ketersediaan media yang ada di sekolah, di simpulkan bahwa di sekolah SMP N 2 Muntilan media yang ada masih terbatas. Untuk pemilihan jawaban "lainnya" di maksudkan bahwa jawaban yang disediakan tidak ada yang bersangkutan dengan pilihan jawaban mereka sehingga peserta didik memilih jawaban lainnya.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan guna memperdalam hasil yang telah dihasilkan dari analisis, sekaligus menjadi acuan sebagai model pengembangan media pembelajaran proses pengembangan multimedia pembelajaran. Berikut informasi yang di peroleh dari studi literatur:

a. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMP N 2 Muntilan adalah kurikulum 2013. Untuk materi ornamen Nusantara diajarkan pada semester pertama untuk kelas VII.

b. Jenis media yang dikembangkan

Media yang dikembangkan berbentuk box kartu bergambar, yang dimana di dalam box terdapat 10 kartu dengan motif yang berbeda-beda serta dilengkapi dengan materi di belakang gambar motif. Kartu ini berwujud gambar bolak-balik, sehingga dapat disebut dengan media visual.

B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran ini dilakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Membuat desain produk dan materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang terdapat di dalam desain produk berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar serta menggunakan kurikulum 2013 untuk materi ragam hias atau ornamen Nusantara kelas VII di SMP N 2 Muntilan. Berdasarkan data yang di dapat dari sekolah proses pembuatan produk mengacu pada

kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran seni budaya yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kompetensi Inti Seni Budaya Kelas VII semester 1

Kompetensi Inti	Kompetensi	Indikator
	Dasar	
4. Mencoba,	4.2	4.2.1Peserta didik dapat
mengolah, dan	Menggambar	mempraktekkan sesuai
menyaji dalam ranah	gubahan flora,	dengan teknik-teknik
konkret	fauna, dan	menggambar gubahan
(menggunakan,	bentuk	flora menjadi ragam hias
mengurai, merangkai,	geometric	
memodifikasi, dan	menjadi ragam	
membuat) dan ranah	hias	
abstrak (menulis,		
membaca,		
menghitung,		
menggambar, dan		
mengarang) sesuai		
dengan yang dipelajari		
di sekolah dan sumber		
lain yang sama dalam		
sudut pandang/teori.		

2. Membuat sketsa ornamen

Langkah selanjutnya dalam pembuatan desain produk adalah sketsa motif ornamen. Motif ornamen Nusantara Pulau Jawa – Pulau Bali yang diambil bersumber dari Soepratno (2004: 18-30). Khusus untuk motif Yogyakarta dan Surakarta mengambil contoh dari internet/website. Sketsa merupakan gambar awal motif ornamen sebelum melalui proses *scan* dan pewarnaan. Berikut ini merupakan sketsa motif ornamen yang akan dikembangkan.





Gambar 1. Sketsa Motif Yogyakarta

Gambar 2. Sketsa Motif Cirebon





Gambar 3. Sketsa Motif Surakarta

Gambar 4. Sketsa Motif Majapahit





Gambar 5. Sketsa motif Pekalongan

Gambar 6. Sketsa Motif Jepara





Gambar 7. Sketsa Motif Madura

Gambar 8. Sketsa Motif Mataram





Gambar 9. Sketsa Motif Pajajaran

Gambar 10. Sketsa Motif Bali

3. Proses pengeditan gambar

Dalam bagian tahap ini merupakan serangkaian dari sketsa ornamen, motif ornamen yang sudah melalui tahap *scan* kemudian masuk dalam tahap pengeditan atau pewarnaan gambar menggunakan *software*. Berikut motif ornamen yang sudah melalui tahap pewarnaan:



Gambar 11. Motif Majapahit



Gambar 12. Motif Pajajaran



Gambar 13. Motif Pekalongan



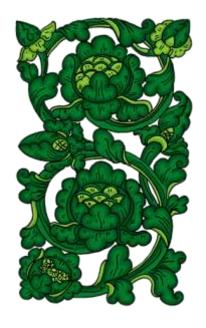
Gambar 14. Motif jepara



Gambar 15. Motif Madura



Gambar 16. Motif Cirebon



Gambar 17. Motif Yogyakarta



Gambar 18. Motif Surakarta



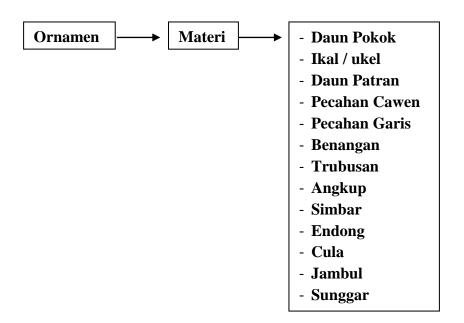
Gambar 19. Motif Mataram



Gambar 20. Motif Bali

4. Pengumpulan bahan pendukung

Pada tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan informasi mengenai motif ornamen, materi-materi motif ornamen yang di akses melalui buku, jurnal, maupun internet serta sumber-sumber lain. Terdapat beberapa materi di dalam masing-masing kartu, materimateri tersebut sebagai berikut:



5. Tahap produksi media pembelajaran

Tahap ini, media dibuat setelah semua bahan terkumpul. Dalam pembuatan media ini menggunakan 2 *software* yaitu: *Adobe Photoshop x6* dan *Corel Draw X5*. Langkah pertama dalam pembuatan media adalah mencari bahan atau referensi gambar motif yang jelas, kemudian contoh motif yang sudah terkumpul digambar ulang manual,

setelah penggambaran selesai dilakukan *scan* gambar. Gambar yang sudah menjadi file PNG (*Portable Network graphics*) kemudian diolah kembali menggunakan *software Photoshop x6, software* ini digunakan dalam tahap pewarnaan motif dengan teknik sungging, sedangkan *Corel Draw x5* digunakan sebagai penyusunan motif dan materi sekaligus pembuatan kemasan atau *box*.

6. Pengemasan produk

Media kartu bergambar yang sudah jadi dikemas menggunakan box berukuran lebar 10cm, panjang 13.5cm dan tebal 5mm, dengan kertas *Coronado* model *box* buka tutup sehingga mudah digunakan dan dibawa kemana saja. Kartu ini berukuran genggaman tangan sehingga mudah dibawa dan disimpan, dengan kemasan yang unik dan menarik.

C. Hasil Penelitian, Analisis dan Revisi

1. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Pertama

Validasi ahli materi pembelajaran tahap pertama terhadap produk media kartu bergambar, dilaksanakan pada 17 Mei 2016. Ahli materi pembelajaran adalah guru seni budaya di SMP N 2 Muntilan, yaitu Bapak M.A. Riyanto, adapun bebrapa aspek yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran, adalah aspek pembelajaran dan aspek materi. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari validasi ahli materi:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama Terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI-KD	4	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	
	pembelajaran		
3	Kesempatan belajar secara mandiri	4	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam	4	
	menguraikan materi		
5	Keseuaian antara gambar media yang	4	
	disajikan dengan materi pembelajaran		
	di sekolah		
Jumlah Skor		20	
R	Rata-rata		
Skor Tanggapan		100%	SL

Tabel 10. Hasil Validasi Tahap Pertama Terhadap Aspek Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kebutuhan	4	
	siswa		
2	Kecakupan materi untuk mencapai	3	
	tujuan		
3	Contoh-contoh yang disajikan untuk	3	
	mencapai tujuan pembelajaran		
4	Kejelasan isi materi	4	
5	Ketepatan ukuran, jenis warna font	4	
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan	4	
	materi		
7	Kesesuaian ukuran gambar	4	
Ju	Jumlah Skor		
R	Rata-rata		
S	kor Tanggapan	92,86%	\mathbf{SL}

Keterangan: Skor makasimal = 4

Rata-rata =
$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{26}{7} = 3,72$$

Hasil validasi ahli materi terdapat komentar dan saran untuk media pembelajaran kartu bergambar, untuk komentarnya sebagai berikut:

"Kartu bergambar ornament sudah layak untuk di uji coba di lapangan (sekolah). Saran umum yang diberikan alhi materi berupa: Kartu bergambar ornament sudah baik, warna supaya dibuat lebih variasi, sehingga menambah daya tarik anak"

Diketahui dari hasil valisadi ahli materi pada aspek pembelajaran tabel 9 dengan 5 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 20 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%. Dari penilaian data tersebut menggunakan criteria penskoran Skala Likert dengan kategori (SL) Sangat Layak. Berdasarkan tabel 10 diketahui hasil validasi ahli materi aspek materi dengan 7 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 26 dengan rata-rata 3,72 dan skor tanggapan sebesar 92,86%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi terdapat komentar dan saran umum yang diberikan dan dapat disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar ini layak untuk di uji coba lapangan, namun ada beberapa revisi untuk mengubah media, yaitu warna motif diubah agar terlihat lebih menarik dengan melakukan sungging. Hasil sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 21 dan gambar 22 berikut ini.



Gambar 21. Gambar Motif sebelum direvisi



Gambar 22. Gambar Motif setelah direvisi

2. Hasil validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Pertama

Validasi Ahli Media pembelajaran tahap pertama terhadap produk kartu bergambar yang dilaksanakan pada 23 Mei 2016. Ahli media yang memberikan penilaian adalah dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, yaitu Ibu Arsianti Latifah dipilih karena beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah desain dan ornamen. Aspek yang dinilai dari media pembelajaran adalah aspek tampilan. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli media:

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional layout	2	
2	Kesesuaian pemilihan background	3	
3	Kesesuaian pemilihan jenis font	2	
4	Kesesuaian pemilihan ukuran font	3	
5	Keserasian antara warna font dengan	3	
	background		
6	Kesesuaian penempatan motif ornamen	2	
7	Kemenarikan gambar dan materi	3	
	penjelasan		
8	Ketepatan ukuran gambar	2	
9	Kejelasan gambar	3	
10	Keserasian antara motif ornamen dan	3	
	background		
11	Ketepatan penjelasan motif ornament	3	
12	Ketepatan desain teks dalam desain	3	
	kemasan / box		
13	Komposisi desain kemasan / box	1	
Jı	umlah Skor	33	
R	Rata-rata		
S	kor Tanggapan	63,5%	${f L}$

Keterangan:

Skor makasimal
$$= 4$$

Rata-rata =
$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{33}{-} = 2,54$$

Skor Tanggapan =
$$\frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times \frac{2,54}{\text{X}100\%} = \frac{2,54}{\text{X}100\%} = 63,5\%$$

Hasil validasi ahli media terdapat komentar dan saran untuk media pembelajaran kartu bergambar, untuk komentarnya sebagai berikut:

"Perhatikan distorsi bentuk ornamen, penggunaan background yang terlalu kosong, warna (motif Jogja) terlalu gelap, box desain typografi dan warna background perlu perbaikan. Adapun saran umum untuk media kartu bergambar, yaitu perhatikan beberapa catatan dan masukan dari ahli"

Diketahui dari hasil validasi ahli media tahap pertama pada aspek tampilan yang terdapat 13 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 33, raata-rata sebesar 2,54 dan skor tanggapan sebesar 63,5%. kriteria penskoran prosentase dengan skala likert dan penilaian media pembelajaran aspek tampilan termasuk kategori (L) Layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan komentar serta saran umum yang diberikan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk media kartu bergambar yang dikembangkan ini memerlukan resivi dan belum layak untuk diuji coba lapangan dikarenakan perlu revisi bentuk motif ornamen yang terlihat distorsi, *background* yang terlihat terlalu kosong, warna motif, desain *box* perlu untuk diperbaiki guna keserasian antara tulisan dan *background* agar mudah dibaca. Hasil sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 23 sampai dengan gambar 28 berikut ini.



Gambar 23. Tampilan box depan belakang sebelum direvisi



Gambar 24. Tampilan box depan belakang setelah direvisi



Gambar 25. Motif Jogja sebelum direvisi



Gambar 26. Motif Jogja setelah direvisi



Gambar 27. Tampilan kartu bagian depan sebelum direvisi



Gambar 28. Tampilan kartu bagian depan setelah direvisi

3. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Kedua

Validasi ahli materi tahap kedua terhadap produk media visual kartu bergambar yang dilakasanakan pada 23 Juni 2016. Berikut adalah data yang diperoleh dalam penilaian oleh ahli materi.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI-KD	4	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	
	pembelajaran		
3	Kesempatan belajar secara mandiri	4	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam	4	
	menguraikan materi		
5	Keseuaian antara gambar media yang	4	
	disajikan dengan materi pembelajaran		
	di sekolah		
Jı	Jumlah Skor		
R	Rata-rata		
S	Skor Tanggapan		SL

Tabel 13. Hasil Validasi Tahap Kedua Terhadap Aspek Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kebutuhan	4	
	siswa		
2	Kecakupan materi untuk mencapai	4	
	tujuan		
3	Contoh-contoh yang disajikan untuk	4	
	mencapai tujuan pembelajaran		
4	Kejelasan isi materi	4	
5	Ketepatan ukuran, jenis warna font	4	
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan	4	
	materi		
7	Kesesuaian ukuran gambar	4	
J	Jumlah Skor		
R	Rata-rata		
S	Skor Tanggapan		\mathbf{SL}

Keterangan:

Skor makasimal = 4

Rata-rata =
$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{28}{-} = 4$$

$$Skor Tanggapan = \frac{Rata-rata}{Skor Maksimal} X100\% = \frac{4}{4} X100\% = 100\%$$

Diketahui dari hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran tabel 12 dengan 5 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 20 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%. Dari penilaian data tersebut menggunakan criteria penskoran Skala Likert dengan kategori (SL) Sangat Layak. Berdasarkan tabel 13 diketahui hasil validasi ahli materi aspek materi dengan 7 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 28 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak.

Setelah hasil validasi ahli materi dan berdasarkan komentar serta saran umum, ahli materi menyaranan untuk segera melakukan uji coba lapangan yang dilakukan awal semester pada bulan agustus untuk pembelajaran seni budaya dengan materi ornamen Nusantara.

4. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Kedua

Validasi ahli materi tahap kedua terhadap produk media visual kartu bergambar yang dilakasanakan pada 23 Juni 2016. Berikut adalah data yang diperoleh dalam penilaian oleh ahli media.

Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional layout	4	
2	Kesesuaian pemilihan background	4	
3	Kesesuaian pemilihan jenis font	3	
4	Kesesuaian pemilihan ukuran font	3	
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>	4	
6	Kesesuaian penempatan motif ornament	4	
7	Kemenarikan gambar dan materi penjelasan	4	
8	Ketepatan ukuran gambar	4	
9	Kejelasan gambar	4	
10	Keserasian antara motif ornamen dan background	4	
11	Ketepatan penjelasan motif ornamen	4	
12	Ketepatan desain teks dalam desain kemasan / box	3	
13	Komposisi desain kemasan / box	4	
Jı	Jumlah Skor		
R	Rata-rata		
S	Skor Tanggapan		SL

Keterangan:

Skor makasimal = 4

Rata-rata =
$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{49}{-} = 3,77$$

Skor Tanggapan=
$$\frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times \frac{3,77}{4} \times 100\% = 94,25\%$$

Hasil validasi ahli media terdapat komentar dan saran untuk media pembelajaran kartu bergambar, untuk komentar dan saran umum sebagai berikut: "Font cover dibesarkan dan pertimbangan pemilihan jenis font"

Diketahui dari hasil validasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan yang terdapat 13 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 49, raata-rata sebesar 3,77, dan skor tanggapan sebesar 94,25%. kriteria penskoran prosentase dengan skala likert dan penilaian media pembelajaran aspek tampilan termasuk kategori (SL) Layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap kedua komentar dan saran umum disimpulkan bahwa media layak untuk di uji coba lapangan dengan sedikit revisi pada cover *box*. Berikut ini adalah revisi dari ahli media tahap kedua:



Gambar 29. Font tampilan cover box sebelum direvisi



Gambar 30. Font tampilan cover box sebelum direvisi

5. Hasil Uji Coba Lapangan dan Analisis

Hasil uji coba lapangan terhadap produk media visual pembelajaran yang dikembangkan dengan kartu bergambar dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2016. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari 32 siswa yang melakukan uji coba lapangan. Namun, ada 1 siswa yang berhalangan hadir saat uji coba lapangan dilaksanakan maka data yang di dapat hanya dari 31 siswa di SMP N 2 Muntilan.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kejelasan gambar	3,77	
2	Kemudahan menggunakan kartu sebagai referensi menggambar	3,52	
Jumlah		7,29	
Skor rata-rata keseluruhan		3,65	
Skor Tanggapan		91,13%	SL

Keterangan: Skor makasimal = 4
$$\frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor Tanggapan}} = \frac{3,65}{\text{X}100\%} = \frac{3,65}{\text{X}100\%} = 91,13\%$$

Tabel 16. Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Isi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kemudahan memahami materi	3,55	
2	Kemudahan memahami contoh	3,74	
	referensi gambar yang ada		
3	Kejelasan bahasa yang digunakan	3,65	
4	Kejelasan gambar dengan materi	3,71	
Ju	umlah	14,65	
Skor rata-rata keseluruhan		3,66	
S	Skor Tanggapan		SL

Keterangan: Skor makasimal = 4

Skor Tanggapan=
$$\frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times \frac{3,66}{\text{X}100\%} = \frac{3,66}{\text{X}100\%} = 91,53\%$$

Tabel 17. Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Ketepatan jenis font	3,61	
2	Ketepatan ukuran font	3,55	
3	Kejelasan bentuk gambar	3,71	
4	Kemenarikan warna disetiap ornamen	3,77	
5	Keserasian warna tulisan dengan	3,71	
	background		
6	Komposisi keseluruhan lay out isi	3,55	
7	Komposisi keseluruhan lay out box	3,68	
8	Ukuran kartu	3,58	
Jumlah		29,16	
S	Skor rata-rata keseluruhan		
Skor Tanggapan		91,13	SL

Keterangan: Skor makasimal = 4

Hasil dari uji coba lapangan terdapat beberapa komentar dan saran umum dari peserta didik, guna untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang di kembangkan dan di uji coba lapangan, namun hasil dari komentar dan saran umum dari peserta didik tidak untuk dijadikan revisi media dikarenakan jumlah peserta didik yang banyak dan media hanya untuk di uji lapangan. Dari hasil uji coba lapangan dan angket yang sudah di isi ada beberapa jawaban yang hampir sama, maka dari itu jawaban-jawaban tersebut dirangkum dan dijadikan tabel sebagai berikut.

Tabel 18. Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah program media	Ya
	pembelajaran kartu	
	bergambar yang baru saja	
	Anda pelajari menarik?	
2	Jika jawaban no 1 "Ya",	Warnanya yang begitu indah.
	sebutkan bagian mana saja	Bentuk motifnya dan
	yang membuat anda	penjelasan gambar manarik,
	tertarik?	untuk komposisi warnanya
		seimbang dan mudah dipahami.
		Ukuran kartu yang pas serta
		box yang simpel.
3	Jika jawaban no 2 "tidak",	-
	sebutkan penyebabnya!	
4	Apakah program media	Iya sangat membantu dan
	pembelajaran kartu	memberi motivasi untuk

	bergambar ini dapat membantu Anda belajar? Sebutkan dalam hal apa saja program ini dapat membantu Anda belajar?	menggambar, terutama dalam hal menggambar dan mewarnai. Mengetahui sejarah dan bagianbagian ornamen nusantara, dapat mengetahui berbagai motif batik di Indonesia, dapat mengetahui arti dari motif tersebut. Selain itu juga dapat mengetahui perpaduan warna yang pas.
5	Pada bagian mana saja Anda mengalami kesulitan dengan program media pembelajaran kartu bergambar ini?	Kesulitan pada saat memadukan warna yang pas dan tepat. Selain itu juga menggambar motif pada bagian yang melengkung dan kecil.
6	Apa saran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran kartu bergambar ini?	Kartu bergambar ini sudah menarik, mudak dipahami. Menambah koleksi motif, motif-motifnya diperbanyak lagi tidak hanya 10 saja, selain itu motifnya ada yang dikombinasikan agar lebih bervariasi lagi. Ukuran kartu sudah cukup jelas tetapi sebaiknya diperbesar sedikit, dan gambar motifnya jangan terlalu rumit.

Hasil dari lembar uji coba lapangan terdapat beberapa point yang sudah dipilih peserta didik. Kesimpulan penilaian untuk kartu bergambar tersebut untuk menentukan kualitas media kartu bergambar yang sudah di uji coba. Adapun bebraapa kriteria yang ada di dalam pilihan kesimpulan, a. menarik, b. membosankan, c. tidak mudah dipahami, d. dapat dipahami, e. layak, f. tidak layak. Dari beberapa pilihan jawaban tersebut peserta didik diperbolehkan memilih lebih dari satu jawaban, yang dipilih oleh peserta didik adalah a. menarik, d. dapat dipahami. e. layak.

Diketahui dari hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran tabel 15 dengan 2 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 7,29 dengan rata-rata 3,65 dan skor tanggapan sebesar 91,13%. Dari penilaian data tersebut menggunakan kriteria penskoran Skala Likert dengan kategori (SL) Sangat Layak. Berdasarkan tabel 16 diketahui hasil uji coba lapangan pada aspek isi dengan 4 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 14,65 dengan rata-rata 3,66 dan skor tanggapan sebesar 91,53%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak. Berdasarkan tabel 17 dari hasil uji coba lapangan pada aspek tampilan dengan 8 indikator menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 29,16 dengan rata-rata 3,65 dan skkor tanggapan sebesar 91,13%, kategori penilaian aspek tampilan (SL) Sangat Layak.

Berdasarkan dari hasil uji coba lapangan terdapat komentar dan saran umum dari peserta didik, dari kemenarikan mereka terhadap media pembelajaran kartu bergambar yang diberikan, serta kesulitan dalam menggunakan media kartu bergambar tersebut. Dari hasil uji coba lapangan, kemenarikan pada media pembelajaran terdapat pada bervariasinya motif dan warna yang terdapat di dalam kartu, tampilan kartu yang menarik, serta ukuran kartu yang simpel mudah dibawa kemana saja. Media visual kartu bergambar membantu peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, memotivasi peserta didik lebih giat belajar menggambar dan mewarnai dengan mengetahui perpaduan

warna yang dipakai, selain itu mengajarkan mereka tentang berbagai motif ornamen nusantara dan beberapa pengertiannya dari mulai sejarah dan bagian-bagian ornamen nusantara.

Dari hasil uji coba lapangan kesulitan yang dialami peserta didik melalui media kartu bergambar ini terdapat pada bagian menggambar motif lengkungh dan motif yang kecil dan rumit, selain itu mereka juga mengalami kesulitan dalam memadukan warna pada motif. Hal tersebut membuat siswa mengajukan beberapa pertanyaan perihal mencampurkan warna dan percampuran warna serta gradasi pada motif.

Berdasarkan analisis peneliti, mengenai kesulitan siswa dalam menggambar motif lengkung dan motif yang kecil dan rumit. Selain itu tentang kesulitan peserta didik dalam memadukan warna pada motif, kesulitan dalam mencampurkan warna dan gradasi warna. Peserta didik harus lebih giat lagi mengasah keluwesan tangan dalam menggambar, sedangkan untuk motif yang rumit sebelumnya motif sudah didiskusikan dengan guru mata pelajaran dan disesuaikan dengan materi yang ada didalam media kartu bergambar dan tanggapan dari guru mata pelajaran mengenai kesulitan yang dihadapi, karena peserta didik kurang melatih *skill* dalam menggambar dan mewarnai sehingga siswa lebih cenderung memilih warna dengan teknik blok dan tanpa gradasi, namun ada beberapa peserta didik yang

lebiih menyukai warna gradasi dengan teknik dan kemampuan mereka sendiri.

Saran umum yang diberikan peserta didik dalam lembar uji coba mengarah pada kelebihan dan kekurangan media. Saran umum yang mengatakan kelebihan diantaranya kartu bergambar menarik, kartu yang disajikan mudah dipahami. Sedangkan saran umum yang mengatakan kekurangan diantaranya, kartu yang disajikan lebih diperbanyak, ukuran kartu lebih diperbesar dan motif yang disajikan jangan terlalu rumit dan susah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dianalisa sebagai berikut: pertama mengenai jumlah kartu yang ditambah tentunya tidak dapat dilakasanakan, sebab saat melakukan pengembangan media kartu bergambar tidak mengambil dari keinginan siswa, disamping itu saat melaksanakan uji coba lapangan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memilih kartu yang akan digambar karena terlalu banyak dan bingung. Masalah kedua mengenai ukuran kartu yang kurang besar, berdasarkan teori yang ada ukuran ideal sebuah kartu adalah 8cm x 12cm, sedangkan kartu yang disajikan untuk media kartu bergambar tersebut adalah 9cm x 13cm dan ukuran box lebar 10cm, panjang 13.5cm dan tebal 5mm, selain itu media kartu bergambar ini sudah melalui tahap validasi ahli yang mengatakan bahwa ukuran kartu sudah sesuai. Untuk permasalahan ketiga mengenai gambar motif yang rumit dan susah, dalam hal ini pada saat uji coba lapangan peserta didik diberi kebebasan untuk mengaplikasikan motif yang akan digambar, apabila merasa terlalu kecil motif bisa digambar dengan ukuran besar, atau dapat menghilangkan gambar yang sekiranya rumit digantikan dengan ukuran yang lebih besar. Dengan diberikan kebebasan dalam melilih motif peserta didik dapat dengan bebas mengapresiasi motif yang ada dan dengan kemampuan yang mereka miliki.

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar ini menarik, dilihat dari aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek tampilan bahwa media kartu bergambar ini sangat layak. Selain itu media kartu bergambar ini sangat memotivasi peserta didik dalam belajar dan dalam mengasah keahlian menggambar, kegiatan belajar menjadi menyenangkan dengan adanya beberapa contoh motif yang berwarna warni. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi dalam media kartu bergambar ini.

D. Kajian Produk Akhir

Hasil dari penelitian ini adalah terbuatnya media visual kartu bergambar ornamen nusantara untuk kelas VII di SMP N 2 Muntilan. Media ini dapat digunakan klasikal maupun mandiri. Media visual kartu bergambar ini memiliki 2 komponen utama di dalamnya yaitu motif ornamen, materi penjelasan motif.

Pada komponen pertama motif ornamen terdiri dari 10 motif yang diantaranya berbeda-beda, beda bentuk dan beda asal, motif ornamen yang disajikan memiliki ciri khas masing-masing, warna dengan kekhasan dari daerah masing-masing. Untuk pewarnaan pada motif ornamen berbeda-beda karena satu motif memiliki pengaruh dari daerah asal motif itu sendiri. Komponen yang kedua yaitu materi penjelasan, penjelasan pada motif tersebut menjelaskan bagian-bagian motif, dari segi bentuk, warna maupun asal dengan dibantu poin nomor yang dijadikan acuan penjelasan motif.

Media visual kartu bergambar ini didukung dengan adanya *box* sebagai pelengkap atau pengemas yang pas, agar kartu tidak terpisah-pisah. Dalam kemasan *box* juga terdapat daftar motif sebagai bentuk informasi bahwa yang ada di dalam *box* hanya tersedia motif sesuai dengan yang ada dalam daftar.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi tahap pertama pada aspek pembelajaran diperoleh hasil jumlah skor 20 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%, dengan kategori (SL) Sangat Layak, pada aspek materi jumlah skor penilaian sebesar 26 dengan rata-rata 3,72 dan skor tanggapan sebesar 92,86%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak. Berdasarkan validasi ahli materi tahap kedua pada aspek materi jumlah skor 20 dengan rata-rata 4 dan skor tanggapan sebesar 100%, dengan kategori (SL) Sangat Layak, pada aspek materi jumlah skor penilaian sebesar 28 dengan rata-rata 4

dan skor tanggapan sebesar 100%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap pertama pada aspek tampilan menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 33, raata-rata sebesar 2,54, dan skor tanggapan sebesar 63,5%, termasuk kategori (L) Layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan jumlah skor 49, raata-rata sebesar 3,77, dan skor tanggapan sebesar 94,25%, termasuk kategori (SL) Layak.

Hasil uji coba lapangan diperoleh hasil penilaian pada aspek pembelajaran menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor 7,29 dengan rata-rata 3,65 dan skor tanggapan sebesar 91,13%, dengan kategori (SL) Sangat Layak, pada aspek isi jumlah skor penilaian sebesar 14,65 dengan rata-rata 3,66 dan skor tanggapan sebesar 91,53%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak. Pada aspek tampilan jumlah skor penilaian sebesar 29,16 dengan rata-rata 3,65 dan skkor tanggapan sebesar 91,13%, kategori penilaian aspek tampilan (SL) Sangat Layak.

Media pembelajaran kartu bergambar ini dikemas dengan kemasan *box* berukuran lebar 10cm, panjang 13.5cm dan tebal 5mm yang sangat praktis, mudah dibawa kemana saja, dan terdapat daftar nama-nama motif di *cover* bagian belakang, serta dilengkapi penutup dibagian atas sehingga kartu tidak terpisah-pisah dan jatuh.

E. Kajian Hasil Karya Peserta Didik

Hasil karya peserta didik setelah menggunakan media kartu bergambar ini sangat bervariasi, peserta didik dapat memadukan beberapa motif menjadi satu, selain itu peserta didik dapat mengekspresikan warna. Karya yang dihasilkan bermacam-macam dan bervariasi dari yang penuh ekspresi, sampai dengan yang hanya menyukai dua warna saja. Untuk pewarnaan juga sangat bervariasi, ada yang menggunakan pewarnaan yang lembut ada juga yang menggunakan warna tajam dengan menggunakan *outline* tebal berfungsi sebagai ketegasan gambar.

Penilaian hasil karya peserta didik adalah penilaian dari peneliti saja. Instrumen penilaian karya peserta didik yang dinilai dilihat berdasarkan kriteria dan kualitas karya terbaik dari peserta didik seletah menggunakan kartu bergambar sebagai referensi sangat bervariasi. Kriteria dan kualitas karya terbaik peserta didik dilihat dari teknik menggambar dan penguasaan teknik menggambar yang benar, seperti bentuk motif yang sesuai tanpa adanya distorsi motif, dalam menentukan warna harus tepat serta dalam teknik pewarnaan, khusus untuk teknik pewarnaan peserta didik dibebaskan dalam menentukan teknik, baik teknik akuarel maupun plakat, selain itu yang harus diperhatikan dalam menggambar motif adalah gambar motif harus proporsional. Standar karya terbaik dari peneliti adalah karya yang memenuhi persyaratan, misalkan gambar yang dinilai sudah finish/

selesai, karya sesuai dengan waktu yang disediakan, karya pas dengan kriteria dan teknik menggambar. Dalam penggunaan media kartu bergambar ini diharapkan hasil karya dari peserta didik lebih meningkat dan lebih baik dan lebih berkualitas dari karya-karya sebelumnya. Dokumentasi karya peserta didik terdapat pada lampiran halaman 139.

Tabel 19. Penilaian Hasil Karya Peserta Didik

NO	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR PENILAIAN			NILAI
	DIDIK	Komposisi	Teknik	Pewarnaan	
1	Annisa Resti Anugrah	83	85	85	85
2	Firmansyah Haryo Y	85	86	86	86
3	Muhammad Fajar Veryan	82	84	84	84
4	Muhammad Althaf A	84	84	84	84
5	Naufal Mubaroq	83	83	83	83
6	Makruf Damas Jati	86	85	86	86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Ketidakmampuan peserta didik dalam menentukan ide dan inspirasi dalam menggambar karena referensi media yang di gunakan kurang jelas sehingga membuat peneliti melakukan penelitian pengembangan media visual kartu bergambar ornamen nusantara yang dapat digunakan oleh peserta didik baik secara individu maupun klasikal. Kesimpulan dari hasil penelitian media visual kartu bergambar yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Media visual kartu bergambar ornamen nusantara ini berisikan 10 motif yang berbeda dari berbagai daerah, selain itu juga terdapat penjelasan di masing-masing kartu, kartu ini mengambil tema flora dan fauna sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- 2. Pembuatan media visual kartu bergambar yang dikembangkan ini menggunakan beberapa software diantaranya Adobe Photoshop & Corel Draw X5, dengan materi yang sudah dikumpulkan dan dengan bahan pelengkap lainnya. Adobe Photoshop digunakakan suntuk mengolah file gambar yang sudah di scan kemudian digunakan untuk mewarnai motif dengan teknik sungging. Corel Draw X5 digunakan untuk membuat desain kartu serta tampilan cover box.
- 3. Hasil validasi ahli materi tahap pertama pada aspek pembelajaran dinyatakan Sangat Layak (SL) dengan hasil prosentase 100%, pada

aspek materi dinyatakan Sangat Layak (SL) dengan hasil prosentase 92,86%. Berdasarkan validasi ahli materi tahap kedua pada aspek pembelajaran dinyatakan Sangat Layak (SL) dengan hasil prosentase 100%, pada aspek materi dinyatakan Sangat Layak (SL) dengan hasil prosentase 100%. Hasil validasi ahli media tahap pertama pada aspek tampilan dinyatakan Laya (L) dengan prosentase 63,5%. Hasil validasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan dinyatakan Sangat Layak (SL) dengan prosentase 94,25%. Hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran menghasilkan prosentase sebesar 91,13%, dengan kategori (SL) Sangat Layak, pada aspek isi jumlah menghasilkan prosentase sebesar 91,53%, kategori penilaian aspek materi (SL) Sangat Layak, pada aspek tampilan menghasilkan prosentase sebesar 91,13%, kategori penilaian aspek tampilan (SL) Sangat Layak. Berdasarkan hasil dari ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ornamen nusantara di kelas VII.

- 4. Pada pengemasan produk media pengembangan ini menggunakan *box* berukuran lebar 10cm, panjang 13.5cm dan tebal 5mm. Sehingga kartu mudah dibawa kemana saja, praktis dan tidak terpisah-pisah.
- Karya peserta didik yang dihasilkan setelah menggunakan kartu bergambar ini bervariasi.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian Pengembangan Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Ornamen Nusantara, disarankan kepada:

1. SMP N 2 Muntilan

- a. Media pengembangan kartu bergambar ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sebagai salah satu media referensi dalam pembelajaran seni budaya.
- Media pengembangan kartu bergambar ini dapat dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda.
- 2. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FBS UNY
- a. Dunia pendidikan sangatlah luas, terlebih lagi dengan pendidikan seni rupa. Manfaatkanlah ilmu kreatif dan inovatif yang kalian miliki, gali potensi diri dan ciptakan media lain, karena dengan adanya media mempelajari banyak hal akan lebih menyenangkan.

C. Keterbatasan Pengembang

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, antara lain:

- Materi yang disajikan hanya 10 motif yang terdapat di Pulau Jawa –
 Pulau Bali saja tidak seluruh Indonesia.
- 2. Ukuran kartu yang kurang besar, karena peneliti hanya menggunakan standar ukuran kartu pada umumnya. Selain itu, motif yang disajikan terdapat beberapa bagian yang sedikit rumit.

Daftar Pustaka

Buku:

- Azhar Arsyad. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2006. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Rita EkaIzzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- ______. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Siswoyo, D. 2011. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Soepratno. 2004. Mengenal Budaya Bangsa Indonesia "Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa". Yogyakarta.
- Soegeng Toekio, M. 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Banadung: Penerbit Angkasa
- Suharsimi Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunaryo, A. 2009. Ornamen Nusantara: Kajian Khusustentang Ornamen Indonesia. Semarang: Dahara Press.
- Susanto, M. 2011. *DiksiRupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Internet:

<u>http://blog-senirupa.blogspot.com/2013/09/ragam-motif-hias-klasik-tradisional</u> di akses 12 Mei 2016, 13.45 WIB

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Ijin Penelitian

Silabus

KI-KD

RPP

Materi Media Pembelajaran

Angket Ketersediaan Media Pembelajaran (telah diisi peserta didik)

Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar Tahap

Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar Tahap II

Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar Tahap I

Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar Tahap II

Daftar Hadir Peserta Uji Coba

Lembar Hasil Uji Coba Program Pembelajaran Media Visual Kartu Bergambar

Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Pembelajaran

Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Isi

Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Tampilan

Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan

Dokumentasi Hasil Karya Peserta Didik

Visualisasi Media pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 🕿 (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207 Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRMF85/33-01

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Nomor

: 334g/UN.34.12/DT/III/2016

Lampiran

: 1 Berkas Proposal

Hal

: Permohonan Izin Penelitian

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 "KARTU BERGAMBAR" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA **KELAS VIII SMP N 2 MUNTILAN**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama

: SHWARNA DYAH ANDARTIKA

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi

: Pendidikan Seni Rupa

Waktu Pelaksanaan

: April - Juni 2016

Lokasi Penelitian

: SMP N 2 Muntilan

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

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

endidikan FBS,

70704 199312 2 001

Tembusan:

- Kepala SMP N 2 Muntilan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 🕿 (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207 Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

> FRMFBS/33-01 10 Jan 2011

Yogyakarta, 14 Juni 2016

Nomor

: 585c/UN.34.12/DT/VI/2016

Lampiran

: 1 Berkas Proposal

Hal

: Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMP N 2 Muntilan

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 "KARTU BERGAMBAR" /SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP N 2 MUNTILAN

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama

: SHWARNA DYAH ANDARTIKA

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi

: Pendidikan Seni Rupa

Waktu Pelaksanaan

: Agustus - September 2016

Lokasi

: SMP N 2 Muntilan

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

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

endidikan FBS,

robo Utami, S.E.

670704 199312 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA SMP NEGERI 2 MUNTILAN

Jalan Wates Muntilan Telp. (0293) 587567 Kode Pos 56415 E-mail : smp2_muntilan@yahoo.co.id

Muntilan, 23 April 2016

Nomor

: 070/098/20:17.SMP/2016

Kepada

Prihal

: Izin Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

di

YOGYAKARTA

Dengan hormat, menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 334g/UN.34.12/DT/III/2016 tanggal 30 Maret 2016, Perihal Permohonan Izin Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa atas nama,

Nama

: SHWARNA DYAH ANDARTIKA

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

: Pendidikan Seni Rupa : SMP Negeri 2 Muntilan

Tempat Penelitian Waktu

: April s.d. Juni 2016.

untuk melaksanakan kegiatan penelitian guna menyusun skripsi/tugas akhir dengan judul PENGEMBANGAN "KARTU BERGAMBAR" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MUNTILAN.

Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

RODIN, S.Pd., M.Pd.

A SEKOLAH,

Pembina

NIP. 19590914 197903 1 002



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233 Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 04 April 2016

Nomor Perihal 074/1052/Kesbangpol/2016

Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth. Gubernur Jawa Tengah

Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah

Provisi Jawa Tengah

Di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor

334g/UN.34.12/DT/III/2016

Tanggal

30 Maret 2016

Perihal

: Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal "PENGEMBANGAN " KARTU BERGAMBAR"SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP N 2 MUNTILAN ", kepada:

NIM

: Shwarna Dyah Andartika 12206244003

No. HP/Identitas

085640005594 / 1502064307940001

Prodi /Jurusan

Pendidikan Seni Rupa :

Fakultas

Bahasa dan Seni Univesitas Negeri Yogyakarta

Lokasi Penelitian :

SMP N 2 Muntilan, Provinsi Jawa Tengah

Waktu Penelitian .

6 April s.d 30 Juni 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;

2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;

Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY. 3.

Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

BADAN KESBANGPOL DIY

KABID, POLÓAGRI DAN KEMASYARAKATAN BAKESBANGPOL

RS ARIYANTO, SH .MM STIMEWA NP.196801281998031003

Tembusan disampaikan Kepada Yth:

Gubernur DIY (sebagai laporan);

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 - 3547438 - 3541487 Fax : (024) 3549560 E-mail :bpmd@jatengprov.go.id http://bpmd.jatengprov.go.id Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR: 070/0824/04.5/2016

Dasar

 Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;

 Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;

 Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan :

Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta No: 074/1052/Kesbangpol/2016 Tanggal: 04 April 2016 Perihal: Rekomendasi Penelitian

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

Nama : SHWARNA DYAH ANDARTIKA

Alamat : Ds. Babadan IV RT 004 RT 009 Kelurahan Sendangagung, Kecamatan Minggir,

Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

3. Pekerjaan : MAHASISWA

Untuk

: Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN "KARTU BERGAMBAR" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP N 2 MUNTILAN

b. Tempat / Lokasi : SMP N 2 Muntilan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah

. Bidang Penelitian : Bahasa dan Seni

d. Waktu Penelitian : 07-04-2016 s.d. 30-06-2016

e. Penanggung Jawab : Drs. Suwarna, M.Pd

f. Status Penelitian : Baru

g. Anggota Peneliti : -

h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

 Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;

 Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;

Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;

d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;

 Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 07 April 2016

EPA DATA CANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI AWA TENGAH

DWIATMOKO



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 - 3547438 - 3541487 Fax : (024) 3549560 E-mail :bpmd@jatengprov.go.id http://bpmd.jatengprov.go.id Semarang - 50131

Semarang, 07 April 2016

Nomor Sifat

Perihal

070/2555/2016 Biasa

Lampiran : 1

: 1 (Satu) Berkas

Rekomendasi Penelitian

Kepada

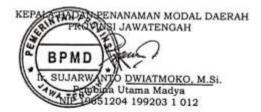
Yth. Bupati Magelang

u.p Kepala Kantor Kesbangpol

Kabupaten Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/0824/04.5/2016 Tanggal 07 April 2016 atas nama SHWARNA DYAH ANDARTIKA dengan judul proposal PENGEMBANGAN "KARTU BERGAMBAR" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP N 2 MUNTILAN, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.



Tembusan:

- 1. Gubernur Jawa Tengah;
- 2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
- 3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
- 4 Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
- 5. Sdr. SHWARNA DYAH ANDARTIKA.



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG

KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, 28 (0293) 788616 KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 08 April 2016.

Nomor

: 070 / 265 / 14 / 2016

Lampiran : 1 (satu) buku

Perihal

: Rekomendasi.

Yth.

Kepada: Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu

Kabupaten Magelang.

Di -

KOTA MUNGKID

Dasar

Surat dari BPMD Prov. Jateng.

Nomor

070/0824 /04.5/2016

Tanggal Tentang

07 April 2016. Rekomendasi Penelitian.

Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Riset/Survey/PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :

Nama

SHWARNA DYAH ANDARTIKA

Pekerjaan b.

Alamat C.

Mahasiswi Ds Babadan IV RT 004/RW 009 Kel

Sendangagung Kec Minggir Kab Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

d. Penanggung Jawab

Lokasi e.

Drs. Suwarna, M.Pd Kabupaten Magelang 08 April s/d 30 Juni 2016.

f. Waktu Lembaga g.

UNY

h. Anggota Tujuan

Mengadakan penelitian dengan judul :

PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP N 2 MUNTILAN

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.

Pelaksanaan Survey/Riset/Observasi tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor

Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.

Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

A KANTOR KESBANGPOL BURATEN MAGELANG

na Sekai Politik dan Kewaspadaan Nasional

1. Bp. Bupati Magelang (sebagai laporan).

2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.

Penata Tk. I NIP. 19590205 198503 1 012

RDI SUTRISNO, BA



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG BADAN PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 783249 Faks 789549

Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 08 April 2016

Kepada:

Nomor

: 071 / 136 / 59 /2016

Sifat

: Amat segera

Perihal

: Izin Penelitian

Yth SHWARNA DYAH ANDARTIKA

Babadan IV RT 004 RW 009 Ds

Sendangagung Kec. Minggir Kab. Sleman

Ycgyakarta

di

KAB. SLEMAN

Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik

070/265/14/2016 Tanggal 08 April 2016, Perihal Kegiatan Riset/Penelitian/PKL di

Kabupaten Magelang Nomor:

Kabupaten Magelang.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian /PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara:

Nama

: SHWARNA DYAH ANDARTIKA

Pekerjaan

Mahasiswi, UNY

Alamat

Babadan IV RT 004 RW 009 Ds Sendangagung Kec. Minggir Kab.

Sleman Yogyakarta

Penanggung Jawab

Drs. Suwarna, M.Pd

Lokasi

SMP N 2 Muntilan Kabupaten Magelang

Waktu

08 April 2016 s/d 30 Juni 2016

Peserta Tujuan

Mengadakan Penelitian dengan Judul:

PENGEMBANGAN " KARTU BERGAMBAR " SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VIII SMP N 2

MUNTILAN

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian/PKL agar Saudara Mengikuti Ketentuan- ketentuan

Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.

2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku

3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang

4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya

a.n. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU ABUPATEN MAGELANG

Ub.

ng Pelayanan Perizinan

MAGEL

RIPURWANTI, S.Sos Pembina 19630811 198607 2 001

TEMBUSAN:

Bupati Magelang

Kepala Badan/ Dinas.Kantor/Instansi terkait



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA SMP NEGERI 2 MUNTILAN

Jalan Wates Muntilan Telp. (0293) 587567 Kode Pos 56415 e-mail: smp2_muntilan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800.2/245/20.17.SMP/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama

: BAKRODIN, S.Pd., M.Pd.

NIP

: 19590914 197903 1 002

Pangkat (Gol/Ruang)

: Pembina (IV/a)

Jabatan

: Guru Madya/Kepala Sekolah

Unit Keria

: SMP Negeri 2 Muntilan

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama

: SHWARNA DYAH ANDARTIKA

NIM

: 12206244003

Jurusan/Fakultas

Pendidikan Seni Rupa/Fakultas Bahasa dan Seni

Prodi/Jenjang

: Pendidikan Seni Rupa/S.1

telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/tugas akhir yang dilaksanakan mulai bulan April 2016 sampai dengan Agustus 2016, untuk memenuhi kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN "KARTU BERGAMBAR" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORNAMEN NUSANTARA KELAS VII SMP NEGERI 2 MUNTILAN.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

MPH 2 STURT

etilan, 26 Agustus 2016

LA SEKOLAH,

ODIN, S.Pd., M.Pd.

Pembina

NIP. 19590914 197903 1 002

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMP

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/Semester : VII/1

Kompetensi Inti

KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI	SUMBER
DASAR	PEMBELAJRAN			WAKTU	BELAJAR
4.2 Menggambar gubahan flora dan fauna serta geometrik menjadi ragam hias	Ragam hias flora dan fauna serta geometrik	 Mengamati Melihat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik Menanya Menayakan cara menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik 	Sikap: Observasi, tentang perilaku peserta didik dalam kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menggambar gubahan flora dan fauna	12JP	 Buku teks pelajaran seni budaya kelas VII Buku-buku lain yang relevan Pameran karya seni rupa
		 Menanyakan makna gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik Mengumpulkan Informasi Mendiskusikan konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik 	Pengetahuan: • Penugasan membuat kritik seni secara sederhana minimum 100 kata tentang gambar ragam hias flora dan		
		 Menalar Menghubungkan antara konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat Membandingkan konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik 	fauna serta geometrik Keterampilan: • Projek membuat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik		

yang berkembang dalam kehidupan social budaya di
masyarakat
Mengomunikasikan
Menggambar ragam hias flora
dan fauna serta geometrik
Menyampaikan hasil
pengumpulan dan simpulan
informasi yang diperoleh
Mempresentasikan secara lisan
atau tulisan mengenai karya
yang di kerjakan

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SENI BUDAYA SMP / MTs

MATA PELAJARAN : SENI RUPA

KELAS : VII/1

KOMPETENSI INTI 3	KOMPETENSI INTI 4
(PENGETAHUAN)	(KETERAMPILAN)
3. Memahami pengentahuan	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji
(factual), konseptual, dan procedural)	dalam ranah konkret (menggunakan,
berdasarkanrasa ingin tahunya	mengurai, merangkai, memodifikasi,
tentang ilmu pengetahuan, teknologi,	dan membuat) dan ranah abstrak
seni, budaya terkait fenomena dan	(menulis, membaca, menghitung,
kejadian tampak mata	menggambar, dan mengarang) sesuai
	dengan yang dipelajari di sekolah dan
	sumber lain yang sama dalam sudut
	pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 memahami unsure, prinsip, teknik	4.1 menggambar flora, fauna, dan
evi memerani emet, primerp, vermin	
dan prosedur menggambar flora,	alam benda
dan prosedur menggambar flora,	
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan	
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan	alam benda
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan 3.2 memahami prinsip dan prosedur	alam benda 4.2 menggambar gubahan flora,
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan 3.2 memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna	alam benda 4.2 menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan 3.2 memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna dan bentuk geometric menjadi ragam	alam benda 4.2 menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan 3.2 memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna dan bentuk geometric menjadi ragam hias	4.2 menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias.
dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan 3.2 memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna dan bentuk geometric menjadi ragam hias 3.3 memahami prosedur penerapan	4.2 menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias. 4.3 membuat karya dengan berbagai

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 2 MUNTILAN

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/Semester : VII/1

Alokasi Waktu : 2 Pertemuan

A. Kompetensi Inti

KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- KD. 3.2. Memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias
- KD. 4.2. Menggambar gubahan flora, fauna dan bentuk geometrik menjadi ragam hias

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2. Memahami prinsip dan	3.2.1. Peserta didik dapat menjelaskan
prosedur menggambar	pengertian menggambar ragam hias flora
gubahan flora, fauna, dan	3.2.2. Peserta didik dapat menyebutkan unsur-
bentuk geometrik menjadi	unsur ragam hias flora
ragam hias	3.2.3. Peserta didik dapat menyebutkan
	langkah-langkah menggambar ragam
	hias flora

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)				
4.2. Menggambar gubahan flora,	4.2.1. Peserta didik dapat mempraktekkan				
fauna dan bentuk geometrik	sesuai dengan teknik-teknik menggambar				
menjadi ragam hias	gubahan flora menjadi ragam hias				

D. Materi

- 1. Reguler
 - Prinsip dan prosedur menggambar ragam hias bentuk flora fauna
 - Gambar gubahan ragam hias flora fauna
- 2. Pengayaan
 - Gambar ragam hias dari gubahan fauna
- 3. Remidial
 - Gambar ragam hias dari gubahan flora

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Pendahuluan

- 1. Guru memimpin doa dan melakukan presensi
- 2. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab sekitar wawasan ragam hias flora
- 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 4. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai
- 5. Guru menyampaikan cakupan materi sesuai dengan silabus
- 6. Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian

Inti

- 1. Guru memulai kegiatan PBM dengan meminta Peserta didik mengamati bentuk gubahan flora yang ada pada tayangan gambar
- 2. Peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk gubahan flora dengan karakteristiknya dengan fasilitasi guru untuk merumuskan dalam bentuk hipotesis
- 3. Peserta didik mengelompokkan data dari bentuk-bentuk gubahan flora untuk membuktikan kebenaran hipotesis dengan difasilitasi guru
- 4. Peserta didik mengklasifikasikan bentuk-bentuk gubahan flora dengan penjelasan/ penafsiran gambar gubahan flora
- 5. Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat terhadap hasil olah data tentang bentuk-bentuk gubahan flora untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan sebelumnya

Penutup

- 1. Peserta didik dan guru menyimpulkan pelajaran
- 2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan proses dan hasil pembelajaran
- 3. Guru menyampaikan kegiatan belajar yang dikerjakan sebagai PR yaitu mencari berbagai pola ragam hias dari berbagai sumber media
- 4. Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya, yaitu praktek membuat gambar gubahan flora menjadi ragam hias
- 5. Menutup pembelajaran dengan doa dan salam

Pertemuan 2

Pendahuluan

- 1. Guru memimpin doa dan melakukan presensi
- 2. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab yang terkait dengan pertemuan sebelumnya
- 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Inti

- 1. Guru bersama dengan peserta didik menentukan tema/topik projek menggambar gubahan flora menjadi ragam hias
- 2. Guru memfasilitasi Peserta didik untuk *merancang langkah-langkah* kegiatan penyelesaian projek menggambar gubahan flora menjadi ragam hias
- 3. Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan *penjadwalan projek* (pembagian waktu perencanaan, persiapan alat, urut-urutan pembuatan, dll) menggambar gubahan flora menjadi ragam hias yang telah dirancangnya
- 4. Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan projek gambar gubahan flora menjadi ragam hias yang telah dibuat
- 5. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan dan mempublikasikan gambar gubahan flora menjadi ragam hias (karya peserta didik)
- 6. Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas projek gambar gubahan flora menjadi ragam hias

Penutup

- 1. Peserta didik dan guru menyimpulkan pelajaran
- 2. Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi apresiasi pada karya peserta didik
- 3. Menutup pembelajaran dengan doa dan salam

F. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Teknik penilaian : Tes Tertulis
 Instrumen Penilaian : Terlampir
 Pembelajaran Remidial dan Pengayaan

- a. Pengayaan:
 - Gambar ragam hias dari gubahan fauna
- b. Pembelajaran Remedial:
 - Gambar ragam hias dari gubahan flora

G. Media, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat : LCD dan Laptop

2. Bahan: -

3. Sumber belajar

- : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 2013. Seni Budaya. Buku Peserta didik .
 Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan halaman 84-93
 - Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 2013. Seni Budaya. Buku Guru. Jakarta:
 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan halaman 84-93
 - Video Pembelajaran Ragam hias Indonesia

Magelang, 18 Juli 2016

Guru Mata Pelajaran

NIP: 19660522 199003 I 0

MATERI MEDIA

KOM PETENSI INTI

4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI DASAR

4.2 menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias.

INDIKATOR KEBERHASILAN

4.2.1 Peserta didik dapat mempraktekkan sesuai dengan teknik-teknik menggambar gubahan flora menjadi ragam hias

TUJUAN

- 1. Memberikan referensi menggambar motif ornamen
- 2. Menjelaskan bagian-bagian ornamen nusantara
- 3. Memperkenalkan motif-motif ornamen nusantara

ORNAMEN

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (2008: 4) Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.

FUNGSI ORNAMEN

Terdiri dari 3 fungsi diantaranya.

- Fungsi murni estetis, merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni.
- 2. Fungsi simbolis, ornamen itu yang bersifat keagagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estetisnya.

3. Fungsi konstruktif, ornamen itu untuk menyangga, menompang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi.

JENIS MOTIF

Jenis-jenis ornamen nusantara berdasarkan motif ragam hiasnya dapat dikelompokkan menjadi :

1. Motif geometris

Merupakan motif tertua dalam ornament karena sudah dikenal sejak masa prasejarah. Motif ini berkembang dari bentuk titik, garis atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai dengan pola rumit. Beberapa ornament geometris nusantara antara lain: meander, pilin, lereng, banji, kawung, jlamprang, dan tumpal.

2. Motif manusia

Motif manusia sudah ada sejak masa prasejarah. Penggambaran motif manusia dapat dalam bentuk sosok manusia utuh atau sebagian.

3. Motif binatang

Motif binatang beragam jenis dan ragamnya dalam ornamen nusantara.Mulai binatang air, binatang darat, binatang udara bahkan binatang imajinatif atau hasil rekaan.

4. Motif tumbuh-tumbuhan

Motif ini pada masa prasejarah belum berkembang.Motif ini pengaruh Hindu dari India, ornamen tumbuhan menjadi sangat umum. Motif tumbuhan diterapkan secara luas sebagai ornamen yang dipahatkan pada batu candi, keramik, border, tenun, batik sampai benda ukir kayu.

5. Motif benda alam

Motif benda alam mengambil inspirasi dari alam, misalnya benda langit seperti matahari, bulan, bintang dan awan selain itu api, gunung, perbukitan dan bebatuan.

MOTIF ORNAMEN FLORA DAN FAUNA

1. Motif Flora

Motif flora dalam ornamen adalah termasuk motif tumbuhantumbahan, dimana motif ini adalah gubahan dari bentuk aslinya. Dalam motif ini terdiri dari buah-buahan, bunga-bunga, pohon-pohon serta daundaun. Penciptaan jenis tumbuh-tumbuhan yang berasal dari alam tentunya terdapat beberapa perbedaan dalam menggambarkan ke suatu objek, bila di bandingkan dengan melukis sangatlah berbeda. Soegeng Toekio (2000: 74) mengemukakan bahwa untuk menciptakan suaturagam hias, pendesain banyak mengutarakan bentuk-bentuk yang disederhanakan sedemikian rupa, sehingga bentuk ini memperoleh suatu kesan yang baru.

2. Motif Fauna

Pada motif ini erat kaitannya dengan makluk yang bernyawa, bukan manusia melainkan hewan yang dekat dengan flora (tumbuh-tumbuhan), dalam penciptaan motif ini pendesain juga menggunakan teknik stilir (bukan bentuk yang sebenarnya) tidak realis, melainkan membentuk motif hewan namun disederhanakan. Tidak jarang unsur adat dari kepercayaan turut menentukan, misalnya dalam penggambaran bendabenda magis atau sejenisnya. Hal seperti ini banyak kita jumpai di beberapa tempat di Indonesia, dengan bentuk yang memberikan ciri tersendiri, Soegeng Toekio (2000: 115).

MOTIF MOTIF ORNAMEN NUSANTARA P. JAWA – P. BALI

- 1. Motif Pajajaran
- 2. Motif Mataram
- 3. Motif Majapahit
- 4. Motif Bali
- 5. Motif Jepara
- 6. Motif Madura
- 7. Motif Cirebon

- 8. Motif Pekalongan
- 9. Motif Yogyakarta
- 10. Motif Surakarta

Dari beberapa motif ini memiliki perbedaan masing-masing, dan warna yang berbeda-beda dari setiap motif merupakan ciri khas dari daerah dan kebudayaan ataupun pengaruh dari lingkungan sekitar.

BENTUK-BENTUK UKIRAN PADA MOTIF

- 1. Daun Pokok
 - a. Daun pokok ikal
 - b. Daun pokok relung yaitu daun induk yang tumbuh melingkar merelung ke kanan dank ke kiri, seperti tanaman ketela rambat. Relung ini bentuknya seperti spiral, sambung-menyambung berurutan.
- 2. Ikal adalah penghabisan dari setiap ukiran daun yang berbentuk spiral.
- 3. Daun Patran yaitu bentuk ukiran daun yang menyerupai segitiga. Daun patran ini banyak terdapat pada motif mataram.
- 4. Pecahan garis dan pecahan cawen, pecahan garis adalah suatu pahatan yang berbentuk garis pada ukiran daun, kemana arah ukiran daun tersebut menjalar. Pecahan cawen adalah bentuk pahatan yang menyobek tepi batas ukiran daun.
- 5. Benangan terdiri dari dua macam yaitu benangan timbul dan benangan garis.berdada diantara tengah-tengah ikal.
- Trubusan(tunas) merupakan bagian yang berbentuk seperti daun dan berdada di atas daun pokok, namun biasanya berada di tengah-tengah daun pokok..
- 7. Angkup adalah bentk ukiran daun yang selalu melengkup pada punggung daun pokok.
- 8. Simbar merupakan ukiran daun yang tumbuh pada daun pokok dan menghias bagian depan daun pokok tersebut.

- 9. Endong adalah bentuk ukiran daun yang tumb uh pada bagian belakang daun pokok.
- 10. Cula hanya terdapat pada motif pajajaran, yang tumbuh di depan bagian atas daun pokok.
- 11. Jambul merupakan bentuk melingkar seperti spiral yang berderet atau bersusun dari atas ke bawah.
- 12. Sunggar merupakan bagian yang tumbuh mulai dari ikal pada benangan timbul, bentuk seperti daun patran dan cekung.
- 13. Bentuk buah dan daun, di dalam motif jepara yang selalu bergerombol merupakan bagian dari bentuk daun dan buah. Setiap bagian daun berbentuk segitiga dan relung (daun pokok) berpenampang prisma segitiga.

Daftar Pustaka

- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Soegeng Toekio, M. 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Banadung: Penerbit Angkasa
- Soepratno. 2004. Mengenal Budaya Bangsa Indonesia "Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa". Yogyakarta.
- Sunaryo, A.2009. Ornamen Nusantara: Kajian Khusustentang Ornamen Indonesia. Semarang: Dahara Press.

ANGKET KETERSEDIAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk pengisisan angket. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apa saja media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran seni budaya di SMP N 2 Muntilan. Saudara dimohon untuk mengisi dengan memberi tanda (X), sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Angket ini merupakan serangkaian proses penelitian dalam menyusun skripsi. Hasil dari jawaban angket ini akan dijaga kerahasiaannya.

		n memberi tanda (X), sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Pangawa mi
тегира	akan ser	angkaian proses penelitian dalam menyusun skripsi. Hasil dari jawaban angket ini
akan d	ijaga ke	rahasiaannya.
Sekola	h	: SMP N2 Muntilar
Nama		: Fahrunnas
Kelas		: VII D
• 1.	Media	pembelajaran berbasis cetak apa saja yang digunakan pada materi ornamen
	nusanta	ara?
	a.	Buku modul
	b.	Majalah/Koran
	c.	Lembaran gambar
	X	Lainnya
2.	Media	pembelajaran berbasis visual apa saja yang digunakan pada materi ornamen
	nusant	ara?
	×	Gambar
	b.	Foto
	c.	Kartu referensi bergambar
	d.	Lainnya
3.	Media	pembelajaran berbasis audio-visual apa saja yang digunakan pada materi ornamen
	nusant	ara?
	a.	Power point dengan tape
	×	Video
	c.	Film
	d.	Lainnya

1	Anan	nedia yang digunakan sebagai referensi gambar yang berbasis cetak?				
٠,	X X	Buku				
	b.	Kartu bergambar				
5.	1.000	yang berinteraksi langsung dengan media pembelajaran?				
**	×	Siswa				
	b.	Guru				
6.		nakah media tersebut dipakai?				
0.		327				
	,	Di sekolah				
_	ь.	Di rumah				
7.	Kapar	n media pembelajaran tersebut dipakai?				
	×	Saat pembelajaran dikelas				
	b.	Pembelajaran mandiri				
8.	Apakah Anda membutuhkan media berbasis visual seperti kartu bergambar untuk materi					
	oman	nen nusantara?				
	×	Ya				
	ь.	Tidak				
9.	Seber	rapa penting referensi gambar untuk Anda?				
	X	Sangat penting				
	b.	Biasa saja				
10.	Sebut	tkan media apa yang paling Anda sukai dan sesuai dengan materi ornamen				
	nusar	ntara/ seni terapan nusantara, sebutkan alasannya!				
	Med	tia cetak mulah dipohami				

Terima kasih atas ketersediaan saudara untuk mengisi angket.

Cesimpula	in:							
Suwa	lebin	memilin	menggur	akan	media	(etak		
karena	dengan	nunge	lungkan	nuda	Cetuk	Suwa	lebin	Mudah
untuk	Mumah.	am1						

Muntilan, 16 Agrums 2016

James.

100 000



KEMENTRIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id//

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: M.A.Riyanto, S.Pd

NIP

: 19660522 199003 1 007

Unit Kerja

: SMP N 2 Muntilan

Jabatan

: Guru Seni Budaya

Sudah melakukan validasi terhadap produk Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan, produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama

: Shwarna Dyah Andartika

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan:

1

Media dapat digunakan tanpa revisi Media dapat digunakan dengan revisi

Media belum dapat di gunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 mer 2016

Validator / Ahli Materi

NIP: 19660522 199003 1 007

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual

(Lembar untuk Ahli Materi)

Jenis Penelitian

: Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen

Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan.

Mata Pelajaran

: Seni Budaya

Sasaran Program Media : Siswa kelas VII SMP N 2 Muntilan

Peneliti dan Pengembang: Shwarna Dyah Andartika

Validator

: M.A.Riyanto, S.Pd

Tanggal

: 17 Mei 2016

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi

 Lember validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan.

Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian.

1: Tidak Layak (TL)	3: Layak (L)	
2: Kurang Layak (KL)	4: Sangat Layak (SL)	

- Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

	ASPEK	SKOR PENILAIAN				
A. /	ASPEK PEMBELAJARAN					
	Aspek yang dinilai		Peni	laian		
No		4	3	2	1	
		SL	L	KL	TL	
1.	Kesesuaian materi dengan SK-KD	V				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1				
3,	Kesempatan belajar secara mandiri					
4.	Ketetpatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	1				
5.	Kesesuain antara gambar media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah.	✓				

	ASPEK	SKOR PENILAIAN				
B. /	ASPEK MATERI					
	Aspek yang dinilai	Penilaian				
No		4	3	2	1	
		SL	L	KL	TL	
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	~				
2.	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan		~			
3.	Contoh-contoh yang di sajikan untuk mencapai tujuan pembelajaran		1			
4.	Kejelasan isi materi	V			v. =	
5.	Ketepatan ukuran, jenis dan warna font	~				
6.	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	~				
7.	Kesesuain ukuran gambar	~			/	

Keterangan:

1.	Tidak Layak	(TL)	3.	Layak	(L)
2.	Kurang Layak	(KL)	4.	Sangat Layak	(SL)

Rekomei	idasi untuk perhatian:
Komenta	
- Ko	of gambar ornamen snoch laysle untile Gigicola apangan (disekolak).
••••••	
••••••	***************************************

••••••	
••••••	
Saran un - Ka da tan	oth gamber ornamen swork brile warne suprys Gust little Variace, schringer minantish days
Kesimpul	an:
(D)	Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2.	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
3.	Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 17 Well 2016

Validator / Ahli Materi

M.A. Riyanto, S.Pd

NIP: 19660522 199003 1 007

KEMENTRIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207 Fax: (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id//

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: M.A.Riyanto, S.Pd

NIP

: 19660522 199003 1 007

Unit Kerja

: SMP N 2 Muntilan

Jabatan

: Guru Seni Budaya

Sudah melakukan validasi terhadap produk Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan, produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama

: Shwarna Dyah Andartika

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan:

(1.)

Media dapat digunakan tanpa revisi Media dapat digunakan dengan revisi

Media belum dapat di gunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Validator / Ahli Materi

M.A.Riyanto, S.Pd

NIP: 19660522 199008 1 007

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual

(Lembar untuk Ahli Materi)

Jenis Penelitian

: Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen

Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan.

Mata Pelajaran

: Seni Budaya

Sasaran Program Media: Siswa kelas VII SMP N 2 Muntilan

Peneliti dan Pengembang: Shwarna Dyah Andartika

Validator

: M.A.Riyanto, S.Pd

Tanggal

: 23 Juni 2016

Petunjuk Pengisian:

a. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi

 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan.

 Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian.

1: Tidak Layak (TL)

3: Layak (L)

2: Kurang Layak (KL)

4: Sangat Layak (SL)

- d. Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- e. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

ASPEK		SKOR PENILAIAN				
A. /	SPEK PEMBELAJARAN					
		Penilaian				
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1	
		SL	L	KL	TL	
1.	Kesesuaian materi dengan KI-KD	V				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	~				
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	V				
4.	Ketetpatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	V				
5.	Kesesuain antara gambar media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah.	~				

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
B. /	ASPEK MATERI				
	70. 05 PENSON		Peni	laian	
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
	ľ	SL	L	KL	TL
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa				
2.	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan				
3.	Contoh-contoh yang di sajikan untuk mencapai tujuan pembelajaran	~			
4.	Kejelasan isi materi	V.			
5.	Ketepatan ukuran, jenis dan warna font				
6.	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi				
7.	Kesesuain ukuran gambar	~			

Keterangan:

1.	Tidak Layak	(TL)	3.	Layak	(L)
2.	Kurang Lavak	(KL)	4.	Sangat Lavak	(81.)

Rekomendasi untuk perhatian:	
Komentar:	

	•••••
Saran umum:	
,	•••••
	•••••

Kesimpulan:	
1.) Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi	
 Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi 	
 Tidak layak untuk uji coba lapangan 	

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Validator / Ahli Materi

M.A.Riyanto, S.Pd NIP: 19660522 199003 1 007



KEMENTRIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207 Fax: (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id//

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP

: 19760131 200112 2 002

Unit Kerja

: Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Jabatan

: Dosen

Sudah melakukan validasi terhadap produk Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan, produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama

: Shwarna Dyah Andartika

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan:

2

Media dapat digunakan tanpa revisi Media dapat digunakan dengan revisi Media belum dapat di gunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 - S - 2016

Validator / Ahli Media

NIP: 19760131 200112 2 002

Arsianti Latifah, S.Pd

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual

(Lembar untuk Ahli Media)

Jenis Penelitian

: Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen

Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan.

Mata Pelajaran

: Seni Budaya

Sasaran Program Media: Siswa kelas VII SMP N 2 Muntilan

Peneliti dan Pengembang: Shwarna Dyah Andartika

Validator

: Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

Tanggal

: 23-5-2016

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.

 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan.

 Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian.

1: Tidak Layak (TL)

3: Layak (L)

2: Kurang Layak (KL)

4: Sangat Layak (SL)

- Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- e. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
	ASPEK TA	MPILAN			-
			Peni	laian	
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Proporsional layout			/	
2.	Kesesuaian pemilihan background		/		
3.	Kesesuaian pemilihan jenis font			~	
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran font		~		
5.	Keserasian antara warna font dengan background		/		
6.	Kesesuaian penempatan motif ornamen			/	
7.	Kemenarikan gambar dan materi penjelasan		V		
8.	Ketepatan ukuran gambar			V	
9.	Kejelasan gambar		~		
10.	Keserasian antara motif ornamen dan background		~		
11.	Ketepatan penjelasan motif ornamen		~		
12.	Ketepatan desain teks dalam desain kemasan/box		~		
13.	Komposisi desain kemasan/box				1

Keterangan:

1.	Tidak Layak	(TL)	3,	Layak	(L)
2.	Kurang Layak	(KL)	4.	Sangat Lavak	(SL)

Rekomendasi untuk perhatian:
Komentar: - Perhad kan distorgi benduk ornamen - Perhad kan distorgi benduk ornamen - Persennag baekground ya terlahu lisoong - Warna (Model perja Werlahu selat - Box - Desir Denfraf + Warna baekgrown per lu 2 Per baik
- Box -> leave beforef + with ballgrown per tu
Saran umum: Perhapkon beberapa capatan + wasokon dan alch.
Kesimpulan:
Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 23 -5 - 2016

Validator / Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP: 19760131 200112 2 002

KEMENTRIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207 Fax: (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id//

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP

: 19760131 200112 2 002

Unit Kerja

: Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Jabatan

: Dosen

Sudah melakukan validasi terhadap produk Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan, produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama

: Shwarna Dyah Andartika

NIM

: 12206244003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan:

- 1. Media dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Media dapat digunakan dengan revisi
- 3. Media belum dapat di gunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Validator / Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Su.

NIP: 19760131 200112 2 002

Lembar Validasi Program Pembelajaran Media Visual

(Lembar untuk Ahli Media)

Jenis Penelitian

: Pengembangan "Kartu Bergambar" Sebagai media Pembelajaran Ornamen

Nusantara Kelas VII SMP N 2 Muntilan.

Mata Pelajaran

: Seni Budaya

Sasaran Program Media: Siswa kelas VII SMP N 2 Muntilan

Peneliti dan Pengembang: Shwarna Dyah Andartika

Validator

: Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

Tanggal

: 22 Juni 2016

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.

 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas media yang sedang dikembangkan.

 Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian.

1: Tidak Layak (TL)

3: Layak (L)

2: Kurang Layak (KL)

4: Sangat Layak (SL)

- Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- e. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

	ASPEK		SKOR PENILAIAN			
	ASPEK TA	MPILAN				
			Peni	laian		
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1	
		SL	L	KL	TL	
1.	Proporsional layout	~				
2.	Kesesuaian pemilihan background	V				
3.	Kesesuaian pemilihan jenis font		~			
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran font		~			
5.	Keserasian antara warna font dengan background	~				
6.	Kesesuaian penempatan motif ornamen	~				
7.	Kemenarikan gambar dan materi penjelasan	~				
8.	Ketepatan ukuran gambar	~				
9.	Kejelasan gambar	~				
10.	Keserasian antara motif ornamen dan background	~				
11.	Ketepatan penjelasan motif ornamen	~			1	
12.	Ketepatan desain teks dalam desain kemasan/box		~			
13.	Komposisi desain kemasan/box	~				

Keterangan:

1.	Tidak Layak	(TL)	3.	Layak	(L)
2.	Kurang Layak	(KL)	4.	Sangat Layak	(SL)

Rekomendasi untuk perhatian:
Komentar:
Fort cover diberbesar dan perfimbaguan pemilihan jems fort
Kesimpulan:
Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
2 Tidak launk untuk ui coha lanangan

Yogyakarta, 22 Juny 2016 Validator / Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP: 19760131 200112 2 002

DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA

Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ornamen Nusantara

Kelas VII SMP N 2 Muntilan

Hari

: Selasa .

Tanggal

: 30 Agus hu 2016

NO	NAMA	KELAS/NO.ABSEN	TTD
1	Acelia	ν̄μο / 1	Hike
2	Tingni Maslihah	VIID / ILI	Tinany
3	Firmantyah Haryo T.	VILD / 10	°/>
4	Adhi Nugraho Putro	VIID /2	Jan
5	Ocik As shife	VII 0 / 22	Alle.
6	Yusanti Prima Dewi	VIID/32	Thil
7	Devi Ziana Maghaira	VID / 07	ATAL ATAL
8	Seryowah Murdoningrum	VIID/ 28	ABL.
9	Humom Son probowo	MDV12	200
10	MUHAMMAN KHSANUL FIKRI	NIDYO	(D)
11		VIID 104	agmin
12		VII 0/05	84
13		VII D/29	all mit.
14		VIIº/24	KHE
15	Ampisa Resti Anugrah	VII D/6	Hamel H
16	Hapro Az Zahra Maharani	V11 0 / 11	24

Mengetahui, Guru Mata Pelajaran

M.A. Riyanto, S.Pd NIP: 19660522 199003 1 007 P1"1

Shwarna Dyah Andartika NIM: 12206244003

DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA

Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ornamen Nusantara

Kelas VII SMP N 2 Muntilan

Hari

: Selasa

Tanggal

: 30 Gunu 2016

NO	NAMA	KELAS/NO.ABSEN	TTD
1	MUHAMMAD FAJAR VERYAN	70 / 19	1
2	MUHAMMAD BAGAS DWI S	70/18	Ligar
3	DEWS NUP ADIFAH	NID \8	Duly
4	TSNAINI NUPHIDAYATI	VIID /13	Hosp.
5	1.3		The
6	AFFAN TAUFIK SUISHO	VIID/03	angle.
7	Fahrunnos		Alex
8	Ricky fahrezi Saputra	VIID/09 VIID /27	Thung
9	Ragic Widha Saputra	VHD /26	1
10	Moufol Mulborog	VII D/21	the
11	Mytamac Albaf A Gagis D.	VII D/17	dV.
12	Tuonita Dion Az'zahra	VIID / 31	#
13		VIID / 23	Smilly
14	TRI Anita Herawati	VIID /30	HWIII
15	Lisa Putri Hardanik	UIID / IS	Mathy
16	Rodity Aggorto Permeno	VIID (25	2

Mengetahui, Guru Mata Pelajaran

M.A. Riyanto, S. Pd NIP: 19660522 199003 1 007 Shwaraa Dyah Andartika NIM: 12206244003

LEMBAR UJI COBA PROGRAM PEMBELAJARAN

MEDIA VISUAL KARTU BERGAMBAR

(Lembar Untuk Siswa)

h	: SMP N 2 Muntilan
	Tahrunnas
	. 70
sen	:09
ik:	
	uji coba ini diisi oleh siswa, 1 yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala n:
1.	Sangat Tidak Baik (STB)
2.	Kurang Baik (KB)
3.	Baik (B)
	Sangat Baik (SB)
	sen lk: Lembar Jawabar penilaiai

- c. Mohon diberi tanda check (√) pada salah satu kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan tentang program media visual kartu bergambar ini.
- d. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.
- e. Mohon menggunakan bolpoint / pulpen.

	ASPEK	SKOR PENILAIAN					
A. /	ASPEK PEMBELAJARAN	1/1					
	CONTRACTOR CONTRACTOR	Penilaian					
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1		
		SB	В	КВ	STB		
1.	Kejelasan gambar	1					
2.	Kemudahan menggunakan kartu sebagai referensi menggambar	- 1					

	ASPEK	SKOR PENILAIAN					
B.	ASPEK ISI						
		Penilaian					
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1		
		SB	В	KB	STB		
1.	Kemudahan memahami materi	$\overline{}$					
2.	Kemudahan memahami contoh referensi gambar yang ada	V					
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan	/					
4.	Kejelasan gambar dengan materi ornamen	V					
	ASPEK		SKOR PE	NILAIAN			
C. /	ASPEK TAMPILAN						
		Penilaian					
No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1		
		SB	В	KB	STB		
1.	Ketepatan jenis font	V					
2.	Ketepatan ukuran font	V					
3.	Kejelasan bentuk gambar	7					
1.	Kemenarikan warna disetiap ornamen	1					
5.	Keserasian warna tulisan dengan background	Ĵ					
j	Komposisi keseluruhan lay out isi	V					
	Komposisi keseluruhan lay out box	V					
	Ukuran kartu		V				
			700				

Rekomendasi untuk perbaikan:

Kome	ntar dan saran umum:
1.	Apakah program media pembelajaran kartu bergambar yang baru saja Anda pelajari menarik? Ya b. Tidak
2.	Jika jawaban no 1 "Ya", sebutkan bagianmana saja yang membuat anda tertarik? Gambarnya menarik, sangul bagus dan muduh Jimanger ti / dipaham)
3.	Jika jawaban no 2 "tidak", sebutkan penyebabnya!

	ah program media pembelajaran kartu bergambar ini dapat membantu Anda belajar?
Sebu	tkan dalam hal apasaja program ini dapat membantu Anda belajar? Lakkum hal belajar menggam bar

Pada	bagian mana saja Anda mengalami kesulitan dengan program media pembelajaran kartu
	mbar ini?
_\ti	Jun aga
	+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
Apa:	aran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran kartu bergambar ini? moga korto yan bor tersebut Apt ditom b
Apa Ce	
Apa Se	
Apa:	aran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran kartu bergambar ini? moga kartu yunbor tersebit apt ditamb ih banyak matif nya
Apa Se	
.lel	ib banyak motifiya
.lel	
Kesin	pulan:
Kesin	pulan:
Kesin Anda	pulan: boleh memilih lebih dari satu jawaban program pembelajaran media kartu bergambar ini umum.
Kesin	pulan: boleh memilih lebih dari satu jawaban program pembelajaran media kartu bergambar ini
Kesin Anda secari	pulan: boleh memilih lebih dari satu jawaban program pembelajaran media kartu bergambar ini umum. Menarik Membosankan
Kesin Anda secari b.	pulan: boleh memilih lebih dari satu jawaban program pembelajaran media kartu bergambar ini umum. Menarik Membosankan Tidak mudah dipahami
Kesin Anda secari b.	pulan: boleh memilih lebih dari satu jawaban program pembelajaran media kartu bergambar ini umum. Menarik Membosankan

Muntilan, 30 Agustus 2016

HASIL UJI COBA LAPANGAN ASPEK PEMBELAJARAN

	INDIK		
SISWA	ASPEK PEM	BELAJARAN	JUMLAH
	1	2	
1	4	4	8
2	4	4	8
3	4	4	8
4	4	4	8
5	4	4	8
6	4	4	8
7	3	3	6
8	4	4	8
9	4	4	8
10	4	3	7
11	4	4	8
12	4	3	7
13	4	3	7
14	4	3	7
15	4	4	8
16	3	3	6
17	4	4	8
18	4	3	7
19	4	3	7
20	4	4	8
21	3	3	6
22	3	4	7
23	3	3	6
24	4	3	7
25	3	2	5
26	4	4	8
27	3	3	6
28	4	3	7
29	4	4	8
30	4	4	8
31	4	4	8
JUMLAH	117	109	226
RATA-RATA	3.77	3.52	7.29
SKOR RAT	A-RATA KESEL	LURUHAN	3.65
	TA-RATA HAS		91.13
	KRITERIA		SL

HASIL UJI COBA LAPANGAN ASPEK ISI

	INDIKATOR							
SISWA		JUMLAH						
	1	2	3	4				
1	4	4	4	4	16			
2	4	4	4	4	16			
3	4	4	4	4	16			
4	4	4	4	4	16			
5	4	4	4	4	16			
6	4	4	4	4	16			
7	4	4	3	4	15			
8	4	4	4	4	16			
9	4	4	4	4	16			
10	4	4	3	4	15			
11	4	4	4	4	16			
12	4	4	3	4	15			
13	4	4	3	4	15			
14	4	4	3	4	15			
15	3	4	4	3	14			
16	3	3	3	3	12			
17	3	4	4	4	15			
18	3	3	3	3	12			
19	4	3	4	4	15			
20	3	4	4	4	15			
21	3	3	3	3	12			
22	3	4	4	3	14			
23	3	4	3	4	14			
24	4	4	4	4	16			
25	3	3	4	3	13			
26	3	4	4	4	15			
27	2	3	3	3	11			
28	3	3	3	3	12			
29	4	4	4	4	16			
30	4	4	4	4	16			
31	3	3	4	3	13			
JUMLAH	110	116	113	115	454			
RATA-RATA	3.55	3.74	3.65	3.71	14.65			
SKOR RATA-RA		URUHAN			3.66			
RATA-RATA HA	ASIL				91.53			
KRITERIA	SL							

HASIL UJI COBA LAPANGAN ASPEK TAMPILAN

	INDIKATOR									
SISWA		ASPEK TAMPILAN							JUMLAH	
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1	4	4	4	4	4	4	4	3	31	
2	4	4	4	4	4	4	4	3	31	
3	4	4	4	4	4	4	3	3	30	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
5	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
6	4	4	4	4	4	4	4	3	31	
7	3	2	2	2	3	2	3	2	19	
8	3	3	4	4	4	4	4	3	29	
9	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
10	3	3	4	4	4	3	3	3	27	
11	4	4	4	4	3	4	4	3	30	
12	4	4	4	4	3	4	4	4	31	
13	4	4	3	4	4	3	4	4	30	
14	3	3	3	4	4	3	3	4	27	
15	4	4	4	4	4	3	4	4	31	
16	3	3	3	4	3	4	4	4	28	
17	3	3	4	3	3	3	3	3	25	
18	3	3	4	4	4	4	4	3	29	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
20	4	4	4	4	4	3	4	4	31	
21	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
22	3	3	3	3	4	4	4	4	28	
23	4	4	4	4	3	3	3	4	29	
24	4	4	4	3	3	4	4	4	30	
25	3	3	4	3	3	3	4	4	27	
26	4	3	4	4	4	3	3	4	29	
27	3	3	3	3	3	3	3	3	24	
28	3	3	3	4	4	3	3	4	27	
29	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
30	4	4	4	4	4	4	4	4	32	
31	3	3	3	4	4	3	3	3	26	
JUMLAH	112	110	115	117	115	110	114	111	904	
RATA-RATA	3.61	3.55	3.71	3.77	3.71	3.55	3.68	3.58	29.16	
SKOR RATA-R	ATA KESI	ELURUHA	N						3.65	
RATA-RATA H	ASIL								91.13	
KRITERIA									SL	

FOTO UJI COBA LAPANGAN



Gambar 31. Pengembang ketika menjelaskan media dan cara mengisi angket



Gambar 32. Pengembang menjelaskan bagian-bagian motif



Gambar 33. Peserta didik mencoba menggunakan media kartu bergambar



Gambar 34. Uji coba lapangan di damping guru mata pelajaran



Gambar 35. Peserta didik mencoba menerapkan contoh motif ke dalam karya



Gambar 36. **Peserta didik mencoba menggunakan media kartu bergambar**

HASIL KARYA PESERTA UJI COBA LAPANGAN



Gambar 37. **Hasil karya Annisa**



Gambar 39. **Hasil karya Fajar**



Gambar 38. **Hasil karya Firmansyah**



Gambar 40. Hasil karya Althaf



Gambar 41. **Hasil karya Naufal**



Gambar 42. Hasil karya Damas

VISUALISASI MEDIA PEMBELAJARAN



Tampilan *box* kemasan kartu bergambar, bagian depan terdapat judul dan nama pengembang, bagian belakang terdapat daftar kartu yang ada di dalam *box*.

Gambar 43. *Design cover box* media kartu bergambar





Motif Surakarta, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna cokelat merupakan ciri khas dari keraton Surakarta.

Gambar 44. Design kartu bergambar motif Surakarta





Motif Pealongan, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna orange merupakan warna ciri khas dari batik Pekalongan. Motif ini dibatasi, tidak berhubungan dengan histori atau sejarahnya

Gambar 45. Design kartu bergambar motif Pekalongan





Motif Pajajaran, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna ungu merupakan ciri khas dari batik daerah Jawa Barat. Motif ini dibatasi, tidak berhubungan dengan histori atau sejarahnya

Gambar 46. Design kartu bergambar motif Pajajaran





Motif Mataram, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna merah dan sedikit putih ini merupakan ciri khas dari batik daerah jawa, ciri khas batik Mataram. Motif ini dibatasi, tidak berhubungan dengan histori atau sejarahnya.

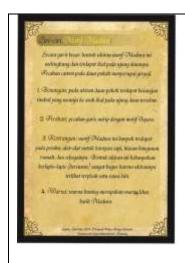
Gambar 47. Design kartu bergambar motif Mataram





Motif Majapahit, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna biru bercampur dengan cokelat muda merupakan ciri khas dari batik daerah jawa Timur. Motif ini dibatasi, tidak berhubungan dengan histori atau sejarahnya.

Gambar 48. Design kartu bergambar motif Majapahit





Motif Madura, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna kuning ini merupakan ciri khas dari daerah Madura. Karena biasanya jenis motif ini berada atau terdapat pada perahu dan alat-alat serta hiasan rumah.

Gambar 49. Design kartu bergambar motif Mataram





Motif Yogyakarta, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna hijau merupakan warna ciri khas dari keraton Yogyakarta.

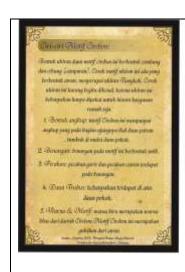
Gambar 50. Design kartu bergambar motif Yogyakarta





Motif Jepara, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna hijau dan pink ini merupakan ciri khas dari batik daerah Jepara, ciri khas batik Jepara adalah warna yang ceria dan mencolok.

Gambar 51. Design kartu bergambar motif Jepara





Motif Cirebon, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah.
Warna biru muda ini merupakan ciri khas dari batik daerah Cirebon, Cirebon terkenal dengan batik mega mendung, maka warna yang diambil adalah warna biru.
Motif ini dibatasi, tidak berhubungan dengan histori atau sejarahnya.

Gambar 52. Design kartu bergambar motif Cirebon





Motif Bali, bagian penjelasan juga terdapat sumber di bagian bawah. Warna merah tua merupakanciri khas dari daerah Bali, dengan melalui pengaruh pengaruh dari tionghoa. Motif ini dibatasi, tidak berhubungan dengan histori atau sejarahnya.

Gambar 53. *Design* kartu bergambar motif Bali