

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Candi

Indonesia terkenal dengan berbagai cagar budaya serta cerita yang begitu melekat dengan masa-masa kerajaan pada zaman dahulu, salah satu bangunan cagar budaya yang sangat monumental dikenal bahkan hingga saat ini ialah candi. Istari (2015: 23) dalam hal ini mengistilahkan bahwa candi adalah,

Bangunan suci tempat pemujaan dewa, dan dianggap merupakan replika Gunung Mahameru di India yang melambangkan alam semesta. Masyarakat Jawa semula menyebut istilah candi untuk bangunan keagamaan atau kuil yang berasal dari Masa Klasik Indonesia.

Sedangkan candi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Bangunan kuno yang dibuat dari batu. Kemudian Atmodjo dkk (1999: 16) menjelaskan bahwa candi ialah,

Kompleks bangunan suci agama Hindu atau Buddha. Sebagai sebuah sistem, pada candi biasanya dapat dijumpai bangunani-bangunan seperti gapura, biara, bangunan perwara, bangunan induk, bangunan apit, dan pagar keliling serta arca penjaga pintu.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa Candi merupakan bangunan peninggalan bersejarah yang tersusun dari batu alam. Sedangkan menurut Soekmono (1973: 54), candi adalah bangunan peninggalan purba yang dapat dilihat hingga saat ini, dan yang tersusun dari batu dan dari bata saja yang dapat disebut sebagai bangunan peninggalan purba. Bangunan ini sangat erat

hubungannya dengan keagamaan dan bersifat suci. Candi pada umumnya terdiri atas tiga bagian pokok yang disamakan dengan lambang alam semesta tersebut, yaitu:

- a. Kaki candi = Bhurloka (kosmologi Hindu) = Kamadhatu (kosmologi Budha), adalah dunia bawah, merupakan tempat manusia yang masih dipenuhi oleh keinginan dan hawa nafsu.
- b. Tubuh candi = Bhuvvarloka (Hindu) = Rupadhatu (Budha), adalah dunia tengah, merupakan dunia orang yang sudah disucikan tetapi belum terlepas dari ikatan keduniawian.
- c. Atap candi = Svarloka (Hindu) = Arupadhatu (Budha), adalah dunia atas, merupakan dunia para dewa, dan jiwa manusia yang sudah terlepas dari ikatan keduniawian (Istari, 2015: 26).

Sedangkan dalam Ensiklopedi Umum dinyatakan bahwa bangunan berbentuk tugu peringatan tempat menyimpan abu jenazah merupakan awal mula fungsi candi dibangun. Kemudian pengertian ini meluas, dan tidak hanya sebagai tempat penyimpanan abu jenazah, namun juga tempat pemujaan dewa dan tempat untuk bertapa. Serupa dengan penjelasan Istari, Bandem (1998: 12) juga menyampaikan bahwa bangunan candi terdiri atas tiga bagian penting, meliputi kaki, tubuh, dan atap yang disampaikan dalam pendapatnya yakni,

Sebagai bangunan purbakala secara vertikal candi memiliki wujud triangga yaitu kepala, badan dan kaki. Masing-masing bagian ini memiliki arti secara simbolis yaitu kepala melambangkan alam atas tempat para dewa, badan melambangkan alam antara yang mempunyai makna sebagai tempat

manusia yang telah meninggalkan keduniawian dan suci, kaki melambangkan alam bawah yaitu tempat manusia biasa.

Hampir seluruh bangunan candi yang ada di Jawa memiliki *Arca*, *Lingga* dan *Yoni*. *Arca* merupakan artefak yang menggambarkan wujud manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, ataupun bentuk lainnya yang dibuat secara tiga dimensi. *Arca* dapat dihasilkan melalui teknik-teknik bentukan tangan, pahat, cetak, dan ukir. Sedangkan *Lingga* dalam agama Hindhu berbentuk kemaluan lelaki (*phallus*) yang merupakan lamba dewa Siwa. Bagian dasar berupa segi empat disebut *Brahmabhaga*, bagian tengah berbentuk segi delapan disebut *Wisnubhaga* dan bagian puncak berbentuk bulat panjang disebut *Siwabhaga*. Pada *Lingga* sering dipahatkan juga wajah dewa Wisnu, Brahma, Siwa atau dewa-dewa lain yang berhubungan dengan pemujaan Siwa, walaupun jarang ditemukan. Kemudian *Yoni* merupakan landasan *Lingga* yang melambangkan kemaluan wanita (*vagina*). Sebuah lubang berbentuk segi empat di bagian tengah terdapat pada permukaan *Yoni* untuk meletakkan *Lingga* yang dihubungkan dengan cerat melalui sebuah saluran sempit (Atmodjo dkk, 1999: 19).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa candi adalah bangunan bersejarah peninggalan manusia jaman dahulu yang tersusun dari batu. Struktur bangunan terdiri dari atap candi, tubuh candi serta kaki candi, dan hampir seluruh candi memiliki *Arca*, *Lingga* dan *Yoni*. Dalam bangunan candi terdapat relief dan ornament yang megghiasi setiap ruang, namun ada yang hanya terdapat relief saja, ada pula yang hanya ornamen saja.

a. Pengertian Relief

Relief adalah karya seni rupa yang memiliki volume tiga dimensi dan dapat dinikmati keindahannya dari depan maupun samping dalam permukaan yang datar namun memiliki tekstur menonjol pada setiap objeknya. Atmodjo dkk (1999: 22) menyatakan, relief adalah bentuk-bentuk manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, simbol, atau gabungan dari unsur-unsur ini yang diukirkan atau dipahatkan pada bidang datar. Relief juga disebut sebagai lukisan timbul karena pahatan relief merupakan bagian dari papan atau dinding suatu bangunan. Relief pada suatu papan atau dinding bangunan ada yang mengandung cerita ataupun hanya hiasan saja. Menurut Shadily (1987: 17) menyatakan, relief merupakan lukisan timbul yang dipahatkan dalam sebuah bidang latar belakang yang tidak mempunyai dimensi dalam. Dimensi dalam hanya dikesankan oleh penglihatan proyeksi atau perspektif pada bidang latar belakang itu sendiri.

Relief banyak ditemui pada bangunan candi-candi yang umumnya pada bagian tubuh dan kaki candi terdapat berbagai macam bentuk-bentuk relief. Misalnya ada bentuk relief, flora, relief hewan, maupun manusia.

Mengutip pendapat Soebroto (2012: 15) mengenai relief yakni,

Hasil visualisasi manusia, apabila seseorang mengamati sebuah karya, orang tersebut mengalami atau 'menangkap' sesuatu (indranya ber-kontak) kepada sebuah karya estetik, selain itu juga merupakan karya estetika artefak hasil buatan, peninggalan manusia, obyek hasil keterampilan, pembelajaran, pengetahuan, ungkapan perasaan diri manusia, karena tidak semua orang mampu membuatnya.

Maka dapat dipahami, apabila gambar permukaannya timbul disebut juga relief, relief adalah gambar timbul hasil ekspresi jiwa, memiliki arti dan makna, dan disebut juga karya estetika. Istari (2015: 38) menyatakan bahwa, relief dibedakan menjadi dua jenis, yakni relief cerita dan non-cerita, relief cerita merupakan bentuk penggambaran cerita keagamaan maupun pendidikan moral, cerita tersebut dipahatkan dalam setiap panil yang saling menyambung. Relief non-cerita umumnya dipahatkan dalam setiap bagian candi, relief ini hanya berfungsi sebagai dekorasi. Biasanya relief ini berupa ornamen dan pemanis hiasan bangunan saja, namun beberapa di antaranya juga terdapat yang syarat akan nilai-nilai simbol.

b. Pengertian Ornamen

Ornamen berasal dari Bahasa latin yaitu *Ornare*, yang artinya menghias. Menurut Susanto (2012: 62) ornamen merupakan hiasan yang dibuat dengan cara digambar, dipahat, maupun dicetak, untuk menambah kualitas dan estetika pada suatu benda atau karya seni. Serupa dengan hal tersebut gustami (2008: 4) mempertegas bahwa ornamen sengaja dibuat bertujuan untuk menghias setiap komponen dalam produk seni. Kemudian menurut Sugianto (2014: 22) ornamen merupakan istilah lain dari ragam hias, yang merupakan salah satu karya seni rupa yang dibuat dengan tujuan sebagai dekorasi pada suatu produk agar menjadi lebih indah dan bernilai. Berdasarkan pandangan-pandangan para tokoh tersebut, maka dapat dipahami bahwa ornamen merupakan ragam hias yang berfungsi untuk memperindah suatu benda ataupun karya seni agar menambah kualitas serta nilai estetika, ornamen atau ragam hias umumnya juga memiliki corak maupun gaya.

Selain berfungsi sebagai penghias, menurut Sunaryo (2009: 18) ornamen juga memiliki tiga fungsi yaitu,

Pertama fungsi estetis, merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan atau sebagai dekorasi hiasan pemanis benda ataupun karya seni. Kedua fungsi fungsi konstruktif, yaitu ornamen yang berfungsi secara teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan atau memperkokoh konstruktif suatu bangunan. Ketiga yaitu fungsi simbolis, ornamen selain berfungsi untuk memperindah juga memiliki makna lain, pada umumnya dapat dijumpai pada benda pusaka dan bersifat keagamaan.

Ornamen merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang banyak dijumpai dalam masyarakat kita, baik dalam bangunan, pakaian, peralatan rumah tangga, perhiasan benda dan produk lainnya. Gustami (2008: 14) menyatakan bahwa sudah menjadi pengertian umum bahwa seni ornamen dapat menjadi suatu ciri khas dari suatu kebudayaan, apakah dalam tingkat daerah, maupun yang lebih luas lagi. Keberadaan ornamen telah ada sejak zaman prasejarah dan sampai sekarang masih dibutuhkan kehadirannya sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan manusia akan rasa keindahan. Di samping fungsi utama sebagai pengisi ruang kosong, ornamen juga mempunyai fungsi-fungsi lain. Dalam pandangan masyarakat pada masa lampau (Terutama masa Pra-sejarah dan Hindhu Budha), fungsi ornamen adalah sebagai media untuk mengungkapkan jiwa, persembahan mitologi, dan sebagai penghormatan terhadap nenek moyang atau dewa-dewa, dengan kata lain ornamen yang diciptakan selain sebagai fungsi hias juga mempunyai nilai simbolis. Ornamen terdiri dari berbagai jenis motif, dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias. Oleh karena itu, motif merupakan dasar untuk menghias suatu ornamen.

1) Sejarah Ornamen

Salah satu seni hias yang berkembang di Indonesia pada jaman prasejarah hingga saat ini adalah ornamen. Ornamen dikenal masyarakat Indonesia sebagai seni hias yang mengandung nilai simbol. Menurut Soedarso (1975: 55) sejak jaman prasejarah, kurang lebih 4000 tahun yang lalu sejarah seni rupa Indonesia berawal dari masa Neolitikum awal memasuki masa akhir Mesolitikum. Serupa dengan hal tersebut, Soekmono (1997: 36) menegaskan bahwa, sejarah seni rupa Indonesia dibagi menjadi dua yaitu jaman batu dan jaman logam. Paleolitikum, Mesolitikum dan Neolitikum merupakan jaman batu. Sedangkan tembaga, perunggu, dan besi merupakan jaman logam. Dalam peradaban manusia jaman Neolitikum merupakan suatu revolusi yang besar. Jaman Mesolitikum ditandai dengan datangnya kebudayaan baru dari negara lain.

Daerah Cina selatan di Yunani dimana hulu sungai-sungai besar seperti Yangtse-kiang, Mekong, Saluen, Irawadi dan Brahmanaputra yang berdekatan satu sama lain merupakan asal bangsa Indonesia prasejarah. Sebagaimana dikemukakan Gustami (2000: 165) bahwa, proses pelebagaan seni telah terjadi sejak abad ke-7 sampai dengan abad ke-20. Generasi baru itu dapat saja mengulang tradisi lama dengan kemasan baru, tetapi dapat pula berupa penyajian yang baru, dan atau terciptanya produk-produk yang dipandang sama sekali baru. Di sekitar tahun 2000 sebelum Masehi pada zaman Neolitikum Mereka datang ke Indonesia, yang kedua pada zaman perunggu atau kebudayaan Dongson disekitar tahun 500 sebelum Masehi. Kebudayaan India dan Islam masuk setelah kebudayaan Dongson,

kemudian seni ornamen Indonesia berkembang menjadi lebih luas. Soedarso (1975: 37) dalam sejarah ornamen juga menyatakan,

Di Jawa berkembang beraneka ragam bangunan candi dan relief yang menghiasi dinding candi, misalnya saja ketika pengaruh India masuk. Candi-candi tersebut sebagai dampak dari kebudayaan Hindu dan Budha yang telah berbaur menjadi kebudayaan hindu budha di Indonesia. Zaman kebudayaan Dongson dari Cina telah melahirkan seni hias yang bersifat geometris atau dapat disebut sebagai ornamen geometris di Indonesia.

Kemudian menurut Paeni (2009: 26), tekstil merupakan salah satu pengaruh seni rupa Cina di Indonesia. Motif hias yang sangat terkenal adalah meander, batu karang dan mega, motif-motif ini banyak terdapat di Istana kerajaan Majapahit, Istana Cirebon, dan di Bali. Oleh sebab itu, pengaruh Cina hanya terbatas pada motif hias berdasarkan hasil temuan para ahli sejarah.

2) Ornamen Geometris

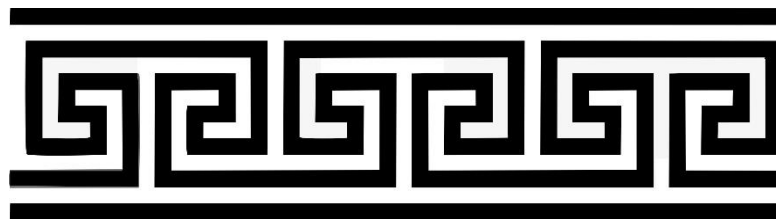
Ornamen geometris memiliki memiliki ciri-ciri garis lurus, garis patah, garis sejajar, lingkaran dan sebagainya. Menurut Sunaryo (2009: 71), ornamen geometris merupakan ornamen yang motif hiasnya sulit dikenali bentuk aslinya, karena tidak menggambarkan objek-objek alam melainkan terdiri atas unsur garis dan bidang. Sedangkan menurut Susanto (2011: 45),

Geometris berasal dari kata *geometricus* (Lat), *geometrikos* atau *geometres*, *ge* “bumi” dan *metres* “ukuran” (Yun). Istilah ini merujuk pada arti sesuatu yang berhubungan dengan geometri, atau sesuatu yang memiliki karakter atau dibuat dengan garis dan bangun (*shape*). Dengan kata lain, desain-desain geometris secara khas dibuat dengan garis lurus atau bentuk-bentuk dari ilmu ukur, termasuk lingkaran, oval, segitiga, segiempat, persegi, dan sisi empat lainnya, juga sama dengan segi banyak seperti segilima, segienam dan lain-lainya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ornamen geometris merupakan hasil penyederhanaan atau deformasi dari bentuk yang ada di alam bumi. Hasil stilasinya berupa hiasan yang dibuat dengan garis dan bangun yang umum. Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat motif hias geometris yang terkenal digunakan di Indonesia antara lain meander, tumpal, pilin berganda, dan swastika di jaman pra sejarah, berikut penjelasannya:

a) Meander

Di Yunani yang terkenal adalah ornamen meander. Menurut Susanto (2011: 53) meander berasal dari kata *maiandros*, nama sebuah sungai di Yunani, yaitu ornamen yang memiliki pola berkelok-kelok, saling mengunci dan merupakan dasar dari sebuah pola hias biasanya digunakan untuk pinggiran. Meander merupakan garis batasan yang terdiri dari garis yang saling berkaitan, lalu disusun berulang biasanya digunakan sebagai hiasan pinggiran.



Gambar 1. Motif Meander

Sumber: <http://senibudayasenirupaku.blogspot.com>

b) Tumpal

Tumpal adalah salah satu jenis ornamen geometris yang berbentuk segitiga. Motif tumpal mengalami perluasan yang merata ke seluruh dunia, baik yang diterapkan pada bagian arsitektur, tekstil, maupun anyaman. Dalam sejarah

perkembangannya, motif hias tumpal sudah ada sejak masa prasejarah hingga sekarang. Penggunaan ornament tumpal sebagai hiasan di Pulau Jawa muncul menghiasi pada tembok dan pagar candi-candi. Menurut Soekmono(1973: 22), yang menjadi pola hiasan pada tembok candi merupakan mahluk-mahluk mitologi dan jenis tumbuh-tumbuhan sesuai dengan suasana gunung Mahameru yang berbentuk segitiga.



Gambar 2. Motif Tumpal

Sumber: <http://senibudayasenirupaku.blogspot.com>

c) **Pilin Berganda**

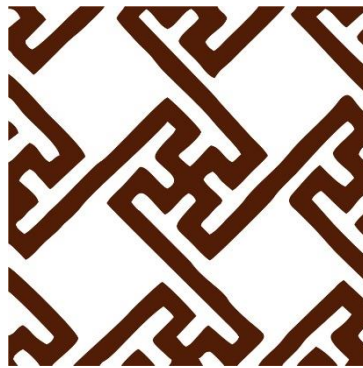
Pilin adalah bentuk motif yang menyerupai huruf S. Menurut Rais dan Suhirman (1998: 58) pilin atau ikal merupakan unsur motif klasik yang berbentuk garis lengkung yang memusat. Sebutan pilin pada masing-masing daerah di Indonesia berlainan, misalnya di daerah Jepara, pilin juga disebut ukel atau ulir. Kemudian terkait hal ini, Toekio (2000: 44) mengemukakan, pilin atau spiral berupa relung atau sulur-suluran yang saling bertumpang membentuk ulir yang berupa huruf S atau kebalikannya. Di Pulau Jawa, salah satu ornamen pilin berganda adalah bentuk motif batik parang. Motif parang merupakan stilasi dari bentuk lereng-lereng, di Yogyakarta motif batik parang sering digunakan sebagai jarik.



Gambar 3. Motif Pilin Berganda
Sumber: <http://senibudayasenirupaku.blogspot.com>

d) Swastika

Swastika adalah salah satu simbol yang disucikan dalam tradisi Hindu, swastika merupakan simbol peredaran bintang-bintang, khususnya simbol matahari. Swastika dinamakan bandji dalam bahasa *Tionghoa*. Menurut Van Der Hoop (1949: 56), ornamen swastika dikatakan sebagai tanda pembawa tuah yang awalnya lambang dari matahari. Di tengah motif swastika terdapat lingkaran kecil dengan titik, dapat juga dengan palang biasa berkaki empat, lima, atau enam.



Gambar 4. Motif Swastika
Sumber: <http://senibudayasenirupaku.blogspot.com>

Pada zaman perunggu kebudayaan *Dong-Son* di Indonesia motif swastika belum begitu banyak dikenal, tidak seperti hiasan tepi meander yang banyak sekali digunakan pada kebudayaan *Dong-Son*. Hal ini sangat dimungkinkan bahwa

hadirnya motif swastika dari Tiongkok ke Indonesia setelah jaman zaman perunggu.

3) Pengertian Motif

Ornamen juga disebut sebagai ragam hias, sejak jaman prasejarah sudah berkembang salah satu bentuk karya seni rupa tersebut, Indonesia dikenal dengan banyaknya ragam hias nusantara. Ragam hias atau ornamen tersusun dari jenis-jenis motif, maka motif itulah yang menjadi dasar ornamen. Menurut Suhersono (2005: 77) motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis atau elemen-elemen yang terkadang begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk situasi alam, benda, dengan gaya dan ciri khas tersendiri.

Motif merupakan corak hiasan yang indah pada kain, bagian rumah, dan sebagainya. Bagian bentuk berbagai macam garis atau elemen, yang terkandung begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilirisasi alam, benda, dengan gaya dan ciri khas tersendiri (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kemudian menurut Wulandari (2011: 8), motif merupakan suatu dasar dari pola gambar yang merupakan pokok atau pusat suatu rancangan gambar, sehingga suatu nilai dapat diungkap dari tanda, simbol atau lambang dibalik motif tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat dipahami bahwa motif adalah dasar suatu karya atau susunan yang membentuk pola gambar dan berfungsi sebagai penghias, yang berupa stilasi alam, benda, tumbuh-tumbuhan, dan hewan dengan ciri masing-masing.

Selain representasi binatang dan manusia, susunan pola abstrak merupakan pola yang dihasilkan manusia dalam memvisualisasikan berbagai fenomena yang sering kali tampak lebih realistis. Susunan pola abstrak ini diantaranya yaitu bentuk-bentuk zig-zag, meander, pilin, dan relung-relung. Bentuk-bentuk abstrak seperti itu ada yang berfungsi sebagai hiasan saja, namun ada juga yang diinterpretasikan sebagai simbol. Motif dalam ornamen antara lain:

a) Motif Tumbuhan (Flora)

Ornamen motif tumbuhan juga memiliki fungsi simbolik selain dalam bentuk geometris, yang melekat pada ornamen tumbuhan dilatarbelakangi oleh konsep atau pandangan masyarakat terhadap jenis-jenis tumbuh-tumbuhan tertentu. Misalnya di India dan agama Hindu, bunga teratai merupakan tanaman yang dianggap suci, dan oleh sebab itu bunga teratai diyakini dapat menjadi simbol kesucian dan memberikan pencerahan bagi masyarakat yang memahaminya.

Dalam konteks keagamaan Hindu dan Budha, di Indonesia bunga teratai memiliki fungsi yang sama dengan di india. Hal yang sama juga terdapat di Yunani, yaitu pandangan yang menganggap pohon salam (*Laurel*) sebagai simbol kesucian, jenis tanaman salam ini digunakan secara melingkar di kepala. Masih banyak jenis tanaman lain diberbagai penjuru di dunia yang mempunyai fungsi simbolik. Misalnya kalpataru atau kalpawreksa dipandang sebagai pohon kehidupan di Indonesia,.



Gambar 5. Motif Tumbuhan
Sumber: <http://search?=floral+ornament>

b) Motif Binatang (Fauna)

Sejak masa pra-sejarah, motif hias binatang telah dikenal dan berkembang hingga saat ini. Penggambaran pada umumnya digubah dan distirilisasi sedemikian rupa, tetapi tidak meninggalkan bentuk karakter atau ciri aslinya. Setiap motif binatang yang distirilisasi memiliki makna simbolik tertentu, misalnya binatang , gajah sebagai simbol kendaraan, burung sebagai simbol arwah, singa sebagai lambang kekuatan dan kekuasaan, dan sebagainya. Bentuk motif binatang tersebut hingga saat ini sering digunakan sebagai tema dalam seni ukir dan seni ornament pada umumnya.



Gambar 6. Motif Binatang Bentuk Burung Garuda
Sumber: <http://Wordpress.com>

Tema yang digunakan misalnya motif *kala*, yang umumnya sebagai penghias pintu gerbang dan diletakkan di atas pintu candi. Kala merupakan gambaran atau stilasi dari wujud raksasa menyeramkan dengan hidung besar, mata melotot, bertaring, rambut terurai dengan sulur-suluran. Di Bali, kala semacam ini disebut *Karang Boma*. Khusus dalam ukiran bali, selain dikenal *karang boma* juga kekarangan obyek-obyek binatang lainnya, seperti burung gagak stilirannya disebut *karang guak*. Gajah menjadi *karang gajah* atau *karang asti*. Merubah bentuk asli menjadi bentuk baru yang dikembangkan tetapi tetap mempertahankan karakter aslinya hingga saat ini dilakukan terutama oleh pencipta batik dan ukir. Bentuk apa saja dapat diciptakan, seperti halnya dalam penjelasan tersebut, diantaranya ada yang memiliki nilai simbolik, ada juga yang hanya sebagai hiasan pemanis saja.

c) **Motif Manusia**

Sejak masa pra-sejarah, bentuk manusia telah menjadi pola suatu pada suatu ornamen, karena seluruh tubuh manusia dianggap mempunyai makna simbolik, khususnya bagian wajah, dan anggota tubuh lainnya. Seringkali stilisasi bentuk motif manusia digambarkan sebagian saja, seperti dari bentuk wajah muncul pola hias topeng, tetapi seperti hiasan ukiran pada kapak logam masa pra-Sejarah ada juga yang digambarkan hanya matanya saja. Kemudian bentuk motif manusia digunakan sebagai unsur perwujudan patung dan relief pada masa Hindu-Budha.



Gambar 7. Motif Manusia

Sumber: <http://imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi1.wp.com>

Dalam perwujudan relief pada candi-candi di Jawa Tengah seperti Borobudur, Mendhut dan sebagainya, sedangkan di Yogyakarta seperti Prambanan, Kalasan dan sebagainya, masing-masing relief tersebut mengandung syarat akan makna simbolik. I Made Bandem (1998: 59) menyatakan :

Kecuali arca-arca yang merupakan elemen penting dalam candi yang biasa menjadi sumber inspirasi penciptaan seni dan budaya adalah motif-motif ornamen yang berupa flora dan fauna. Berjenis bunga, sulur-suluran, buah-buahan menjadi elemen penting dalam candi, dan juga fauna seperti angsa, merak, gajah, lembu yang semua digambarkan dalam bentuk stilasi yang indah.

Stilirisasi yaitu pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau menciptakan ulang gambaran bentuk asli namun tidak meninggalkan karakter atau ciri khas dari bentuk asli yang di gubah atau di stilirisasi. Bentuk-bentuk yang dapat dijadikan inspirasi untuk digubah antara lain tumbuhan, binatang, manusia, dan benda-benda alam.

4) Pengertian Pola

Pola adalah susunan dari motif tertentu atau pengorganisasian dalam bentuk komposisi tertentu pula yang dapat dijadikan dalam suatu keutuhan desain. Misalnya pola hias Majapahit, Bali, Jepara, Mataram, pola hias batik, dan sebagainya. Penyusunan pola dilakukan dengan membuat suatu motif secara berulang-ulang, selang-seling, jalin-menjalin, variasi, berderet atau satu motif dengan motif lainnya. Susanto (2012: 75) menyatakan, pola atau *pattern* (Ing.), ialah penyebaran garis dan warna dalam bentuk yang direpitisi atau diulang. Maka dapat dipahami bahwa pola merupakan kumpulan atau susunan dari beberapa motif yang dibuat secara berulang-ulang dan menghasilkan suatu komposisi tertentu.

Soedarso (1975: 33) menegaskan bahwa, penyusunan pola dilakukan dengan membuat motif secara berulang-ulang, selang seling, jalin menjalin, variasi, atau berderet satu motif dengan motif lainnya. Macam-macam pola diantaranya, (1) Pola Serak; penempatan motif pada seluruh permukaan benda dengan prinsip pengulangan dan irama, yang memiliki jarak, bentuk dan ukuran yang sama, serta dapat diatur kesatu arah, dua arah maupun ke semua arah. (2) Pola Pinggiran; yaitu ragam hias disusun berjajar mengikuti garis lurus atau garis lengkung yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. (3) Pola Berdiri; penempatan motif pada tepi benda dengan prinsip simetris dan bagian bawah lebih berat dari bagian atas. (4) Pola Bergantung; penempatan motif pada tepi benda dengan prinsip simetris dan bagian atas lebih berat daripada bagian bawah, semakin ke bawah semakin ringan. (5) Pola Beranting; penempatan motif pada tepi atau seluruh permukaan

benda dengan prinsip perulangan, saling berhubungan dan ada garis yang menghubungkan motif yang satu dengan yang lain. (6) Pola Berjalan; penempatan motif pada tepi benda dengan prinsip asimetris dan prinsip perulangan motif diatur dan dihubungkan dengan atau seolah garis melengkung sehingga tampak seperti tidak terputus.

Lebih lanjut Sunaryo (2009: 46) menambahkan bahwa, pola merupakan bentuk pengulangan motif yang diulang-ulang secara struktural, diantara pola-pola yang ada terdapat sifat khusus dan bermakna. Kemudian Anshori & Kusrianto (2011: 9) berpendapat bahwa, pola dipergunakan untuk menyebut sebuah rancangan gambar suatu motif di atas media. Dalam arti yang lebih luas, pola digunakan untuk menggambarkan master dari desain suatu motif.

Penyusunan pola terbagi menjadi dua teknik, yaitu penyusunan pola dengan bantuan garis dan penyusunan pola dengan mal atau cetakan. Penyusunan pola dengan bantuan garis ada bermacam-macam, yaitu pola ulang menyudut, pola ulang sejajar, pola ulang datar, pola ulang diagonal, pola ulang melintang, dan pola ulang berpotongan. Penyusunan pola dengan cetakan yaitu pola digambarkan terlebih dahulu dikertas tipis, biasanya digunakan kertas kalkir, kemudian dipindah pada media lain yang akan menjadi pola menggunakan pensil. Begitu pula dengan garis juga memiliki beberapa jenis garis yaitu garis horizontal, garis vertikal, garis diagonal, garis lengkung, dan garis zigzag (Sanyoto, 2009: 33).

Secara keseluruhan dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa, pola merupakan keseluruhan susunan motif yang menciptakan suatu komposisi

sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu karya seni hias yang dapat digunakan sebagai gaya atau corak yang memiliki ciri khas masing-masing.

5) Pengertian Dekoratif

Gambar dekoratif umumnya menonjolkan fungsinya sebagai penghias. Seiring berkembangnya jaman, motif dekoratif dapat berubah-ubah, tetapi fungsi tidak dapat berubah, yaitu sebagai isi penghias ruang kosong. Menurut Susanto (2012: 24):

Dekoratif merupakan karya seni yang memiliki daya (unsur) menghias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketigadimensiannya.

Mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah disebut adalah tujuan menggambar dekoratif. Gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang, tidak terlalu ditonjolkan adalah contoh atau ciri khas gambar dekoratif. Toekio (2000: 39) menyatakan:

Seperti apa yang tersimpul dalam kata dekoratif itu sendiri yaitu suatu pengertian hias atau menghias, secara etimologis sebenarnya dekoratif berarti suatu kata sifat dari kata dekoratif (*Decorate*) *decoration*: suatu aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan ornamen atau ragam hias.

Seni dekoratif yaitu, penciptaan karya ornamen yang tidak hanya dimaksudkan untuk mendukung keindahan suatu benda, tetapi karya ornamen sebagai karya seni dapat berdiri sendiri tanpa harus menumpang atau mengabdikan pada kepentingan lain.

Menggambar dekoratif dapat berperan luas ke segala bidang, misalnya dipergunakan sebagai bagian dari perlengkapan hidup. Pengertian dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Gambar dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan. Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Sebagai contoh, bentuk-bentuk objek yang terdapat di alam kemudian disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya, misalnya bunga, hewan, maupun tumbuhan yang digayakan. Kesan bunga, hewan, dan tumbuhan harus ada pada motif itu, selain motif tersebut masih banyak juga motif-motif hias dekoratif lain.

Menurut Kusnadi (1976: 55), seni dekoratif terbagi menjadi dua golongan, yakni:

a) Seni Rupa Dekoratif Tradisional

Seni rupa dekoratif secara murni, sebenarnya hanya terdapat pada seni kerajinan yang bersifat terapan. pada candi Borobudur yang bersifat keagamaan, bukan seni terapan, maka secara proporsional sifat dekoratif hanya merupakan hiasan saja. sedangkan keseluruhan candi merupakan bangunan gaya klasik yang sempurna-simetris, sebagai monumen keagamaan atau religius murni, dengan banyak penggambaran tingkat-tingkat kehidupan melalui relief dinding-dinding candi.

b) Seni Rupa Dekoratif Modern

Lahirnya seni rupa modern dimungkinkan dengan perluasan orientasi budaya kepada seni rupa Barat sejak perintisan oleh Raden Saleh selain Timur, yang pada zaman seni rupa tradisional hanya terbatas pada orientasi seni Timur semata-mata yang berasal dari bangsa-bangsa Asia. Perluasan orientasi ini membuat seni rupa Indonesia berkategori modern, yang ditandai dengan sifat individual dan mengolah seni secara universal seperti yang berlaku pada dunia internasional. Mengenai identitas seni rupa modern Indonesia, sebenarnya merupakan pertemuan estetis maupun filosofis dari budaya Barat dan Timur, dimana unsur Barat ditandai dengan 1) individualitas, 2) kebebasan menentukan dan memilih objek/subjek lukisan, sedang unsur budaya Timur ditandai kecenderungan mempedulikan estetis etnis, ekspresi magis, makna simbolis, dan jiwa religius.

Jika seni rupa tradisional bersifat bineka oleh daerah-daerah yang menggarapnya, apalagi seni rupa modern yang individual sifatnya, tentu juga bersifat bineka, sehingga pengharapan adanya "satu cap" bagi identitas seni rupa modern Indonesia adalah satu hal yang mustahil, dengan akibat akan mempersempit dengan membatasi kekayaannya.

2. Pengertian Nilai Simbolik

Pandangan para filsuf dunia mengenai nilai sering kali dihubungkan dengan masalah kebenaran dan kebaikan. Sesuatu hal dikatakan bernilai apabila hal tersebut bermanfaat, berguna, memiliki arti. Setiap manusia tentu melakukan suatu

aktivitas dan tindakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Berbicara nilai, dalam hal ini pendidikan seni juga berperan sebagaimana dijelaskan oleh pendapat Mahgoub (2016: 1), *art education brings the aesthetic sense through engendering a range of cross-cutting skills and behaviors and values*. Pada kenyataannya tidak sedikit orang yang melakukan segala tindakan untuk mencapai tujuannya, baik itu berupa tindakan baik maupun tindakan buruk. Yang terpenting dia mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Berkaitan dengan hal ini, perlu adanya suatu patokan atau tolak ukur untuk mengatur tindakan manusia. Antara norma dengan nilai itu saling berkaitan, yang mana dalam nilai terdapat norma dan aturan yang berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan baik atau buruknya suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berkaitan dengan nilai. Misalnya kita mengatakan bahwa orang itu baik atau buruk, lukisan itu indah atau tidak, berarti kita melakukan penilaian terhadap suatu objek. Manusia memberikan nilai pada sesuatu yang dikatakan adil, baik, cantik, anggun, dan sebagainya.

Kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari tanda, simbol, maupun lambang. Simbol tersebut dapat kita jumpai dalam berbagai karya seni yang ada di Indonesia. Masyarakat Indonesia, khususnya di Jawa selalu menggunakan simbol dalam setiap kegiatan seninya baik berupa ubarampe atau sesaji dalam hal tradisi, religi, maupun adat. Simbol merupakan makna khusus yang mengandung pesan untuk generasi berikutnya. Menurut Achen (Sobur, 2004: 155) simbol berasal dari bahasa Yunani *symbollein* yang artinya “mencocokkan”. Kata tersebut terwujud dari kebiasaan orang Yunani ketika melakukan perjanjian dengan memecahkan sebuah

benda atau barang menjadi dua. Dua kepingan atau dua pecahan tersebut disebut *symbola*. Manusia merupakan makhluk berbudaya, sedangkan kebudayaan merupakan ukuran tingkah laku serta kehidupan manusia. Masyarakat Jawa pada hakekatnya memiliki kebudayaan yang khas sebagai masyarakat bersimbolis. Seperti dalam kehidupan sehari-hari simbol tidak hanya berguna sebagai tempat mediasi untuk menyampaikan suatu pesan tertentu, menyusun epistemologi dan keyakinan yang telah dianut. Simbol bagi masyarakat Jawa justru telah menjadi sebuah stimulus yang sangat terbuka, sebagai sarana atau hal-hal yang menjadi tempat esensialnya sehingga kebenaran esensial itu menjadi kabur (Herusatoto, 2001: 7).

Simbol adalah salah satu bagian dari hubungan antara tanda dengan acuannya. Simbol dalam kehidupan manusia berperan penting, karena dengan simbol manusia dapat mengungkapkan gagasan, pikiran atau maksud seseorang kepada orang lain. Sebuah tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Pengertian simbol tersebut sangat berekuivalen dengan pengertian tanda menurut Saussure (Pierce, 2011: 59).

Simbol seni adalah simbol-simbol tersendiri, dan maknanya tidaklah tergabung dalam nilai-nilai simbolnya secara terpisah. Simbol-simbol tentu terdapat di dalam seni, sebagian besar merupakan kontribusi secara khusus dalam karya seni yang tergabung di dalamnya. Simbol-simbol di dalam seni memberikan arti kesucian, kelahiran kembali, kewanitaan, cinta, tirani, dan seterusnya. Manusia

sebagai makhluk yang mengenal simbol, menggunakan simbol untuk mengungkapkan siapadirinya. Manusia menjalani kehidupannya tidak mungkin sendiri melainkan secara berkelompok atau disebut dengan masyarakat, karena antara yang satu dengan yang lain saling membutuhkan.

Nilai simbolik dalam penelitian ini adalah nilai yang terkandung pada suatu simbol atau lambang yang terkait dengan motif ornamen. Pemaknaan simbol tersebut tidak diuraikan berdasarkan unsur-unsurnya, namun dilihat secara kesatuan yang utuh. Symbol-simbol yang dimaksud adalah bentuk motif ornament sebagai wujud kepercayaan masyarakat.

3. Pembelajaran Batik di Sekolah Dasar

a. Tujuan Pembelajaran Batik pada Sekolah Dasar

Mata pelajaran batik di SD diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk: (1) mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya, dan (2) melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan local yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah).

Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui kegiatan apresiasi dan kreasi. Pendapat ini diperjelas oleh Tasdemir (2010: 1), *arts education does not aim to make the individual an artist though. The purpose of arts education course is to develop the individual from intellectual, perceptual and sensorial points of view.*

Peserta didik terlebih dahulu melakukan pengamatan dan mengapresiasi keragaman karya seni Nusantara. Kemudian peserta didik mencoba mengekspresikan perasaan dan pikiran ke dalam media. Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa pembelajaran batik membentuk pemahaman terhadap keunggulan dan kearifan local, kegiatan pembelajaran mencakup apresiasi dan kreasi yang bersinggungan dengan potensi dan keunikan budaya yang ada di daerah setempat.

b. Kurikulum Pembelajaran Batik untuk Sekolah Dasar

Kurikulum pembelajaran batik di sekolah dasar menurut Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 masuk dalam kategori muatan lokal dan bertujuan agar subjek memiliki kemampuan dalam, 1) mengenal sejarah dan memahami prosedur pembuatan batik, 2) menampilkan sikap apresiasi terhadap batik, 3) menampilkan kreativitas dan produktivitas melalui batik, 4) serta guru mampu untuk menyampaikan tujuan pendidikan dan pembelajaran batik kepada peserta didik, sehingga pada akhirnya peserta didik mampu menciptakan batik sesuai dengan tingkat usianya. Berkaitan dengan hal ini, Alter (2010: 2) menjelaskan, *the purpose of generative activity in creative thinking is to find an alternative to what has become conventional or routine or to expand the possibilities of a situation*. Pembelajaran batik dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasi dan kemampuan mengekspresikan keindahan dan harmoni. Kemampuan apresiasi dan ekspresi dalam kehidupan individual mampu menikmati dan mensyukuri kehidupan.

Kegiatan pembelajaran batik di MI Sultang Agung Kabupaten Sleman diadakan dalam bentuk ekstrakurikuler, dan merupakan pecahan dari mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang terdiri dari Seni Rupa, Musik, Tari, dan Kerajinan. Oleh sebab itu, pembelajaran batik dilandaskan pada Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran SBDP materi ajar batik. Adapun KI dan KD pembelajaran batik pada mata pelajaran SBDP materi ajar batik untuk kelas V SD/MI adalah sebagai berikut:

Tabel 1. KI dan KD Mata Pelajaran SBDP Materi Ajar Batik Kelas V

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	3.1 Mengenal gambar perspektif, poster, batik, dan patung. 4.2 Menggambar dengan teknik batik sederhana.

Sumber: Silabus Mata Pelajaran SBDP Kelas V SD/MI

c. Pembelajaran Batik Berbasis Ornamen Candi Sambisari

Pembelajaran batik berbasis ornamen candi Sambisari merupakan wujud nyata pelestarian budaya local dalam pengenalan karya seni rupa cagar budaya nusantara. Selain sebagai upaya pelestarian kearifan budaya local, pembelajaran batik berbasis ornament candi Sambisari memudahkan peserta didik memahami materi. Pembelajaran batik berbasis ornament candi Sambisari merupakan pembelajaran dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). CTL

adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik (Muslich, 2007: 34).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik jika materi tersebut dikaitkan dengan pengetahuan yang ada disekitarnya. Pembelajaran batik berbasis ornament candi Sambisari melibatkan pengetahuan peserta didik mengenai ornament candi Sambisari, sehingga pembelajaran batik dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

d. Implementasi Nilai Simbolik Ornamen Candi Sambisari pada Modul Pembelajaran Batik.

Implementasi merupakan sesuatu yang bermuara pada akhtivitas, aksi, tindakan atau aktivitas yang dilakukan secara sistematis dan terikat oleh mekanisme. Dengan begitu, maka implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan (Usman, 2002:70).

Nilai simbolik ornamen candi Sambisari merupakan sebuah konsep pendekatan kontekstual pada pembelajaran batik. Konsep tersebut diimplementasikan pada modul pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi, selain itu modul juga dapat digunakan di luar jam pelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mandiri.

4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Peserta didik sekolah dasar memiliki rentan usia berkisar 6-12 tahun, masa ini disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa ini anak dianggap sudah memasuki usia matang untuk belajar, hal tersebut dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai hal baru yang diberikan oleh guru di sekolah. Pandangan tersebut diperjelas oleh Simanjuntak dan Pasaribu (1983: 68) yang menegaskan bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Pada masa ini secara relatif anak-anak lebih mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya.

a. Perkembangan Kognitif

Aspek kognitif merupakan fungsi intelektual atau kemampuan berpikir, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar menurut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitifnya. Pada masa ini, anak sudah mampu melakukan pengurutan dan klasifikasi terhadap objek maupun situasi tertentu. Kemampuan mengingat dan berpikir secara logis anak juga meningkat. Mereka mampu memahami konsep sebab-akibat secara rasional dan sistematis, pada masa ini anak mampu melihat suatu masalah atau kejadian dari sudut pandang orang lain. Kemampuan berpikir mereka juga menjadi lebih baik, anak-anak mulai dapat memecahkan masalah konkrit dalam mode logis. Mereka juga mampu

mengklarifikasi dan memahami hukum konservasi. Anak-anak pada usia ini juga mulai mengerti reversibilitas.

b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan motorik anak sekolah dasar sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Hal ini ditandai dengan kelebihan gerak aktivitas motorik yang lincah. Oleh sebab itu, usia ini merupakan masa ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motoric seperti menggambar, melukis, mengetik komputer, dll (Yusuf dan Sugandhi, 2006: 56).

Kegiatan pembelajaran di sekolah perlu disesuaikan berdasarkan tahap perkembangan usia anak, sehingga mereka mampu belajar sesuai dengan kemampuannya. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sudah mampu berpikir secara rasional serta dapat memecahkan masalah dengan konkrit dan logis. Siswa mampu menganalisis suatu objek kemudian mengembangkannya. Pembelajaran batik berbasis ornament candi Sambisari yang memberikan pengetahuan mengenai nilai simbolis ornament candi Sambisari tentu akan dapat dipahami siswa, selanjutnya siswa dapat mencontoh dan mengembangkannya. Secara konseptual siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik, namun dalam mewujudkan secara motoric

siswa masih terlihat lambat. Oleh karena itu, dalam proses perkembangan motorik siswa perlu dibantu dan diarahkan serta diberi contoh secara perlahan, sehingga siswa mampu memahami dan mempelajarinya dengan baik.

5. Media Pembelajaran

Prestasi belajar peserta didik seringkali dikaitkan dengan permasalahan belajar dari peserta didik tersebut dalam memahami materi, permasalahan tersebut umumnya muncul karena waktu yang kurang efektif, tidak menyenangkan, dan cenderung membuat jenuh. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan media, menurut Indriana (2011: 3) media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Antara lain yang termasuk ke dalam media pembelajaran yaitu, media cetak, komputer, televisi, film, diagram, instruktur, dan sebagainya.

Sebagaimana dikatakan terkait dengan media, menurut Daryanto (2010: 5), kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media dianggap penting dalam proses pembelajaran karena kegunaannya untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan motivasi dan semangat belajar, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Kemudian menurut Tim Dosen AP, (2011: 41) dikatakan bahwa,

Media pembelajaran merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa. Perumusan tersebut menggambarkan pengertian media yang cukup luas, mencakup berbagai bentuk perangsang belajar yang sering disebut sebagai *audio visual aid*, serta berbagai bentuk alat penyaji perangsang belajar, berupa alat-alat elektronika seperti mesin pengajaran, film, *audio cassette*, *video cassette*, televisi dan computer.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju peserta didik. Adapun fungsi media diutarakan oleh Indriana (2011: 47) bahwa,

Media dapat mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi dan ketertarikan peserta didik terhadap media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar, serta menjadi alat mandiri akan dapat meningkatkan pengalaman belajar sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih kondusif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih maksimal. Oleh sebab itu, media juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media cetak yaitu modul.

6. Modul sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Modul

Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media cetak, sedangkan media cetak yang umumnya digunakan sebagai alat perantara terhadap peserta didik yaitu modul. Menurut Pamadhi (2011: 20),

Modul adalah cara seorang guru mengajar tanpa harus bertatap muka dengan peserta didik. Instruksi guru dikemas dan diberikan melalui petunjuk dan sekaligus terpadu dengan materi pelajaran. Maka dalam modul tersedia: petunjuk belajar, isi atau materi, tugas dan alat evaluasi diri. Jadi, modul pembelajaran adalah salah satu jenis strategi pembelajaran yang mampu memberi rangsangan belajar secara mandiri.

Pendapat tersebut serupa juga dinyatakan oleh Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (2008: 3), modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, Batasan-batasan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa modul merupakan media pembelajaran mandiri, terstruktur dan memudahkan siswa memahami materi dalam mencapai kompetensi. Modul pembelajaran terdiri dari modul lengkap dan tidak lengkap, modul lengkap dapat memuat petunjuk dan materi secara utuh dan tidak bergantung pada bahan ajar lain. Sedangkan modul tidak lengkap merupakan modul yang berisi pokok-pokok materi saja berdasarkan kompetensi dasar yang ditetapkan. Modul yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan jenis modul lengkap, agar siswa dapat belajar mandiri tanpa perlu bergantung pada bahan ajar lain.

b. Karakteristik Modul

Modul yang baik mencakup karakteristik yang mampu memberikan pemahaman secara mudah bagi penggunanya. Menanggapi hal tersebut, Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan

Nasional (2008: 3-7) menyatakan, modul dikatakan baik apabila memiliki karakteristik *self instructional, self contained, stand alone*, adaptif, dan *user friendly*, berikut penjelasannya:

1) *Self Instructional* (Petunjuk Mandiri)

Peserta didik dituntut untuk belajar sendiri tanpa bantuan seorang guru atau pengajar menggunakan modul. Oleh karena itu modul dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan bahasa yang mudah dicerna agar peserta didik mampu memahami isi materi. Untuk memenuhi karakter *Self Instruction* maka dalam modul harus: a) Memuat kompetensi dasar dasar dan inti yang ingin dicapai, b) Memuat tujuan pembelajaran dengan jelas, c) Memuat materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik sehingga peserta didik dapat mempelajarinya secara tuntas, d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur penguasaan materi pembacanya, e) Terdapat contoh dan ilustrasi yang mendukung penyampaian materi, f) Bahasa yang digunakan sederhana sehingga mudah dipahami, g) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas dan lingkungan peserta didik, h) Terdapat instrument penilaian, sehingga peserta didik dapat melakukan penilaian sendiri, i) Terdapat rangkuman materi pembelajaran, j) Terdapat umpan balik terhadap penilaian peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik, k) Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

2) *Self Contained* (Kesatuan Isi)

Mencakup kompetensi dasar yang akan dipelajari pada seluruh materi pembelajaran adalah karakter modul sebagai *self contained*. Hal ini bertujuan supaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara keseluruhan, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu siswa dapat lebih memungkinkan untuk belajar secara mandiri.

1) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain adalah karakteristik *Stand Alone* atau berdiri sendiri. Dengan karakter *stand alone* ini modul dapat lebih memudahkan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, mengerjakan tugas dan evaluasi yang ada pada modul tersebut tanpa menggunakan bahan ajar atau media lain dapat dilakukan oleh peserta didik.

2) Adaptif

Modul yang baik seharusnya mampu menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mudah digunakan. Dalam menyusun modul, sebaiknya memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat ini, sehingga modul memiliki daya adaptif yang tinggi. hal ini bertujuan dan diharapkan modul tetap dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama di masa yang akan datang.

3) *User Friendly* (Bersahabat atau Akrab)

Modul juga sebaiknya disusun sedemikian rupa yang dapat bersahabat dan akrab dengan penggunanya. Contoh sederhana yaitu dari desain penampilan fisik, perlunya mempertimbangkan desain penampilan fisik adalah agar pengguna ketika ingin menggunakan modul dapat terangsang dan termotivasi. Setiap instruksi dan petunjuk informasi yang ada juga bersifat membantu dan bersahabat dengan penggunanya, termasuk kemudahan pengguna dalam merespon dan mengakses secara fleksibel sesuai dengan keinginan. Oleh sebab itu, penyusun juga perlu memperhatikan susunan bahasa dan penulisan, dalam hal ini modul dapat menggunakan bahasa yang tidak baku agar dapat menyesuaikan dan bersahabat dengan pengguna, khususnya peserta didik.

c. Tujuan Modul

Tujuan penggunaan modul dalam pembelajaran peserta didik merupakan aktifitas belajar yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri. Menurut Nasution (2008: 32) proses pembelajaran peserta didik menggunakan modul memiliki tujuan,

- 1) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun guru,
- 2) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa,
- 3) Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya,
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya,
- 5) Memungkinkan siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Dalam hal ini, modul dapat sepenuhnya menggantikan peran guru dan bersifat mandiri, adapun keuntungan lain menggunakan modul adalah, komprehensif, sistematis, dan dapat mengembangkan sikap mandiri peserta didik dalam belajar.

d. Struktur Modul

Modul pembelajaran yang baik harus memperhatikan visualnya agar dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik dan mudah dibawa serta dipelajari dimanapun. Acuan yang digunakan untuk penyusunan modul adalah kurikulum. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (2008: 21-26) menjelaskan terkait struktur penulisan modul dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pembuka, isi, dan penutup.

1) Bagian Pembuka

Bagian pembuka meliputi: a) Judul modul yang menarik dan memberi gambaran tentang isi materi, b) Daftar isi menyajikan topik-topik yang akan dibahas, c) Peta informasi berupa kaitan antara topik yang akan dibahas, d) Daftar tujuan kompetensi.

2) Bagian Inti

Bagian inti meliputi, a) Pendahuluan/tinjauan umum materi, b) Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain, c) Uraian materi merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul. Apabila materi yang akan dituangkan cukup luas, maka dapat dijadikan ke dalam beberapa kegiatan pembelajaran (KB). Setiap KB memuat uraian materi,

rangkuman, dan penugasan. Adapaun sistematika penyusunan modul misalnya sebagai berikut:

(1) Kegiatan Belajar I

- (a) Tujuan kompetensi
- (b) Uraian materi
- (c) Tes formatif
- (d) Rangkuman
- (e) Tugas

(2) Kegiatan Belajar II

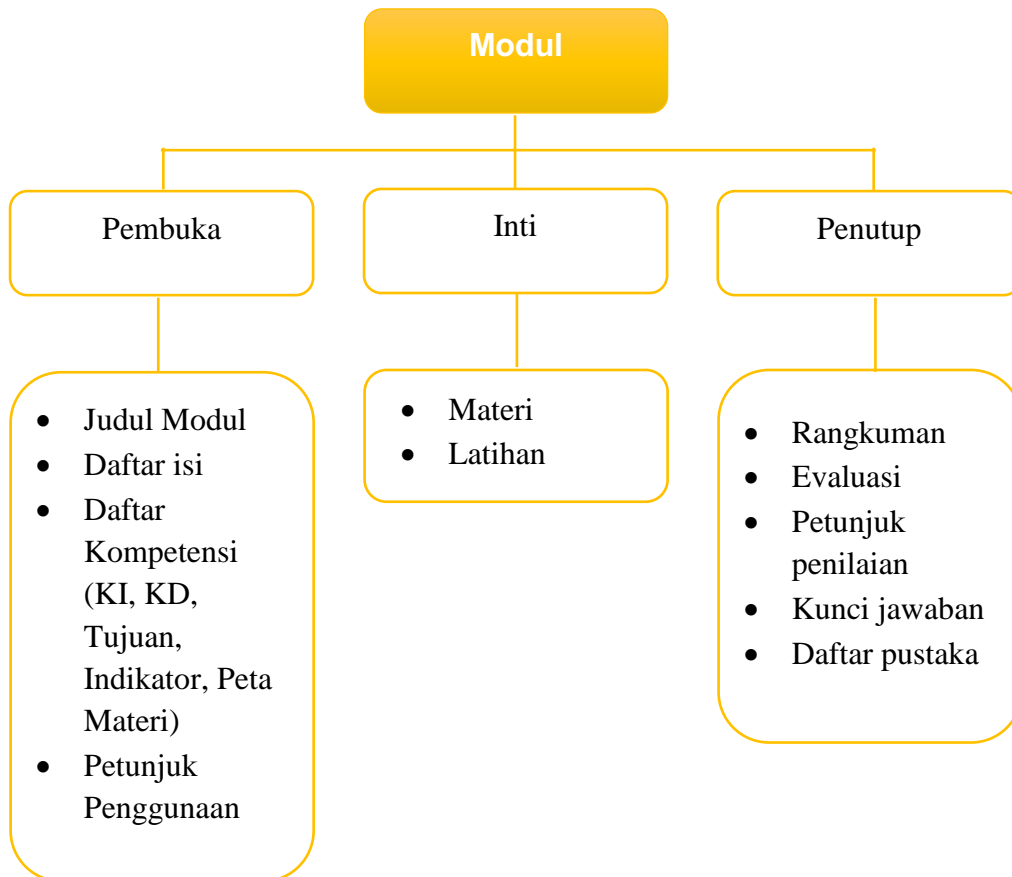
- (a) Tujuan kompetensi
- (b) Uraian materi
- (c) Tes formatif
- (d) Rangkuman
- (e) Tugas

3) Bagian Penutup

Bagian penutup adalah sebagai berikut:

- a) Glossary atau daftar istilah berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi tersebut dibuat secara ringkas.
- b) Tes akhir merupakan latihan yang dapat dikerjakan peserta didik setelah mempelajari materi dalam modul
- c) Indeks memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman pada istilah tersebut ditemukan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka modul yang akan dikembangkan memiliki sistematika sebagai berikut:



Gambar 8. Struktur Modul

Sumber: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (2008)

7. Prinsip Desain Media Visual

Media visual dikategorikan dalam jenis media dua dimensi, artinya secara visual media dapat memunculkan materi melalui grafik dua dimensi. Berkaitan dengan hal tersebut, Daryanto (2010: 19) mengatakan bahwa, media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-

gambar, tulisan-tulisan, atau symbol visual lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, emnggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian.

Media visual dapat tersalurkan melalui indera penglihatan, menurut Sukiman (2012: 85), Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

Menurut Arsyad (2007: 92-93) prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media visual, antara lain,

- (a) Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram,
- (b) Visual digunakan untuk menenkankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik,
- (c) Gunakan grafik untuk menggunakan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa menyajikan informasi,
- (d) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat,
- (e) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan secara berdampingan,
- (f) Hindari visual yang tak berimbang,
- (g) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual,
- (h) Visual yang diproteksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca,
- (i) Visual, khususnya diagram amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks,
- (j) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila: jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, jumlah aksi terpisah yang penting pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan semua objek dan obsi yang dimaksudkan dilukiskan secara ralistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda,
- (k) Unsur-unsur pesan visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi,
- (l) Caption (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk menambah

informasi yang sulit dilukiskan secara visual, (m) Warna harus dikerjakan secara realistis, (n) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Berdasarkan pandangan tersebut modul yang merupakan media visual perlu didesain dengan menarik agar informasi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Modul merupakan media visual yang memiliki dua elemen pokok, yaitu gambar dan teks. Supaya memberikan hasil maksimal, teks dan gambar ilustrasi harus memenuhi standar yang ditentukan. Menurut Arsyad (2015: 87) penulisan materi dalam media cetak harus memperhatikan beberapa elemen, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan ruang kosong. Adapun penjelasan pada setiap elemen adalah sebagai berikut:

a. Konsistensi

Penyusun hendaknya memperhatikan konsistensi sebelum menyusun media, menurut Smaldino, Deborah, dan Lowther (2014: 81-82) perlu diputuskan terlebih dahulu unsur apa saja yang disertakan dalam visual, kemudian langkah berikutnya adalah menentukan pola dasar dari visual tersebut, ketika merancang sebuah visual, konsistensi sangat diperlukan dalam penyusunan, semakin konsistensi terlihat, maka visual akan semakin mudah dimengerti.

b. Format

Pemisahan konten yang berbeda, serta penulisan dalam format media visual perlu diperhatikan. Apabila kalimat sering menggunakan paragraph yang panjang, hendaknya memakai format satu kolom. apabila kalimat sering menggunakan

paragraph pendek gunakan format dua kolom. Untuk membatasi antara aktivitas dalam mengenal materi batik dan praktek membatik, diberikan batas berupa label sebelum kegiatan baru dimulai.

c. Organisasi

Pengorganisasian dalam media visual sangat penting agar unsur tersebut memiliki hubungan yang jelas. Adapun pengorganisasian yang baik sebagai berikut: a) Isi materi pembelajaran urut dan disusun secara sistematis, b) Tampilan peta/bagian menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul, c) Antar unit, antar paragraf, dan antar bab disusun dalam alur yang memudahkan peserta didik memahaminya, d) Antara judul, sub judul, dan uraian diorganisasikan agar mudah diikuti oleh peserta didik, e) Naskah, gambar, dan ilustrasi disusun sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh peserta didik.

d. Daya Tarik

Daya tarik media visual yang baik meliputi: a) Sampul depan mengombinasikan warna, gambar/ilustrasi, bentuk dan ukuran huruf yang sesuai, b) Isi modul menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar/ilustrasi, huruf tebal, miring, garis bawah atau warna, c) Tugas dan latihan dikemas sedemikian rupa.

e. Huruf

Bentuk dan ukuran huruf yang baik dalam media visual meliputi: a) Perbandingan huruf proporsional antara judul, sub judul, dan isi naskah, b) Tidak menggunakan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit, c) Bentuk dan ukuran huruf mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum peserta didik.

f. Ruang Kosong

Maksud yang termasuk ruang kosong antara lain perlu memperhatikan: a) Batas tepi (*margin*), b) Spasi antar kolom, c) Pergantian antar paragraph, d) Pergantian antar bab atau bagian.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa, modul disusun dengan menggunakan prinsip penyusunan media visual dalam bentuk cetak. Prinsip penyusunan media cetak meliputi aspek konsistensi, format, organisasi, daya tarik, huruf, dan ruang kosong.

8. Prinsip Penyusunan Materi

Penyusunan materi berkaitan erat dengan substansi pelajaran yang harus diberikan, materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria tertentu sebagaimana disampaikan Susilana dan Riyana (2008: 33-34) sebagai berikut:

a. Shahih atau valid

Materi yang disusun dalam media harus terbukti kebenaran dan kevalidannya, hal ini perlu disiapkan agar tidak ketinggalan jaman dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang, sehingga materi perlu diujikan keaktualannya.

b. Tingat kepentingan

Penyusun perlu mempertimbangkan sejauh mana kepentingan materi untuk dipelajari, alasan mengapa peserta didik harus mempelajari materi, dan kapan peserta didik akan mempelajari materi tersebut, dengan demikian tingkat kepentingan materi yang diberikan kepada peserta didik benar-benar diperlukan.

c. Kebermanfaatan

Manfaat menyusun materi dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu secara akademis dan non akademis. Secara akademis, materi harus bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal keterampilan, kemampuan aplikatif, dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

d. *Learnability*

Menyusun materi perlu mempertimbangkan kegunaannya. Sebuah materi harus memungkinkan untuk dipelajari, yaitu tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah, serta layak digunakan sesuai dengan kebutuhan.

e. Menarik Minat

Menyusun materi yang baik hendaknya mampu merangsang dan menarik minat serta motivasi peserta didik untuk mempelajarinya secara berkelanjutan, artinya proses pembelajaran tidak berhenti begitu saja hanya karena program atau materi yang disusun sudah ketinggalan jaman atau tidak layak lagi untuk dipelajari, karena saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dapat berubah menyesuaikan keadaan dan realita empiris. Setiap materi yang diberikan kepada peserta didik harus mampu memberi motivasi yang lebih tinggi untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penyusunan modul disusun atas prinsip yang meliputi aspek shahih atau valid, tingkat kepentingan, tingkat kebermanfaatan, *learnability*, dan menarik minat.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian “Kajian Nilai Karakter Batik Yogyakarta dan Implementasinya pada Pembelajaran Batik di SMK”, hasil penelitian ini adalah berdasarkan kajian buku dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa 10 batik Yogyakarta yang terpilih memiliki makna yang dapat ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan karakter siswa (Sartono, 2018).
2. Penelitian “Makna Simbolik Ornamen Rumah Limas dan Implementasinya pada Modul Pembelajaran Ragam Hias Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Siswa SMPN 1 Belitang” hasil temuannya adalah makna simbolik ornament rumah limas merupakan penggambaran kehidupan dan harapan-harapan masyarakat Palembang. Pengembangan materi ornamen rumah limas sebagai

modul pembelajaran ragam hias berbasis seni Nusantara berdasarkan hasil uji coba memiliki kriteria sangat baik digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMP (Vidianingrum, 2018).

3. Penelitian “Nilai-nilai Edukatif Novel Laskar Pelangi Karya Andrea Hirata dan Skenario Pembelajarannya di SMA Kelas XI” hasil temuannya berisi empat nilai pendidikan yang dapat diajarkan diluar lingkungan sekolah. Nilai-nilai pendidikan yang biasanya terdapat di lingkungan masyarakat. Empat nilai tersebut yakni nilai sosial, nilai kepribadian, nilai filosofis, dan nilai religi. Novel Laskar Pelangi karya Andrea Hirata dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran di SMA kelas XI. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model Paikem, Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. (Dewi, 2013)
4. Penelitian “Estetika Eksperimental *Ogoh-Ogoh* dan Implementasinya pada Kreativitas Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi Siswa SMK BOPKRI 1 Yogyakarta” hasil penelitian ini meliputi ide penciptaan, membuat rancangan, membuat kerangka, membentuk, serta tema dan konsep kemudian diimplementasikan untuk pembelajaran seni rupa tiga dimensi di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta. (Ganika, 2018)
5. Penelitian “Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Kesenian Reog Ponorogo Sebagai Wujud Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA)” hasil penemuannya tokoh karakter reog Ponorogo terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing. Nilai-nilai pendidikan

karakter tersebut antara lain, keberanian, percaya diri, bekerjasama, bertanggung jawab, kewiraan, pemberani, percaya diri, cekatan, cerdas, semangat kebangsaan, pantang menyerah, dan lain sebagainya. Dengan adanya implementasi dalam pembelajaran mengenai nilai-nilai pendidikan karakter tersebut maka akan memperkuat dan melestarikan nilai budaya yang ada di dalam tokoh reog Ponorogo. (Ida, 2016)

6. Penelitian “Pengembangan Modul Pembelajaran Batik untuk Muatan Lokal Batik Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul” hasil pengembangan modul pembelajaran batik terdiri dari unsur-unsur: isi, tampilan dan manfaat yang dirangkum dalam 40 halaman. Penyusunan materi modul pembelajaran batik disesuaikan dengan silabus yang berlaku di Sekolah Dasar Negeri 2 Kadipiro Bantul. Materi disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran yang terdiri dari Bab I-V meliputi: Bab I materi sejarah batik, asal mula batik dan pengertian batik. Bab II materi tentang motif, unsur-unsur motif dan macam-macam motif. Bab III materi tentang jenis batik dan alat serta bahan untuk batik. Bab IV materi perwarna batik jenis warna batik dan macam - macam perwarna sintesis. Bab VI, materi membatik sederhana. Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi modul pembelajaran batik dinyatakan sangat layak untuk pembelajaran. (Purwaningrum, 2016)
7. Penelitian “Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di Kelas V SD Negeri Tambi I Kecamatan Sliyeg Kabupaten Indramayu, Jawa Barat” hasil penelitian ini adalah modul pembelajaran untuk peserta didik berisi tujuan

keberhasilan pembelajaran, uraian materi, petunjuk belajar, tugas, langkah kerja, penilaian, dan umpan balik. Secara substansi, materi yang dibahas adalah materi dasar ragam hias geometris, yaitu mengenal dan menyusun motif dasar ragam hias geometris berdasarkan bentuk dan irama dalam pembuatannya. (Permana, 2012)

8. Penelitian “Pengembangan Modul Pembelajaran Ornamen Bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo” hasil temuannya diperoleh presentase penilaian ahli media sebesar 92,5%, oleh ahli materi sebesar 90,9%. Uji coba lapangan pada kelompok besar tahap pertama memperoleh prosentase sebesar 89,8%, uji coba kelompok besar tahap kedua memperoleh hasil presentase sebesar 90,4%, sedangkan uji coba kelompok besar tahap ketiga memperoleh hasil sebesar 90,8%. Produk akhir adalah berupa Modul Seni Budaya Batik Daerah Istimewa Yogyakarta. Dicitak dalam bentuk print out berukuran A4 disajikan dalam format potrait, dengan 32 halaman isi menggunakan kertas HVS 80gram, dan 2 halaman sampul menggunakan kertas Ivory 230gram. Kesimpulan akhir modul dapat ini dapat digunakan dan dinyatakan Layak untuk digunakan. (Nugroho, 2017)
9. Penelitian “Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Novel Tantri (Perempuan yang Bercerita) Karya Cok Sawitri Sebagai Alternatif Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar” hasil temuannya nilai-nilai karakter yang terkandung dalam novel Tantri (Perempuan yang Bercerita) ada 18 yaitu, nilai karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat

atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab dan sangat cocok untuk dijadikan bahan ajar sastra di sekolah dasar. Tokoh-tokoh yang didominasi oleh binatang tentunya sangat menarik bagi siswa. Nilai-nilai pendidikan karakter yang tertuang di dalam novel ini sangat mudah dipahami dan diterapkan nantinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa sekolah dasar sebagai pondasi kuat dalam membentuk generasi muda Indonesia yang berkarakter, kuat, dan tangguh untuk menghadapi persaingan MEA (Masayarakat Ekonomi Asean). (Tantri, 2017)

10. Penelitian “Pengembangan Modul Elektronik Motif Batik Mata Pelajaran Seni Budaya Aspek Seni Rupa SMA” hasil penelitian ini berupa modul elektronik berjudul Wawasan Motif Batik Nusantara yang dapat digunakan untuk peserta didik. Hasil dari uji coba mendapatkan skor rata-rata 71,15 sehingga bila dikonversikan maka mendapatkan kriteria sangat baik. Ketercapaian setiap tahapan yang dilakukan sesuai dengan pengembangan media pembelajaran tersebut menghasilkan modul elektronik yang layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran seni budaya kelas XI di SMA. (Rosari, 2018)

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemaparan di atas, ornament candi Sambisari di kabupaten Sleman memiliki ragam motif yang menarik, unik, khas, dan sarat akan makna. Upaya pelestarian cagar budaya seperti candi Sambisari penting dilakukan, khususnya pada generasi muda yang berperan dalam pembangunan. Hal ini

didukung dengan adanya system Pendidikan nasional melalui mata pelajaran Seni Budaya khususnya materi batik.

Selanjutnya guru harus mempunyai strategi atau metode pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan maksimal dan mengarah pada tujuan dalam kurikulum. Media dan bahan ajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran maupun kegiatan belajar-mengajar, adanya strategi maupun metode yang terencana belum cukup mampu untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal tanpa adanya media pembelajaran. Penggunaan media dan bahan ajar yang sesuai dapat mendukung peserta didik untuk lebih mudah dalam menyerap materi atau pelajaran yang diberikan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun salah satu media dan bahan ajar yang digunakan yaitu berupa modul.

Modul pembelajaran batik ini menginterpretasikan ornamen candi Sambisari serta merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan kondusif. Dengan adanya modul pembelajaran batik ini, peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri di luar jam sekolah tanpa pendampingan guru maupun Pembina, yang perlu dilakukan guru hanya mengenalkan dan menjelaskan petunjuk penggunaannya saja, selebihnya peserta didik dapat mengoperasikannya sendiri. Hal ini disebabkan karena penggunaan Bahasa dan kalimat dalam modul sudah mewakili pesan yang disampaikan oleh guru, serta bahasa yang digunakan cukup familiar untuk seusia anak peserta didik sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori, penelitian relevan, dan kerangka berpikir, maka kaitannya dengan penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis-jenis ornamen pada candi Sambisari?
2. Bagaimana prosedur pengembangan materi ornamen candi Sambisari sebagai modul pembelajaran batik untuk siswa MI Sultan Agung Kabupaten Sleman?
3. Sejauh mana kelayakan modul pembelajaran batik berbasis ornamen candi Sambisari untuk siswa MI Sultan Agung Kabupaten Sleman?