

Pengembangan Modul Desain Ornamen pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X SMK Negeri 8 Makassar

Amsyir Anmalik Sirathak, Thamrin Mappalahere, Irfan
Mahasiswa S2 Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar

Abstrak

AMSYIR ANMALIK SIRATHAK 2020. *Pengembangan Modul Desain Ornamen pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X SMK Negeri 8 Makassar.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul desain ornamen pada pelajaran dasar desain kelas X di SMK Negeri 8 Makassar sebagai lokasi penelitian yang memenuhi kriteria valid yang akan digunakan dalam pembelajaran dasar desain. Komponen modul desain ornamen pada pelajaran dasar desain kelas X di SMK Negeri 8 Makassar terdiri dari modul pegangan guru. Untuk menghasilkan modul desain ornamen pada pelajaran dasar desain kelas X di SMK Negeri 8 Makassar yang dinyatakan valid. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan model Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi empat yaitu: (1) Tahap pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan produk dan, (4) Tahap validasi dan uji coba.

Pengembangan modul desain ornamen pada pelajaran dasar desain kelas X di SMK Negeri 8 Makassar ini direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba kelompok kecil dan produk akhir dinyatakan layak digunakan berdasarkan data hasil penelitian, hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media.

Kata kunci: Pengembangan, modul, desain ornamen

1. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional Bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan hal yang harus sangat diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi.

Kegiatan pendidikan hendaknya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan diselenggarakan sebagai pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik. Kegiatan pendidikan hakikatnya berlangsung sepanjang hayat atau seumur hidup baik dari keluarga, masyarakat dan sekolah dapat berupa pembelajaran, bimbingan, pengajaran dan latihan. Dalam kegiatan pendidikan, pendidik seyogyanya memberikan keteladanan membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 7)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang bertujuan untuk menghasilkan *specific human capital*. Sebagai bagian dari Sistem Pendidikan Nasional, SMK merupakan pendidikan yang lebih mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri di kemudian hari. Dengan kata lain bahwa SMK berperan dalam menyiapkan peserta didik agar siap bekerja, baik bekerja secara mandiri, maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada. Dengan demikian arah pengembangan SMK harus diorientasikan pada penentuan permintaan pasar kerja (Sumantri, 2013: 30). Seiring dengan tujuan SMK dalam mewujudkan tujuan nasional, masih banyak masalah yang dihadapi, salah satunya adalah masalah efektifitas pendidikan.

Masalah efektifitas pendidikan adalah masalah yang berkenaan dengan hubungan antara hasil pendidikan dengan tujuan atau sasaran pendidikan yang diharapkan. Meskipun demikian, telah diusahakan berbagai upaya dalam mengatasi masalah tersebut yang mencakup semua komponen pendidikan meliputi pembaharuan kurikulum, proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pengajaran, sarana belajar, penyempurnaan sistem penilaian, dan usaha-usaha yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan mengimplementasikan kurikulum. Lulusan SMK yang berkualitas dapat diketahui melalui penguasaan kemampuan kerja (kompetensi), yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan suatu media

pembelajaran yang dapat menunjang proses penyampaian informasi kepada siswa.

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Kata media berasal dari bahasa latin "medio" dalam bahasa latin media diartikan sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016: 5-6). Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk memotivasi belajar siswa, serta memperjelas informasi pengajaran dengan memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberikan variasi dalam mengajar agar kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat terserap dengan baik kedalam memori berfikir siswa.

Mata pelajaran dasar desain yang merupakan bagian dari aspek seni rupa yang sangat mengandalkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam membuat sebuah rancangan desain. Pengembangan materi desain ornamen diharapkan berguna bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas. Hal ini dikarenakan modul untuk pembelajaran desain ornamen untuk tingkat SMK. SMK Negeri 8 Makassar merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Makassar. yang menyelenggarakan dan mengimplementasi-

kan kurikulum 2013 untuk kelas X dan XI dan XII.

2. KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Susilana et al., (2008:6) kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun *mufrat*. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. (Schram, 1982 dalam Susilana et al., 2008: 6).
- 2) *Nasional Education Asociation* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3) Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- 4) *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- 5) Sedangkan Gegne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 6) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989 dalam Susilana et al.,

2008: 6).

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut (Susilana et al., 2008: 10) dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian *integral* dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.

- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai tinggi
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit *verbalisme*.

c. Manfaat media pembelajaran

Sudjana dan Rivai dalam (Nurseto, 2011: 22) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusny angin, dan

sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.

- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran, Guru sebagai fasilitator kegiatan belajar sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

d. Jenis media pembelajaran

Menurut (Susilana et al., 2008: 14-20) dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan

melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

2) Media bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah:

- a) Buku *teks*, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusun buku *teks* ini disesuaikan dengan urutan (*sequence*) dan ruang lingkup (*scope*) GBPP tiap bidang studi tertentu.
- b) Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembar kegiatan siswa, lembar kerja siswa, kunci lembar kerja, lembar tes, dan kunci lembar tes.
- c) Bahan pengajaran terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajar, pertanyaan, dan balikan/responden dari pertanyaan bingkai lain

3) Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto

4) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit gerakan. Jenis media ini diantaranya: OHP/OHT, *opaque*, *slide*, dan *film strip*.

- a) Media OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*) OHT terbuat dari bahan yang transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inci. Sedangkan media OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.
- b) Media (*Opaque Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi
- c) Media (*Slide*) media *slide* atau *film* bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan *projector slide*. Slide atau film terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Film positif yang biasa digunakan untuk film slide adalah film positif yang ukurannya 35 mm dengan ukuran bingkai 2 x2 inchi. Sebuah program slide biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/materi yang akan disampaikan.
- d) *Filmstrip* atau *film* rangkai atau *film* gelang adalah media proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media *slide*. Hanya *filmstrip* ini terdiri atas beberapa *film* yang merupakan satu kesatuan (merupakan gelang, dimana antara ujung yang satu dengan yang

lainnya bersatu). Jumlah *frame* atau gambar dari satu *filmstrip* ada berjumlah 50 buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm.

5) Media audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

6) Media *audio visual* diam

Media *audio visual* diam adalah media yang penyampaiannya pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

7) *Film (Motion pictures)*

Film tersebut disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksiakan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. *Film* merupakan media yang menyajikan pesan *audio visual* dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang *impresif* bagi pemirsannya.

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Menurut Sudjana and Rivai dalam Ningsih, 2016: 28-29) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria adalah sebagai berikut :

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran; artinya bahan pengajaran yang sifatnya

fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada mediannya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berfikir tinggi.

3. METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2015: 28), metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Mengvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validitas produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah Borg and Gall.

Borg & Gall, dalam (Sugiyono, 2015: 35-37) mengemukakan sepuluh langkah dalam R & D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Research and Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik.

1. **Research and Information Collecting** - *Include needs assessment, review of literature, small-scale research study, and preparation of report on state of the art.* Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, *review* literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.
2. **Planning** - *Include defining skills to be learned, stating and sequencing objectives, identifying learning activities, and small scale feasibility testing.* Melakukan perencanaan, yang meliputi, pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).
3. **Develop Preliminary From a Product** - *Includes preparation of instructional materials, procedures, and evaluation instrumen.* Mengembangkan produk awal yang meliputi, penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.
4. **Preliminary Field Testing** - *Conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12*

subjects. Interview, observational, and questionnaire data collected and analyzed. Pengujian lapangan awal, dilakukan pada 1 s.d 3 sekolah, menggunakan 6 s.d 12 subjek. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuesioner. Hasilnya selanjutnya dianalisis.

5. **Main Product Revision** - *Revision of product as suggested by the preliminary field-test result.* Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba.
6. **Main Field Testing** - *Conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subjects. Quantitative data on subject's precourse and postcourse performance are collected. Results are evaluated with respect to course objective and are compared with control group data, when appropriate.* Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan pada 5 s.d 15 sekolah dengan 30-100 subjek. Data kuantitatif tentang *performance* subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan pelatihan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bila mungkin.
7. **Operasional Product Revision** - *Revision of product as suggested by main field-test result.* Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari uji cob.
8. **Operasional Field Testing** - *Conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 400 subjects. Interview, observational, and questionnaire data collected and analyzed.* Melakukan uji lapangan operasional, dilakukan pada 10 s.d 30 sekolah dengan 40 s.d 400 subjek. Data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. **Final Product Revision** - *Revision of product as suggested by operational field-test result.* Revisi produk akhir, berdasarkan saran dari uji lapangan.
10. **Dissemination and Implementation** – *Report on product at professional meeting and in journals. Work with publisher who assumes commercial distribution to provide quality control.* Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

Prosedur pengembangan merupakan paparan prosedur yang ditempuh oleh pengembang dalam pembuatan produk media pembelajaran. Prosedur pengembangan akan menjabarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilalui, mulai dari riset hingga produk yang akan dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan modul yang peneliti gunakan mengacu pada 10 langkah prosedur penelitian pengembangan Borg & Gall tersebut dengan pembatasan. (Emzir dalam Utomo et al., 2013: 1) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi empat langkah pengembangan.

Adapun langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah (1) Tahap pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan produk dan, (4) Tahap validasi dan uji coba.

PEMBAHASAN

Tahap pertama yang dilakukan untuk mengembangkan modul desain ornamen adalah analisis kebutuhan produk. Analisis kebutuhan produk meliputi mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan di SMK Negeri 8 Makassar serta analisis kebutuhan modul. Analisis kebutuhan produk dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan serta produk media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 8 Makassar adalah K13. Kompetensi dasar yang dikaji dalam penelitian ini adalah dasar desain dengan standar kompetensi mendeskripsikan unsur desain dan menerapkan unsur desain pada benda.

1. kelayakan modul

a. Ahli materi

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Kejuruan, D.P.S.M, 2008: 4). Saran yang diberikan menekankan pada penambahan materi modul agar lebih lengkap. Setelah direvisi materi modul dinyatakan lengkap oleh ahli materi. Modul desain ornamen dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri karena memuat materi pembelajaran yang lengkap dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi hasil skor berada dalam kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek materi dan

aspek kualitas materi pembelajaran pada media modul sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Ahli media

Saran yang diberikan oleh ahli media digunakan untuk merevisi modul hingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Saran yang diberikan berupa pengstrukturkan ulang kerangka isi pembelajaran (epitome), menggunakan *insert caption* pada keterangan gambar, keseragaman ukuran gambar dan perbaikan penulisan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diketahui hasil skor berada dalam kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek fungsi dan manfaat media; aspek karakteristik modul; aspek karakteristik modul; dan penggunaan bahasa pada media modul sangat layak digunakan sebagai mediapembelajaran.

c. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 orang siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 8 Makassar dengan jumlah keseluruhan soal adalah 25 butir pernyataan. Berdasarkan hasil perhitungan skor dan perhitungan kriteria keterbacaan modul secara keseluruhan oleh siswa berdasarkan aspek fungsi dan manfaat modul, karakteristik modul sebagai media, karakteristik tampilan modul dan materi pembelajaran, modul dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Tahap pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan produk dan (4) Tahap validasi dan uji coba.

1. Pengembangan modul desain ornamen menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall yang telah disederhanakan. Langkah pengembangannya sebagai berikut:

(1) Tahap pengumpulan data melalui wawancara, observasi, analisis kurikulum dan silabus yang digunakan (2) Tahap perencanaan dilakukan dengan cara menyusun rancangan modul kemudian menyusun modul berdasarkan rancangan modul yang telah dibuat, (3) tahap pengembangan produk, dilakukan dengan cara meminta bantuan para ahli untuk melakukan penilaian terhadap modul, validasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, kemudian dilakukan revisi modul sesuai saran dari para ahli, (4) tahap validasi dan uji coba, diujikan kepada 10 orang siswa kelas X di SMK Negeri 8 Makassar dan dilakukan revisi Modul ini disusun sesuai pedoman penyusunan modul yang berisi: halaman sampul, halaman francis, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, bahan ajar dasar desain, kerangka isi pembelajarab (epitome), glosarium. Halaman sampul menggunakan perpaduan warna colat dan gradasi warna hitam dan putih pada *header* yang berisi sub judul modul. Ukuran modul adalah A4 dengan ketebalan 1 cm yang berisi 82 halaman diantaranya 10 untuk halan judul dan 72 untuk halaman isi. Jenis huruf yang digunakan adalah *Times New Roman* ukuran 12pt. Materi yang terdapat pada modul ini terbagi menjadi 2 kegiatan belajar yaitu kegiatan pembelajaran I (1) Pengetahuan dasar desain ornamen, Fungsi ornamen, Ornamen sebagai ragam hias simbolis, Sifat ornamen, Motif pada ornamen, Pola dalam ornamen, Teknik penggambaran ornamen, Teknik penyelesaian (*Finishing*). Kegiatan pembelajaran II (1) prinsip pengorganisasian unsur desain ornamen (2) membuat desain dasar ornamen motif geometris (3) membuat desain dasar ornamen motif stilasi flora, fauna dan manusia (4) penerapan unsur desain motif ornamen pada busana wanita (5) penerapan unsur desain motif ornamen pada busana pria. Materi di dalam modul disusun secara sistematis serta menggunakan

bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa. Materi dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang berkaitan untuk memperjelas pemahaman siswa. Modul ini juga memaparkan tahapan proses secara detail dan menarik sehingga memudahkan siswa saat pembelajaran praktik. Tingkat kesulitan pada evaluasi dibuat sesuai dengan kemampuan siswa.

2. Kelayakan media modul desain ornamen dilakukan dengan tiga tahap yaitu : (1) validasi modul dengan para ahli. Hasil validasi materi memperoleh skor rerata 22, validasi media memperoleh skor rerata 30, hasil dari keseluruhan proses validasi menyatakan bahwa modul desain ornamen dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, (2) uji coba skala kecil yang dilakukan dengan responden 10 orang siswa memperoleh persentase hasil skor untuk jawaban sangat setuju sebesar 58,4%, setuju sebesar 43,2%, dan kurang setuju sebesar 6,4%, dan tidak setuju sebesar 0%. Total persentase hasil skor keseluruhan adalah 86% berada dalam kategori layak.

3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Modul desain ornamen dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat dikembangkan modul dengan kompetensi dasar yang lainnya.
- 2) Bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran modul sebaiknya menggunakan aplikasi *Adobe Indesign* agar memudahkan penyusunan *layout* modul.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional, 2003. Sistem pendidikan nasional. Jakarta (ID): Depdiknas.

Sumantri, R.F., 2013. *Kompetensi Pengelolaan Pembelajaran, Kecerdasan Interpersonal, Komitmen, dan Kepuasan Kerja Guru SMK*. Jurnal. Ilmu Pendidikan. 18.

Kustiawan, U., 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].

Susilana, R., Si, M., Riyana, C., 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.

Sugiyono, P.D., 2015a. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Res Dev D.

Utomo, L.A., Muslimin, M., Darsikin, D., 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola*. JPFT Jurnal. Pendidikan. Fisika. Tadulako Online 4.

Kejuruan, D.P.S.M., 2008. *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta. Direktorat. Pembinaan. Sekolah. Menengah Kejuruan.