

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR SENI KRIYA TIGA DIMENSI
UNTUK PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (SENI RUPA) YANG VALID DI KELAS X
SMK (SMAK) MAKASSAR**

Sri Reni Wahyuningsih¹, Alimuddin², Sukarman B.³

^{1,2,3}Pendidikan seni rupa, Jurusan seni rupa dan desain,
Fakultas seni dan desain, Universitas Negeri Makassar.

¹srireniwahyuningsih25@gmail.com

Abstract

"Development of Three Dimensional Craft Art Teaching Materials for Valid Cultural Arts (Fine Arts) Learning in Class X SMK (SMAK) Makassar". Thesis of the Fine Arts Education Study Program, Faculty of Art and Design, Makassar State University, supervised by Alimuddin and Sukarman B.

This research is a development research that aims to develop a teaching material for fine art learning, which is relevant to the curriculum of art and cultural teaching materials, with a focus on research on three-dimensional craft art teaching materials, on the subject of cultural arts class X in SMK (SMAK) Makassar. This research and development uses a 4D approach model (Four-D Model), with 4 stages: define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques used are observation, documentation, interviews, and literature study. The research data is descriptive in the form of qualitative, obtained from the instrument of data collection techniques, as well as the results of the assessment by experts.

After all the data is collected, then the data is processed for analysis. Due to limited time and conditions, the research was only carried out to the third stage, namely the development stage with assessment data by media and material expert validators. The result of this research is a product development in the form of a book of teaching materials entitled "Three Dimensional Craft Art", for the Cultural Arts subject in class X at SMK (SMAK) Makassar. The product results from this study have passed the validation stage and were revised according to suggestions and input by experts, and have been declared valid for use, so that the book can be printed.

Keywords: *Development of teaching materials, three dimensional craft art*

Abstrak

“Pengembangan Materi Ajar Seni Kriya Tiga Dimensi Untuk Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Yang Valid Di Kelas X SMK (SMAK) Makassar”. Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makassar, dibimbing oleh Alimuddin dan Sukarman B.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk membuat sebuah pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran seni rupa, yang relevan dengan kurikulum materi atau bahan ajar seni budaya, dengan fokus penelitian materi ajar seni rupa kriya tiga dimensi, pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMK (SMAK) Makassar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pendekatan 4D (*Four-D Model*), dengan 4 tahapan yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan studi pustaka. Data penelitian bersifat deskriptif dalam bentuk kualitatif, yang didapatkan dari instrumen teknik pengumpulan data, begitu juga dengan hasil penilaian oleh para ahli.

Setelah semua data dikumpulkan, selanjutnya data diolah untuk dianalisis. karena keterbatasan waktu dan kondisi, penelitian dilakukan hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dengan data penilaian oleh validator ahli media dan materi. Hasil penelitian ini adalah produk pengembangan dalam bentuk buku bahan ajar berjudul “Seni Kriya Tiga Dimensi”, untuk mata pelajaran Seni Budaya di kelas X di SMK (SMAK) Makassar. Hasil produk dari penelitian ini telah melewati tahap validasi serta direvisi sesuai saran dan masukan oleh para ahli, dan telah dinyatakan valid untuk digunakan, sehingga buku dapat dicetak.

Kata Kunci: pengembangan materi ajar, seni kriya tiga dimensi.

PENDAHULUAN

Pada proses belajar mengajar banyak ditemui metode cara dan media pembelajaran oleh guru. Seorang guru profesional harus memiliki kecakapan yang lebih dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga guru dapat memanfaatkan situasi dan kondisi yang ada di lingkungan ajarnya

Bahan ajar adalah seperangkat materi dalam pembelajaran yang disusun secara sistematis, dan ditampilkan secara utuh berdasarkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik saat proses pembelajaran. Pemilihan materi ajar pada dasarnya adalah sebuah proses pencocokan yaitu mencocokkan kebutuhan terhadap segala kemungkinan yang ada.

Sehubungan dengan ilmu pendidikan, salah satu ilmu yang perlu kita pelajari adalah seni. Mengapa? Manusia bertindak, berbicara dan berekspresi, semua bersangkutan dengan seni & budaya, hingga membuat seni dan budaya penting untuk diajarkan. Peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 menyatakan standar Nasional pendidikan tak hanya berfokus pada satu mata pelajaran, sebab budaya telah meliputi segala aspek dalam kehidupan. Begitu pula pada mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara terpisah tetapi saling beriringan berjalan dengan seni.

Dalam pembelajaran seni rupa disekolah, materi seni kriya akan dijelaskan sebagai bagian dari cabang seni rupa. Namun beberapa tidak memberikannya secara mendalam. Padahal seni kriya juga penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Seni kriya adalah bagian atau cabang dari Seni rupa, keduanya berjalan searah. Jika Seni rupa fokus utamanya nilai estetika, maka seni kriya berfokus pada segi fungsinya. Kegiatan seni kriya memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, berkesperimen dan mencari tahu dengan menggunakan seluruh inderanya. Lewat seni kriya anak dapat mengidentifikasi, membangun juga menghubungkan antara pengetahuan, minat dan pengalaman dan kemudian mengekspresikannya melalui sebuah karya.

Pada masa pandemi seperti ini, anak harus tetap di rumah dalam kurun waktu yang cukup lama, yang dapat saja memicu perubahan emosi dan tingkat stres akibat perubahan cara belajar yang cukup ekstrem. Karena itu, kegiatan berseni kriya dapat menjadi media penyaluran emosi pada anak dengan cara yang positif. Selain itu juga dapat menjadi sarana berkreasi anak dalam menghasilkan sebuah hasil kerajinan tangan yang memiliki nilai positif dan kreatif walau hanya dirumah saja.

Materi-materi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan penulis teliti, yang dapat menjadi sumber informasi dan untuk dijadikan acuan referensi informasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengertian Bahan Ajar / Materi Ajar:

Pannen (1995), menyatakan Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang tersusun secara sistematis, dan digunakan oleh guru juga peserta didik dalam proses pembelajaran.

Widodo dan Jasmadi (Dalam Lestari 2013:1) menyatakan Bahan ajar adalah seperangkat alat atau sebuah sarana dalam pembelajaran yang berisi materi ajara, metode, batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis serta menarik, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat dinyatakan bahwa bahan ajar merupakan sebuah perangkat bahan atau materi dalam proses pembelajaran yang disusun secara sistematis serta menarik dan digunakan pendidik kepada peserta didiknya untuk mencapai tujuan kompetensi pembelajaran, atau perantara pada sebuah proses pembelajaran.

2. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan materi atau bahan ajar ada beberapa prinsip yang harus

diperhatikan untuk memenuhi standar yang baik dalam penyusunan materi ajar. Gafur (1994) menyatakan bahwa ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam menyusun sebuah bahan ajar atau materi ajar. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

a. Prinsip relevansi (keterikatan). Materi harus relevan atau memiliki keterkaitan atau saling berhubungan dengan pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar dan kompetensi inti.

b. Prinsip konsistensi (keajegan). Yang dimana perlu ada kesesuaian jumlah atau banyaknya kompetensi dan bahan ajar.

c. Prinsip adekuasi (kecukupan). Yang berarti materi yang diajarkan harusnya cukup memadai dan membantu siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

3. Cakupan dan Urutan Materi Pembelajaran

1. Cakupan Materi Pembelajaran

Cakupan atau ruang lingkup, kedalaman, serta urutan penyampaian materi pembelajaran sangatlah penting untuk diperhatikan, agar menghindarkan guru dari kegiatan pembelajaran yang tidak efisien yaitu terlalu sedikit atau terlalu banyak, terlalu dangkal atau terlalu mendalam. Pemilihan tersebut dilakukan dengan memperhatikan beberapa prinsip penerapan, yaitu :

a. Keluasan materi, menggambarkan seberapa banyak materi yang perlu dimasukkan dalam suatu materi pembelajaran;

b. kedalaman materi, yaitu seberapa detailnya konsep-konsep yang perlu dipelajari serta dikuasai oleh siswa.

2. Penentuan Urutan Materi Pembelajaran

Urutan penyajian (sequencing) materi pembelajaran sangatlah penting. Tanpa urutan yang tepat akan membuat siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya.

Materi pembelajaran yang telah ditentukan ruang lingkup juga kedalamannya dapat diurutkan dengan dua cara pendekatan pokok, yaitu:

a. Pendekatan Prosedural

Urutan materi pembelajaran ini digambarkan dengan langkah-langkah yang berurutan, sesuai dengan langkah-langkah dalam melaksanakan suatu tugas.

b. Pendekatan Hierarkis

Urutan materi pembelajaran ini digambarkan dengan urutan yang berjenjang yaitu dari mudah ke sulit, atau dari yang sederhana ke yang kompleks. Berdasarkan Matra

4. Seni Kriya Tiga Dimensi

a. Pengertian Seni Rupa Tiga Dimensi

La Mery mengatakan, Seni rupa adalah suatu ekspresi pengelihatian secara simbolis dalam bentuk yang lebih jelas dan lebih indah yang dinetralisir menjadi sebuah wujud atau bentuk yang indah dan merupakan bentuk pengekspresian perasaan.

Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dimensi dan tiga unsur ukuran yaitu panjang, lebar, juga tinggi. Secara sederhana seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni yang memiliki volume dan menempati sebuah ruang.

b. Pengertian Seni Kriya

Menurut Yunus P.P (2014:46) yaitu : Seni kriya adalah cabang seni yang memerlukan kekriyaan yang tinggi sehingga hampir-hampir senimannya tidak sempat berekspresi secara baik, misalnya ukiran kayu, anyaman-anyaman, seni kerajinan logam (emas dan perak) dan sebagainya.

Seni Kriya juga terbagi berdasarkan dimensinya, yaitu Seni Kriya Dua Dimensi dan Tiga Dimensi. Seni Kriya Dua Dimensi adalah seni kriya yang dibuat pada media yang mempunyai panjang serta lebar saja.

c. Sejarah Seni Kriya

Beberapa sumber menyebutkan, seni kriya sudah ada sejak zaman prasejarah. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya benda-benda dari zaman Neolitikum (zaman batu muda) yang bentuknya seperti seni Kriya.

Pada zaman prasejarah, benda-benda tersebut dibuat dari tanah liat, batu dan logam dengan berbagai fungsi kegunaan dan keunggulan. Beberapa digunakan sebagai alat untuk berburu, wadah dan keperluan pertanian.

d. Fungsi Seni Kriya

Berdasarkan pemahamannya, Seni kriya dapat memiliki atau tidak memiliki kegunaan atau dibagi menjadi seni rupa murni atau terapan. Beberapa Fungsi dari hasil karya seni kriya antara lain:

1) Sebagai Benda Hiasan / Dekorasi

Hasil karya seni kriya ini adalah beberapa produk kerajinan yang dibuat untuk menjadi benda hiasan, pajangan, atau dekorasi ruangan yang bertujuan untuk mengelola permukaan benda agar lebih menarik untuk diapresiasi. Contoh: cinderamata, patung, ukiran, dll.

2) Sebagai Benda Mainan

Seni Kriya juga banyak di produksi menjadi alat permainan tradisional. Umumnya jenis kriya ini berbentuk sederhana dan dibuat dengan bahan yang cukup mudah didapatkan dan diolah, serta memiliki harga yang relatif terjangkau. Contoh: kipas kertas, boneka, dakon, dll.

3) Sebagai Benda Terapan

Hasil Kriya ini dipakai sebagai benda terapan atau dapat digunakan (siap pakai). Hasil karyanya adalah benda yang lebih mengutamakan nilai fungsi, namun tidak menghilangkan nilai estetika pada bendanya. Contoh: keramik, senjata, furnitur, dll.

5. Jenis-Jenis Seni Kriya Tiga Dimensi

Jenis-jenis karya Seni Kriya Tiga Dimensi dibagi menjadi dua macam yaitu :

1) Jenis Seni Kriya Berdasarkan Bahannya

Jenis Kriya ini dibagi menurut elemen bahan dasar yang digunakan dalam pembuatannya. Seni kriya ini dibagi kedalam beberapa jenis bahan, yaitu: kayu, keramik, tekstil, logam, batu, dan kulit.

2) Jenis Seni Kriya Berdasarkan Teknik Pembuatannya

Seni kriya ini dibedakan berdasarkan teknik dalam proses pembuatannya. Teknik dipilih berdasarkan bahan yang akan digunakan. Menggunakan teknik tertentu juga akan memberi kesan lebih indah pada hasil karyanya. Seni kriya dengan teknik pembuatannya dibagi dalam beberapa jenis, yaitu: kriya pahat atau ukir, kriya batik, kriya tenun, kriya anyaman, kriya bordir, dll.

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Menurut Borg dan Gall (1989), penelitian pengembangan merupakan sebuah proses mengembangkan serta menvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan sendiri menggunakan beberapa bentuk atau model pendekatan. Model pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan perangkat pembelajaran 4D (Four-D), yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5), dan terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Metode dan model penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media bahan ajar yang dikembangkan, dan akan diuji kelayakannya dengan melakukan penilaian dan uji validasi yang dilakukan oleh para ahli/praktisi.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada tanggal 1 April 2022 di Sekolah Menengah Kejuruan Analisis Kimia atau atau lebih dikenal dengan sebutan SMK (SMAK) Makassar, yang terletak di Jl. Urip Sumoharjo Km 4 JL. Pampang Raya No. 12 Makassar.

C. Fokus dan Langkah-Langkah Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian ini adalah: Pengembangan materi ajar seni rupa kriya tiga dimensi, mata pelajaran seni budaya kelas X, di SMK (SMAK) Makassar.

2. Langkah-Langkah Penelitian

Agar penelitian ini dapat berjalan secara sistematis dan terarah, maka dibuat dalam bentuk gambar skema langkah-langkah penelitian yang berdasarkan pengembangan perangkat pembelajaran model 4D. Adapun tahapan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Analisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan bahan ajar seperti perangkat pembelajaran berupa Silabus dan RPP yang digunakan oleh guru seni budaya pada tempat penelitian, dan literatur yang berkaitan seperti buku paket seni budaya yang digunakan oleh peserta didik. Lalu penulis dapat memilih format penyusunan standar tes, media pembelajaran, format pengembangan dan rancangan awal perangkat pembelajaran yang sesuai. Setelah itu dilakukanlah pengembangan bahan atau materi ajar sesuai perancangannya menjadi sebuah bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk yang dibutuhkan. Terakhir yaitu pemuktahiran bahan ajar yang telah dikembangkan, dengan cara menyebarkan hasil produk pengembangan agar dapat diterima dan digunakan oleh individu, kelompok ataupun sistem secara valid.

D. Deskripsi Fokus

Berdasarkan fokus dalam penelitian ini, maka fokus penelitian perlu di deskripsikan secara baik, guna memperjelas serta menghindari pendefinisian yang keliru. Adapun deskripsi fokus penelitiannya adalah:

Penyusunan materi pembelajaran untuk Seni Kriya Tiga Dimensi dalam mata pelajaran Seni Budaya, hingga dinyatakan valid oleh ahli untuk digunakan kelas X SMK (SMAK) Makassar.

E. Sasaran Penelitian

Sesuai dengan topik permasalahan penelitian ini, sasaran dari penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan menjadi produk bahan ajar baru yang valid untuk digunakan siswa kelas X, di SMK (SMAK) Makassar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau cara untuk mengumpulkan data dari hasil penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Observasi; Teknik ini dipergunakan dalam mengumpulkan data yang perlu, dengan mengamati secara langsung kelas sasaran pengguna produk untuk mengetahui kondisi sebenarnya tentang kebutuhan materi pembelajaran.

2. Teknik dokumentasi; Teknik ini untuk memperoleh dokumen yang berhubungan untuk landasan teori dalam penelitian seperti RPP, silabus, buku cetak dll. Serta data penunjang dalam pelaksanaan penelitian seperti hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan pengumpulan data dalam bentuk foto atau video.

3. Wawancara; dilakukan dengan berkomunikasi bersama guru seni budaya SMK (SMAK) Makassar untuk dapat saling bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab, sehingga dapat terlaksananya penelitian pengembangan materi ajar sesuai dengan kebutuhan sekolah.

4. Studi pustaka; Teknik ini digunakan untuk menelaah semua bentuk bahan ajar pembelajaran seni budaya terkhusus seni rupa yang ingin dikembangkan sesuai dengan acuan tingkat satuan pendidikan SMK/MAK tentang mata pelajaran seni budaya yang digunakan di SMK (SMAK) Makassar, agar dapat dikembangkan secara valid.

5. Penilaian validator; Adalah bagian dari tahap validasi bahan ajar yang akan dikembangkan. Penilaian validator terdiri dari dua tahap penilaian yaitu penilaian oleh ahli materi dan penilaian oleh ahli media, yang hasil penilaiannya diuraikan dalam bentuk data lembar penilaian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sistematis data yang dihasilkan dari kegiatan wawancara, catatan lapangan, serta bahan-bahan lain, hingga bisa dipahami dengan mudah dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Bogdan dalam Sugiyono, 2013:244).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam analisis data:

- 1) Analisis data yang berisikan mekanisme penyusunan data, reduksi, serta penyajian data dalam bentuk tabel, bagan, atau pun grafik.
- 2) Data dikelompokkan sesuai dengan jenis serta komponen produk yang dikembangkan
- 3) Data yang dianalisa bersifat deskriptif serta dalam bentuk kualitatif.
- 4) Penyajian hasil analisis dibatasi pada hal-hal yang bersifat faktual, tanpa menggunakan interpretasi pengembang, dan menjadi dasar dalam merevisi materi.
- 5) Hasil analisa disajikan dalam bentuk yang tepat dan disesuaikan dengan konsumen, atau calon pemakai produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil dari perancangan pengembangan bahan atau materi ajar seni kriya tiga dimensi yang merupakan penelitian pengembangan (R&D), yang menggunakan model pendekatan perangkat pembelajaran dari Thiagarajan dkk, yang dikenal dengan model 4D (*Four-D model*) dengan tahapan, yakni: 1) *define/* pendefinisian, 2) *design/* perancangan, 3) *develop/* pengembangan, dan 4) *disseminate/* penyebaran.

Namun karena keterbatasan waktu dan kondisi, tahapan pengembangan hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dengan pemantapan produk sampai tahap validasi oleh para ahli/praktisi.

Pembahasan

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan R&D. Penelitian ini menggunakan model pendekatan pengembangan perangkat pembelajaran milik Thiagarajan dkk., yaitu model 4D (*Four-D model*), dengan 4 tahapan, yakni: *Define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun karena keterbatasan waktu dan kondisi, maka tahap pengembangan hanya dilakukan sampai tahap penyebaran.

Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar atau materi ajar Seni Budaya khususnya pada Seni Rupa dalam bentuk buku bahan ajar untuk siswa kelas X, di SMK (SMAK) Makassar. Pengembangan bahan ajar dimulai dengan tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*). Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

a. Analisis Awal

Tahap ini dilakukan untuk menemukan serta menetapkan masalah masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya di sekolah, yaitu dengan observasi ke sekolah untuk mendapatkan informasi dan melakukan wawancara, dan juga memberikan angket kepada guru mata pelajaran seni budaya.

b. Analisis Peserta Didik

Tujuan kegiatan ini untuk memahami karakteristik peserta didik, yang dibuat dalam bentuk angket yang penyebarannya dilakukan secara daring, melalui website google formulir. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Namun sebagian besar siswa kurang memiliki minat dalam kegiatan praktek berkarya seni rupa, dan menunjukkan siswa banyak yang menginginkan adanya bentuk pembelajaran baru yang lebih mudah dipahami serta efisien untuk digunakan dalam menunjang materi yang dibawakan oleh guru, serta dapat

menarik minat dan bakat siswa dalam berkesenian.

c. Analisis Tugas

Dalam analisis tugas ini, peneliti merinci pada tugas berdasarkan KI dan KD yang akan dicapai. Materi yang digunakan untuk penelitian ini yaitu materi Berkreasi Seni Kriya Tiga Dimensi dengan acuan KI 3.10 dan KD 4.10 berdasarkan Kurikulum 2013 untuk kelas X sederajat SMK/MAK.

d. Analisis Konsep

Berdasarkan identifikasi konsep, materi yang dijabarkan dalam penelitian ini meliputi tentang pengertian seni kriya, jenis-jenis seni kriya, dan membuat kreasi seni kriya tiga dimensi yang akan dimuat secara ringkas dan jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada KI dan KD serta indikator yang tercantum dalam perangkat materi yang menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan, dan tujuan dari materi ini adalah: 1) Dapat memahami dan mengetahui pengertian seni kriya, sejarah seni kriya, serta fungsi dari seni kriya; 2) Dapat memahami dan menguraikan jenis-jenis seni kriya; 3) Dapat berkarya (Berkreasi) Seni kriya tiga dimensi.

Pada tahap kedua, dilakukan tahap perancangan (design), yang akan menghasilkan rancangan pengembangan yang akan dibuat. Dalam tahap ini empat kegiatan yang dilakukan yaitu:

a. Penyusunan Standar Tes

Berdasarkan hasil analisa tujuan pembelajaran Seni budaya dan analisa peserta didik pada sekolah yang diteliti, akan dibuatkan tes pada setiap akhir bab modul berupa essay dilengkapi dengan kunci jawaban dan instrumen penilaian, agar guru dapat mengevaluasi kembali sampai mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun uraian standar

tes yang dibuat berjumlah 13 soal, 10 soal untuk tugas materi, dan 3 soal untuk tugas praktek.

b. Pemilihan Media

Tahapan ini adalah dilakukannya pemilihan media pengembangan bahan ajar yang akan digunakan yang relevan atau sesuai untuk karakteristik materi pembelajaran Seni Budaya yang digunakan pada kelas X di SMK (SMAK) Makassar, berdasarkan pada analisa konsep dan tugas, serta karakteristik peserta didik sebagai pengguna. Media yang dipilih adalah buku materi yang berjudul "Seni Kriya Tiga Dimensi" yang telah dikembangkan berdasarkan perangkat pembelajaran yang dimiliki guru seperti silabus, RPP, buku cetak Seni Budaya serta dari hasil analisis kebutuhan siswa di sekolah yang telah dianalisa melalui evaluasi hasil angket yang telah penulis berikan kepada siswa.

c. Pemilihan Format

Format yang digunakan adalah produk dari hasil pengembangan bahan ajar (berdasarkan Kurikulum 2013 untuk siswa SMK/MAK pada KI 3.10 dan KD 4.10), yaitu dalam bentuk buku bahan ajar berjudul "Seni Kriya Tiga Dimensi" untuk siswa kelas X, di SMK (SMAK) Makassar, mata pelajaran Seni Budaya.

d. Rancangan Awal

Pada tahap ini adalah tahap penyusunan konten yang akan dijabarkan dalam modul yang dibuat, yang hasilnya dapat dilihat pada skripsi lengkap halaman 44 sampai 52.

Dan yang terakhir adalah tahap pengembangan (develop), yaitu tahap dilakukannya penilaian terhadap hasil produk pengembangan oleh validator ahli materi oleh Bapak Muhammad Muhaemin, S.Pd, M.Pd dan ahli media oleh Ibu Hasnawati, S.Pd, M.Pd. Data hasil penilaian dari para ahli diperoleh dengan memberikan instrumen penilaian berupa angket atau lembar validasi.

Untuk ahli media penilaiannya meliputi kejelasan judul, desain media, penggunaan bahasa, daya tarik media, jenis huruf, tata letak, warna, dan ukuran. Hasil menunjukkan bahwa syarat-syarat penilaian oleh ahli media telah terpenuhi dengan adanya revisi pada setiap poin penilaian (dapat dilihat pada skripsi lengkap halaman 53).

Untuk ahli materi penilaian meliputi keakuratan penyajian materi, kelengkapan isi materi, urutan materi, kedalaman materi, kejelasan bahasa, pembahasan, evaluasi, rangkuman dan daftar pustaka. Hasil menunjukkan bahwa syarat-syarat penilaian oleh ahli materi telah terpenuhi dengan adanya revisi sesuai saran dan masukan (dapat dilihat pada skripsi lengkap halaman 54).

Setelah tahap validasi selesai dan telah mendapatkan hasil penilaian, maka hal yang terakhir dilakukan adalah membuat produk yang telah dirancang sesuai dengan hasil revisi atau saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator dan para ahli. Setelah buku bahan ajar selesai dirancang ulang menyesuaikan dari saran dan masukan para dan telah dinyatakan valid, selanjutnya produk buku pengembangan dapat dicetak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar atau materi ajar ini dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan yang valid untuk digunakan, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi Seni Rupa, untuk siswa kelas X di SMK (SMAK) Makassar.

Hasil pengembangan dalam bentuk bahan ajar ini menggunakan pendekatan model 4D (Four-D model) dengan 4 tahap kegiatan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun pengembangan hanya dilakukan sampai tahap

ketiga yaitu mencakup validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media.

Produk pengembangan ini telah dirancang dalam bentuk buku bahan ajar dengan judul “Seni Kriya Tiga Dimensi”, yang memiliki ukuran buku A4 (21 x 29,7 cm) dengan total 53 halaman, serta 2 sampul (sampul depan dan sampul belakang). Proses pengembangan ini mencakup analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap pertama; penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal pada tahap kedua; serta validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media pada tahap ketiga; hingga tahap perancangan kembali produk berdasarkan revisi sesuai saran dan masukan dari para validator para ahli, agar produk dianggap layak dan dapat dicetak.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan mengenai hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi guru Seni Budaya di SMK (SMAK) Makassar, diharapkan dengan adanya buku ini bisa menjadi referensi atau sumber bahan ajar tambahan yang dapat menunjang kualitas pembelajaran Seni Budaya di sekolah.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menggunakan buku ini sebagai sumber ilmu tambahan dalam mata pelajaran Seni Budaya.
3. Produk pengembangan ini hanya membahas materi Seni Kriya dan kegiatan berkarya Seni Kriya, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Seni Budaya.
4. Bagi peneliti lain yang juga ingin melakukan penelitian pengembangan, dapat menjadikan ini sebagai referensi bahan penelitian pengembangan selanjutnya.

5. Pembuatan pengembangan bahan ajar ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena diharapkan kepada penelitian selanjutnya, buku ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1989). Educational Research: An Introduction. New York: Longman.
- Gafur, A. (1994). Disain instruksional: langkah sistematis penyusunan pola dasar kegiatan belajar mengajar. *Solo: Tiga Serangkai*.
- Mbulu, J. dan Suhartono. 2004. Pengembangan Bahan Ajar. Malang: Elang Mas.
- Pannen, P & Purwanto. (1995). Penulisan Bahan Ajar. Dalam Mengajar di Perguruan Tinggi Bagian Empat Program Applied Approach. Proyek Pendidikan Tenaga Guru Dirjen Dikti Depdikbud.
- Widodo, Chomsin S. dan Jasmadi. 2008. Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.
- Yunus, P. P., & Wahid, A. K. (2014). Apresiasi Seni. Makassar: Prince Publishing.
- Yunus, P. P., (2014). Kritik Seni. Makassar: Prince Publishing.
- Four-D Model (Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran, dari

Thiagarajan, dkk). (01 September 2021). Sumber:

<https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/>

Manfaat Belajar Seni Kriya bagi Anak. (28 Januari 2022). Sumber:

<https://edukasi.kompas.com/read/2020/08/28/051100771/manfaat-belajar-seni-kriya-bagi-anak-berikut-contoh-kegiatannya>

Seni Kriya: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Jenis, dan Contohnya. (01 September 2021). Sumber:

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/seni-kriya.html>