

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI SENI PATUNG SISWA KELAS XII DI SMK NEGERI 4 PADANG

Ega Harna B¹, Suib Awrus²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: egahabe2@gmail.com

Submitted: 2020-01-15

Accepted: 2020-01-22

Published: 2020-03-05

DOI: 10.24036/stjgae.v9i1.108247

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi yang valid, praktis dan efektif kelas XII di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model 4D. Subjek uji coba produk melibatkan tiga orang validator media, validator materi dan validator bahasa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XII Jurusan Patung dengan jumlah 12 orang. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa produk yang penulis kembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran patung dengan teknik konstruksi.

Kata kunci: Video, Pembelajaran, Seni Patung

Pendahuluan

Teknologi dan informasi yang berkembang semakin pesat menuntut banyaknya perubahan pada berbagai bidang kehidupan. Bidang Pendidikan merupakan salah satu perubahan dari pesatnya teknologi dan informasi tersebut. Pendidikan dapat menentukan peningkatan kualitas dari sumber daya manusia, sehingga dapat memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membawa bangsa ini kearah lebih baik. Keterlibatan semua unsur pendidikan terutama pendidik dan peserta didik menjadi salah satu faktor penentu dari keberhasilan dan juga proses pembelajaran. Guru dituntut untuk membuat suatu pembelajaran menjadi lebih inovatif, karena gagasan baru yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat menyempurnakan kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat juga mendorong siswa belajar dengan optimal secara mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran materi seni patung dengan teknik konstruksi pada kelas XII Jurusan patung di Sekolah Menengah Kejuruan memiliki daya tarik tersendiri, seperti bentuk karya yang dihasilkan. Bersumber pada hasil observasi yang dilakukan pada September 2019, ditemukan bahwa guru mata pelajaran patung tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran.



Materi seni patung teknik konstruksi merupakan materi yang ada pada pembelajaran Patung di Sekolah Menengah Kejuruan. Menurut Muzni (2007:27), *contruiact* sama dengan *make*, *build* dan *ereck*. Sedangkan *contruction* dipadankan dengan kata *the art process or maner of building*. Teknik kontruksi tidak lebih luas dari *assembling*.

Dalam proses pembelajaran media video merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa. Video juga mampu merangkum banyaknya kejadian dalam waktu yang lama, menjadi lebih sigkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang bisa diulang-ulang dakam proses penggunaannya. Media video pembelajaran dapat membantu menjelaskan dengan baik tahap-tahap membuat seni patung dengan benar. Hal-hal yang harus diperhatikan untuk dapat menghasilkan karya yang bagus, serta produk yang menarik dan sesuai dengan ketentuan sebuah karya seni, tanpa guru harus menerangkan dengan metode ceramah yang monoton dan kadang berbelit-belit.

Menurut Oktavira (2018:7) di simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video dapat pada materi seni rupa meningkatkan hasil belajar siswa.

Asyhar (2012:8) mengatakan media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat menyaalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Menurut Sumiati (2007:163-165) manfaat media pembelajaran dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang tidak berwujud ke bentuk yang benar-benar ada, memberikan pengalaman nyata dan langsung dikarenakan peserta didik dapat berkomunikasi dan berintegrasi dengan lingkungan tempat belajarnya, dapat mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, memungkinkan adanya persamaaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materii pembelajaran, menarik perhatian dari peserta didik, sehingga dapat membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar peserta didik, membantu peserta didik belajar secara individual, kelompok, dan klasikal, materi pembelajaran dapat lebih lama diingat dan lebih mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, mempermmudah dan mempercepat penyajian guru dalam proses pembelajaran, dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan waktu.

Menurut Kustandi dalam Oktavira (2018:3) menyatakan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dapat digunakan media pembelajaran. Ada beberapa jenis Media pembelajaran, sehinga guru dituntut memilih dengan cermat sehingga tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran merupakan media atau komponen yang dapat menampilkan gambar sekaligus dengan suara dalam waktu yang bersamaan.

Hamzah B. Uno (2011:135) mengatakan Video mampu memanipulasi ruang dan waktu sehingga siswa dapat melalang buana kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas, Video juga mampu menampilkan objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan juga tidak dapat dikunjungi oleh siswa., Kemampuan dari media video juga mampu diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motoric.

Berdasarkan penjabaran tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran materi seni patung yang valid, praktis, dan efektif kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan.

Alasan penulis ingin mengembangkann media video pembelajaran ini ialah media video yang diasumsikan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan mata pelajaran praktek, lebih tepatnya dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan karya. Media ini juga diharapkan mempermudah peserta didik untuk lebihh mudah memahami pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang baik.

Metode

Istilah Research and Development (R&D) atau biasa dikenal dengan penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2015:207).

Model penelitian dan pengembangan ini yaitu menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan. Penelitian dan pengembangan Model 4D mencakup 4 tahapan define, design, develop, dan dessiminate. Subjek uji coba dilakukan oleh validator ahli, yaitu media, materi, dan bahasa. Subjek uji coba lapangan terdiri dari 12 orang peserta didik kelas XII Jurusan Patung di SMK Negeri 4 Padang. Metode pengumpulan data yang dipakai itu berupa wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif merupakan teknik analisis data yang digunakann untuk mendeskripsikan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil

Kevalidan media video pembelajaran ini dapat diketahui melalui penilaian oleh tiga validator ahli. Berdasarkan penilaian ketiga validator ahli menyatakan bahwa media video pembelajaran dinyatakan valid. Hasil validitas dilihat dari ahli media menunjukkan rata-rata 96,42% dalam kategori sangat valid. Hasil validitas dilihat dari ahli materi menunjukkan rata-rata 87,50% dalam kategori sangat valid. Hasil validitas dilihat dari ahli bahasa menunjukkan rata-rataa 87,50% dalam kategori Sangat valid.

Kepraktisan media dapat diketahui berdasarkan data hasil Uji Coba kepada guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan pada satu orang guru dan 12 orang peserta didik dengan jumlah keseluruhan butir yaitu 8 butir pertanyaan untuk guru, dan 10 butir pertanyaan untuk peserta didik. Hasil uji coba media video pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi dijelaskan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini.

Tabel 1. data hasil uji coba peserta didik

No.	Responden	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AG.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
2	AI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	AYA	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
4	FF.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
5	FH.	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
6	FGP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	GN	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
8	JN.	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4
9	J	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
10	RP.	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
11	SPA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
12	YP.	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
Jumlah		47	45	47	47	45	46	47	45	47	47
Skor Maksimal		48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Persentase		97,91 %	93,75 %	97,91 %	97,91 %	93,75 %	95,83 %	97,91 %	93,75 %	97,91 %	97,91 %
Kategori		SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP

Berdasarkan hasil dari analisis deskriptif uji coba siswa di atas dapat diketahui rata-rata skor keseluruhan adalah 96,45% dalam kategori sangat praktis.

Tabel 2 Data hasil respon guru terhadap parktikalitas media video pembelajaran materi seni patung dengan teknik konstruksi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1.	Media video pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi seni patung dengan teknik konstruksi pada peserta didik.	4	100,00%	Sangat Praktis
2.	Petunjuk pada media video pembelajaran memudahkan guru menyampaikan langkah-langkah berbagai kegiatan kepada peserta didik.	4	100,00%	Sangat Praktis
3.	Media video pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.	3	75,00%	Praktis
4.	Media video pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.	4	100,00%	Sangat Praktis
5.	Media video pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	4	100,00%	Sangat Praktis
6.	Penempatan ilustrasi yang tepat sesuai dengan materi.	4	100,00%	Sangat Praktis
7.	Bahasa dalam media video pembelajaran telah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	3	75,00%	Praktis
8.	Penyajian kalimat mudah dipahami guru.	4	100,00%	Sangat Praktis
Jumlah		30	750,00%	
Persentase		93,75%		Sangat Praktis

Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran patung diperoleh rata-rata 93,75% dalam kategori sangat praktis. Efektivitas media video pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi dapat dilihat melalui penilaian aktivitas dan hasil belajar siswa berupa karya patung. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil yang diperoleh oleh peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Jika dilihat dari aspek aktivitas, media video pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil yang diperoleh siswa mendapat kategori yang baik sedangkan aspek penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dikatakan efektif, apabila hasil dari karya yang dibuat peserta didik memperoleh nilai minimal 70.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung diamati dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik yang diamati terdiri dari 4 indikator antara lain: 1) Visual Activities, yaitu memperhatikan media video pembelajaran, 2) Listening

Activities, yaitu mendengarkan uraian dalam media video pembelajaran, 3) Drawing Activities, yaitu menggambar desain atau sketsa karya yang akan dibuat, dan 4) Motor Activities yaitu membuat karya. Aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan saat uji coba memiliki rata-rata persentase dengan kategori yang Sangat baik.

Tabel 3 hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik saat uji coba

No.	Pertemuan	Aktivitas Yang Diamati				Rata-Rata	Kategori
		Visual Activities	Listening Activities	Drawing Activities	Motor Activities		
1	I	100%	91,6%	75,0%	91,6%	89,55%	Sangat Baik
2	II	100%	100%	83,3%	100%	95,82%	Sangat Baik
Rata-Rata						92,68%	Sangat Baik

Pertemuan I, terdapat rata-rata aktivitas peserta didik memiliki persentase dengan kategori Baik. Pertemuan II, aktivitas peserta didik meningkat yaitu memiliki rata-rata persentase dengan kategori sangat baik. Secara umum terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada setiap pertemuan. Dari mulanya pada pertemuan I memiliki rata-rata 89,55% meningkat menjadi 95,68% pada pertemuan II. Sehingga peningkatan aktivitas peserta didik memiliki rata-rata 92,68% dengan kategori yang Sangat Baik.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajarannya yang dikembangkan dapat membantu dalam meningkatkan aktivitas peserta didik. Selain itu, guru merasa dimudahkan dengan media video pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan sugesti positif bagi peserta didik untuk belajar, yang diindikasikan pada peningkatan aktivitas peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, jika dilihat aktivitas peserta didik, media video pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi yang dikembangkan sudah efektif diterapkan dalam pembelajaran. Penilaian hasil belajar dalam pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi lebih difokuskan pada penilaian karya yang dibuat oleh peserta didik. Ada 5 indikator penilaian yaitu: 1) gagasan/ ide dengan bobot tertinggi adalah 10, 2) kreativitas dengan bobot tertinggi adalah 30, 3) teknik/bentuk dengan bobot tertinggi adalah 20, 4) karakteristik karya dengan bobot tertinggi adalah 30 dan 5) finishing dengan bobot tertinggi adalah 10. Keefektifan media video pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi dapat dilihat lebih dari 90% siswa tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal demikian, dapat disimpulkan media video pembelajaran seni patung dengan teknik konstruksi efektif untuk dilaksanakan di kelas XII Jurusan Patung Sekolah Menengah Kejuruan.

Simpulan

Berdasarkan analisis data di atas, maka disimpulkan 1) Media video pembelajaran materi seni patung dengan teknik konstruksi di kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan dinyatakan valid setelah melakukan revisi menurut uji validitas dari tiga orang validator ahli yaitu media, materi, dan bahasa. 2) Media video pembelajaran materi seni patung dengan teknik konstruksi di kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan yang telah dikembangkan dan dinyatakan praktis berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan pada 12 orang peserta didik dan satu orang guru mata pelajaran. 3) Media video pembelajaran materi seni patung dengan teknik konstruksi di kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan dinyatakan efektif berdasarkan pada nilai aktivitas siswa dan penilaian hasil belajar berupa hasil karya peserta didik.

Penulis menyarankan agar media video pembelajaran materi seni patung ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran guru di kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan khususnya pada Jurusan Patung. Bagi seorang pengembang diharapkan dapat

meningkatkan pengetahuannya mengenai media pembelajaran khususnya media yang berbasis video pembelajaran dan diharapkan nantinya di masa mendatang akan lebih sempurna lagi dalam melakukan pengembangan media-media pembelajaran yang lain.

Referensi.

- Arsyad, Rayandra. 2021. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Deliza Oktavira, D, Awrus. S 2018. *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas Vii Di SMP Negeri 1 Timpeh*. Serupa The Journal of Art Education, 7(1)
- Hamzah B, dkk. 2011. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ramanto, Muzni. 2007. *Buku Ajar Seni Sculpture*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wahana Prima.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.