

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA BERORIENTASI *MIND MAPPING* PADA MATERI POKOK SENI RUPA UNTUK KELAS X SMAN 1 PAINAN

Randi Julian¹, Zubaidah²

Universitas Negeri Padang

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

E-mail: randi.julian26@gmail.com

Submitted: 2022-01-10
Accepted: 2022-01-18

Published: 2022-03-08
DOI: 10.24036/stjae.v11i1.117981

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* yang valid dan praktis. Adapun model pengembangan yang digunakan merupakan model 4-D. Model 4-D terbagi atas pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Dikarenakan keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan. Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* ini telah direvisi atas saran dan masukan dari ahli validator, diantaranya 3 dosen seni rupa, 1 dosen bahasa dan 1 guru seni budaya. Pengembangan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* dilakukan dengan uji skala kecil yang terdiri dari 10 orang siswa kelas X SMAN 1 Painan. Pada lembar validasi yang diberikan kepada validator, diperoleh hasil yaitu, 93% dikategorikan sangat valid. Sedangkan untuk lembar praktikalitas, hasil uji praktikalitas yang diberikan kepada siswa, diperoleh hasil yaitu, 89,5% dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan penilaian dari ahli validator dan siswa mengenai modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran tersebut sudah valid dan praktis

Kata kunci : Modul pembelajaran, Mind Mappin.

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan yang selalu menjadi sorotan yaitu mutu pendidikan. Pendidikan yaitu sikap yang positif, memiliki keterampilan serta Berilmu pengetahuan ialah kegiatan membentuk sumber daya manusia menjadi berkualitas. Dan agar mutu pendidikan dapat tercapai yaitu dengan meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran yang kemudian bermuara terhadap mutu hasil pendidikan. Salah satu usaha

meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah melalui peningkatan proses pembelajaran mengajar di jenjang pendidikan. Salah satu upaya yang paling fungsional dan masuk akal dalam mengerjakan sifat siklus dan hasil belajar siswa sebagai tanda sifat pengajaran adalah peningkatan dan penyempurnaan kerangka belajar. Dalam pembelajaran seni rupa, khususnya seni rupa.

Selama ini siswa belajar dengan memanfaatkan bacaan-bacaan pelajaran di sekolah. Kursus bacaan yang digunakan berisi materi yang panjang dan umumnya akan berbelit-belit sehingga dalam proses pembelajaran materi yang disajikan cukup membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan di dalamnya. Hal tersebut diungkapkan beberapa siswa di kelas X, melalui tanya jawab kepada siswa kelas X pada tanggal 10 September 2020. Oleh sebab itu untuk membantu sistem pembelajaran, sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar yang lengkap, singkat, menarik dan inovatif bertujuan agar dalam proses pembelajaran siswa mudah memahami materi yang akan diterima oleh siswa.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka guru sebagai tenaga profesional mampu mencari solusi terhadap problema pembelajaran mata pelajaran yang diampunya, dan mencari alternatif yang tepat, praktis dan efektif. Dan rancangan sumber belajar berupa modul pembelajaran dirasa sangat tepat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMAN 1 Painan, khususnya pada kelas X pada tanggal 14 September 2020 diungkapkan dalam proses pembelajaran *mind mapping* jarang digunakan, dan ditemukan bahwa guru dan siswa sebagian tidak tau *mind mapping*. Kelebihan menggunakan *mind mapping* dalam proses pembelajaran yaitu siswa lebih mudah paham dan kekreatifitasan menjadi lebih meningkat.

Agar siswa termotivasi dalam membaca materi pembelajaran, guru sebagai fasilitator, perlu mengembangkan suatu modul pembelajaran. modul memisahkan bahan ajar ke dalam satuan-satuan pembelajaran satu atau bagianbagian yang masing-masing meliputi beberapa mata pelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran dan memberikan kebebasan untuk mengambil sesuai dengan kemampuannya. Menurut Sudjana dan Rivai (2003:132) modul yaitu suatu kegiatan dalam pembelajaran yang direncanakan dirancang .sedemikian rupa, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, agar tercapainya tujuan belajar. Modul sebagai media pembelajaran memiliki ciri sebagai paket yang siap dengan penegasan tujuan pembelajaran, berisi informasi yang diatur sedemikian rupa, sehingga dapat berjalan dengan kerjasama dinamis siswa, memberikan kebebasan untuk kontras antara siswa individu mendorong tujuan pembelajaran total. (Santayasa, 2009:10).

Tujuan pengajaran dengan modul menurut Sudjana dan Rivai (2003:133) Dalam proses pembelajaran yang menggunakan modul yaitu agar tujuan pendidikan dapat berjalan secara efektif dan efisien. dan siswa dalam proses pembelajaran sesuai kemampuannya sendiri, dan siswa dalam belajar lebih mandiri, dan siswa juga dapat mengetahui dari hasil belajar sendiri, dan menguasai bahan pelajaran secara optimal (*masteri learning*) dengan tingkat penguasaan di atas 80%. Modul pembelajaran seni rupa yang dikembangkan adalah Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping*. *Mind mapping* menurut Sugiarto (2004), *mind mapping* merupakan teknik meringkas pelajaran yang diproyeksikan kedalam bentuk peta atau teknik grafik yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Menurut Rahayu (2008) *mind mapping*

adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelajaran yang diperoleh melalui bantuan catatan. *Mind mapping* dapat berupa dalam bentuk catatan yang mengakibatkan terjadinya keseimbangan kerja otak antara satu dengan lainnya dikarenakan *mind mapping* itu sendiri yang bersifat tidak monoton.

Dari uraian di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar berupa modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* yang valid dan praktis untuk siswa kelas X SMA. penulis mengembangkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* agar dalam proses pembelajaran seni rupa guru lebih mudah menyajikan materi kepada siswa dan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. dan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* dikembangkan agar siswa paham materi pelajaran, sehingga pembelajaran tercapai secara baik dan efisien.

Metode

Penelitian ini ialah pengembangan (*research and development*) Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* ini. dikembangkan dengan model 4-D (*four-D models*) terdiri dari empat tahapan. Model ini dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn Semmel (Trianto dalam Putri, 2013) keempat tahap itu adalah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Jenis data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data primer, yaitu data yang didapat secara langsung dari dosen, guru, dan siswa yang diambil melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas dan Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian ini yaitu instrumen validitas dan instrument praktikalitas. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping*.

Hasil

Modul pembelajaran yang telah dibuat disetujui oleh lima validator. Akibat penilaian lima validator, mereka menyatakan bahwa modul pembelajaran pada materi kriya dua lapis dan tiga lapis untuk siswa kelas X SMP yang dibuat sangat substansial. Hasil dari persetujuan segmen perspektif material dengan normal 96% diurutkan sebagai sangat sah, dilihat dari sudut pandang pertunjukan dengan normal 96% tergolong sangat substansial, sudut realistis diurutkan sebagai sangat substansial dengan normal 91%, dan sudut pandang bahasa 89% juga dianggap sangat penting. . Keempat sudut pandang dianggap sangat substansial dengan nilai normal 93%.

Table 1 Hasil Uji Validitas Modul Pembelajaran

No	Kriteria Modul Pembelajaran	Nilai Validasi (%)	UH
1.	Aspek Materi	96	Sangat Valid
2.	Aspek Penyajian	96	Sangat Valid
3.	Aspek kegrafikan	91	Sangat Valid
4.	Aspek Bahasa	89	Sangat Valid

5.	Jumlah	372	
6.	Rata-rata	93	Sangat Valid

Praktikalitas modul pembelajaran diketahui dari tanggapan siswa. Kepraktisan modul pembelajaran diketahui dari lembar uji kepraktisan, modul pembelajaran dari siswa. Nilai praktikalitas modul pembelajaran siswa didapat dari uji praktikalitas. Yang telah dibagikan ketiga bagian modul pembelajaran yang layak berdasarkan lembar tes akal sehat dari siswa menunjukkan bahwa reaksi siswa kepada modul pembelajaran ialah positif. Nilai normal yang diperoleh dari lembar uji kewajaran adalah 89,5% dan dinyatakan sangat fungsional. Oleh karena itu, sangat beralasan dimana modul yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran materi seni rupa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* pada materi berkarya senirupa dua dimensi dan senirupa tiga dimensi untuk siswa kelas X SMA dapat diperoleh simpulan, 1) Dihasilkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa untuk siswa kelas X SMA didapatkan rata-rata 93% termasuk kategori sangat valid. 2) Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa untuk siswa kelas X didapatkan rata-rata 89.5% termasuk kategori sangat praktis. Dari pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan, 1) Untuk guru, berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas yang telah dilaksanakan, modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* untuk siswa kelas X SMA bisa digunakan dalam pembelajaran. 2) Peneliti lain dapat mengembangkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* dengan materi berbeda agar memperoleh hasil yang lebih sempurna.

Referensi

- Putri, Mellysa Almansa. 2013. Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Pokok Stoikiometri Berbasis Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry). Thesis. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rahayu, Wiratih. ,2008.. .Meningkatkan. .Kreativitas. ,Anak. .Usia ,Dini ,Melalui ,Peta .Pikiran.,
- Santyasa, I. W. 2009. Teori Pengembangan Modul.(.Online,)., <http://nurma.staff.uns.ac.id>.i .Diakses, 10 Juni 2021.
- Sudjana, Nanai dan iAhmad .Rivai.i .2003. .,Teknologi Pengajaran. .iBandung: .Sinar Baru, Algesindo.
- Sugiaro, I., .2004. Mengoptimalkani. idaya kerjai otak dengani iberfikir holistic .dan ,kreatif: yang lupa diajarkan disekolah. .Jakarta: Gramedia