MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5 BERBASIS ANIMASI

Dea Asprilla Herawan
Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta
Email: deagooners@gmail.com

Abstrak

Kurangnya model pembelajaran yang lebih bervariatif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan membuat siswa merasah jenuh dan bosan. Hal ini mengakibatkan minat terhadap seni dan budaya yang ada di Indonesia semakin berkurang. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dalam memahami seni dan kebudayaan, terutama yang ada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk siswa sekolah dasar kelas 5 Berbasis Animasi.

Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS6, yaitu software yang dapat digunakan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode studi pustaka dan eksplorasi internet. Tahap pengembangan aplikasi meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian.

Sistem ini telah diuji cobakan dengan pengujian black box (black box test) dan pengujian alpha (alpha test). Berdasarkan hasil pengujian sistem dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk siswa sekolah dasar kelas 5 berbasis animasi dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Seni Budaya dan Keterampilan.

Pendahuluan

Kurangnya model pembelajaran yang lebih bervariatif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik. pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tidak hanya berorientasi dalam penguasaan materi ajar, tetapi juga berorientasi pada peningkatan kreativitas siswa dalam mengembangkan sebuah keterampilan.

Melihat sedemikian penting peran kreativitas maka diperlukan suatu cara yang mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran SBK. Pendekatan, metode dan model pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran seni di sekolah, dan dengan menggunakan macromedia flash dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang tepat sasaran sehingga proses pembelajaran akan semakin bermakna dan tidak terkesan membosankan.

Teori

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan pribadi yang kreatif, inovatif, dan berwawasan seni budaya bangsa. Aspek-aspek yang dipelajari dalam buku ini meliputi Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Keterampilan. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni", "belajar melalui seni" dan "belajar tentang seni." Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Mata pelajaran Seni Budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

Seni Rupa, mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan.

Seni Musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, berkarya dan apresiasi karya musik.

Seni Tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan eksplorasi gerak tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, berkarya dan apresiasi terhadap gerak tari.

Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat SD/MI, mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.

Hasil

Bagian ini berisikan mengenai hasil-hasil yang didapatkan dengan menggunakan metode yang telah diterangkan dalam bagian sebelumnya (Teori atau dan Eksperimen dan atau Model). Bagian ini dapat berisikan tabel, gambar, dan persamaan.

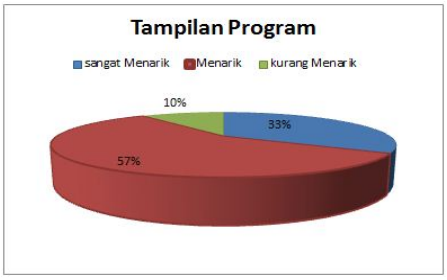
Pengujian Kotak Hitam (*Black Box* Testing)

Pengujian ini dilakukan oleh dosen pembimbing. Pengujian dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi pembelajaran, penilaian terhadap aplikasi yaitu baik. Dari hasil uji aplikasi yang telah dilakukan disimpulkan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Pengujian Alpha (*Alpha Testing*) Responden Umum

Pelaksanaan pengujian alpha dilakukan oleh 30 (tiga puluh) orang responden. Responden menjalankan program dan selanjutnya mengisi daftar pertanyaan (kuisioner) sebagai respon terhadap kinerja sistem yang dibangun.

Hasil Uji Coba Mengenai Tampilan Program



Gambar 1. Grafik Tampilan Program

Berdasarkan hasil kuisioner tentang tampilan program diperoleh informasi sebagai berikut, 33% (10) responden

menjawab sangat menarik, 57% (17) responden menjawab menarik dan 10% (3) responden menjawab kurang menarik.

Hasil Ujicoba Mengenai Kemudahan Memahami Materi

Gambar 2. Grafik Kemudahan Memahami Materi

Berdasarkan hasil kuesioner tentang kemudahan memahami materi program diperoleh informasi sebagai berikut, 43% (13) responden menjawab sangat mudah, 50% (15) responden menjawab mudah dan 7% (2) responden menjawab kurang mudah.

Hasil Ujicoba Mengenai Kelengkapan Materi

Gambar 3. Grafik Kelengkapan Materi

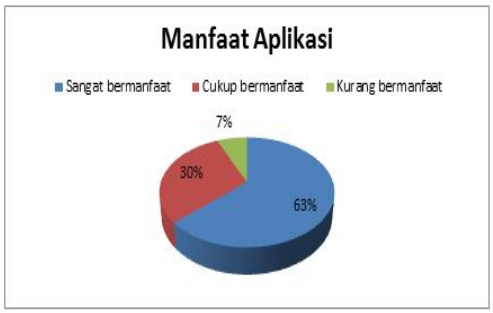
Berdasarkan hasil kuesioner tentang kelengkapan materi pada program diperoleh informasi sebagai berikut, 20% (6) responden menjawab sangat lengkap, 60% (18) responden menjawab lengkap dan 20% (6) responden menjawab kurang lengkap.

Hasil Ujicoba Mengenai Kemudahan dalam Menjalankan Program

Gambar 4. Grafik Kemudahan dalam Menjalankan Program

Berdasarkan hasil kuisioner tentang kemudahan dalam menjalankan program diperoleh informasi sebagai berikut, 37% (11) responden menjawab sangat mudah, 50% (15) responden menjawab mudah dan 13% (4) responden menjawab kurang mudah.

Hasil Ujicoba Mengenai Manfaat Aplikasi



Gambar 5. Grafik Manfaat Aplikasi

Berdasarkan hasil kuisioner tentang manfaat aplikasi diperoleh informasi sebagai berikut, 63% (19) responden menjawab sangat bermanfaat, 30% (9) responden menjawab cukup bermanfaat dan 7% (2) responden menjawab kurang bermanfaat.

Gambar-gambar yang merupakan hasil snapshot dari program Media Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 5 Berbasis Animasi

Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

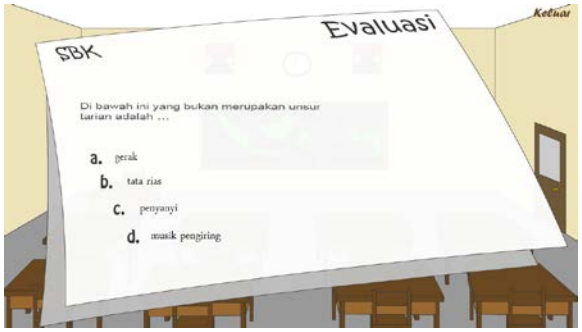
Pada halaman menu utama terdapat empat tombol menu, yaitu tombol materi berfungsi untuk menuju kehalaman materi, tombol evaluasi berfungsi untuk menuju kehalaman kumpulan soal evaluasi, tombol skkd berfungsi untuk menuju halaman skkd , tombol profil berfungsi untuk menuju halaman biodata penulis, tombol keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi

Gambar 7. Tampilan Halaman Aksara Jawa.

Pada halaman menu materi terdapat empat macam pilihan materi yang akan disampaikan., yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan.

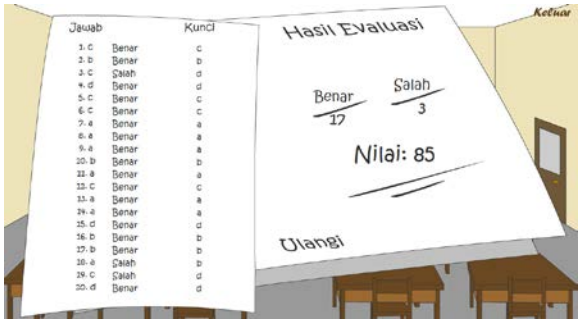
Gambar 8. Tampilan Halaman Materi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi animasi yang membahas tentang materi yang diajarkan. Yaitu materi meliputi Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Keterampilan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Evaluasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi evaluasi soal dari materi yang diajarkan. Dalam halaman ini terdapat soal-sosal pilihan ganda tentang materi yang diajarkan.



Gambar 10. Tampilan Halaman Hasil Evaluasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi hasil evaluasi yang dikerjakan. Menampilkan jumlah soal yang benar dan salah, serta jumlah nilai yang didapat.

Kesimpulan

Penelitian ini telah mampu menghasilkan Aplikasi Media Pembelajran Seni Budaya dan Keterampilan untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 5 Berbasis Animasi yang dibuat dengan mengikuti tahapan pengembangan program, meliputi: studi pendahuluan, analisis, desain, dan implementasi.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD N Gedongkiwo yang telah membantu penelitian ini dan Fakultas Teknik yang mendukung penelitian ini.

Referensi

[1] Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

[2] Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

[3] Legawati, N. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMA N 3 Purworejo.* Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

[4] Nasution. 1975. *Teori Statistika.* Jakarta: Bhatara Karya.

[5] Novendra, A. B. 2015. *Media Pembelajaran Aplikasi Alat Musik Instrumen Gitar Menggunakan Macromedia Flash 8.* Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.

[6] Sudjana, N. 1996. *CBSA Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar dan Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

[7] Sufeniyati. 2015. *Media Pembelajaran Kerajinan Tangan Anyaman Bumbu Tradisional Berbasis Multimedia.* Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.

[8] Sutepo, A. H. 2002. *Animasi Dengan Macromedia Flash Berikut ActionScript.* Jakarta: Salemba Infotek.

[9] Vembriarto. 1981. *Pendidikan Psikologi Sosial.* Yogyakarta: Paramita.

[10] Wibanta, W. 2006. *Membuat Game Dengan Macromedia Flash.* Yogyakarta: Penerbit Andi.