

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENI LUKIS BERBANTUAN APLIKASI TUX PAINT GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ALAM DI SEKOLAH DASAR

Sutomo Werno Sujito*, Wahyu Hardyanto, Wahyu Lestari

Prodi S2 Dikdas PPs Unnes

Email: sutomowernosujito@rocketmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan model pembelajaran Seni Lukis dengan bantuan Aplikasi *Tux Paint* guna meningkatkan kemampuan menggambar siswa di sekolah dasar, dan apakah model pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, serta efektif guna meningkatkan gambar siswa. Skenario penelitian ini adalah siswa memulai pembelajaran menggambar alam berdasarkan tema dengan model konvensional dan menggambar alam dengan model *tux paint*. Pengembangan produk pembelajaran mengacu pada model *Thiagarajan* (1974). Produk penelitian ini berupa panduan *model tux paint* yang terdiri dari Silabus, RPP, dan panduan langkah – langkah penerapan menggambar dalam pembelajaran. Variabel penelitian adalah respon validator terhadap perangkat, kemampuan guru menggunakan produk perangkat, respon siswa, serta peningkatan kemampuan menggambar alam siswa kelas IV SD Negeri 01 Rembul pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Instrumen pengumpul data terdiri dari lembar validasi produk untuk uji valid, lembar respon siswa dan lembar pengamatan kemampuan guru mengelola kelas untuk uji praktis, serta lembar pengamatan kemampuan menggambar alam, untuk uji efektifitas didasarkan adanya peningkatan kemampuan menggambar alam dari model konvensional dengan model *tux paint*, rata-rata kelas, dan peningkatan variabel-variabel. Hasil penelitian menunjukkan: (1) produk pembelajaran yang dikembangkan valid dengan skor RPP 85,4, Panduan menggambar alam 93,4, dengan skor maksimal 100; (2) hasil angket respon siswa positif dengan rata-rata 94% dan hasil pengamatan kemampuan guru mengelola kelas baik dengan skor 80, jadi perangkat pembelajaran praktis; (3) pembelajaran efektif ditunjukkan dengan: (a) analisis *befor-after* dengan uji homogenitas, dan uji normalitas (b) eksperimen *pretes – post tes* dengan uji homogenitas, dan uji normalitas serta daya beda dari nilai pretes – postes kelas eksperimen dan kelas control.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Seni Lukis, Aplikasi *Tux Paint*, Menggambar.

Pendahuluan

Pengembangan model pembelajaran *tux paint* dalam seni lukis berupa aplikasi game merupakan bentuk inovasi dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum 2013. Unsur *game* yang adapada model *tux paint* memacu siswa untuk belajar seni lebih imajinatif. Siswa tidak hanya mengenal teknologi informasi tapi bias menggunakannya dalam pembelajaran.

Pengenalan yang dilakukan sejak dini terhadap informasi teknologi mendorong siswa lebih kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa diarahkan mengenali titik, garis, objek, dan pewarnaan melalui computer. *The computer technology has become a part of thrcildrens existence and they have a natural approach to the use of computer* [1]. *Thomas Bjoerner* mengemukakan bahwa teknologi computer keberadaanya telah menjadi bagian anak – anak dan memiliki pendekatan yang alami dalam menggunakannya.

Pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar masih menjadi mata pelajaran yang terkesampingkan. Alokasi waktu jelas dicantumkan, namun pada saat tertentu dialihkan untuk

mata pelajaran lain. Seni dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak penting dan tidak menjadi bekal untuk siswa, baik pengetahuan maupun keterampilan yang diperoleh dari hasil belajar. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar merupakan matapelajaran yang memungkinkan anak lebih eksploratif. Siswa lebih bias menyegarkan diri setelah menerima pelajaran yang metode dan pendekatannya tidak sesuai dengan keinginan anak dan pembelajaran yang terus menerus tanpa variasi model pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *tux paint* sesuai dengan teori perkembangan dari *jean piaget, in a nutshell, piaget emphasizes social interaction, children must be involved in the learning process, that is, learning should be child- centred* [2]. Teori *piaget* menekankan pada interaksi social siswa. Siswa harus dilibatkan dalam proses pembelajaran, yaitu pembelajaran harus berpusat pada siswa.

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat cepat mendorong untuk bias memanfaatkan dan melakukan inovasi. Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan keharusan yang perlu dilakukan salah satunya adalah penggunaan computer. Computer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan dapat membantu mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki siswa. Siswa bias interaksi dengan pembelajaran, interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar. Interaksi siswa dengan siswa berjalan dengan baik jika siswa saling aktif dalam pembelajaran. Komunikasi yang intensif antara guru dan siswa atau sebaliknya, bias memacu pembelajaran lebih hidup sehingga mengoptimalkan potensi siswa. Interaksi siswa dengan sumber belajar terjalin dengan baik, jika sumber belajar yang disajikan menarik perhatian siswa.

Kurikulum di sekolah dasar memberikan waktu 4 jam dalam setiap minggu untuk mata pelajaran seni budaya dan prakarya [3]. Waktu yang diberikan masih terbagi untuk senitari, senirupa dan seni musik. Alokasi yang ada dipaksakan agar semua cabang seni bias diajarkan pada siswa, sehingga sangat sulit pembelajaran seni bisa optimal tanpa adanya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang demikian membuat siswa tidak berkembang bahkan ada sebuah ungkapan yang disampaikan oleh siswa lagi – lagi menggambar.

Hasil wawancara terhadap salah satu guru yang ada di sekolah mengungkapkan bahwa sekolah sebenarnya memiliki perangkat multimedia yang terdiri atas proyektor dan delapan unit computer yang bias dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar, namun kenyataannya penggunaannya belum optimal dalam pembelajaran. Wawancara juga dilakukan terhadap siswa yang mengatakan bahwa pada saat computer masih baru pernah dikenalkan menggunakan media pembelajaran, namun sekarang media tersebut jarang digunakan.

Penggunaan aplikasi *game tux paint* merupakan pengembangan pembelajaran yang berlandaskan teknologi informasi di sekolah. Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran bias mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik, dan memacudaya imajinasi siswa sehingga pembelajaran lebih interaktif dan inovatif. [4]

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [5]. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan, meliputi: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan panduan model *tux paint* dalam menggambar alamberdasarkan tema.

Pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini menggunakan *Thianggarajan serta semmel dan semmel* (1974: 5) mengembangkan perangkat pembelajaran yang disebut *four-D* model *4D* yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perencanaan), *Develop* (pengembangan) dan *disseminate* (Pendesiminasian) [6].

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi, lembar pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran, lembar respons siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket, observasi, wawancara. [7]

Analisis data validitas perangkat pembelajaran, yaitu data yang diperoleh dari lembar validasi hasil penilaian masing-masing validator dianalisis berdasarkan rata-rata skor dari masing-masing perangkat. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor minimal kategori baik.

Analisis data kepraktisan perangkat pembelajaran adalah analisis data hasil observasi guru mengelola pembelajaran dan analisis data respons siswa terhadap pembelajaran. Analisis data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung jumlah skor tiap indikator yang diamati dibagi banyaknya item pertanyaan. Analisis data respons siswa terhadap pembelajaran dilakukan dengan menghitung prosentase respons siswa terhadap pembelajaran selama 5 kali pertemuan. Kemampuan guru dikatakan baik dalam mengelola pembelajaran jika setiap aspek yang dinilai berada pada kriteria minimal baik dan respons siswa dikategorikan positif jika prosentase respon siswa yang diperoleh minimal 75% atau minimal dalam kategori baik.

Analisis uji keefektifan dilakukan setelah mendapatkan data tentang kemampuan menggambar alam berdasarkan tema. Uji keefektifan dilakukan dengan uji ketuntasan, uji beda rata-rata, uji pengaruh, dan uji peningkatan. Uji ketuntasan digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa tentang kemampuan menggambar alam berdasarkan tema. Sebelum uji ketuntasan diuji terlebih dahulu apakah rata-rata nilai menggambar alam kelas eksperimen telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah (KKM=60) dengan uji banding satu sampel. Untuk melihat ketuntasan kemampuan menggambar alam secara klasikal digunakan uji proporsi satu pihak dengan kriteria proporsi siswa yang tuntas mencapai 75%.

Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan menggambar alam kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematika siswa kelas kontrol. Uji beda rata-rata dilakukan dengan hitungan statistik uji t.

Hasil dan Pembahasan

Desain penelitian pengembangan perangkat menggunakan model *Thianggarajan serta semmel dan semmel* (1974: 5) mengembangkan perangkat pembelajaran yang disebut *four-D* model *4D* yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perencanaan), *Develop* (pengembangan) dan *disseminate* (Pendesiminasian) [8].

Rancangan produk pengembangan perangkat pembelajaran meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan panduan model *tux paint* dalam menggambar alam berdasarkan tema

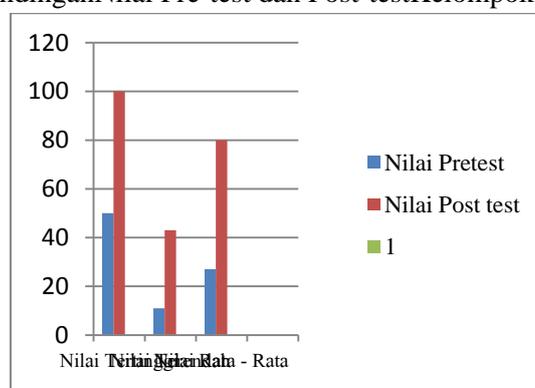
Dari tahap perencanaan direalisasikan pada tahap pengembangan produk awal yang menghasilkan *prototipe 1*. Kemudian dilakukan tahap uji coba lapangan awal dan tahap revisi hasil uji coba, yaitu perangkat divalidasi oleh para ahli (validator) dan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan para validator. Validator tersebut terdiri dari 5 orang, yaitu 2 orang dosen pembimbing, 1 orang dosen diluar pembimbing (validator independen), dan 2 orang praktisi dari dosen luar dan pengawas TK/SD sesuai dengan kompetensi matematika yang memenuhi kualifikasi S-2. Proses validasi dan revisi menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid yang selanjutnya disebut *prototipe 2* dengan skor silabus 4,42, skor RPP 4,31, skor

buku siswa 4,40, skor LKS 4,40, dan skor TKKM4,62 (skor maksimal 5) dengan kategori sangat baik.

Dari hasil pengamatan didapatkan rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan model *tux paint* adalah 4,61 dalam kategori sangat baik dan respons siswa terhadap pembelajaran sebesar 84,8% sehingga dapat dikatakan respons siswa terhadap pembelajaran positif. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa guru secara umum dapat mempraktikkan kegiatan pembelajaran menggunakan model *tux paint*.

Pembelajaran dikatakan efektif, jika dapat memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan (Trianto, 2013: 25) [9]. Dari hasil penelitian didapatkan rata-rata menggambar alam kelas eksperimen adalah 76,95 lebih dari 60, artinya ketuntasan secara individual terpenuhi. Untuk ketuntasan secara klasikal diperoleh jumlah siswa yang tuntas 85% lebih dari 75%, sehingga dapat dikatakan siswa tuntas secara klasikal. Dengan dipenuhinya ketuntasan baik secara individu maupun klasikal, menunjukkan secara nyata keberhasilan pengembangan perangkat pembelajaran model *tux paint* hasil nilai siswa terlihat pada gambar 1.

Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelompok Ujicoba



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelompok Ujicoba

Hasil uji beda rata-rata menggambar alam kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji statistik t dengan taraf signifikan 5% adalah 1,67 dimana kriteria pengambilan hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan terima H_1 . Kesimpulannya, karena $t_{hitung} 3,696 > t_{tabel} 1,67$ berarti H_0 ditolak, dan H_1 diterima yaitu rata-rata hasil belajar kelas eksperimen > kelas kontrol. Dengan melihat rata-rata empirisnya, rata-rata kemampuan menggambar alam adalah 76,95, artinya rata-rata nilai menggambar alam kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran materi menggambar alam berdasarkan tema pada mata pelajaran SBdP dengan model *tux paint* lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan.

Simpulan

Pengembangan perangkat pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah penerapan pembelajaran model *tux paint*. Pembelajarannya efektif dan mampu meningkatkan kemampuan menggambar alam berdasarkan tema.

Berdasarkan pertimbangan para ahli pengembangan panduan model *tux paint* guna meningkatkan kemampuan menggambar alam berdasarkan tema dinyatakan valid. Respons positif siswa terhadap panduan model *tux paint* dinyatakan praktis, signifikan pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan panduan model *tux paint* efektif.

Daftar Pustaka

- Learning- Journal*. 2011. *Designing an Educational Game: design Principles from a Holistic Perspective*. Diperolehdari Ftp: Volume 17, Number 10, 2011, <http://www.Learning-Journal.com>, ISSN 1447-9494 @Common Ground, ThomasBjoerner, CharinaBenedikteSogaard Hansen, All Rights Reserved.
- Simatwa. 2012. *Piaget's theory of intellectual development and its implication for instructional management at pre- secondary school level: Academic Journals*. Vol 5 (7): 366-71
- Depdikbud. 2013. Kurikulum 2013- SD/MI. Jakarta: LitbangDepdikbud.
- Nopriyanto. 2004. infolinux. <http://www.newsbreedsoftware.com/tuxpaint/>
- Trianto. 2007. PengembanganPerangkatdalamTeoridanPraktek. Surabaya: PrestasiPustaka
- Thagarajan, S., Semmel , D.S &Semmel, M.I.1974. *Intructional Development for Training Teacher of Exeptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Samsudi.2009. *DesainPenelitianPendidikan*. Semarang: UNNES Press.

PANITIA SEMINAR NASIONAL EVALUASI PENDIDIKAN (SNEP II)

PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

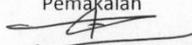
SABTU 22 NOVEMBER 2014

CATATAN PRESENTASI MAKALAH

Ruang : F.13
Moderator : Sri Verayanti R., S.pd. M.pd.
Nama Penyaji : Sutarno Werno Supriyo
Instansi/Asal PT : PPs S2 Dikdas / UNNES
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Berbantuan Aplikasi Tux Paint Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Alam di Sekolah Dasar
Nama Penannya : Supriyono
Instansi/Asal PT : PPs pendidikan Seni UNNES

Pertanyaan : Keunikan apa Model pembelajaran Seni lukis Berbantuan Aplikasi Tux Paint dengan kaitan dengan K1 K2 K3 K4 pada Kurikulum 2013 dengan 5M.

Jawaban : 1. Keunikan Aplikasi Tux Paint adalah Aplikasi Tux Paint bisa menimbulkan apresiasi dan kreativitas siswa dalam menggambar alam

Pemakalah

Sutarno Werno Supriyo

PANITIA SEMINAR NASIONAL EVALUASI PENDIDIKAN (SNEP II)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SABTU 22 NOVEMBER 2014

CATATAN PRESENTASI MAKALAH

Ruang : F.13.
Moderator : Sn Verayanti R., Spd. M.pd.
Nama Penyaji : Sutomo werno sujito
Instansi/Asal PT : PPS UNAS S2 dikdas
Judul : Penyebaran model pembelajaran Seni lukis berbantuan Aplikasi Tux Paint guna Meningkatkan Kemampuan Menggambar Alam di Sekolah Dasar.
Nama Penannya : Rudy wah
Instansi/Asal PT : SMP 5 Subarawa

Pertanyaan : 1. Pembelajaran seni dikatakan kurang bermakna di tingau dari mana?
2. Tux paint diterapkan pada kelas berapa?
3. bagaimana cara mengatasinya bila sarana dan prasarana di SD tsb tidak ada? adakah metode yang lain?

Jawaban : 1. Pembelajaran seni dikatakan bermakna jika semua siswa terlibat langsung dalam pembelajaran
2. pada kelas 1-6, namun lebih tepat pada kelas IV dan V
3. Melakukan pembelajaran dengan melibatkan lingkungan yang disediakan oleh siswa

Pemakalah

Sutomo Werno Sujito