



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 Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juni 2015
Disetujui Juli 2015
Dipublikasikan Agustus 2015

Keywords:
Art Model Development,
Applications Tux Paint.

Abstrak

Pengembangan model pembelajaran berbantuan aplikasi *tux paint* merupakan penelitian yang mengembangkan bentuk kegiatan belajar mengajar apresiasi seni lukis melalui *game education* yang menampilkan gambar lebih menyenangkan guna meningkatkan kemampuan menggambar alam bagi siswa. Pengembangan produk pembelajaran mengacu pada model 4D yang terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate Thiagarajan (1974)*. Produk penelitian ini berupa panduan *model tux paint* yang terdiri dari Silabus, RPP, dan panduan langkah – langkah penerapan menggambar dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan: (1) panduan *model tux paint* yang dikembangkan meliputi ; (a) pengenalan *tools* aplikasi *tux paint*, (c) langkah – langkah penerapan menggambar alam berdasarkan tema, dan (d) lampiran yang berisi rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus; (2) produk pembelajaran yang dikembangkan valid dengan skor RPP 85,4, Panduan menggambar alam 93,4, dengan skor maksimal 100; (3) pembelajaran efektif ditunjukkan dengan: (a) analisis *before-after* dengan uji homogenitas, dan uji normalitas (b) eksperimen *pretest – post test* dengan uji homogenitas, dan uji normalitas serta daya beda dari nilai *pretest – postes* kelas eksperimen dan kelas control; (4) hasil angket respon siswa positif dengan rata-rata 94% dan hasil pengamatan kemampuan guru mengelola kelas baik dengan skor 80, jadi perangkat pembelajaran praktis.

Abstract

Assisted learning model development tux paint application is research to develop forms of teaching and learning activities appreciation of art through education game that displays images more enjoyable to increase the ability of the natural draw for students. Learning product development refers to the 4D model comprising define, design, develop, and disseminate Thiagarajan (1974). The products of this research is a model guide tux paint consisting of syllabus, lesson plans, and a step - a step in the learning drawing application. The results showed: (1) manual models developed tux paint covering; (a) the introduction of tux paint application tools, (c) step - step application of natural drawing based on the theme, and (d) an attachment that contains lesson plans and syllabi implementation; (2) learning products developed RPP valid with a score of 85.4, 93.4 Free drawing nature, with a maximum score of 100; (3) Effective learning is shown by: (a) analysis before-after the homogeneity test, and test for normality (b) experimental pretest - post test the homogeneity test, and test for normality and the power difference of the value of pretest - posttest experimental class and control class ; (4) the results of positive student questionnaire responses with an average of 94% and the observations of the teacher's ability to manage a good class with a score of 80, so the practical learning.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: pps@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

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

Pengenalan yang dilakukan sejak dini terhadap informasi teknologi mendorong siswa lebih kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa diarahkan mengenai titik, garis, objek, dan pewarnaan melalui computer. *Thomas bjoerner (The international journal of learning 2011:1) the computer technology has become a part of thr childrens existence and they have a natural approach to the use of computer. Thomas Bjoerner* mengemukakan bahwa teknologi computer keberadaannya 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 mata pelajaran yang memungkinkan anak lebih eksploratif. Siswa lebih bisa 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*, (Simatwa, 2010:6) *jean piaget, in a nutshell, piaget emphasizes social interaction, children must be involved in the learning process, that is, learning should be child- centred.* 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 bisa memanfaatkan dan melakukan inovasi. Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan keharusan yang perlu dilakukan salah satunya adalah penggunaan computer. Komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan dapat membantu mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki siswa. Siswa bisa 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, bisa 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. (Depdikbud. 2013. Kurikulum 2013). Waktu yang diberikan masih terbagi untuk seni tari, seni rupa dan seni musik. Alokasi yang ada dipaksakan agar semua cabang seni bisa 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 komputer yang

bisa 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 bisa mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik, dan memacu daya imajinasi siswa sehingga pembelajaran lebih interaktif dan inovatif (Nopriyanto. 2004: 2).

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 (Thagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M.I.1974). Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan, meliputi: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan panduan model *tux paint* dalam menggambar alam berdasarkan tema.

Pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini menggunakan *Thiagarajan 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 (Samsudi, 2009: 97). 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 alam kelas eksperimen telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah (KKM=65) 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 *Thiagarajan 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).

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

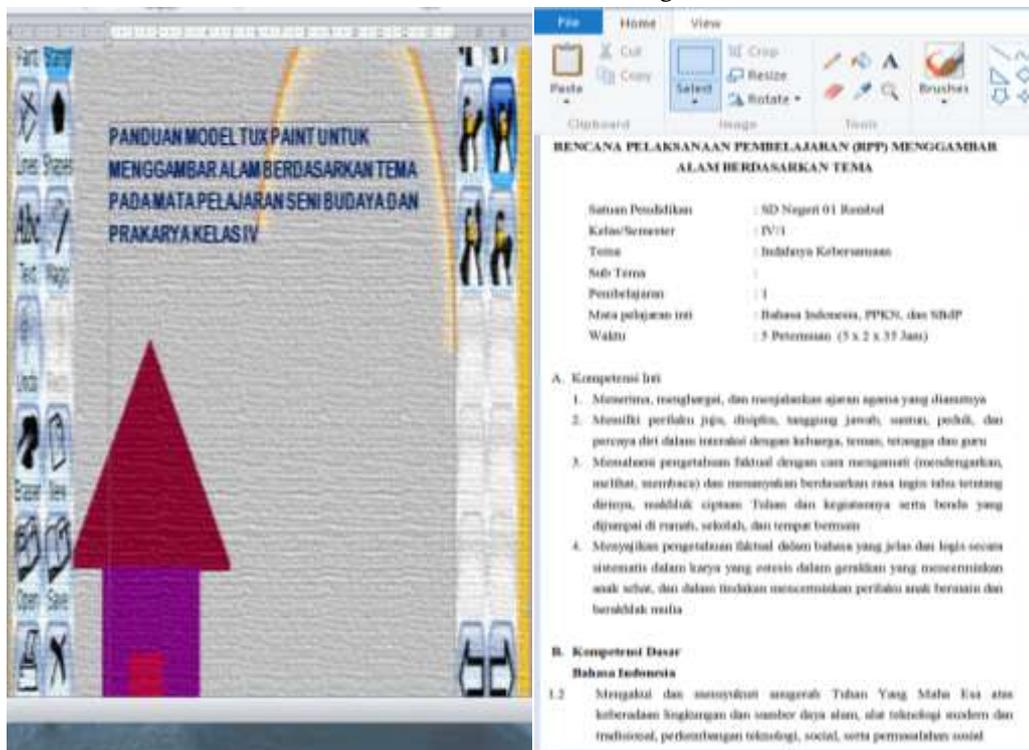
Prototipe I

Tahap perencanaan direalisasikan pada tahap pengembangan produk awal

yang menghasilkan prototipe 1. Produk awala diuji 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 4 orang, yaitu 2 orang dosen pembimbing, 1 orang dosen diluar pembimbing (validator independen), dan 1 orang praktisi dari dosen luar dan pengawas TK/SD sesuai dengan kompetensi Seni yang memenuhi kualifikasi S-2.

Prototipe II

Produk awal yang telah mengalami proses validasi dan revisi menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid yang selanjutnya disebut prototipe 2. Produk pada prototipe 2 merupakan panduan model *tux paint* yang terdiri dari; (1) peta konsep; (2) pendahuluan; (3) pengenalan tools; (4) langkah- langkah penerapan pembelajaran; (5) lampiran yang berupa RPP dan silabus, sesuai dengan Gambar 1.



Gambar 1. Prototipe 2 Panduan Model Tux Paint

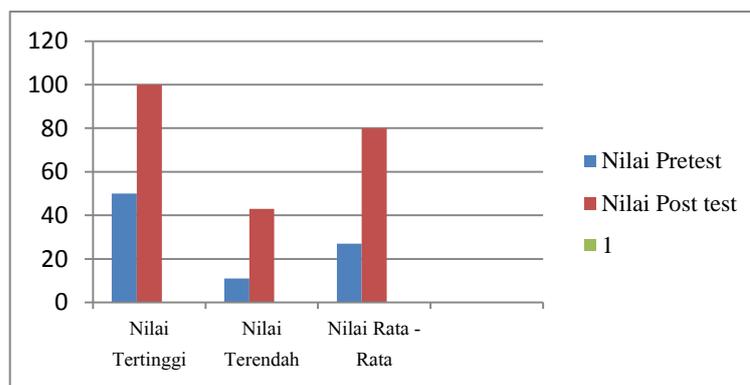
Gambar 1. menunjukkan panduan model *tux paint* yang terdiri dari; (1) peta konsep; (2) pendahuluan; (3) pengenalan *tools*; (4) langkah- langkah penerapan pembelajaran; (5) lampiran yang berupa RPP dan silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari (1) judul rencana pelaksanaan pembelajaran; (2) identitas rencana pelaksanaan pembelajaran berisi satuan pendidikan, kelas, semester, tema, subtema, alokasi waktu; (3) kompetensi inti yang sudah ditetapkan yang meliputi aspek spiritual, sikap sosial, aspek pengetahuan dan aspek psikomotorik. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk pengantar pembelajaran dalam menerapkan model *tux paint* pada pembelajaran seni budaya dan parakarya di sekolah dasar.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh validator menunjukkan nilai skor Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4,31, skor panduan model *tux paint* 4,40 (skor maksimal 5) dengan kategori sangat baik. Pengamatan terhadap rata-rata kemampuan

guru mengelola pembelajaran menggunakan model *tux paint* adalah 90 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). 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 2.

Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Ujicoba



Gambar 2. 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 rataan hasil belajar kelas eksperimen > kelas kontrol. Dengan melihat rataan empirisnya, rataan kemampuan menggambar alam adalah 76,95, artinya rataan 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. Respon 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.

SARAN

Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran guru disarankan senantiasa melakukan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar dan karakteristik siswa.

Perangkat pembelajaran model *tux paint* pada mata pelajaran SBdP dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran materi menggambar alam berdasarkan tema. Penggunaan model *tux paint* merupakan model pembelajaran yang memerlukan media informasi dan teknologi sehingga sekolah perlu mempersiapkan perangkatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 2013. Kurikulum 2013- SD/MI. Jakarta: Litbang Depdikbud.
- Learning- Journal*. 2011. *Designing an Educational Game: design Principles from a Holistic Perspective*. Diperoleh dari Ftp: Volume 17, Number 10, 2011, [http://www.Learning- Journal.com](http://www.Learning-Journal.com), ISSN 1447-9494 @Common Ground, Thomas Bjoerner, Charina Benedikte Sogaard Hansen, All Rights Reserved.
- Nopriyanto. 2004. infolinux. <http://www.newsbreedsoftware.com/tuxpaint/pdf>
- Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- 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
- Thagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M.I. 1974. *Intructional Development for Training Teacher of Exeptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Trianto. 2007. *Pengembangan Perangkat dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Prestasi Pustak