

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI BUDAYA PADA SMK DB 4 KOTA JAMBI

Nilawati¹, Riswan², Yuliyanti³

^{1,2&3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nurdin Hamzah

Email: ¹nilawatinh93@gmail.com, ²ris_wone@yahoo.com

Abstract: Schools are institutions for teaching students under the supervision of teachers. In formal education schools that are generally compulsory, in this system students go through a series of teaching and learning activities in schools. In a school there are courses in Art and Culture. To assist students in improving the understanding of the material conveyed by the teacher, by using interactive learning media that are currently highly developed in the world of education. That way researchers are interested in making Interactive Arts and Culture Learning Media at SMK 4 Jambi City. By using the Adobe Flash Professional CS6 application, Adobe After Effect. This application displays features of images, text, sound, animation, audio and is equipped with evaluation. This learning media application can help students in the learning process.

Keywords: Learning Media, Cultural Arts, Adobe Flash CS6

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi tersebar diseluruh Indonesia. Karena Seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi yang ada di Indonesia merupakan hasil karya cipta setiap suku yang hidup di bumi ini. Hampir setiap daerah di wilayah nusantara memiliki Seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi dengan karya yang berbeda-beda.

Pendidikan Seni Budaya Pada SMK diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mengenal budaya di negaranya sendiri, Pada SMK DB 4 Kota Jambi, pembelajar seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi, Siswa/i mendapatkan materi dari guru dan buku, Guru masih menggunakan metode konvensional.

Siswa bingung karena seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi sangat banyak penjelasannya mulai dari unsur, prinsip, teknik dan jenisnya. sehingga siswa/i malas untuk memperhatikan pelajaran. Dari masalah yang ada, ditemukan beberapa penyebab masalah, siswa tidak memperhatikan guru, penyampaian materi yang kurang menarik dan masih terkesan monoton.

Materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi pada pelajaran seni budaya seharusnya dipelajari dengan metode yang menarik, akan tetapi itu sangat jarang ditemui di SMK. Kebanyakan siswa mendapat sumber materi pembelajaran hanya dari buku atau keterangan dari guru.

Metode tersebut menimbulkan kejenuhan dalam mempelajari seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih sekarang, kita dengan mudah dapat mengetahuai dengan jelas seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif agar dapat membantu siswa SMK DB 4 Kota Jambi Untuk mendorong pengembangan

keaktivitas dan sensitivitas siswa, sangat terkait erat dengan kemampuan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan Kemampuan semangat belajar, serta membuat siswa lebih mudah mengingat pelajaran. dan membawa kegiatan belajar kearah tujuan yang ingin dicapai, dengan memanfaatkan media pembelajaran seni budaya dan sumber belajar. mempermudah penyampaian materi terhadap siswa.

Media Pembelajaran seni budaya ini nantinya akan meningkatkan rasa kecintaan teradap seni yang ada di Indonesia salah satunya seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Berdasarkan alasan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Pada SMK DB 4 Kota Jambi”**.

2.1 Rumusan Masalah

“Bagaimana membuat Media Pembelajaran Seni Budaya interaktif dan mengimplementasikan pada sekolah dharma bhakti 4 agar mudah di mengerti oleh siswa/i nya?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Untuk membantu pelajaran Seni Budaya pada SMK DB 4 Kota Jambi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media

Menurut Arsyad dan Munandar (2014, h.3) menyatakan bahwa Media adalah: Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah alat-alat grafis,

photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kemudian menurut Astutik (dalam Arsyad 2018, h.17) “Media yaitu sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki umpan balik keuntungan dan kemudahan yang baik yaitu dari segi guru dan dari segi siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang media dapat diambil kesimpulan bahwa Media merupakan suatu alat ataupun sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang memiliki umpan balik keuntungan dan kemudahan yang baik yaitu dari segi guru dan siswa.

2.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Tarigan dan Siagian (dalam Sadiman 2011, h.6) “Memaknai pembelajaran sebagai kegiatan yang menekankan pada proses belajar maka usaha usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa”.

Menurut Tarigan dan Siagian (dalam Segala 2011, h.61) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah:

Pembelajaran merupakan kombinasi dalam suatu pembelajaran antara siswa dengan guru dan tenaga lainnya. Kombinasi itu misalnya tenaga laboratorium, buku-buku, papan tulis kapur, fotografi, slide, film, audio dan video tape. Unsur fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer, dan yang terakhir adalah prosedur yang meliputi jadwal, dan metode penyampaian informasi, praktek belajar, ujian dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa ahli tentang Pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa usaha atau kombinasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Fitria dkk (dalam Erastus dan Eric 2016, h.141) “Media pembelajaran mengacu pada proses pengajaran yang membantu peserta didik lebih mudah memahami tujuan yang ditetapkan. Media dapat mengintegrasikan antara pengajar, materi ajar, dan prosedur penyampaianya”.

Menurut Fitria dkk (Muh. Ali 2017, h.12) “Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran”.

Menurut Gagne (dalam Anni,dkk, 2011, h.192) “Pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi,

yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang media dapat diambil kesimpulan bahwa adalah teknik atau metode yang memanfaatkan media elektronik maupun bukan elektronik yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran dan menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

2.4 Pengertian Interaktif

Menurut Dwi Maryani (2014, h.19-20) Menyatakan bahwa Interaktif adalah: Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi yaitu hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software atau aplikasi dengan usernya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan gambar, teks, video, audio yang saling mendukung antara satu dengan yang lainnya dengan tujuan dapat menghasilkan sebuah keluaran (output) suatu sistem informasi yang lebih interaktif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih, yaitu hubungan antara manusia (sebagai user/ pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi dalam format file tertentu dikemas dalam bentuk aplikasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

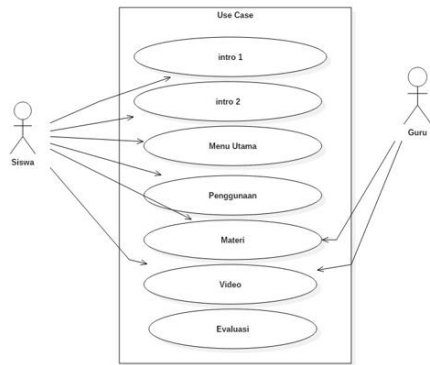
3.1 Kebutuhan Masukan (Input)

Adapun kebutuhan masukan pada sistem ini terdiri dari:

1. Rancangan Menu Intro 1
Rancangan tampilan menu intro loading terdapat tombol play untuk menuju ke menu selanjutnya.
2. Rancangan Menu Intro 2
Rancangan tampilan menu intro 2 menampilkan animasi guru yang sedang mengajar, terdapat tombol lanjut untuk ke menu utama.
3. Rancangan Menu Utama
Rancangan tampilan menu utama terdapat animasi guru, tombol pengguna, tombol materi, tombol video, tombol evaluasi, tombol profil dan logo smk.
4. Rancangan Menu Pengguna
Rancangan tampilan menu penggunaan terdapat tombol home, keluar, lanjut, kembali dan penjelasan fungsinya agar user bisa mengetahui penggunaan aplikasi media pembelajaran dengan mudah.

3.2 Rancangan Sistem

Use Case Diagram adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Pada use case diagram Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya terdapat intro 1, intro 2, menu utama, penggunaan, materi video, dan evaluasi.

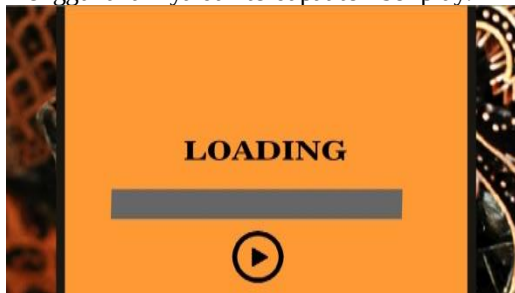


Gambar 8. Use Case

3.4 Implementasi

1. Tampilan Menu Intro 1

Tampilan Menu intro 1 merupakan menu yang pertama kali ditampilkan dalam Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Pada SMK DB 4 Kota Jambi tampilan awal juga bisa disebut antar muka pembuka menyambut user yang menggunakannya dan terdapat tombol play.



Gambar3. Tampilan Menu Intro 1

2. Implementasi Menu intro 2

Implementasi Menu intro 2 terdapat video animasi guru yang sedang mengajar dan tombol next untuk menuju ke menu selanjutnya.



Gambar 4. Menu Intro 1

3. Tampilan Menu Utama

Implementasi Menu Utama merupakan menu utama dalam Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Pada SMK DB 4 Kota Jambi. di dalam tampilan Menu utama terdapat tiga menu yaitu, menu penggunaan, menu materi, menu video, menu evaluasi. Dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Tampilan Kode Barang

4. Tampilan Menu Penggunaan

Implementasi menu penggunaan terdapat tombol home, keluar, lanjut, kembali dan penjelasan fungsinya agar user bisa mengetahui penggunaan aplikasi media pembelajaran dengan mudah.



Gambar 5. Tampilan Menu Penguna

5. Tampilan Menu Materi

Implementasi menu materi terdapat tombol seni rupa dua dimensi dan tombol seni rupa tiga dimensi yang berisi masing-masing materi sesuai nama tombol yang dipilih. Adapun tampilan Menu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

6. Tampilan Menu Materi

Implementasi menu materi teknik seni rupa dua dimensi di dalamnya terdapat animasi gambar yang merupakan teknik karya seni rupa dua dimensi. dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Tampilan Menu Materi

7. Tampilan Video

Implementasi menu materi pembuatan karya seni rupa dua dimensi terdapat video pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan tombol home dan close dan kembali, dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 7. Video

IV. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil implementasi aplikasi media pembelajaran interaktif Seni Budaya pada SMK DB 4 Kota Jambi yang dilakukan peneliti, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan Media Pembelajaran ini Siswa/i bisa lebih mudah memahami dan mengetahui apa itu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.
2. Dengan Media Pembelajaran ini siswa/i mudah memahami pelajaran yang diberikan dalam mata pelajaran Seni Budaya.
3. Dengan Media Pembelajaran ini semoga guru bisa menemukan metode pembelajaran yang baru sehingga para siswa/i lebih termotivasi dalam menanggapi pelajaran.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan, maka penulis memberikan beberapa saran yang sekiranya dapat membantu penggunaan sistem informasi ini agar dapat memperoleh hasil dan manfaat yang maksimal.

1. Aplikasi ini dapat ditambahkan lebih banyak animasi pada setiap materi agar lebih menarik.

2. Mengadakan pelatihan kepada guru yang bertugas mengelola dan memanajemen aplikasi, sehingga aplikasi ini dapat dipahami dengan baik dan benar.
3. Melakukan perawatan sistem secara berkala, agar sistem yang telah dibangun dapat digunakan untuk jangka panjang, aplikasi sistem website ini perlu dikembangkan dan diperbaiki secara continue seiring berkembangnya kebutuhan.

DAFTAR REFERENSI

- Agus Mulyanto., 2009, *Sistem Informasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Abdul, Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jendral 2019, *Statistik Kebudayaan 2019*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jendral, Jakarta.
- Metodologi Penelitian 2020, Jakarta ,dilihat 16 februari 2020,
<<https://www.maheranetwork.net/2013/05/bab-iii-metodologi-penelitian-learning.html>>
- Maryani, Dwi 2014, '*Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*', Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Volume 6 No 2. hh.18-24.
- Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli 2020, Jakarta, dilihat 15 februari,
<<http://bumipendidik.blogspot.com/2014/07/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html>>
- Suendri, 2018, '*Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*', vol. 3, no. 1, 2.
- Tentang Adobe Flash CS6 2020, Jakarta, dilihat 15 februari,
<<http://alfiansyahdimarty.blogspot.com/2017/04/tentang-adobe-flash-cs6.html>>
- Tarigan, D 2015, Siagian, S 2015, '*Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*', vol. 2, no. 2, 188.
- Winarno ,W 2017, *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta.
- Wiweko, A 2013, *Seni Budaya*, Jawa Tengah.