

Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Menggambar Bentuk Berbasis Komputer

Alimuddin

Faultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
alimuddin6616@unm.ac.id

ABSTRAK

Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM dituntut memiliki kompetensi menggambar alam benda dan lingkungan sekitar, media pembelajaran sebagai perangkat dalam mewujudkannya, maka dipandang perlu pengembangan media pembelajaran yang efektif, efisien dan praktis. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memperoleh kompetensi dan tujuan pembelajaran, (2) menetapkan kerangka sistematika media pembelajaran berbasis komputer, (3) menentukan bentuk konfigurasi media pembelajaran berbasis komputer yang efektif, dan (4) memperoleh gambaran persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer, terutama aspek efektifitas dan kepraktisannya. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan melalui uji lapangan dengan langkah-langkah, yaitu pengembangan media pembelajaran, memvalidasi, uji coba dan revisi akhir produk. Hasil penelitian, yakni: (1) media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan terbagi ke dalam 5 bagian dan telah divalidasi oleh ahli media dan dosen pengampu mata kuliah, yakni definisi menggambar, unsur-unsur rupa dalam menggambar, aspek-aspek penting dalam menggambar, prosedur umum menggambar benda dan alam sekitar, dan beberapa contoh gambar benda dan alam sekitar; (2) melalui media pembelajaran berbasis komputer mengalami peningkatan pemahaman yang efektif dari skor 41,90 menjadi 69,83 terjadi peningkatan kemajuan rerata 27,93%; (3) media dinyatakan efisien karena dapat disajikan dengan durasi waktu + 30 menit; dan (4) media pembelajaran praktis digunakan yang ditunjukkan melalui persepsi mahasiswa menyatakan masing-masing sangat praktis 17,24%, praktis 75,86% dan cukup praktis 6,90%.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Menggambar Bentuk*

ABSTRACT

Students Program in Visual Communication Design Study FSD UNM has the competence required to draw the object nature and the environment, learning media as a tool to realize it, it is necessary the development of instructional media that are effective, efficient and practical. This study aims to (1) acquire competencies and learning objectives, (2) establish a framework of systematic teaching media the first computer-based, (3) determine the form konfigurasi learning media computer-based are effective, and (4) obtain a picture of students' perceptions of the use of teaching media computer-based, especially the aspects of effectiveness and practicality. Research and development is carried out through field tests with steps, namely the development of instructional media, validating, testing and revision of the final product. The results showed that: (1) learning media computer-based that is developed is divided into 5 parts and has been validated by the media expert and lecturer pengampuh subjects, namely the definition of drawing, elements of visual drawing, important aspects in the drawing, the procedure general drawing objects and natural surroundings, and several examples of images of objects and natural surroundings; (2) computer-based learning media through increased understanding of effective score of 41.90 into 69.83 an increase in the average progress of 27.93%; (3) The media declared efficient as it can be served with a duration of time + 30 minutes; and (4) practical use of instructional media were shown through the perception of students expressed very practical respectively 17.24%, 75.86% practical and practical enough 6.90%.

Keywords: *Development, Media, Drawing Shapes*

PENDAHULUAN

Menggambar Bentuk merupakan mata kuliah praktek yang disajikan di semester awal pada Program Studi (Prodi) Desain Komunikasi Visual (DKV). Kemampuan yang diharapkan yaitu penguasaan keterampilan dan pengembangan bakat bagi pesertanya, sebagaimana pada tuntutan kurikulum prodinya. Pengembangan kemampuan ini bagi mahasiswa untuk modal dasar dalam berkarya desain yang bertujuan untuk menguasai keterampilan menggambar pada bidang gambar dengan melalui pengamatan obyek gambar, yang penekanannya pada dasar-dasar berkarya praktek yang melatih kecakatan tangan untuk menggambar secara manual.

Mata kuliah "Menggambar Bentuk" yang orientasi materinya lebih menekankan pada menggambar berbagai bentuk benda atau lasim disebut menggambar alam benda, yaitu mencakup benda-benda bentuk kubistis (benda persegi), benda-benda selidris (bentuk bundar) dan bentuk bebas. Dari berbagai bentuk benda disekitar inilah mahasiswa diharapkan memiliki wawasan dan kemampuan dalam menangkapnya yang kemudian diwujudkan melalui gambar di atas kertas atau kanvas (dua dimensi) yang seolah-olah memindahkan benda yang digambarnya (Kurikulum DKV, 2012). Mata kuliah ini juga akan bermanfaat dalam menunjang mata kuliah praktek selanjutnya, seperti Menggambar BentukI (menggambar berbagai bentuk konstruksi atau bangun), Menggambar BentukII (Menggambar Bentuklustrasi dan berbagai model).

Pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk Prodi DKV FSD UNM Makassar kini belum menunjukkan hasil yang maksimal, hal ini indikatornya masih 54,10%, yaitu 33 orang dari 61 mahasiswa memperoleh nilai akhir di bawah B (nilai C dan D data DPNA, 2014). Kegagalan dalam mata kuliah ini dapat berdampak buruk untuk mata kuliah selanjutnya, sehingga dapat mempengaruhi perestasi mahasiswa menjadi rendah pada semester-semester berikutnya. Oleh sebab itu, penting bagi dosen pengampuh mata kuliah untuk mempunyai persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yang baik agar keluar dari permasalahan ini. Oleh karena itu, untuk mencapai kompetensi yang diharapkan secara maksimal pada mata kuliah Menggambar Bentuk ini dapat dicapai bila ditunjang berbagai faktor di antaranya dengan tersedianya materi ajar dan media pembelajaran berbasis kompetensi sebagai bagian dari persiapan untuk disajikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian sebelumnya telah dikembangkan materi ajar yang hasilnya telah berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menggambar bagi mahasiswa, namun secara keseluruhan belum optimal sebagaimana yang ditargetkan, yaitu 75 % mahasiswa memperoleh nilai B ke atas. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui, mengkaji dan menyusun Media Pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk sebagai bagian dari persiapan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik sebagai upaya memaksimalkan pembelajaran yang lebih bermutu dan dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran sesuai target standar maksimal.

Mengacu dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rumusan kompetensi dan tujuan pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk pada Prodi DKV FSD UNM Makassar?
2. Bagaimana kerangka sistematika media pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk yang berbasis komputer?
3. Konfigurasi bentuk berbasis komputer bagaimanakah pada media pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk yang efektif?
4. Bagaimanakah persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk yang berbasis komputer?

METODE PENELITIAN

1. Sifat dan Jenis Penelitian

Karena penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, maka secara metodologis maka diperlukan uji lapangan. Oleh karena itu prosedur utama yang akan tampak adalah mengembangkan, memvalidasi dan menerapkan suatu produk pendidikan.

2. Sasaran dan Lokasi Penelitian

Sasaran penelitian adalah mata kuliah Menggambar Bentuk yang akan dikenakan kepada mahasiswa Prodi DKV FSD UNM Makassar Angkatan 2015. Berdasarkan data penerimaan mahasiswa baru Tahun Akademik 2015/2016 yang telah diterima sebanyak 65 orang mahasiswa yang terdiri dari dua kelas, selanjutnya diklaim sebagai populasi penelitian. Penentuan sampel untuk memperoleh data persepsi mahasiswa terhadap Media Pembelajaran Manggambar I akan ditetapkan \pm 50 % atau 1 (satu) kelas yaitu dipilih salah satu

kelas dengan memperlakukan secara sama sehingga dapat digeneralisasikan.

Lokasi penelitian adalah Kampus FSD yang terletak di Jalan Daeng Tata (berada pada sisi perbatasan Jalan Malengkeri) Kampus Parangtambung UNM Makassar.

3. Presedur dan Teknik Analisis Penelitian

Penelitian ini yang menghasilkan sebuah hasil rancangan Media Pembelajaran. Atas alur penelitian yang dilaksanakan ini maka prosedur diadopsi dari formulasi oleh Borg and Gall. Adapun langkah-langkah atau prosedur, teknik pengolahan dan analisis data penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- a) Penelusuran kompetensi dan tujuan-tujuan pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk. Untuk mendukung penelusuran ini dengan sasaran pada Silabus atau deskripsi mata kuliah Menggambar Bentuk (kontrak perkuliahan) dan Kurikulum Prodi DKV FSD UNM Makassar.
- b) Menetapkan kerangka sistematika poin-poin tayangan (konfigurasi) Media Pembelajaran, penetapan ini dilakukan atas dasar kompetensi dan rumusan tujuan pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk, hal ini juga dengan teknik kajian pustaka.
- c) Mengembangkan Media Pembelajaran berbasis komputer mata kuliah Menggambar Bentuk, pengembangan ini dilakukan setelah menetapkan sistematika konten materi atau poin-poin tayangan materi. Pengembangan Media Pembelajaran ini sangat bergantung dari kajian pustaka yang dilakukan.
- d) Validasi Media Pembelajaran berbasis komputer oleh ahli media, atas langkah validasi Media Pembelajaran ini merupakan teknik evaluatif. Media Pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk yang dikembangkan akan dinilai oleh sekurang-kurangnya dua orang ahli media sebagai validator. Penting dilakukan untuk mendapatkan suatu Media Pembelajaran yang memiliki tingkat standarisasi dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan dan kelayakan kegrafikaan.
- e) Uji coba penyajian, merupakan penerapan produk media yang dikembangkan dimaksudkan sebagai langkah untuk menguji Media Pembelajaran berbasis komputer. Hasilnya diharapkan memiliki

gambaran tingkat efektifitas dan kepraktisan media.

- f) Mempersepsi Media Pembelajaran berbasis komputer oleh mahasiswa, dilakukan melalui teknik observasi dengan instrumen angket. Langkah ini merupakan bagian dari langkah ke-enam di atas, yakni untuk merespon pelaksanaan uji coba penerapan Media Pembelajaran mata kuliah dengan mengevaluasi melalui persepsi mahasiswa.
- g) Merevisi Media Pembelajaran berbasis komputer dengan mengacu dari hasil persepsi mahasiswa, atas dasar hasil persepsi yang telah diolah dan diinterpretasikan akan dijadikan dasar untuk merevisi akhir pada Media Pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk ini.

HASIL & PEMBAHASAN

1. Hasil-hasil Penelitian

Karena penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, maka secara metodologis diperlukan uji lapangan. Oleh karena itu prosedur utama yang akan tampak adalah mengembangkan, memvalidasi dan menerapkan suatu produk media pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran Menggambar Bentuk pada Prodi Desain Komunikasi Visual FSD UNM tentunya menjadi kebutuhan yang mendesak bagi dosen dan mahasiswa. Atas dasar inilah, penting untuk diadakan media pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk pada Prodi Desain Komunikasi Visual FSD UNM agar memperoleh wawasan dalam memahami menggambar alam benda dan alam sekitar secara positif untuk dapat berolah keterampilan.

Pemilihan atas media pembelajaran untuk dikembangkan dalam perkuliahan Menggambar Bentuk ini, agar dapat terbangun pemahaman yang jelas dan sistematis bagi mahasiswa sehingga dalam penyajian materi pengantar mata kuliah dapat terlaksana secara efektif, efisien dan lebih praktis. Untuk memenuhi media pembelajaran yang dimaksud tersebut maka dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Penelusuran Kompetensi/Tujuan Pembelajaran

Penelusuran terhadap kompetensi dan rumusan tujuan-tujuan pembelajaran Menggambar Bentuk yang telah dikembangkan dari kompetensi mata kuliah. Untuk mendukung penelusuran ini dilakukan melalui teknik kajian pustaka dengan sasaran pada

silabus atau deskripsi mata kuliah Menggambar Bentuk dari Kurikulum Prodi DKV FSD UNM Makassar. Hasil penelusuran kompetensi mata kuliah yaitu: “memahami dan mampu membuat gambar dari berbagai bentuk benda dan alam sekitar secara anatomis dan proporsional dengan menunjukkan berbagai karakternya” (Kurikulum DKV, 2012). Adapun perumusan tujuan-tujuan pembelajaran, yaitu: (1) mengemukakan definisi menggambar benda atau alam sekitar, (2) menunjukkan unsur-unsur rupa dalam gambar benda atau alam sekitar, (3) menjelaskan yang dimaksud anatomi, proporsi dan perspektif pada benda atau alam sekitar, (4) mengemukakan aspek-aspek penting dalam menggambar benda atau alam sekitar, (5) menunjukkan dan menguasai penggunaan alat dan bahan dalam menggambar benda atau alam sekitar, (6) mengkomposisikan karya gambar benda dan alam sekitar di atas bidang gambar, dan (7) menggambar benda atau alam sekitar secara anatomis dan proporsional serta sesuai karakter pada bidang gambarnya (Sumber: Kurikulum Prodi DKV FSD UNM, 2012).

b) Menetapkan Kerangka Sistematis Isi Sajian Media pembelajaran

Kerangka sistematis isi sajian pada poin-poin tayangan media pembelajaran berbasis komputer ini disusun atas dasar rumusan tujuan pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk, hal ini juga dengan teknik penelitian melalui kajian pustaka, dalam hal ini merujuk pada sistematis materi ajar yang telah disusun sebagaimana hasil penelitian sebelumnya (Alimuddin, 2014: 40).

Pada media pembelajaran yang disusun ini bermaterikan sajian berbasis materi ajar mata kuliah dalam memenuhi kebutuhan sebagaimana kompetensi dan rumusan tujuan-tujuan pembelajaran, atas dasar itulah maka ditetapkanlah kerangka sistematis isi sajian atau poin-poin tayangan media pembelajaran meliputi: (1) Definisi menggambar, (2) Unsur-unsur Rupa dalam Menggambar (Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Gelap-terang, Tekstur dan Karakter, serta Ruang), (3) Aspek-aspek Penting dalam Menggambar (Aspek Ketepatan Bentuk: Penerapan Anatomi, Proporsi dan Perspektif; Aspek Komposisi (Keseimbangan, Kesatuan dan Irama), dan (4) Penguasaan Alat dan Bahan, (5) Prosedur Umum Menggambar, dan (6) Beberapa Contoh Gambar (Sumber: Alimuddin, 2014: 40).

c) Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penetapan penyusunan kerangka sistematis isi media pembelajaran berbasis komputer mata kuliah Menggambar Bentuk di atas, terhitung masa pengembangan yang dilakukan \pm 3 minggu (dari tanggal 10 sampai dengan 31 Agustus 2015). Pengembangan konfigurasi media pembelajaran ini dilaksanakan dengan mengacu dari berbagai studi literatur, dalam hal ini sangat bergantung dari kajian pustaka terutama kompetensi dan rumusan tujuan serta materi ajar.

Konfigurasi masing-masing tayangan media pembelajaran yang berbasis komputer tersusun mulai bagian awal (identitas: mata kuliah, program studi dan oleh pengembang media), kompetensi dan rumusan tujuan-tujuan pembelajaran, dan isi (secara garis besar yaitu: definisi menggambar, unsur-unsur rupa dalam menggambar, aspek-aspek penting dalam menggambar, prosedur umum menggambar alam benda dan beberapa contoh gambar benda dan alam sekitar). Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) melalui program *software* Power Point. Tampilan pada label CD dan *cover* luar kemasan CD-nya bersampul identitas yang bertuliskan Menggambar Bentuk dengan latar belakang bergambar sebagaimana pada gambar 5.1 dan gambar 5.2 berikut ini.

Gambar 5.1 Label CD Gambar 5.2 Cover Luar CD



d) Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran oleh ahli media, pada langkah validasi media pembelajaran berbasis komputer ini merupakan teknik evaluatif. Konfigurasi masing-masing tayangan media pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk yang disusun akan dinilai oleh dua orang ahli media, yakni Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd. dan Hasnawati, S.Pd., M.Pd.

(keduanya dosen Fakultas Seni dan Desain UNM dengan berlatar belakang pendidikan masing-masing S3 Teknologi Pendidikan dan S2 Teknologi Pengajaran), satu orang Dosen LB (Dosen Luar Biasa), yaitu Faisal, S.Pd., M.Pd. (S2 Pendidikan Seni Rupa dan ahli gambar ilustrasi, disamping sebagai validator juga sebagai dosen dan pelaksana uji coba dalam menyajikan media pembelajaran yang dikembangkan). Hal ini, penting dilakukan untuk mendapatkan suatu media pembelajaran yang memiliki tingkat standarisasi dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan dari tingkat efektivitas, efisiensi dan kepraktisan penggunaannya.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis komputer Menggambar Bentuk oleh masing-masing validator akan disajikan hasil penilaian dan saran-sarannya yang telah dilaksanakan \pm 3 minggu (tanggal 10 sampai dengan 28 Agustus 2015).

e) Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

Hasil evaluasi (validasi) media pembelajaran berbasis komputer Mata Kuliah Menggambar Bentuk oleh ahli media pembelajaran (validator 2 orang) menunjukkan gambaran bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi aspek-aspek standar kelayakan (kelayakan isi, kelayakan penyajian kelayakan kegrafikaan/daya tarik, kelayakan tingkat efektivitas, efisiensi dan kepraktisan) dengan nilai yaitu rerata = 4,9 atau kategori Sangat Bagus (SB).

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media pembelajaran dengan kategori sangat bagus (SB) tersebut di atas maka media pembelajaran berbasis komputer ini telah memenuhi aspek kelayakannya yang ditunjukkan dengan skor A- (Sangat Baik). Namun, masing-masing validator ahli media memberikan komentar dan saran perbaikan untuk penyempurnaan media ini.

f) Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran

Komentar dan saran-saran ahli materi melalui validasi media pembelajaran berbasis komputer masing-masing sebagai berikut:

1) Ahli Media Pembelajaran (Pertama)

Ahli media pembelajaran pertama memberikan komentar dan saran-sarannya yang sangat detail untuk masing-masing konfigurasi tayangan (*slide*).

2) Ahli Media Pembelajaran (Kedua)

Ahli media pembelajaran kedua memberikan komentar dan saran-sarannya, sebagai berikut:

- Setiap tampilan slide sebaiknya diberi tombol *Back* dan atau *Home* kecuali tampilan pada slide pertama.
- Pada slide pertama sebaiknya tidak perlu ditulis kata “Mata Kuliah”
- Pada slide kedua diawal kalimat sebaiknya menggunakan huruf kapital
- Pada slide 5, 6, dan 7 sebaiknya tidak perlu lagi ditulis “Unsur-unsur Rupa dalam Menggambar” cukup ditulis Lanjutan...
- Pada slide 9 sampai dengan slide 19 sebaiknya tidak perlu lagi ditulis “Aspek-aspek Penting dalam Menggambar” cukup ditulis Lanjutan...
- Pada slide 12 dan 13 isinya sama yaitu sama-sama tertulis aspek kesatuan
- Pada slide 15 tulisan semakin terlulis semakin dan simbol “(“ sebaiknya dibalas dengan simbol “)”
- Sebaiknya pada setiap sub-sub materi dibuatkan *Home* (dibuatkan satu slide pada setiap judul sub-sub materi)
- Tampilan pada slide terakhir tidak perlu tombol *Next* namun sebaiknya tombol *Back* dan atau *Home*.

g) Hasil Evaluasi Dosen Pengguna Media Pembelajaran

Hasil evaluasi (validasi) media pembelajaran oleh dosen (calon pengguna) media pembelajaran berbasis komputer dengan indikator-indikator penilaian yang sama dengan ahli media, memberi gambaran bahwa media pembelajaran Menggambar Bentuk yang telah disusun memenuhi aspek-aspek standar kelayakan (kelayakan isi, kelayakan penyajian kelayakan kegrafikaan/daya tarik, kelayakan tingkat efektivitas, efisiensi dan kepraktisan) dengan nilai yaitu rerata = 5 atau kategori Sangat Bagus (SB).

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator pengguna media pembelajaran dengan kategori sangat bagus tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar-standar kelayakannya sebagai media pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk pada Program Studi DKV FSD UNM.

h) Komentar dan Saran Dosen Pengguna Media Pembelajaran

Adapun komentar dan saran pengguna media pembelajaran yang sifatnya secara umum dinyatakan bahwa “Media Pembelajaran berbasis komputer ini cocok menjadi perangkat pembelajaran dalam atau sebagai media dalam pembelajaran oleh mahasiswa maupun oleh

dosen yang mengampu mata kuliah Menggambar Bentuk karena sifatnya yang praktis dan mudah dipahami, dan juga dilengkapi contoh-contoh gambar dengan *powerpoint* sebagai media presentasinya”.

i) Uji Coba Penyajian Media Pembelajaran

Uji coba penyajian, merupakan teknik eksperimen yang dimaksudkan sebagai langkah untuk menguji naskah media pembelajaran. Hasilnya diharapkan memiliki gambaran tingkat ketepatan, efisiensi dan efektivitas pada penerapan pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk.

Pelaksanaan uji coba yaitu penerapan penggunaan media pembelajaran (berbasis komputer) Menggambar Bentuk dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba pada kelompok kecil (oleh 5 orang mahasiswa) dan kelompok besar (oleh 29 orang mahasiswa), sebagai gambaran bahwa seluruh responden (peserta uji coba) telah mengikuti pembelajaran pengantar materi oleh dosen pengampu tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Pada pelaksanaan uji coba dengan melalui penyajian media pembelajaran berbasis komputer yang telah diperbaiki atas saran-saran para ahli dan dosen pengampu mata kuliah sehingga diasumsikan telah layak diujicobakan. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari berbagai aspek akan disajikan data sehingga ada gambaran efektivitas, efisiensi dan kepraktisan penggunaannya. Gambaran tersebut diperoleh melalui instrumen tes awal dan tes akhir serta angket/ pertanyaan yang diajukan kepada peserta uji coba (mahasiswa) untuk mengukur tingkat pemahamannya. Adapun hasil uji coba masing-masing sebagai berikut:

j) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diterapkan kepada mahasiswa sebanyak 5 orang (dari Kelas A) melalui instrumen tes awal dan tes akhir (*pre-test* dan *post-test*) dengan 20 item soal bentuk cois (pilihan ganda). Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan terlebih dahulu diberi tes awal kemudian disajikan media pembelajaran berbasis komputer untuk disimak melalui tayangan dengan bantuan perangkat LCD (tanpa penjelasan dari peneliti/dosen). Selanjutnya, dilakukan tes akhir. Hasil tes awal dengan rerata = 47 dan tes akhir rerata = 76. Jadi terjadi peningkatan sebanyak rerata skor = 27.

Berdasarkan data uji coba pada kelompok kecil di atas (tabel 5.5) dengan hasil rerata selisih skor = 27, maka dapat dimaknai

bahwa telah menunjukkan adanya peningkatan atau kemajuan belajar yang signifikan atas kehadiran media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Menggambar Bentuk. Selanjutnya, gambaran lain bahwa responden dapat memahami sesuai tujuan atau sasaran pembelajaran di atas 75%, karena berada pada tingkat penguasaan 76%. Oleh karena itu, dapat diyakini bahwa media pembelajaran berbasis komputer ini dapat dinilai dengan tingkat validitasnya cukup tinggi.

k) Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar yang diterapkan kepada mahasiswa sebanyak 29 orang (1 kelas dari 2 kelas populasi, yaitu Kelas B) melalui instrumen tes awal dan tes akhir (*pre-test* dan *post-test*) dengan 20 item soal bentuk cois (pilihan ganda). Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan terlebih dahulu diberi tes awal kemudian diberikan atau disajikan media pembelajaran berbasis komputer oleh dosen pengampu mata kuliah \pm 30 menit dan selanjutnya dilakukan tes akhir. Hasil tes awal rerata = 41,90 dan tes akhir rerata = 69,83. Jadi ada peningkatan sebanyak rerata = 27,93.

Dari data uji coba pada kelompok besar (tabel 5. 6) di atas dengan hasil rerata selisih skor = 41,90; maka juga dapat dimaknai bahwa telah menunjukkan ada peningkatan atau kemajuan belajar yang signifikan atas kehadiran media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Menggambar Bentuk. Hanya saja skor rerata hasil belajar masih berada di bawah standar penguasaan pemahaman tentang menggambar dari 75 %, yaitu hanya 69,83% tingkat penguasaan dari isi media pembelajaran. Hal tersebut, mungkin pada saat pemberian atau penyajian media pembelajaran waktunya yang terlalu singkat (antara pelaksanaan tes awal dengan tes akhir hanya \pm 50 menit saja). Tentu saja dalam waktu yang relatif singkat untuk menyimak isi dari media pembelajaran mempengaruhi hasil pengetahuan dan pemahaman mahasiswa, dan hal ini berdampak pada masih rendah tingkat penguasaan sebagaimana tuntutan tujuan yang diharapkan.

l) Mempersepsikan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Persepsi media pembelajaran berbasis komputer melalui instrumen angket, dievaluasi lebih jauh kesan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Menggambar Bentuk yang dilaksanakan

pada mahasiswa baik pada responden kelompok kecil dan juga pada responden kelompok besar.

(a) Persepsi Media Pembelajaran pada Kelompok Kecil

Persepsi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan instrumen angket yang diajukan melalui pertanyaan secara terbuka, yaitu (1) Apakah dengan tayangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk ini penting disajikan? (2) Apakah anda dapat memahami tentang menggambar secara mudah melalui tayangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk? (3) Apakah menurut anda sajian Media Pembelajaran Menggambar Bentuk praktis disimak? (alasanya), dan (4) Dapat anda memberi komentar lain atau saran-saran terhadap Media Pembelajaran Menggambar Bentuk (jika ada). Dari keempat pertanyaan/ pernyataan melalui angket tersebut diajukan kepada 5 orang responden setelah media pembelajaran disajikan. Hasilnya memberi persepsi sebagai berikut:

(1) Persepsi tentang Pentingnya Media Pembelajaran:

- M. Ikhsan K.: penting.
- Nur Agny A.: penting.
- Angdy Rio V.: sangat penting.
- Nihlah Rusdina: penting, karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana cara menggambar dengan baik serta mengetahui apa saja yang digunakan dalam menggambar, dinilai dari alat, teknik, unsur-unsur dan proporsinya.
- Anita Karunia: sangat penting, karena memuat dasar-dasar cara menggambar yang baik dan benar.

(2) Persepsi tentang Pemahaman melalui Media Pembelajaran:

- M. Ikhsan K.: iya, sangat memahami.
- Nur Agny A.: lebih terbantu untuk memahami untuk menggambar.
- Angdy Rio V.: iya, saya dapat menengkap tayangan tersebut.
- Nihlah Rusdina: ya, lumayan bisa.
- Anita Karunia: iya, karena penjelasannya terperinci dan mudah dimengerti dan diperlihatkan langsung dengan objek yang dimaksud.

(3) Persepsi tentang Kepraktisan Media Pembelajaran:

- M. Ikhsan K.: praktis karena selain penjelasan yang jelas dari dosen, serta tampilan slide power point yang sederhana, membuatnya mudah dipahami.

- Nur Agny A.: karena dengan adanya media pembelajaran Menggambar Bentuk kita disajikan hal-hal yang berhubungan dengan menggambar dan media ini telah menampilkan hal-hal penting untuk menggambar.
- Angdy Rio V.: sangat praktis karena penjelasannya sangat singkat padat dan jelas dan sangat mudah dimengerti.
- Nihlah Rusdina: ya paraktis karena penjelasan sesuai dengan no. 1.
- Anita Karunia: iya, penjelasannya sangat simpel dan sangat mudah dimengerti.

(4) Komentar dan saran-saran terhadap Media Pembelajaran:

- M. Ikhsan K.: semoga bisa diperbanyak, pelajaran teori dengan metode ini, karena sangat membantu.
- Nur Agny A.: langsung paraktek.
- Angdy Rio V.: -.
- Nihlah Rusdina: alangkah lebih baik semua dapat mengetahui dan mendalami tentang pembelajaran Menggambar Bentuk ini.
- Anita Karunia: mungkin sarannya agar bisa langsung mempraktekkannya.

2) Persepsi Media Pembelajaran pada Kelompok Besar

Persepsi media pembelajaran diperoleh dari responden kelompok besar (29 orang) melalui instrumen angket (tertutup) yang diajukan dengan pertanyaan dan jawaban secara tertutup (lihat lampiran ANGKET – Tertutup). Dari data persepsi ini sebagai bahan dalam penyempurnaan untuk melengkapi media pembelajaran Menggambar Bentuk atau sebagai saran-saran pengembangan yang lebih kompleks dan lebih lengkap. Dalam instrumen ini juga mengajukan hanya 3 item soal dan disertai 1 item untuk ruang komentar dan saran-saran oleh responden. Hasil persepsi dari responden terhadap Media Pembelajaran Berbasis Komputer dapat dilihat pada bagian uraian beriku ini.

(1) Persepsi tentang Pentingnya Media Pembelajaran

Persepsi mahasiswa terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan mata kuliah Menggambar Bentuk, menunjukkan bahwa 72,41% menyatakan media pembelajaran sangat penting dan yang menyatakan penting 27,59%. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggambar Bentuk berbasis komputer ini penting diadakan dalam mata kuliah

Menggambar Bentuk. Hal ini akan menunjang dalam mewujudkan kompetensi dan tujuan-tujuan pembelajaran.

(2) Persepsi Kemudahan Memahami Media Pembelajaran

Persepsi mahasiswa terhadap kemudahan memahami Media Pembelajaran berbasis komputer dalam pelaksanaan mata kuliah Menggambar Bentuk, menunjukkan bahwa 17,24% menyatakan sangat mudah memahami, mudah memahami 58,63% dan yang menyatakan cukup mudah memahami 24,14%, data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang disusun dalam mata kuliah Menggambar Bentuk ini masih dapat dikategorikan mudah memahaminya, karena 75,86 % berpendapat mudah dan sangat mudah memahaminya.

(3) Persepsi tentang Kepraktisan Media pembelajaran

Persepsi mahasiswa kelompok uji coba ini menyatakan bahwa kehadiran media pembelajaran dalam pelaksanaan mata kuliah Menggambar Bentuk dengan respon sebanyak 17,24% sangat praktis, 75,86% praktis dan 6,9% yang cukup praktis. Data tersebut di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer yang telah dikembangkan ini dikategorikan sebagai media yang praktis penggunaannya, oleh karena ada sebanyak 93% responden yang berpendapat demikian.

m) Merevisi Akhir Media Pembelajaran

Merevisi media pembelajaran dengan mengacu dari hasil persepsi mahasiswa, atas dasar hasil persepsi yang telah diolah dan diimplementasikan untuk merevisi akhir pada media pembelajaran berbasis komputer mata kuliah Menggambar Bentuk ini. Namun pada kenyataannya, angket yang diberikan kepada mahasiswa (responden uji coba) tidak ada lagi saran-saran untuk perevisian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas dasar itulah sehingga revisi terhadap media yang dikembangkan tidak lagi dilakukan.

Akan tetapi atas pengalaman melalui penelitian ini kami sadari masih perlu dikembangkan lagi dengan penambahan tayangan *power point* dengan *me-link*-an suatu hasil rekaman vidiovisual melalui tayangan berbagai teknik dan proses menggambar. Jika ini dilakukan akan tersaji suatu tayangan bergerak mulai tahap awal hingga akhir kegiatan menggambar pada suatu objek gambar. Hal ini dapat dilakukan pada suatu penelitian pengembangan berikutnya agar media pembelajaran ini dapat lebih kompleks,

tentu dengan dukungan biaya penelitian yang memadai, oleh karena harus melalui rekaman vidio demonstrasi kegiatan menggambar.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Sasaran pengembangan penelitian adalah mata kuliah Menggambar Bentuk yang akan dikenakan kepada mahasiswa Prodi DKV FSD UNM Makassar Angkatan 2015. Berdasarkan data penerimaan mahasiswa baru Tahun Akademik 2015/2016 yang telah diterima 65 orang mahasiswa yang terdiri dari 2 (dua kelas), selanjutnya diklaim sebagai populasi penelitian. Penentuan sampel untuk memperoleh data persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis komputer mata kuliah Menggambar I ditetapkan $\pm 50%$ atau 1 (satu kelas)

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer mata kuliah Menggambar Bentuk pada Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM telah dikembangkan sesuai kompetensi dan tujuan-tujuannya. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan ini melalui validasi ahli dan evaluasi uji coba pada mahasiswa, kemudian direvisi untuk penyempurnaannya.

Sistematika isi sajian yang dikembangkan telah dipikirkan aspek efektivitas dan kepraktisan sehingga isi bentuk sajian cukup terbagi ke dalam 5 bagian, yaitu (a) definisi menggambar, (b) unsur-unsur rupa dalam menggambar, (c) aspek-aspek penting dalam menggambar, (d) prosedur umum menggambar benda dan alam sekitar, dan (e) beberapa contoh gambar benda dan alam sekitar. Hal terpenting yang dilakukan dalam menyusun isi bentuk sajian media pembelajaran berbasis komputer yang disusun hasilnya memenuhi aspek kelayakan penyajian, kelayakan isi, kelayakan kebahasaan dan kelayakan kegrafikaan. Semua itu dilakukan agar media pembelajaran ini dapat memenuhi efektivitas, efisiensi dan kepraktisan dalam pembelajaran.

Secara garis besar sajian digambarkan sebagai berikut: (a) disajikan secara sistematis dan simpel, (b) bahasa penyajiannya sederhana dan mudah dipahami, (c) disertai contoh-contoh sebagai ilustrasi yang dapat lebih mudah dan jelas untuk dipahami, dan (d) dapat disajikan untuk maksimal 2 kali pertemuan perkuliahan bahkan dapat disajikan di kelas untuk 1 kali pertemuan, sehingga ada sisa waktu untuk berolah keterampilan melalui latihan dengan porsi waktu pertemuan yang jauh lebih banyak.

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan penelitian dan merujuk dari hasil-hasil penelitian serta pembahasannya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rumusan kompetensi mata kuliah Menggambar Bentuk pada Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM yaitu “memahami dan mampu membuat gambar dari berbagai bentuk benda dan alam sekitar secara anatomis dan proporsional dengan berbagai karakter-nya”. Dijabarkan ke rumusan tujuan mata kuliah menjadi 7 poin.
2. Berdasarkan kompetensi dan rumusan tujuan mata kuliah Menggambar Bentuk maka kerangka sistematika isi sajian media pembelajaran berbasis komputer, yaitu: (a) definisi menggambar, (b) unsur-unsur rupa dalam menggambar dengan sub-sub bagian yakni: titik, garis, bidang, bentuk, gelap-terang, tekstur dan karakter dan ruang; (c) aspek-aspek penting dalam menggambar dengan sub-sub bagian, yakni aspek ketepatan bentuk (anatomi, proporsi dan perspekti), aspek komposisi (keseimbangan, kesatuan dan keiramaan), aspek penguasaan alat dan bahan menggambar (pengetahuan alat dan bahan menggambar dan penguasaan teknik menggambar; (d) prosedur umum menggambar benda dan alam sekitar, dan (e) beberapa contoh gambar benda dan alam sekitar.
3. Bentuk konfigurasi media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Menggambar Bentuk yang efektif, efisien dan praktis ini telah divalidasi oleh 2 orang ahli media, 1 orang dari pihak pengguna media yakni dari dosen pengampuh mata kuliah, selanjutnya diuji coba penggunaannya yang menunjukkan hasil tampilan yang cukup menarik, hal ini tergambar dari motivasi dalam menyimak tayangan kepada mahasiswa dengan respon positif dan antusias. Juga kemampuan mahasiswa setelah mengikuti sajian media pembelajaran menunjukkan efektivitas terjadi peningkatan kemampuan awal skor =

41,90 menjadi kemampuan skor = 69,83 (dengan rentang nilai 10 – 100 tingkat penguasaan melalui tes awal dan tes akhir). Jadi terjadi peningkatan dengan hasil kemajuan rerata 27,93%.

4. Persepsi mahasiswa melalui sajian media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Menggambar Bentuk yang telah dikembangkan ini dapat dinyatakan memenuhi aspek efisien dan praktis dalam pemahaman sebagai acuan dalam mengantar mahasiswa menggambar benda dan alam sekitar menuju suatu pembelajaran olah keterampilan. Hal tersebut waktu untuk menayangkan media dapat dilakukan dengan durasi waktu \pm 30 menit, sehingga diasumsikan efisien. Selanjutnya dari aspek praktis, persepsi mahasiswa dari data menunjukkan bahwa praktis penggunaannya. Disamping itu, juga media ini dipandang mudah memahami tentang menggambar.
5. Persepsi mahasiswa untuk revisi akhir media pembelajaran berbasis komputer tidak memberi rekomendasi perbaikan pada saat pelaksanaan uji coba, akan tetapi oleh tim peneliti telah mencermati dan masih memandang perlu pengembangan dalam melengkapi rekaman video dengan menunjukkan proses awal hingga akhir menggambar, sehingga media pembelajaran ini lebih kompleks.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan tersebut di atas maka dapat disarankan bahwa:

1. Masih perlu perlu penelitian pendukung lainnya sebagai kelanjutan, yaitu penelitian tentang pengembangan media berbasis komputer dengan *Link* ke *Vediografi* agar media ini lebih kompleks, dengan dukungan biaya penelitian yang memadai. Disamping itu perlu penelitian pelengkap tentang instrumen penilaian menggambar benda dan alam sekitar, hal ini akan melengkapi perangkat pembelajaran mata kuliah Menggambar Bentuk.
2. Penting penelitian yang serupa sehingga akan memberi dampak terhadap kualitas dan

mutu pembelajaran dalam berolah keterampilan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin dan Djirong, Agussalim, 2014. Pengembangan Materi Ajar Mata Kuliah Menggambar Bentuk Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM. Makassar: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Apriyatno, Veri, 2004. Cara Mudah Menggambar dengan Pensil, Jakarta: Kawan Pustaka.
- Borg, Walter R. And Gall, Meredith D., 1973. Educational Research: An Introduction. New York: David Mc Kay Company, Inc.
- Chuseri (penerj.), 1984. Bagaimana Menggambar, Bandung: Angkasa.
- Ching, Francis, D.K., TT. Menggambar: Sebuah Proses Kreatif, Ciracas Jakarta: Erlangga.
- Gollwitzer, Gerhard, 1986. Menggambar: bagi pengembangan bakat, Bandung: ITB.
- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono, 1999. Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT. Remaja Roesda Karya.
- Murtahadi dan G. Gunarto, 1980. Dasar-dasar Menggambar, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasition, S., 1984. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Hamalik, Oemar, 1991. Manajemen Belajar Di P.Tinggi, Bandung: Sinar Baru.
- Latuheru, John D., 2002. Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini), Makassar: Makassar State University Press.
- Simon, Howard, 1996. Teknik Menggambar. Semarang: Dahara Prize.
- Soejarno, 1986. Desain Instruksional, Solo: Tiga Serangkai.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, 1990. Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru.
- Sukarman dan Alimuddin, 1997. Kemampuan Awal Menggambar Bentuk Mahasiswa Program Studi Seni Rupa Angkatan 1995 pada Jurusan DKV dan Kerajinan FPBS IKIP Ujung Pandang, Ujung Pandang: Lembaga Penelitian IKIP Ujung Pandang.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Meng-gambar> Online. Diakses pada 6 April 2014.