

Kwamentara: Kwartet Ornamen Nusantara Sebagai Media Apresiasi

Iwan Pranoto¹, Ediantes²

¹Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangkaraya; ²Institut Seni Indonesia Padangpanjang
(Diterima 24-04-2022; Disetujui 16-05-2022)

E-mail: Pranotoiwan@fkip.upr.ac.id

Abstract

Values education through art education is an activity that specifically aims to instill certain values, such as religious values, moral values, and aesthetic values in the form of learning to appreciate and create art. In its application in formal schools, planting local cultural values can be done explicitly by providing interesting and fun media for art appreciation for students. One of them is kwamentara, a quartet card containing ornaments in the archipelago, students are expected to appreciate ornamental objects in which there are noble cultural values of the nation. The method used in this research is research and development (R&D) which is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of products by going through the stages of product development. In this section the use of cards as media can provide interesting information in the process of developing creativity, so that the learning process will be in demand and liked by students both formally and non-formally, in making this learning media attention and ability are needed in creating new motifs in a visual element, so that every composition and layout when carrying out the design process needs to be considered, so that the feasibility of this learning media work must pass several trials and validations so that it can be used. In its application, the kamentara card is used in formal, non-formal and informal learning activities, so that in daily activities students can use it as a medium for playing and learning in appreciating the ornaments of the archipelago.

Keywords: Kwamentara, Quartet, Ornament, Media, Art.

Abstrak

Pendidikan nilai melalui pendidikan seni merupakan suatu aktivitas yang secara khusus bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai tertentu, seperti nilai religius, nilai moral, dan nilai estetik dalam bentuk pembelajaran berapresiasi dan berkreasi seni. Dalam penerapan di sekolah formal, penanaman nilai-nilai budaya setempat dapat dilakukan secara eksplisit dengan memberikan media apresiasi seni yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satunya adalah kwamentara, sebuah kartu kwartet dengan memuat konten ornamen-ornamen di Nusantara, peserta didik diharapkan untuk berapresiasi terhadap benda-benda ornamen yang didalamnya terdapat nilai-nilai luhur budaya bangsa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk dengan melewati tahapan pengembangan produk. Pada bagian ini penggunaan kartu sebagai media dapat memberikan suatu informasi yang menarik dalam proses pengembangan kreatifitas, sehingga proses pembelajaran akan diminati dan disenangi oleh peserta didik baik itu secara formal dan nonformal, dalam pembuatan media pembelajaran ini diperlukan perhatian serta kemampuan dalam menciptakan motif-motif baru dalam sebuah unsur visual, sehingga setiap komposisi dan tata letak saat melaksanakan proses design perlu menjadi suatu pertimbangan, sehingga kelayakan karya media pembelajaran ini mesti melewati beberapa ujicoba dan validasi agar dapat digunakan. Dalam penerapannya kartu kamentara ini digunakan dalam aktifitas pembelajaran secara formal, nonformal dan informal, sehingga dalam aktifitas sehari-hari peserta didik dapat menggunakannya sebagai media bermain dan belajar dalam melakukan apresiasi ornamen nusantara.

Kata kunci: Kwamentara, Kwartet, Ornamen, Media, Seni.

PENDAHULUAN

Seni berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Hubungan antara seni dengan kehidupan manusia terwujud dalam suasana yang menyenangkan (Kamaril 2006). Dalam melakukan aktivitas seni segala perasaan, pikiran, imajinasi dan keinginan-keinginan dapat diungkapkan secara bebas. Melalui aktivitas seni yang menyenangkan ini, tanpa disadari berbagai kemampuan anak terolah dan berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat disalurkan melalui pembelajaran seni.

Pembelajaran merupakan salah satu subsistem pendidikan, khususnya pada pendidikan formal. Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses, dan pada kegiatan ini diperlukan kesinambungan,

sehingga keberhasilannya dapat diketahui. Kesenambungan dalam pembelajaran memiliki maksud bahwa proses pembelajaran adalah sesuatu yang berkelanjutan baik itu dengan jenjang pendidikan yang ada di atasnya maupun kesesuaian dengan silabus atau program lain yang sejenis. Dalam praktek pendidikan sekarang ini banyak inovasi yang dikembangkan menjadi alat peraga ataupun media pembelajaran.

Mengingat bahwa seni memiliki peranan yang cukup penting bagi perkembangan anak maka perlu adanya inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa. Salah satu alternatif pengembangan media tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran apresiasi seni rupa yang diberi nama kwamentara. Kartu kwamentara berisikan materi tentang apresiasi ragam hias Nusantara, di dalamnya terdapat gambar-gambar serta keterangan-keterangan pendukung yang telah disesuaikan dengan kurikulum sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran mengapresiasi melalui permainan. Dalam Arsyad (1997: 9) disebutkan, Levie & Levie yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.

Pendidikan nilai melalui pendidikan seni merupakan suatu aktivitas yang secara khusus bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai tertentu, seperti nilai religius, nilai moral, dan nilai estetik dalam bentuk pembelajaran berapresiasi dan berkreasi seni. Pendidikan seni juga memiliki peran besar dalam menjaga dan melestarikan nilai-nilai luhur budaya. Proses penyaluran nilai-nilai budaya lokal dalam pendidikan seni yang dilakukan baik secara formal, non-formal, maupun informal. Dalam penerapan di sekolah formal, penanaman nilai-nilai budaya setempat dapat dilakukan secara eksplisit dengan memberikan materi apresiasi seni yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Jati (2022:285) bahwa pewarisan nilai budaya dapat dilakukan dalam dunia pendidikan dengan penggunaan media yang dianggap mampu menyampaikan informasi sehingga budaya lokal tetap dipertahankan. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran ini merupakan suatu cara agar pengenalan ornamen nusantara merupakan suatu langkah dalam pewarisan budaya-budaya lokal, sehingga peserta didik mampu dan menguasai nilai-nilai yang tertanam melalui proses belajar.

Pendidikan merupakan suatu tujuan utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan, sehingga dapat memberikan suatu manfaat dalam pembentukan karakter. Seperti yang disampaikan oleh Eliandy (2022:213) bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara berinteraksi langsung dan tidak langsung sehingga media pembelajaran mestinya menjadi suatu tujuan dalam proses penyampaian dari tujuan pembelajaran yang ideal. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa penciptaan media pembelajaran kartu kamentara sebagai bentuk pembelajaran apresiasi merupakan suatu langkah dalam mencapai pembelajaran yang ideal. Pemilihan media apresiasi bagi peserta didik harus dilakukan secara tepat dengan pertimbangan utama adalah kurikulum yang mengampu tujuan nasional pendidikan, dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik di lapangan. Pada makalah ini akan dipaparkan mengenai penggunaan media kartu kwartet dengan nama "KWAMENTARA" sebagai media apresiasi dan penanaman nilai budaya pada pendidikan seni.

METODE

Metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Sugiyono (2011 :297) bahwa produk yang dihasilkan peneliti bersifat analisis kebutuhan guna menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Dalam penelitian ini menghasilkan kartu kamentara media pembelajaran apresiasi seni. Langkah – langkah dalam penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2011 :298) prosedur pengembangan produk adalah, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Dari pendapat yang dikemukakan peneliti megadaptasi delapan cara dalam proses pengembangan kwartet dalam pembelajaran apresiasi seni yaitu berikut ini;

1) Potensi dan Masalah

Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian serupa pernah dilakukan dalam membuat poster serta bahan ajar/

2) Proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan informasi dilakukan secara faktual dan dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk dari sumber-sumber pustaka buku, majalah dan sumber elektronik yaitu ebook, media sosial serta sumber media elektronik dalam bentuk web.

3) Desain Produk

Desain produk atau model pengembangan yang dihasilkan adalah berupa kartu kementara yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran apresiasi terhadap ornamen nusantara, dengan tahapan meniru dan mengembangkan bentuk ornamen yang telah ada, kemudian melewati proses editing menggunakan Corel X4

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan pengecekan rancangan produk lebih efektif atau tidak, dengan melibatkan pakar dalam bidang penelitian yaitu dosen di bidang desain komunikasi visual dan seni rupa, serta pakar dibidang pendidikan dan media pembelajaran.

5) Revisi Desain

Setelah menghasilkan berbagai masukan dan kelemahan dari rancangan. Dari hasil inilah kemudian akan dilakukan beberapa perubahan yang menjadikan hasil pengembangan menjadi berkualitas. Jika tidak terdapat revisi maka peneliti melanjutkan ke langkah penelitian yang selanjutnya.

6) Uji Coba produk

Tahap selanjutnya akan dilakukan uji coba produk. Uji coba produk ini bisa dilakukan beberapa kali sesuai dengan kebutuhan analisis.

7) Revisi Produk

Tahapan selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan masukan dan saran. Jika tidak terdapat revisi maka peneliti melanjutkan ke langkah penelitian yang selanjutnya.

8) Produksi Produk

Produk sudah dianggahapan selesai dengan hasil yang produk sudah siap di produksi dan digunakan.

HASIL DAN DISKUSI

Kwamentara ini dirancang sebagai media pembelajaran apresiasi ragam hias Nusantara dalam bentuk permainan kwartet yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa, di dalamnya terdapat materi-materi yang memberikan wawasan pada siswa mengenai motif-motif atau ornamen hias yang terdapat pada kurikulum mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sunarto 2006: 11). Dengan pemanfaatan kartu kwartet ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan materi dapat diserap dengan baik sehingga pembelajaran dan penanaman nilai budaya akan lebih efektif.

Hasil

a. Apresiasi Pembelajaran Seni

Apresiasi adalah suatu proses dan pada akhirnya melahirkan sikap dalam mencermati seni. Sikap adalah sesuatu yang tidak tumbuh dengan begitu saja. Sikap bisa terbentuk setelah berulang-ulang. Sikap (*attitude*) adalah kecenderungan untuk memberi respon, baik positif maupun negative, terhadap orang-orang, benda-benda atau situasi-situasi tertentu (Sobandi, 2008: 111). Berdasarkan pandangan di atas agar kemampuan apresiasi tumbuh dengan subur, maka dapat melalui proses pendidikan. Upaya ini sangat strategis dalam membina siswa untuk dapat menghayati, menikmati, menghargai serta menilai suatu karya seni. Melalui kegiatan ini diharapkan anak-anak sebagai generasi penerus perjuangan bangsa mampu memiliki kecintaan untuk menghargai karya-karya seni dan budaya bangsanya di masa yang akan datang.

Dalam tataran ideal, pendidikan seni rupa sebagai alat pendidikan memberikan peluang bagi para siswa untuk mengembangkan sejumlah potensinya secara optimal melalui pengalaman berkesenian. Selain menguasai pengetahuan dan keterampilan teknis, secara khusus juga peserta didik diharapkan memiliki kemampuan sikap terhadap seni rupa dalam hal konsep, proses, dan hasil karya seni rupa. Sikap yang dimaksud adalah kemampuan untuk mengapresiasi seni rupa secara aktif maupun pasif. Pada masa sekarang dan yang akan datang, pengembangan pendidikan apresiasi seni

adalah keniscayaan. Pendidikan apresiasi seni perlu mendapat tempat yang layak dalam kurikulum serta proses pembelajaran di sekolah. Hal ini ditegaskan Mendiknas dalam Sobandi (2008: 113) bahwa: Dengan pendidikan apresiasi seni, para peserta didik kita akan mampu menghargai dan menikmati seni secara optimal. Dengan pendekatan apresiasi, siswa akan dapat merangsang estetikanya dalam kehidupan sehari-hari, dengan penuh nalar, apresiasi dan cinta damai. Lebih jauh lagi, dengan apresiasi seni diharapkan peserta didik akan terangsang kesadaran spiritualitas mereka melalui proses merasakan dan menikmati keindahan Sang Pencipta dan ciptaan-Nya. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pendidikan seni rupa tidak hanya mengembangkan pertumbuhan aspek fisik, namun juga mengembangkan aspek kejiwaan anak seperti kreativitas, sensitivitas, fantasi, kehalusan perasaan dan sebagainya.

b. Kwamentara Sebagai Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru dan unik dalam pembelajaran, yang dapat menjadikan pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang diharapkan. Inovasi pembelajaran dapat berupa ide atau gagasan, media pembelajaran dan strategi-strategi lain yang bermanfaat untuk mencapai pembelajaran itu sendiri. Inovasi dilakukan guna memecahkan masalah yang dihadapi agar dapat memperbaiki mutu pendidikan secara efektif dan efisien (Daryanto, 2010: 185). Salah satu bentuk peran serta yang dapat dilakukan oleh seorang guru terhadap inovasi yang dilakukan antara lain adalah sebagai agen pembaharuan. Rogers (Dalam Daryanto 2010:185) menjelaskan pengertian agen pembaharuan sebagai berikut : *A Change agent is an individual who influences.*

Kartu kwamentara dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran, khususnya media pembelajaran. Kata inovasi dalam bahasa Inggris adalah *innovation* sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan. Ibrahim (1988: 40) mendefinisikan inovasi ialah suatu ide, barang, kejadian, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invensi maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya bahwa sebagai media pembelajaran kartu kwartet ini diharapkan mampu menjadi media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran apresiasi ragam hias nusantara bagi siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dilihat dari jenisnya, kartu kwartet ini termasuk ke dalam media visual. Seperti yang disampaikan oleh Suryani (2018: 3) bahwa gambar-gambar merupakan suatu media dalam mengalihkan tingkat perhatian peserta didik dalam belajar. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa dalam kartu kwartet ini membantu siswa dalam mengenali dan memahami serta melakukan kegiatan apresiasi terhadap motif/ornamen hias nusantara disertai dengan keterangan-keterangan yang mendukung yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga tingkat perhatian peserta didik akan lebih tinggi dalam belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kwartet sebagai media pembelajaran apresiasi ragam hias Nusantara yang dikemas dalam bentuk permainan memiliki empat komponen utama, yaitu; (1) adanya pemain; (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan main, dan (4) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Selain itu, sebagai sebuah permainan dan media pendidikan kartu kwartet memiliki kelebihan, di antaranya adalah; (1) sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur; (2) memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dan (3) dapat memberikan umpan balik langsung.

Pembahasan

a. Pembelajaran Apresiasi Dengan Kamentara Sebagai Upaya Konservasi Budaya

Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Konservasi berasal dari bahasa Inggris *conservation* yang memiliki pengertian pengawetan atau yang lebih tepat pelestarian alam. Universitas Negeri Semarang telah menyatakan menjadi sebuah universitas yang beridentitas konservasi sejak diberlakukannya Peraturan Rektor Nomor 22 Tahun 2009. Berdasarkan Peraturan Rektor Nomor 26 Tahun 2009 Universitas Konservasi adalah universitas yang dalam pelaksanaan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat memiliki konsep yang mengacu pada prinsip-prinsip konservasi (perlindungan, pengawetan, dan pemanfaatan secara lestari) baik konservasi terhadap sumber daya alam, lingkungan, sumber daya manusia, seni dan budaya. Pendapat lainnya

dikemukakan oleh Saputro (2022: 210) bahwa salah satu bagian dari bentuk bela negara adalah kecintaan terhadap tanah air Indonesia. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa salah satu bagian dari kecintaan terhadap tanah air Indonesia adalah mengembangkan dunia pendidikan yang tidak lepas dari budaya setempat, sehingga rasa kepemilikan yang tinggi akan suatu bangsa akan tertanam melalui proses pembelajaran.

Upaya pelestarian atau konservasi budaya banyak melalui cara, salah satunya adalah melalui dunia pendidikan. Budaya Indonesia sangat kaya dan beragam. Indonesia merupakan wilayah yang kaya akan keanekaragaman budaya. Budaya Indonesia adalah ciri khas Indonesia dengan berbagai keanekaragaman adat istiadat yang ada di Indonesia, seperti tarian, makanan, baju daerah dan masih banyak lagi. Sebagai warga negara Indonesia yang baik dan mencintai negara, kita seharusnya menjaga dan melestarikan negara kita agar tidak punah dengan seiring berjalannya waktu yang semakin meningkatnya dunia modern. Kita harus bangga dengan ini, karena semua itu kekayaan negara kita yang tidak dimiliki oleh negara lain. Walaupun setiap daerah di Indonesia berbeda suku adat daerah yang dimiliki, tapi semua itu adalah suatu kebudayaan Indonesia.

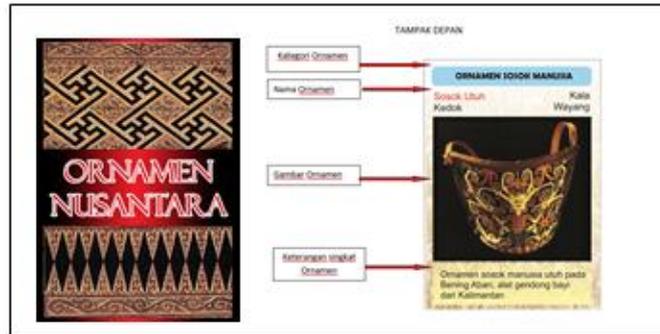
Pada Kwamentara terdapat 32 ornamen diseluruh Nusantara, dapat digunakan sebagai pengenalan berbagai nilai-nilai budaya di Indonesia melalui pembelajaran apresiasi, isi kartu kwamentara menyangkup, jenis ornamen, nama ornamen, gambar ornamen, serta keterangan tentang ornamen yang digambarkan. Keterangan yang ada pada kartu dapat digunakan sebagai pengetahuan singkat mengenai ornamen tersebut, untuk kemudian diapresiasi lebih lanjut lagi oleh siswa dengan mencari pengetahuan kembali mengenai ornamen yang diapresiasi.

Sasaran pertama, adalah penanaman nilai-nilai budaya dalam kwamentara dapat dicapai dari jenis ornamen yang beragam dari berbagai daerah yang kaya akan nilai budaya. Dengan pemberian materi disertai gambar dan keterangan singkat melalui permaian kartu, maka diharapkan siswa akan mengetahui dan memahami begitu banyaknya ornamen yang ada di Indonesia. Dari mengetahui maka siswa akan mulai menanamkan nilai nilai budaya yang ada dan semakin mencintai budaya di nusantara ini.

Sasaran yang selanjutnya adalah pemahaman pengajaran seni sebagai pengalaman estetis. Pengalaman estetis dapat membantu memberikan pengembangan peserta didik baik dari segi psikomotor, kognitif, maupun afektif. Menurut Sumardjo (2000:161), pengalaman estetis merupakan suatu pengalaman utuh yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai intuisi manusia. Dengan demikian, yang terpenting bagi peserta didik bahwa belajar budaya melalui apresiasi kartu Kwamentara adalah belajar menggunakan perasaan, pikiran, dan penginderaan untuk lebih peka terhadap sekitar, khususnya terhadap kebudayaan. Sementara mediakartu kwamenatra, hanya sebagai media pengantar menuju gerbang pengalaman estetis. Seperti dikatakan Julia (2012:11), bahwa puisi, tarian, musik, nyanyian, lukisan, dan bentuk seni lainnya adalah medium untuk mawadahi emosi dan perasaan siswa.

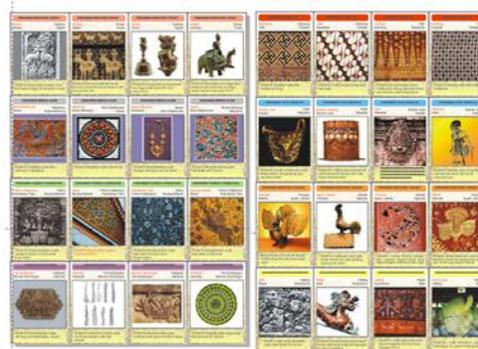
b. Langkah Pembelajaran Pembelajaran Apresiasi Dengan KWAMENATARA

Pembelajaran secara umum meliputi tiga tahap yaitu pembukaan, inti dan penutup. Tahap pembukaan dapat meliputi salam pembuka, doa dan apersepsi atau motivasi-motivasi yang diberikan kepada siswa untuk mengikuti pelajaran yang akan dimulai. Pada proses pembelajaran inti apresiasi, penggunaan kwamentara dapat dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa dan mendapat 1 set kartu kwamentara. Seperti yang disampaikan oleh Maulana (2018:6) bahwa pembelajaran seni dapat dilakukan dengan cara berkelompok dan berinteraksi antara peserta didik dan guru selama proses belajar. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa siswa memainkan kartu Kwamentara sampai setengah jam atau 30 menit dengan cara berinteraksi merupakan suatu proses pembelajaran seni yang dianggap mampu memberikan pengetahuan di bidang apresiasi seni. Setelah waktu selesai, kartu yang berhasil dimenangkan, dan sisa kartu ditangan inilah yang kemudian di apresiasi oleh siswa, mulai dari kategori, nama, keterangan, dan yang menjadi bagian penting adalah bagaimana cara pandang dan pendapat siswa mengenai ornamen yang didapat dengan menulis di kertas. Kemudian pada pertemuan selanjutnya, siswa diharapkan bisa mempresentasikan hasil dari apresiasi yang dilakukan.



Gambar 1. Tampak depan dan belakang kartu kamentara
Sumber: Iwan Pranoto 2022

Kartu KWAMENTARA terdiri atas 32 kartu bergambar. Pada kartu-kartu tersebut tertera keterangan berupa kategori ornamen, nama ornamen, gambar ornamen dan keterangan singkat tentang ornamennya. Tulisan kategori gambar ditulis paling atas dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan diberi kotak. Sedangkan nama ornamen ditulis dengan berwarna merah dibawah kategori ornamen. Gambar ornamen berada di tengah, dan paling bawah berisi tentang urain singkat ornamen yang dibahas.. Ukuran kartu KWAMENTARA adalah 7,5cm x 10,5 cm, terdiri dari 8 kategori, dan masing-masing kategori memiliki 4 buah kartu dengan jumlah keseluruhan 32 kartu. Permainan ini mengumpulkan 4 buah kartu dalam kategori yang sama, pemain yang telah mempunyai satu set lengkap yang terdiri dari satu kategori dan empat kartu maka ia mendapat poin. Semakin banyak poin yang didapat, semakin besar pula kesempatan untuk menjadi pemenang Karakteritik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Dalam permainan, tidak hanya pelajaran inti saja yang dikembangkan, aspek kesantunan, kompetisi, kecepatan dan keterampilan dapat diraih sekaligus. Proses pembuatan kartu kwartet ini dibagi kedalam empat tahap, yaitu proses perencanaan, proses penggarapan dan proses *lay out* dengan menggunakan software Corel Draw X-4, dan proses cetak menggunakan kertas *ivory* 230 gsm.



Gambar 2. satu set kartu kamentara ornamen nusantara
Sumber: Iwan Pranoto 2022

SIMPULAN

Pendidikan seni merupakan suatu proses penanaman nilai-nilai luhur budaya serta pengalaman estetik yang diperoleh dari kegiatan berkreasi, berekspresi dan berapresiasi karya seni, dimana didalamnya tertuang peran menanamkan nilai-nilai kearifan budaya lokal yang diharapkan mampu diterapkan dan memiliki makna bagi peserta didik. Pengembangan dan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran sangat penting, terutama untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Salah satu contoh media pengajaran pendidikan seni yang menarik dan efektif bagi peserta didik sekolah menengah adalah kartu kwamentara. Dengan menerapkan media kartu kwamentara bertema ornamen Nusantara, diharapkan mampu menanamkan akar budaya local yang tersebar di seluruh

Nusantara, memberikan pemahaman pengajaran seni sebagai pengalaman estetis, dan mampu menemukan dan menerapkan makna-makna yang tersembunyi dalam karya seni maupun budaya lokal serta dapat mendukung upaya konservasi budaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Eliandy, R. R., Tumanggor, E. R., Hasibuan, E. A., & Nasution, T. (2022). Interaksi Sosial di Kalangan Peserta Didik Pada Saat Pembelajaran Online. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(2), 212-217.
- Ibrahim. 1988. *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Jati, I. M. (2022). Nilai-nilai Kearifan Lokal Tradisi Nyadran Sebagai Sumber Belajar IPS. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(2), 246-258.
- Julia. 2011. "Membentuk Keindahan Moral melalui Pendidikan Seni Berbasis Tradisi Lokal". *Makalah* disajikan dalam seminar nasional Quo Vadis Seni Tradisional, tanggal 7 Desember 2011 di UPI Bandung.
- Kamaril, Cut. 2006. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Latuheru, Jhon D. 1988. *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar masa Kini*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Tinggi, P2LPTK.
- Maulana, I., Zubaidah, M. P., & Wisdiarman, M. P. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMP N 34 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 7(1).
- Saputro, R., & Najicha, F. U. (2022). Penerapan Rasa Bela Negara Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(2), 207-211.
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Sunarto dan Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan & PT. Rineka Cipta.
- Suryani, P. D., Zubaidah, M. P., & Wikarya, Y. (2018). Pengaruh penggunaan media sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 4 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 7(1).