

**MEDIA PEMBELAJARAN KETRAMPILAN UKIR
UNTUK KELAS VII PADA SMP N 3 WELAHAN
BERBASIS MULTIMEDIA**

Istiqomah

NIM : A11.2009.05118

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Nakula 5-11, Semarang

Email : istyamisty@gmail.com

ABSTRAK

Ukir merupakan karya seni yang dapat dinikmati oleh semua orang, baik dari wujud desainnya maupun teknik yang digunakan. Di Jepara, ukir dilestarikan dengan mengikutserakan ketrampilan ukir ke dalam mata pelajaran SMP, seperti SMP 3 Welahan. Pada proses belajar ketrampilan ukir di SMP N 3 Welahan untuk kelas VII terdapat beberapa kekurangan dalam proses penyampaian materinya karena guru hanya menggunakan media yang terbatas yaitu buku teks saja. Penelitian ini menggunakan metode wawancara terhadap beberapa siswa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat anak zaman sekarang untuk mempelajari ketrampilan ukir sangat rendah. Maka dari itu, penulis mencoba untuk membuat suatu Media Pembelajaran Ketrampilan Ukir untuk Kelas VII Pada SMPN 3 Welahan Berbasis Multimedia. Tidak hanya untuk membantu dalam proses mempelajari kerampilan ukir, tetapi media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menarik minat para siswa untuk mendalami ketrampilan ukir.

Kata kunci : media pembelajaran, ukir, multimedia

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat. Pemanfaatan teknologi ini semakin mempengaruhi aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung ataupun tidak langsung. Dengan adanya hal tersebut, komputer semakin banyak digunakan sebagai alat bantu manusia dalam menyelesaikan masalah. Hal ini dikarenakan komputer memiliki kemampuan untuk mengolah data, memanipulasi, memproses, dan memprogram dengan kecepatan dan ketepatan yang lebih baik dibanding proses secara manual

sehingga komputer menjadi salah satu media penting untuk menunjang kehidupan manusia.

Dunia pendidikan juga mengalami perkembangan secara pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Dalam bidang pendidikan, penggunaan komputer sebagai alat pembelajaran dikenali sebagai CBE (computer Based Education). Dunia pendidikan khususnya di kabupaten Jepara, pelestarian seni ukir menjadi salah satu perhatian Dinas Pendidikan. Dibuktikan dengan adanya pelajaran Seni Ukir di beberapa SMP di Jepara. Sebagai contoh di SMP Negeri 3 Welahan yang memasukan seni ukir dalam pelajaran bagi kelas VI, VII, dan VIII. Dari

beberapa responden yang merupakan siswa SMP 3 Welahan berpendapat bahwa pelajaran seni ukir cukup menarik, tetapi ada beberapa pula yang menganggap pelajarannya membosankan karena metode pelajaran yang konvensional dengan media buku yang tentu saja terbatas dalam penyampaian materinya.

Menurut keterangan siswa, ada rasa kurang tertarik dengan pembelajaran ketrampilan ukir. Guru pun menyatakan bahwa antusiasme siswa terhadap pelajaran ketrampilan ukir belum begitu tinggi. Antusiasme siswa yang belum tinggi juga didukung dari wawancara peminatan yang memiliki rata-rata sebesar 26,5% siswa berminat terhadap pelajaran ketrampilan ukir, 50% siswa kurang berminat dan 23,5% siswa tidak berminat. Berdasarkan keterangan guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa bersikap pasif sehingga guru kurang bisa mengetahui hal-hal yang belum dipahami siswa. Sehingga hal ini berdampak pada rendahnya penguasaan konsep siswa yang ditunjukkan dengan nilai semester yang rata-rata 23.5 % berada dibawah standar tuntas yaitu 66.

Dari berbagai permasalahan yang ada penulis bermaksud untuk membuat Media Pembelajaran Ketrampilan Ukir untuk Kelas VII pada SMP N 3 Welahan berbasis multimedia.

2. Landasan Teori

2.1. Pengertian Multimedia

Kata media berasal dari bahasa Latin yang artinya adalah bentuk jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara. Media adalah alat atau sarana untuk menyebarluaskan informasi, seperti surat kabar, radio, dan televisi [1]. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun pembahasan dalam kasus ini akan dibatasi media dalam lingkup yang sempit, yaitu pada media

pendidikan. Media pendidikan merupakan alat komunikasi berupa ilmu pengetahuan yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Yandianto:350). Sedangkan multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.

Berikut adalah pengertian multimedia menurut para ahli :

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)
2. Penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video (Umar dan kawan-kawan, 2009)
3. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)
4. Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001)

2.2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan sebagai salah satu alat untuk

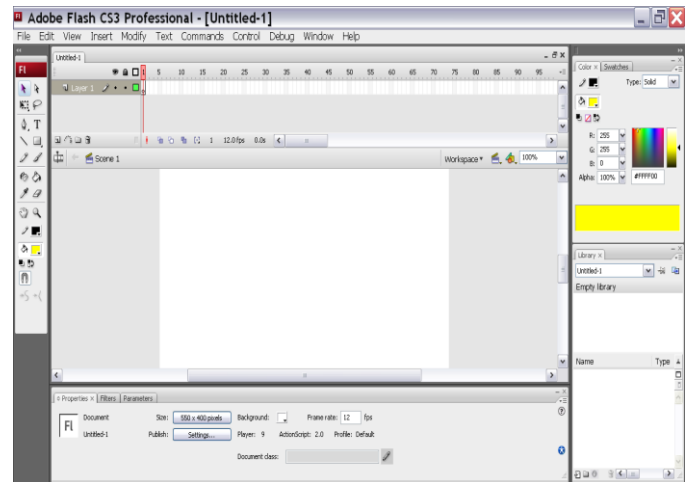
menyampaikan suatu komunikasi dengan kurikulum berbasis pendidikan. Dalam media pembelajaran terdapat adanya pertukaran informasi melalui adanya proses komunikasi. Umpan balik merupakan unsur yang sangat diperlukan di dalam proses komunikasi (Wiryanto:40). Media pembelajaran merupakan salah satu media yang tersebar paling luas. Mulai dari pembelajaran membaca, menulis, menghitung, dan membaca bahasa asing, dan lain sebagainya.

2.3. Gambaran Umum Adobe Flash CS3 Professional

Adobe Flash yang dulunya Macromedia Flash adalah multimedia platform yang digunakan untuk menambahkan animasi, video, dan interaktivitas ke halaman web. Flash sering digunakan untuk iklan, game, dan animasi flash untuk ditayangkan. Baru – baru ini, Flash telah diposisikan sebagai alat untuk “Rich Internet Applications”. Flash memanipulasi vektor dan raster grafik untuk memberikan animasi pada teks, gambar, dan gambar diam didukung bidirectional streaming, audio dan video, dan dapat menangkap input pengguna melalui mouse, keyboard, mikrofon, dan kamera. Flash terdiri dari bahasa berorientasi objek yang disebut Action Script dan otomatisasi dukungan melalui JavaScript flash bahasa (JSFL).

Konten Flash dapat diampilkkan pada sistem komputer dan berbagai perangkat dengan menggunakan Adobe Flash Player yang tersedia gratis untuk umum pada web browser, beberapa ponsel, dan beberapa perangkat elektronik lainnya (menggunakan Flash Lite). Beberapa pengguna merasa bahwa Flash diperkaya pengalaman web mereka, sementara yang lain menemukan penggunaan ekstensif animasi Flash, terutama dalam periklanan, mengganggu dan menjengkelkan

sehingga menimbulkan sebuah industri rumahan yang mengkhususkan diri dalam memblokir konten Flash telah juga dikritik karena dapat mempengaruhi kegunaan dari halaman web. Berikut adalah tampilan awal jendela Adobe Flash CS3 Professional seperti pada gambar berikut ini :



2.4. Ketrampilan Ukir

Masalah ukir tidak dapat dipisahkan dengan dunia seni, khususnya seni rupa yang di dalamnya penuh dengan keindahan dan kehalusan rasa. Karya ukir merupakan karya kasap mata yang langsung dapat dinikmati oleh semua orang, baik dari wujud desainnya maupun tehnik yang digunakan.

Seni Ukir atau Ukiran adalah merupakan cukilan-cukilan kayu atau kruwikan yang sambung menyambungnya cukilan atau kruwikan dapat mewujudkan bentuk gambar yang indah melalui tangan-tangan terampil. Ada pendapat lain bahwa ukir adalah hasil suatu gambaran yang dibuat manusia pada suatu permukaan yang dilaksanakan sedemikian rupa dengan alat-alat tertentu, sehingga permukaan yang asal mulanya rata menjadi tidak rata atau kruwikan dan buladan.

2.5. Rekayasa Perangkat Lunak

Perangkat lunak kini sudah menjadi kekuatan yang menentukan. Perangkat lunak sudah menjadi mesin yang mengendalikan pengambilan

keputusan di dalam dunia bisnis, berfungsi sebagai dasar dari semua bentuk pelayanan serta penelitian keilmuan modern. Perangkat lunak dilekatkan dengan segala bentuk sistem : transportasi, medis, telekomunikasi, militer, proses industri, hiburan, produk kantor lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan teknologi yang harus dipakai oleh orang – orang yang membangun perangkat lunak komputer dan mereka juga harus dapat mengembangkannya dengan cara yang tepat. Teknologi meliputi sebuah proses, serangkaian metode dan sederetan alat yang disebut dengan Software Engineering.

Menurut Roger S. Pressman (2002), perangkat lunak dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan.
2. Struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proposional.
3. Dokumen yang menggambarkan informasi dan kegunaan program.

3. Metode Penelitian

3.1 Obyek Penelitian

Penelitian tugas akhir ini dilakukan pada siswa kelas VII pada SMP N 3 Welahan Jepara.

3.2 Jenis Data

Sumber data yang digunakan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah sumber data primer dan data sekunder yaitu:

3.2.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil langsung dari sumber data atau langsung dari objek yang diteliti, yaitu data diperoleh dari wawancara pada guru

keampilan ukir di SMP N 3 Welahan dan sebagian murid kelas.

3.2.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil secara tidak langsung yaitu melalui data dari buku dan internet yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, yaitu data diperoleh dari buku pelajaran Ketrampilan Ukir untuk kelas VII, buku-buku perpustakaan, dan jurnal.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan guna membuat media pembelajaran tersebut, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Studi Pustaka
- b. Observasi
- c. Wawancara

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan perancangan sistem yang akan digunakan adalah dengan menggunakan metode pengembangan multimedia yang meliputi :

1. Concept

Pada tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll). Di dalam konsep ini program yang penulis buat yaitu pembelajaran ketrampilan ukir

2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Di dalam

design (perancangan) program yang dibuat ada beberapa hal yang ada didalamnya

3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara lineartidak paralel. Pengumpulan bahan dilakukan dengan cara observasi, studi pustaka, dan wawancara.

4. Assembly

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan struktur navigasi. Pada tahap ini perangkat lunak yang digunakan yaitu macromedia flash, corel draw, adobe photoshop dan perangkat lunak lainnya.

5. Testing

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) melakukan pengujian terhadap produk multimedia yang dibuat dengan melakukan "Running Program". Apakah produk mengalami error message atau tidak. Serta menguji urutan konten produk dengan kesesuaian skenario dan storyboard. Jika ternyata terjadi ketidaksesuaian maka akan dilakukan perbaikan dengan meninjau kembali perancangan dan melakukan tahapan berikutnya sampai terjadi kesesuaian

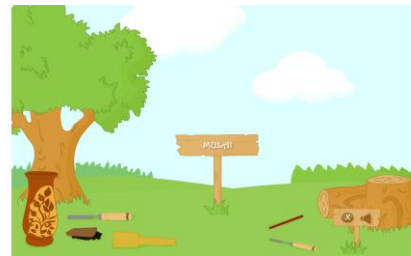
6. Distribusi

Tahapan ini dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu dalam bentuk CD. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Oleh sebab itu aplikasi dijadikan program yang bias langsung dijalankan / dieksekusi dengan kata lain dijadikan file berekstensi EXE (executable).

4. Pembahasan

4.1. Implementasi Sistem

4.1.1. Tampilan Opening



Gambar Tampilan opening

Pada saat media pembelajaran ini dijalankan untuk pertama kalinya akan memunculkan sebuah tampilan intro sebelum masuk ke menu utama. Tampilan awal ini memunculkan halaman mulai sebagai tampilannya.

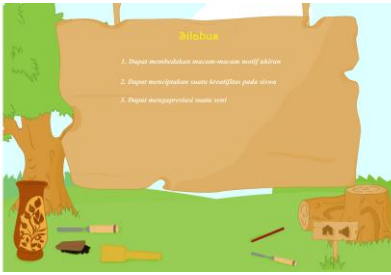
4.1.2. Tampilan Menu Utama



Gambar Tampilan Menu Utama

Menu Utama merupakan tampilan awal setelah halaman intro, dimana menu utama ini berfungsi untuk mengkoordinir dari semua submenu dan komponen – komponen yang ada didalamnya.

4.1.3. Tampilan Menu Silabus



Gambar Tampilan Menu Silabus

Menu Silabus merupakan penjelasan batasan-batasan materi yang dicakup dalam mata pelajaran ketrampilan ukir.

4.1.4. Tampilan Halaman Materi



Gambar Tampilan Menu Silabus

pada menu ini terdapat beberapa pilihan beberapa sub menu yaitu, sub menu ukiran dan ornamen, sub menu motif ukiran kerajaan, sub menu motif kedaerahan, sub menu alat pengukir kayu, dan sub menu video tutorial.

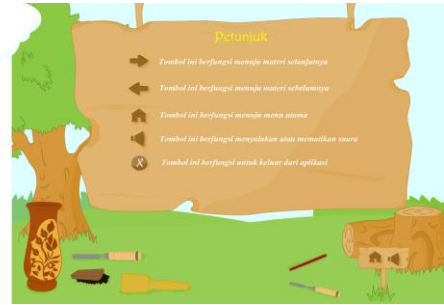
4.1.5. Tampilan Menu Evaluasi



Gambar Tampilan Menu Evaluasi

Pada tampilan awal latihan soal terdapat instruksi untuk mengerjakan evaluasi dan terdapat satu tombol.

4.1.6. Tampilan Menu Petunjuk



Gambar Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan pada gambar diatas merupakan tampilan dari menu petunjuk.

4.1.7. Tampilan Menu Profil



Gambar Tampilan Menu Profil

dibawah merupakan tampilan dari menu profil yang berisi tentang biodata dari pembuat program pembelajaran tersebut.

4.2. Pengujian Produk Multimedia

Setelah perancangan program selesai dilakukan maka langkah terakhir adalah pengujian program. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan sebagaimana diinginkan dengan mengujikan program. Selain itu juga untuk melakukan pengecekan terakhir kesalahan-kesalahan program. Pengetesan dilakukan dengan menggunakan pengujian Black Box

4.3. Distribusi

Pada tahapan ini tahap distribusi, dimana hasil dari aplikasi multimedia interaktif akan disimpan dan disebar luaskan kepada user. Pada tahapan ini hasil produksi disimpan dan

digandakan dalam media CD kedalam bentuk CD Program atau video CD

siapapun dalam jangkauan wilayah yang lebih luas.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan pembuatan Media Pembelajaran Ketrampilan Ukir untuk Siswa Kelas VII Pada SMP N 3 Welahan berbasis multimedia yang telah penulis rumuskan di awal dan beserta hasil pengujian dengan penyebaran kuesioner dengan hasil sangat baik 48,7 %, baik 39,9 %, cukup 9,9 %, kurang 1,1 %, maka dari penulisan tugas akhir ini dapat diambil kesimpulan yaitu Program Bantu Media Pembelajaran Ketrampilan Ukir untuk Siswa Kelas VII Pada SMP N 3 Welahan dapat digunakan sebagai media bantu pembelajaran dan dapat pula untuk menarik minat siswa kelas VII untuk mempelajari ketrampilan ukir.

5.2. Saran

Untuk pengembangan program di masa mendatang, berikut saran-saran yang dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan program selanjutnya :

- a. Perlu adanya sosialisasi dan pelatihan penggunaan komputer di sekolah pada umumnya dan penggunaan aplikasi ini pada khususnya.
- b. Media pembelajaran ini dapat dimodifikasi lebih bagus lagi terutama dari segi tampilan program.
- c. Pemanfaatan jaringan internet agar media pembelajaran dapat diakses oleh

DAFTAR PUSTAKKA

- [1] *Arsyad Azhar (2008). Media Pembelajaran. Yogyakarta : Rajawali Pers*
- [2] *Fanani, A. Zainul. (2006). Tip dan Trik Animasi Macromedia Flash. Yogyakarta : Graha Ilmu.*
- [3] <http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia1.pdf> (diakses tanggal 1 April 2013)
- [4] <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-lusianaoct-22659&q=pembelajaran%20dengan%20flash>, (diakses tanggal 1 April 2013)
- [5] *Soetjipto Sri dan Slamet WD. Ketrampilan Ukir Kayu. Jepara. 1991.*
- [6] *Samodra Wira Didik, dkk. 2009. Multimedia pembelajaran Reproduksi Pada Manusia. Tesis Magister Komputer. Universitass Dian Nuswantoro.*
- [7] *Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu. Yogyakarta.*