



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERMUATAN LOKAL BATAK UNTUK SEKOLAH MENENGAH DI KOTA MEDAN

Gamal Kartono^{1*}, Sugito^{2*}, Adek Cerah Kurnia Azis^{3*}

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan*

*Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara. Indonesia*

Email: gmalkart@gmail.com, sugitoas@gmail.com, adek_peros@yahoo.com

Abstrak

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu; 1). Menghasilkan Bagan Ajar Seni Rupa dan Kerajinan Bermuatan Lokal (Batak) sebagai Implementasi K13 untuk Sekolah Menengah di Kota Medan dalam bentuk ber-ISBN yang diterbitkan pada penerbit yang sudah tercatat sebagai anggota Ikatan Penerbit Indonesia yaitu FBS UNIMED PRESS, 2). Mengungkap validasi, praktikalitas, dan efektivitas Bahan Ajar Seni Rupa dan Kerajinan bermuatan Lokal (Batak) sebagai Implementasi K13 untuk Sekolah Menengah di Kota Medan, dalam hal ini nilai validasi modul berada pada pencapaian 93.75% berada pada kategori sangat valid, nilai praktikalitas modul oleh mahasiswa berada pada tingkat pencapaian 92.78% dapat dikategorikan sangat praktis hal ini menunjukkan bahwa mampu untuk meningkatkan minat pengguna dalam proses pembelajaran, dan untuk aktivitas mahasiswa masuk ke dalam kategori aktif karena berada pada persentase 79.37%, dan 3). Menghasilkan sebuah publikasi ilmiah dalam Prosiding Internasional yang dilaksanakan oleh LPPM Universitas Negeri Medan dan publikasi ilmiah pada jurnal ter-Akreditasi Nasional Sinta-4 yaitu Gorga : Jurnal Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Diharapkan peneliti-peneliti berikutnya untuk mengembangkan modul berbasis karakter (*soft skill*) yang lebih ditekankan kepada attitude peningkatan minat dan hasil belajar dalam proses Pembelajaran Micro, Kriya Ukir Kayu, dan Mata Kuliah lainnya bagi Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar, K13, Medan.

Abstract

The expected objectives in this study, namely; 1). Produce a Teaching Chart of Arts and Crafts with Local Content (Batak) as the Implementation of K13 for Middle Schools in Medan City in the form of an ISBN issued to publishers who have been registered as members of the Indonesian Publishers Association, namely FBS UNIMED PRESS, 2). Revealing the validation, practicality, and effectiveness of Teaching Materials for Arts and Crafts with Local Content (Batak) as a K13 Implementation for Middle Schools in Medan City, in this case the value of module validation is at 93.75% achievement is in the very valid category, the value of module practicality by students being at the level of achievement of 92.78% can be categorized as very practical, this shows that it is able to increase user interest in the learning process, and for student activities it is included in the active category because it is in the percentage of 79.37%, and 3). Produce a scientific publication in the International Proceedings carried out by LPPM Universitas Negeri Medan and scientific publications in the Sinta-4 National Accredited journal, namely Gorga: Journal of Fine Arts, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Medan. It is hoped that the next researchers will develop character-based modules (soft skills) that are more focused on the attitude of increasing interest and learning outcomes in the Micro Learning process, Wood Carving Crafts, and other Subjects for Students of the Department of Fine Arts, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Medan.

Keywords: development, teaching materials, K13, Medan.

PENDAHULUAN

Implementasi kurikulum 2013 menitik beratkan untuk mendorong peserta didik agar mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan (mempresentasikan) yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi

pembelajaran di sekolah. Objek yang menjadi pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini lebih menekankan pada fenomena alam, fenomena sosial, fenomena seni, dan fenomena budaya.



Melalui pendekatan tersebut peserta didik diharapkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di abad 21, dengan kata lain tema pengembangan kurikulum 2013 adalah agar dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) secara terintegrasi. Inti dari kurikulum 2013 adalah pada upaya penyederhanaan, dan tematik-integratif. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi masa depan. Oleh karena itu, kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan.

Standar isi struktur kurikulum 2013 memberi ruang yang berkaitan dengan muatan bahan ajar dengan ruang lingkup, Lokal, Nasional dan Internasional, sehingga memungkinkan bagi guru-guru untuk mengembangkan materi berbudaya lokal, hal ini sejalan dengan 5 pilar karakter bangsa yaitu: Relegius, Nasionalisme, Gotong royong, Integritas dan Mandiri. Hal ini sesuai dengan Permendikbud RI Nomor 8 tahun 2016 tentang Buku yang digunakan oleh Satuan Pendidikan.

Berangkat dari pengalaman empiris penulis sejak tahun 2015 sampai 2018 sebagai Narasumber implementasi kurikulum 2013 dan Instruktur Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) dalam jabatan ditambah hasil pengamatan hasil magang II, mahasiswa semester II (Genap T.A. 2018/2019) di sekolah – sekolah yang ada di Kodya Medan, diperoleh data, bahwa: Guru tidak mempunyai buku dalam bentuk bahan ajar yang berkaitan dengan seni rupa dan kerajinan daerah Sumatera Utara yang terdiri dari delapan etnis, Buku pegangan Guru dan Peserta didik yang difasilitasi Kementerian masih bersifat umum sekali, Peranan Majelis Guru Mata Pelajaran (MGMP) belum maksimal dan efektif dalam kesulitan bersama yang dialami guru disekolah ketika memasukan bahan ajar yang berkaitan dengan Seni Rupa dan Kerajinan.

Daerah Sumatera Utara yang terdiri dari delapan etnis, Belum ada program dari Dinas pendidikan baik kota maupun Provinsi untuk memfasilitasi terwujudnya bahan ajar bersama yang berkaitan dengan Seni Rupa dan Kerajinan daerah Sumatera Utara yang terdiri dari delapan etnis, Rendahnya pengetahuan peserta didik tentang Seni Rupa dan Kerajinan daerah Sumatera Utara yang terdiri dari delapan etnis, akan berdampak pada penghargaan peserta didik kepada budaya lokal dan lain, diluar budayanya sendiri dan ini akan

mengurangi rasa cinta keberagaman budaya lokal, cinta tanah air yang bermuara pada cinta karya bangsa sendiri dengan rasa Nasionalisme dan Toleransi budaya, dan Salah satu kompetensi abad XXI dan literasi baru dalam Revolusi Industri 4.0. adalah literasi *humanity* yang berkaitan dengan pemahaman lintas budaya.

KAJIAN TEORI

1. Bahan Ajar

Arief (1986) menjelaskan tentang media pembelajaran, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sumber informasi penerima informasi penerima sumber informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat seseorang sehingga terjadi proses belajar yang diharapkan. Dalam pembelajaran (*instructional*), sumber informasi berasal dari dosen, guru, instruktur, peserta didik, bahan bacaan, media ajar, dan sebagainya. Semua hal tersebut merupakan proses pembelajaran, selanjutnya menurut Rofian (dalam Paramita, 2020: 172) menjelaskan dalam sebuah konsep pembelajaran terutama bidang kesenirupaan, ada beberapa aspek yang diungkapkan yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (*soft skills*).

2. Seni Rupa dan Kerajinan

Antara Seni Rupa dan Kerajinan merupakan dua hal yang tidak dapat dipecah-pecah, dimana hal ini akan selalu berkorelasi. Apa yang dimaksud dengan Seni Rupa? Seni Rupa yakni salah satu cabang seni yang hasil karyanya bisa dinikmati dan dirasakan oleh idera manusia. Penjelasan tentang Seni Rupa inipun bisa menjadi lebih luas dan terdiri dari beberapa jenis Seni Rupa 2 dimensi maupun Seni Rupa 3 dimensi.

Conrad (2000) mengungkapkan bahwa “Seni Rupa merupakan suatu seni yang memiliki kualitas, hasil ekspresi serta keindahan dalam berbagai hal yang melebihi dari keasliannya dengan klasifikasi objek/ subjek terhadap kriteria estetis”. Seiring dengan pendapat Conrad di atas, Mery (1975) seorang ahli Seni Rupa 2 dimensi yang berasal dari Prancis yang bukunya diterjemahkan oleh Soedarsono menyatakan bahwa Seni Rupa adalah penglihatan ekspresi secara simbolis dalam wujud dan bentuk yang lebih tinggi dan akan lebih indah yang dinetralisir menjadi sebuah wujud indah sebagai bentuk pengekspresian diri dan emosi. Kemudian Art (2019) menegaskan bahwa, Seni Rupa sebagai ekspresi jiwa seseorang yang di imajinasikan pada sebuah bentuk indah yang diungkapkan dan dapat dinikmati oleh orang dalam pertunjukan atau pameran seni.





Bertolak dari pendapat pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa Seni Rupa adalah ekspresi jiwa dalam sebuah rasa dengan nilai estetika yang diungkapkan atau dituangkan dalam bentuk dwi matra atau tri matra.

Selanjutnya berbicara tentang Kerajinan. Kerajinan adalah “hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan) dengan sentuhan keindahan. Kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan, dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai” (Kontan, 2020). Selanjutnya Sugiono (dalam Mahzuni, 2017) menjelaskan kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (seperti tikar, anyaman, dan sebagainya), barang-barang sederhana, biasanya mengandung unsur seni, dapat pula didefinisikan sebagai usaha kecil-kecilan yang dikerjakan di rumah. Sementara itu kerajinan tangan adalah kegiatan membuat barang-barang sederhana dengan menggunakan tangan. Kerajinan adalah sebuah karya seni yang tercipta dari tangan-tangan terampil, juga merupakan simbol dan identitas budaya yang tak ternilai harganya (Muhajirin, _____).

Berdasarkan penjelasan tentang pengertian kerajinan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, kerajinan adalah hasil karya cipta manusia yang dibuat dengan keterampilan tangan dengan bantuan alat dan bahan pendukung sehingga menghasilkan sebuah karya yang bernilai indah.

3. Muatan Lokal

Dilihat dari jumlah kata nya yaitu Muatan Lokal, dua kata ini tentunya memiliki pengertian, yaitu muatan untuk mengembangkan potensi daerah sebagai sebagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar, Menengah, dan Atas. Selain itu Muatan Lokal juga sebagai upaya untuk melestarikan potensi daerah seperti bahasa, karya seni, cerita, dan lain sebagainya dimiliki daerah yang berbasis kebudayaan kesenian pada daerah dimana Sekolah itu berkembang, (Haromain, 2009: 43). Di samping itu Muatan Lokal merupakan kegiatan kurikulum untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam Mata Pelajaran yang ada. Substansi Mata Pelajaran Muatan Lokal ditentukan Satuan Pendidikan, tidak terbatas pada Mata Pelajaran Keterampilan saja, (Muslih, 2011: 30). Selanjutnya Dirjen Kurikulum (1987) mendefinisikan Muatan Lokal adalah

kurikulum yang diperkaya dengan materi pelajaran yang ada di lingkungan setempat.

Berdasarkan paparan para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan, Muatan Lokal adalah kurikulum yang dialokasikan penerapannya berdasarkan potensi Sumber Daya Alam (SDA) ataupun Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada di sekitaran sekolah tersebut berada. Penerapan potensi daerah tersebut bisa dalam bentuk karya seni, kerajinan, dan kreativitas lainnya.

4. Batak

Suku Batak merupakan salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia, berdasarkan sensus dari Badan Pusat Statistik di tahun 2010. Nama ini merupakan sebuah tema kolektif untuk mengidentifikasi beberapa suku bangsa yang bermukim dan berasal dari Pantai Barat dan Pantai Timur di Provinsi Sumatera Utara. Suku bangsa yang dikategorikan sebagai Batak adalah Angkola, Karo, Mandailing, Pakpak/Dairi, Simalungun, dan Toba. Batak adalah rumpun suku-suku yang mendiami sebagian besar wilayah Sumatra Utara, (Wikipedia, 2020). Namun sering sekali orang menganggap penyebutan Batak hanya pada suku Toba, padahal Batak tidak hanya suku Toba saja.

Saat ini pada umumnya orang Batak menganut agama Kristen Protestan, Kristen Katolik, dan Islam. Beranekaragamnya agama dan suku orang Batak, begitu juga dengan budayanya, di Sumatera Utara menjadikan provinsi ini memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Masing-masing suku memiliki tradisi yang berbeda-beda dan menambah kekayaan budayadi tanah Sumatera ini, seperti empat keunikan dari beberapa suku masyarakat lokal di Sumatera Utara ini tidak ada di daerah lain. Berikut uraiannya: **1).** *Mangokkal Holi* merupakan tradisi turun-temurun masyarakat Batak yakni *Mangokkal Holi* berarti mengambil tulang belulang dari leluhur mereka dari dalam kuburan. Kemudian ditempatkan di dalam peti dan diletakkan dalam sebuah bangunan tugu khusus untuk menyimpan tulang-belulang tersebut. Tradisi ini membutuhkan biaya besar dikarenakan selain memotong hewan ternak, acara dilaksanakan hingga beberapa hari. Semua etnis batak melaksanakan tradisi etnis Toba dan Simalungun menyebutnya *Mangokkal Holi*, pada etnis Karo disebut dengan *Nampakken Tulan*, serta Pakpak mengenalnya tradisi *Mengkurak Tulan*, (Andriansyah, 2017).



Gambar 1. Upacara Adat Batak *Mangkokal Holi* (lumbanlobu.blogspot.co.id dalam Andriansyah, 2017)

Selanjutnya 2). **Tarian *Sigale-gale***, *Sigale-gale* adalah boneka kayu menyerupai manusia dan biasanya patung boneka ini berada di rumah adat Batak Desa Tomok. Boneka ini digerakkan oleh manusia yang berada dibelakang patung *Sigale-gale*. Menurut legenda masyarakat Batak, *Sigale-gale* adalah putra tunggal kesayangan dari raja Rahat. Namun *Sigale-gale* meninggal karena sakit. Raja merasa sangat kehilangan anaknya, kemudian demi mengobati kesedihan raja, maka dibuatlah sebuah boneka kayu yang menyerupai *Sigale-gale*. Kemudian diadakan ritual memanggil arwah *Sigale-gale*, sehingga boneka itu bisa menari-nari dengan iringi music adat Batak. Kini, tarian boneka kayu ini menjadi daya tarik wisata dan boneka digerakkan oleh 2 atau 3 orang, (Andriansyah, 2017).



Gambar 2. Tarian *Sigale-gale* (jojorlamrias.blogspot.co.id dalam Andriansyah, 2017)

METODE PENELITIAN

Berlandaskan kepada tujuan dari penelitian ini yaitunya menghasilkan Bahan Ajar Pembelajaran Seni Rupa dan Kerajinan Bermuatan Lokal (Batak) sebagai Implementasi K13 untuk Sekolah Menengah di Kota Medan yang valid, praktis, dan efektif. Bertolak dari itu semua, maka penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*development research*). Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan

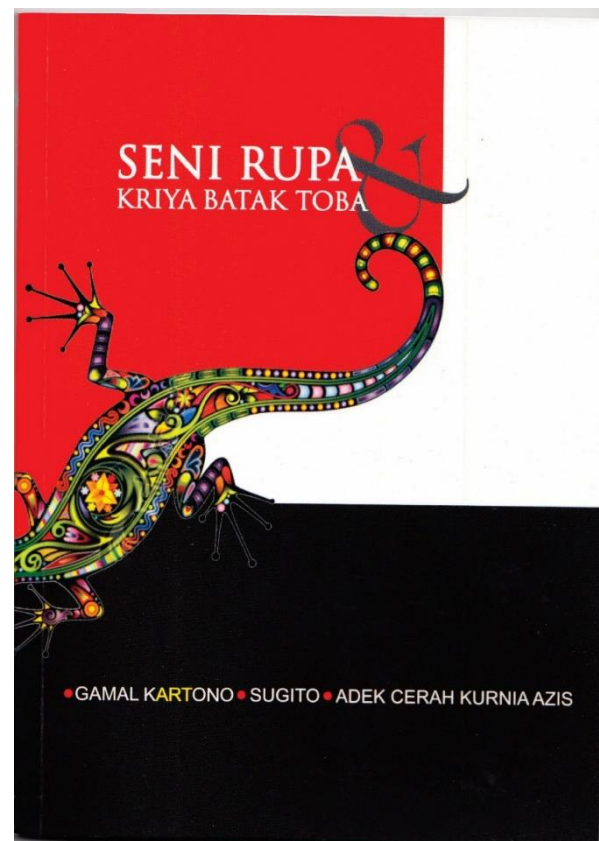
model 4D (*four-D models*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D (*four-D models*). Menurut Thiagarajan (1974:7) pengembangan model *four-D* terdiri dari 4 (empat) tahapan: 1). Pendefinisian (*define*); 2). Perancangan (*design*); 3). Pengembangan (*develop*); dan 4). Penyebaran (*desseminate*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) yaitu tahap 3 (tiga) saja, sedangkan untuk *disseminate* tidak dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Tampilan Kulit Bahan Ajar

Penampilan kulit modul didesain sedemikian menarik, bertujuan untuk mengundang minat mahasiswa untuk mempelajari isi dari modul. Warna, *layout*, tipografi, bentuk, dan ilustrasi yang ada pada kover diserasikan dengan judul, hal ini dapat dilihat pada gambar 3., berikut:



Gambar 3. Tampilan Sampul Depan Modul

2). Validasi Bahan Ajar

Validasi ahli terdiri dari 2 (dua) tahapan yaitu, 1) memvalidasi angket lembar validasi untuk digunakan oleh validator untuk memvalidasi modul dan 2) validasi modul dengan menggunakan lembar validasi yang telah direvisi dan pemberian nilai skor pada modul. Memvalidasi angket lembar validasi bertujuan untuk menentukan dan merevisi kebutuhan yang akan dinilai





dalam memvalidasi modul oleh validator. Pemvalidasian dilakukan oleh 2 (dua) orang pakar sesuai dengan bidangnya masing-masing. Berikut nama dari masing-masing validator, pada tabel 1, berikut ini:

Tabel 1. Nama-Nama Validator

No	Nama	Bidang Keahlian
1.	Atika Wasila, S.Pd., M.Pd.	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
2.	Dr. Zulifli, M.Sn.	Seni Rupa (Desain Grafis)

Pada tahap validasi angket lembar validasi terdapat beberapa bagian yang direvisi. Hasil revisi lembar validasi masing-masing dari pakar secara umum dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut ini.

Tabel 2. Hasil Revisi Lembar Validasi Masing-Masing Validator

No	Keterangan
(1)	(2)
1.	Atika Wasila, S.Pd., M.Pd.
1.	Materi-materi yang ada di dalam modul sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan mahasiswa.
2.	Modul dapat mendukung pemahaman mahasiswa tentang Mata Kuliah Ragam Hias terkhusus materi Kriya Batak Toba.
3.	Materi-materi yang ada di dalam modul disajikan secara sistematis pada setiap BABnya.
4.	Struktur kalimat yang ada di dalam modul sesuai dengan kaidah yang ada di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
5.	Modul menggunakan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).
6.	Narasi dari gambar yang ada berkorelasi dengan pokok pembahasan materi.
2.	Dr. Zulifli, M.Sn.
7.	Warna <i>background</i> pada modul serasi dengan pokok bahasan dan materi.
8.	Bentuk dan warna huruf pada modul menarik.
9.	Ukuran huruf yang ada pada modul seimbang satu sama lainnya.
10.	Huruf yang ada pada modul jelas dan dapat dibaca.
11.	Tampilan gambar yang ada pada modul jelas dan seimbang sesuai dengan ukuran buku.

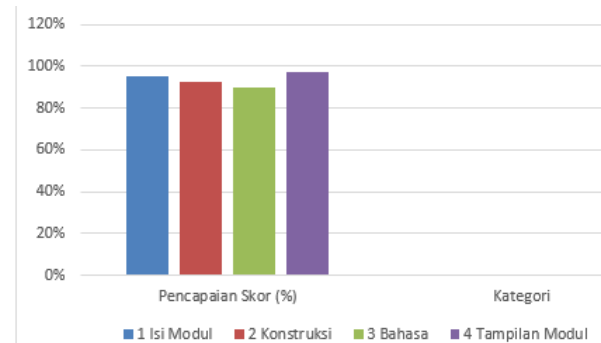
Setelah direvisi, masing-masing validator memberikan skor. Setelah masing-masing validator memberikan skor maka selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel 3, di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator

No	Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
1.	Isi Modul	95%	Sangat Valid
2.	Konstruksi	92.5%	Sangat Valid
3.	Bahasa	90%	Sangat Valid
4.	Tampilan Modul	97.5%	Sangat Valid
Rata-rata		93.75%	Sangat Valid

Hasil analisis skor penilaian validator tersebut di atas, yang terdiri dari 4 (empat) variabel menjelaskan bahwa, 1). Isi Modul berada pada pencapaian skor 95% masuk

ke dalam kategori sangat valid, 2). Konstruksi berada pada pencapaian 92.5% masuk ke dalam kategori sangat valid, 3). Variabel Bahasa berada pada 90% masuk ke dalam kategori sangat valid, dan 4). Tampilan modul berada pada 97.5% masuk ke dalam kategori sangat valid juga. Berdasarkan pencapaian skor di atas maka dapat diambil rata-rata dari ke-empat variabel 93.75% hasil rata-rata inipun masuk ke dalam kategori sangat valid juga. Perbandingan derajat pencapaian hasil validasi modul pada masing-masing variabel yang telah dilakukan penilaian oleh validator dapat dilihat pada gambar 4, berikut ini:



Gambar 4. Hasil Penilaian Validator

2). Praktikalitas Bahan Ajar

Praktikalitas ini dinilai oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, dimana mahasiswa sekaligus sebagai objek uji coba. Setelah dilakukan penilaian, selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel 4, berikut ini:

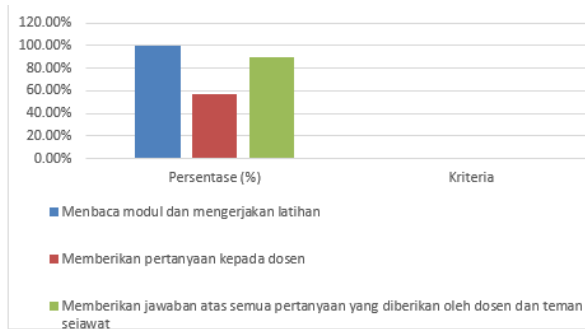
Tabel 4. Hasil Praktikalitas Mahasiswa

No	Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
1.	Kemudahan bagi Pengguna (<i>Learnability</i>)	88.66%	Praktis
2.	Daya Guna (<i>Efficiency</i>)	99.68%	Sangat Praktis
3.	Efektivitas Waktu (<i>Effectiveness of Time</i>)	90%	Sangat Praktis
Rata-rata		92.78%	Sangat Praktis

Hasil analisis data penilaian dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan yang sekaligus menjadi objek ujicoba modul ini, terdapat 3 (tiga) variabel, yaitu 1). Kemudahan bagi Pengguna (*Learnability*) dengan capaian 88.66% berada pada kategori praktis, 2). Daya Guna (*Efficiency*) berada pada pencapaian 99.66% berada pada kategori sangat praktis, dan 3). Efektivitas Waktu (*Effectiveness of Time*) berada pada pencapaian 90%,



hal ini menunjukkan bahwa masuk ke dalam kategori sangat praktis. Nilai rata-rata praktikalitas oleh mahasiswa dengan tingkat pencapaian 92.78% kemudian dari hasil ini dapat dikatakan bahwa modul masuk ke dalam kategori sangat praktis. Lebih jelas pencapaian praktikalitas modul oleh mahasiswa dapat dilihat pada gambar 5, berikut ini:



Gambar 5. Hasil Praktikalitas Mahasiswa

3). Efektivitas Bahan Ajar

Aktivitas yang dikategorikan oleh pengamat sebagai berikut: a). Membaca modul dan mengerjakan latihan; b). Memberikan pertanyaan kepada dosen yang bersangkutan disaat mengikuti proses belajar mengajar; c). Memberikan jawaban atas semua pertanyaan yang diberikan oleh dosen yang bersangkutan; dan d). Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen.

Aktivitas pertama yaitu membaca modul dan mengerjakan latihan, presentasi aktivitas mahasiswa membaca modul dan mengerjakan latihan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-dua berada pada 100%, 100%, 100%, dan 100%. Dirata-ratakan 100% masuk ke dalam kategori aktif sekali. Berdasarkan hasil pengamatan mahasiswa aktif membaca modul dan mengerjakan latihan.

Aktivitas ke-dua mahasiswa mengajukan pertanyaan kepada dosen disaat mengikuti proses belajar mengajar. Persentase aktivitas dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke-empat masing-masing sebagai berikut: 65.71%, 57.62%, 50%, dan 55.24%, dapat dirata-ratakan 57.14%, maka masuk ke dalam kategori cukup aktif. Berdasarkan data di atas mahasiswa yang mengajukan pertanyaan kepada dosen pada empat pertemuan ini, mengalami penurunan pada pertemuan ke-dua dan ke-tiga, namun mengalami peningkatan pada pertemuan ke-empat. Hal ini dapat dikatakan pembelajaran menggunakan modul dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Aktivitas ke-tiga mahasiswa menjawab pertanyaan dosen dan pertanyaan dari teman sejawat. Persentase ke-empat pertemuan ini sebagai berikut: 59.52%,

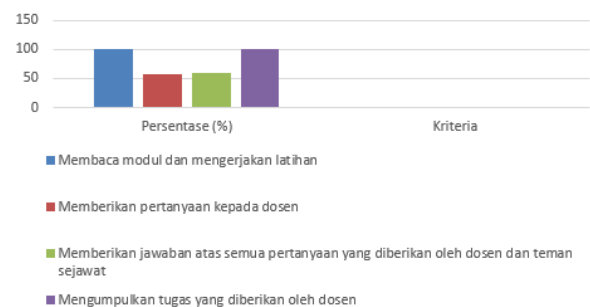
57.62%, 61.43%, dan 62.86%, maka dapat dirata-ratakan 60.35%. Hal ini dapat dikategorikan kepada mahasiswa aktif. Berdasarkan data persentase di atas, dapat dikatakan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-empat dalam menjawab pertanyaan dari dosen dan teman sejawatnya.

Aktivitas ke-empat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen. Semua mahasiswa mengumpulkan tugas-tugasnya dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua dimana persentase untuk masing-masing pertemuannya sebagai berikut: 100%, 100%, 100%, dan 100%, dengan rata-rata aktivitas mahasiswa 100%, maka dapat dikategorikan mahasiswanya aktif sekali. Tugas-tugas yang diberikan harus diselesaikan oleh masing-masing individu, maka setiap mahasiswa memiliki tanggungjawab atas tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Rata-rata aktivitas mahasiswa di atas dari masing-masing kategori dapat dilihat secara umum pada dilihat secara umum pada tabel 5, berikut ini:

Tabel 5, Hasil Persentase Pencapaian Aktivitas Mahasiswa

No	Kategori Aktivitas Mahasiswa	Persentase (%)	Kriteria
1.	Membaca modul dan mengerjakan latihan.	100	Aktif Sekali
2.	Memberikan pertanyaan kepada dosen.	57.14	Cukup Aktif
3.	Memberikan jawaban atas semua pertanyaan yang diberikan oleh dosen dan teman sejawat.	60.35	Aktif
4.	Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen.	100	Aktif Sekali
Rata-rata Secara Keseluruhan		79.37	Aktif

Berdasarkan hasil analisis aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dengan tingkat pencapaian persentase 79.37% masuk ke dalam kategori mahasiswa aktif. Untuk melihat perbandingan hal tersebut di atas dapat dilihat pada gambar 6, berikut ini:



Gambar 6. Hasil Persentase Pencapaian Aktivitas Mahasiswa





2. Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penilaian validator, praktikalitas mahasiswa, dan pencapaian aktivitas mahasiswa, maka dapat diuraikan sebagai berikut: 1). Isi Modul, Konstruksi, Bahasa, dan Tampilan Modul berada pada pencapaian 93.75% hal ini menunjukkan bahwa modul berada pada kategori sangat valid. Uraian isi pada modul disusun secara sistematis, hal ini memudahkan pengguna dalam memahami modul. Modul dirumuskan dalam satu unit pembelajaran yang diawali dengan penyanyian materi dan evaluasi. Penyajian modul sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Menurut Depdiknas (2008a:3-5) sebuah modul dikatakan baik dan mudah dipahami siswa jika materi dalam satu unit yang utuh sesuai dengan kemampuan pengguna (*Self Contained*).

Kemudahan bagi pengguna (*Learnability*) modul yaitu dosen sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran dengan nilai 88,66% berada pada kategori praktis bagi pengguna. Dimana modul memiliki petunjuk, bahasa yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, dapat digunakan perorangan, dan latihan yang ada dalam modul dapat membantu dosen dalam memberikan arahan kepada mahasiswa untuk memahami konsep. Tujuan merancang modul adalah mempermudah dosen dalam membimbing dan mengarahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Daya guna modul bagi mahasiswa (*Efficiency*) dengan pencapaian nilai 99.68% masuk ke dalam kategori sangat praktis. Modul dapat membantu mahasiswa dalam menerangkan konsep. Diharapkan juga mampu membantu dosen mengarahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran. "salah satu dari tujuan modul adalah memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (Depdiknas, 2008b:5-6).

Kepraktisan dan efektivitas waktu (*Effectiveness of Time*) berada pada kategori sangat praktis dengan nilai pencapaian 90%. Modul dikembangkan secara praktis digunakan oleh dosen untuk membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dosen dapat memanfaatkan waktu yang minimal dengan hasil belajar yang maksimal. Menurut Depdiknas (2008b:5) modul yang baik dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi belajar mahasiswa dapat dinyatakan lulus sebanyak 20. Persentase mahasiswa yang lulus 100%. Tujuan evaluasi untuk menentukan apakah mahasiswa yang diajar sudah memiliki kompetensi

yang telah ditetapkan sehingga layak diberikan materi pembelajaran berikutnya.

Kepraktisan modul membuktikan bahwa, 20 orang mahasiswa yang menggunakan modul dalam proses pembelajaran, 100% mahasiswa dinyatakan tuntas. Selanjutnya, berdasarkan pengamatan yang diamati oleh satu orang pengamat, umumnya mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa modul sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Telah dihasilkan modul Seni Rupa dan Kerajinan Bermuatan Lokal (Batak) sebagai Implementasi K13 untuk Sekolah Menengah di Kota Medan untuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, minat, dan hasil belajar mahasiswa selama proses belajar mengajar, 2). Nilai validitas modul berada pada pencapaian 93.75% berada pada kategori sangat valid. Nilai praktikalitas modul oleh mahasiswa berada pada tingkat pencapaian 92.78% dapat dikategorikan sangat praktis dan mampu meningkatkan minat pengguna dalam proses pembelajaran, dan untuk aktivitas mahasiswa masuk ke dalam kategori aktif karena berada pada persentase 79.37%.

2. Saran

Diharapkan peneliti-peneliti berikutnya untuk mengembangkan modul berbasis karakter (*soft skill*) yang lebih ditekankan kepada *attitude* peningkatan minat dan hasil belajar dalam proses pembelajaran *micro*, kriya ukir kayu, dan mata kuliah lainnya yang diambil oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Mahasiswa diharapkan mempelajari buku ini dengan baik sehingga nantinya memperoleh hasil belajar yang baik dan menjadi bekal ketika menjadi seorang guru di sekolah-sekolah. Siswa sekolah menengah di Kota Medan dapat memahami buku ini dengan baik dan benar sehingga mengetahui lokal etnis yang ada di Sumatera Utara khususnya dalam kriya dan seni rupa lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Andriansyah. (2017). *4 Tradisi Unik ini Hanya Bisa Kamu Temukan di Sumatera Utara*.
<https://www.brilio.net/jalan-jalan/4-tradisi-unik-ini-hanya-bisa-kamu-temukan-di->



- sumatera-utara--170103b.html (diakses tanggal 15 Mei 2020).
- Arief, S. Sadiman, dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Art, Hawkins. (2019). *Letters from Art: Art Hawkins Standing Tall in the Shadow of Aldo Leopold*. North Central Wisconsin: Orange Hat Publishing.
- Conrad, Phillip Kottak. (2000). *Cultural Anthropology*. Pennsylvania State University: McGraw-Hill.
- Dirjen Kurikulum. (1987). *Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan Nomor 0412/U/1987 tanggal 11 Juli 1987*. [https://www.google.com/search?client=avast-1&q=Dirjen+Kurikulum.+\(1987\).+Surat+Keputusan+Menteri+Pendidikan+dan+Kebudayaan+Republik+Indonesia+dengan+Nomor+0412%2FU%2F1987+tanggal+11+Juli+1987.&oq=Dirjen+Kurikulum.+\(1987\).+Surat+Keputusan+Menteri++Pendidikan+dan+Kebudayaan+Republik++Indonesia+dengan+Nomor+0412%2FU%2F1987+tanggal+11+Juli+1987.&aqs=avast..69i57.1385j0j15&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?client=avast-1&q=Dirjen+Kurikulum.+(1987).+Surat+Keputusan+Menteri+Pendidikan+dan+Kebudayaan+Republik+Indonesia+dengan+Nomor+0412%2FU%2F1987+tanggal+11+Juli+1987.&oq=Dirjen+Kurikulum.+(1987).+Surat+Keputusan+Menteri++Pendidikan+dan+Kebudayaan+Republik++Indonesia+dengan+Nomor+0412%2FU%2F1987+tanggal+11+Juli+1987.&aqs=avast..69i57.1385j0j15&ie=UTF-8) (diakses tanggal 25 Juni 2021).
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum Depdiknas.
- Haromain, Imam., Dkk. (2009). *Pedoman dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MTs*. Jawa Timur: Mapemda Kantor Wilayah.
- Kontan. (2020). *Kerajinan*. <https://www.kontan.co.id/topik/kerajinan> (diakses tanggal 14 Mei 2020).
- Mery, La. (1975). *Komposisi Tari, Elemen-elemen Dasar: Diterjemahkan dari Buku Dance Composition: The Basic Elements oleh Soedarsono*. Jakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Mahzuni, Dade., Mumuh, M., Z., & Ayu, S. (2017). Pengembangan Kerajinan Tangan Berbasis Kearifan Budaya di Pakenjeng Kabupaten Garut. *Dharmakarya : Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, (06)2, 101-105. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v6i2.14867>.
- Muhajirin. (____). *Dasar-Dasar Kerajinan*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132102200/pendidikan/DASAR-DASAR+KERAJINAN.pdf> (diakses tanggal 14 Mei 2020).
- Muslih, Masnur. (2011). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paramita, N. C., Azmi, A., & Azis, A. C. K. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Bentuk Buah Teknik Krayon. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 171-177. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.245>.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Wikipedia. (2020). *Suku Batak*. https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak (diakses tanggal 14 Mei 2020).

