

**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS MEDIA  
KOMPUTER DI SMPN 2 WONOGIRI**

**ARTIKEL PUBLIKASI**

Diajukan Kepada

Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Surakarta untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan



Oleh :

**HERI HARJANTO**

**Q. 100 110 077**

**MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**

**ARTIKEL PUBLIKASI**

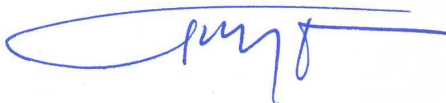
**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN SENI RUPA  
BERBASIS MEDIA KOMPUTER  
DI SMPN 2 WONOGIRI**

**Dipersiapkan dan disusun oleh:**

**HERI HARJANTO  
NIM. Q100110077**

**Telah diterima dan disetujui untuk  
memenuhi salah satu syarat guna memperoleh  
gelar Magister Pendidikan**

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Budi Murdiyasa**

**Tgl. Persetujuan.....**

**Pembimbing II**



**Drs. Budi Sutrisno, M.Pd.**

**Tgl. Persetujuan.....**

**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN SENI RUPA  
BERBASIS MEDIA KOMPUTER DI SMPN 2 WONOGIRI**

Oleh :Heri Harjanto;Budi Murtiyasa;Budi Sutrisno;

delasudinda@yahoo.com;bd.murtiyasa@yahoo.co.id;idubonsirtus@gmail.com

**ABSTRACT**

Heri Harjanto. Q.100 110 077. Teaching Learning Art Management Based Computer Media in SMP 2 Wonogiri. Thesis.Management Education.Graduate Program.Muhammadiyah University of Surakarta. , 2013.

The purpose of this study: (1) To describe the learning plan batik design based computer media in SMP 2 Winton (2) To describe the characteristics of the interaction to the implementation of teaching learning batik design based computer media. (3) To describe the creativity and quality for students' batik design after they followed teaching learning based computer media.

Research sites is in SMP 2 Wonogiri. Type of research is a qualitative study with an ethnographic approach. Data collection techniques used observation, depth interviews, and document analysis method. Model analysis of the data in this study using data analysis methods are arranged in a site for descriptions. The data are validated with data triangulation.

The results of this study were (1) Planning organizing learning batik design based computer media in SMP 2 Wonogiri quite good. This is evidenced by created a comfortable situation, safe, and effective to support to the teaching learning process. Availability of facilities and infrastructure, it supports the implementation of teaching learning based computer media. (2) The implementation of teaching learning based computer media is able to make learning more actively, creatively, innovatively and happily.It creats good interactions, among teachers and students, students and students.. (3) Teaching Learning art based computer media , teacher held in SMPN 2 Wonogiri has been able to make the students develop their creativity. The students'works of batik design has increased in terms of creativity and quality, and to improvise so it can create a new motives.

Keywords: computer-based media; learning art;management

## **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, membawa konsekuensi adanya perubahan-perubahan dalam masyarakat. Kemajuan teknologi informasi yang pesat juga telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik bidang politik, ekonomi, seni, budaya, maupun pendidikan. Oleh karena itu pengelola pendidikan, harus melakukan perubahan-perubahan, baik dari sisi cara mengelola lembaga pendidikannya maupun dari sisi cara penyampaian pembelajaran kepada siswanya.

Pendidikan adalah kehidupan, untuk itu dalam kegiatan belajar mengajar sudah selayaknya memberi bekal peserta didik dengan kecakapan hidup ( *skill/ life competency* ) artinya pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik dijadikan subyek utama dalam pembelajaran, sehingga dituntut berpartisipasi secara aktif, kreatif dan dinamis. Untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar tersebut sedikitnya ditentukan oleh lima variabel yaitu: menarik minat dan perhatian siswa, melibatkan siswa aktif, membangkitkan motivasi siswa, prinsip individualism serta peragaan, dalam pengajaran (Moh. Uzer Usman, 1996 : 34 )

Salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pengajaran, adalah proses pelaksanaan pengajaran. Pelaksanaan pengajaran yang baik, sangat dipengaruhi oleh pengelolaan yang baik pula. Pengajaran berintikan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Pengelolaan program pengajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pengajaran dianut dalam kurikulum.

George R. Terry dalam Didin Kurniadin, Imam Machali, (2012:26) Pengelolaan atau manajemen merupakan sebuah proses yang khas terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya.

Fungsi manajemen atau pengelolaan adalah elemen-elemen dasar yang akan selalu ada dan melekat di dalam proses manajemen yang akan dijadikan acuan oleh suatu manajer dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan. Menurut Didin Kurniadin, Imam Machali, (2012:126), ada empat fungsi pengelolaan (manajemen) yang bersifat universal: 1. Perencanaan (*Planning*), 2. Pengorganisasian (*Organizing*), 3. Pelaksanaan (*Actuating*), 4. Pengawasan (*Controlling*).

Sedangkan belajar menurut Musfiqon (2012: 5) adalah sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, ketrampilan, dan sikap yang diinginkan, sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut yaitu kedewasaan. Menurut Rusman (2012:1), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, diharapkan bukan sekedar penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik saja, tetapi ada dua arah antara pendidik dengan peserta didik, diharapkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajarannya.

Menurut Prosser dalam Musfiqon (2012:6), Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membawa anak didik pada pemahaman, selain itu anak didik diberi pilihan-pilihan materi agar sesuai dengan perkembangan dan modal belajar.

Kurangnya perhatian pada proses pengelolaan pembelajaran dipandang memberikan andil yang besar terhadap buruknya mutu pendidikan, dan memungkinkan menjadi salah satu penyebab utama keterpurukan mutu pendidikan di Indonesia secara umum. Kemampuan sekolah dalam mengelola proses pembelajaran, khusus proses pembelajaran yang terjadi di kelas sangat menentukan mutu pendidikan.

Dalam rangka peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep agar hasil belajar memuaskan, diperlukan suatu pengelolaan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar

mengajar. Salah satunya dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, hal tersebut sesuai dengan pendapat Gagne (dalam Rusman,2012:160), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberi rangsangan untuk belajar, dan dikuatkan dengan pendapat Miarso (dalam Rusman, 2012:160) bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Dunia pendidika seni rupa merupakan salah satu wilayah yang turut diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, berbagai bahan dan media pembelajaran seni rupa diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajar melalui medium teknologi informasi dalam bentuk dan kemasan yang sangat bervariasi.

Kemampuan teknologi komunikasi dan informasi telah menciptakan berbagai alternatif teknik, konsep dan bentuk karya seni rupa yang tidak terbayangkan sebelumnya. Berbagai bentuk karya seni rupa yang berbeda dari era sebelumnya memberikan ciri tersendiri bagi perkembangan dunia seni rupa saat ini.

Keberadaan komputer sangatlah efektif, efisien dan bermakna dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Ketika seni tradisional bertemu dengan teknologi, akan tercipta sebuah karya seni baru dengan ruang eksplorasi lebih luas, termasuk juga batik sebagai kekayaan budaya Indonesia yang harus kita lestarikan. Indonesia telah terkenal dengan batik tulisnya yang cemerlang dan motif alam yang unik satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran batik di sekolah termasuk pada mata pelajaran Seni Budaya pada bidang seni rupa. Seperti diketahui batik adalah warisan budaya Indonesia yang adiluhung sehingga perlu dilestarikan keberadaannya di sepanjang zaman. Motif-motifnya , warnanya mengandung filosofi yang dalam, sangat penting menjadi ilmu pengetahuan yang harus diajarkan pada siswa di sekolah sebagai upaya pelestarian batik melalui pendidikan.

Desain batik ternyata dapat dimodifikasi dengan bantuan media teknologi komputer sehingga menghasilkan desain pola baru yang sangat beragam. Keragaman desain ini dapat dilihat dari grafis, warna, ukuran, sudut, teknik pembuatan dan perulangannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti ternyata pelaksanaan pembelajaran desain batik pada SMP di Wonogiri, sebagian besar belum menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran masih berpusat pada guru dan buku bacaan saja. Pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi (guru sebagai sumber pembelajaran), siswa hanya mencatat dari buku bacaan dan mengerjakan karya desain batik seperti yang dicontohkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya kreativitas dan kualitas karya seni batik para siswanya. Belum adanya penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran desain batik, memungkinkan pembelajaran tidak bervariasi dan menarik atau menyenangkan siswa.

Guru masih suka mengajar dengan cara konvensional sehingga keterlibatan, aktifitas, kreativitas dan tanggungjawab siswa kurang. Berdasarkan realita dan asumsi diatas maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan tema: "PENGELOLAAN PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS MEDIA KOMPUTER DI SMP N 2 WONOGIRI". Penelitian ini berfokus pada pengelolaan pembelajaran desain batik di SMP N 2 Wonogiri dengan menggunakan media komputer, yang dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat / kolaborator.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui “Bagaimana pengelolaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer pada pembelajaran seni rupa di SMP N 2 Wonogiri”. Fokus penelitian tersebut dibagi menjadi 3 sub fokus: (1) Bagaimana perencanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri?, (2) Bagaimana karakteristik interaksi pelaksanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri?, (3) Bagaimana kreativitas dan kualitas hasil karya siswa dalam pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri.

Penelitian ini bertujuan: (1) Mendeskripsikan karakteristik perencanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri. (2) Mendeskripsikan karakteristik interaksi pelaksanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri, (3) Mendeskripsikan kreativitas dan kualitas hasil karya desain batik siswa setelah pembelajaran berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena dalam mengkaji masalah peneliti tidak membuktikan atau menolak hipotesis yang dibuat sebelumnya tetapi mengolah data dan menganalisis suatu masalah secara non numerik. Berdasarkan rangkaian teori tentang penelitian kualitatif, jenis penelitian ini memusatkan pada deskripsi data yang berupa kalimat-kalimat yang memiliki arti mendalam yang berasal dari informan dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian kualitatif, data yang diambil adalah data yang berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari obyek penelitian.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi. Mantja (2008:32) menyatakan etnografi merupakan sebuah budaya dalam mengkaji kebudayaan. Etnografi terdiri dari batang pengetahuan (*body of knowledge*) yang meliputi teknik-teknik penelitian, teori etnografi dan sejumlah deskripsi kebudayaan.



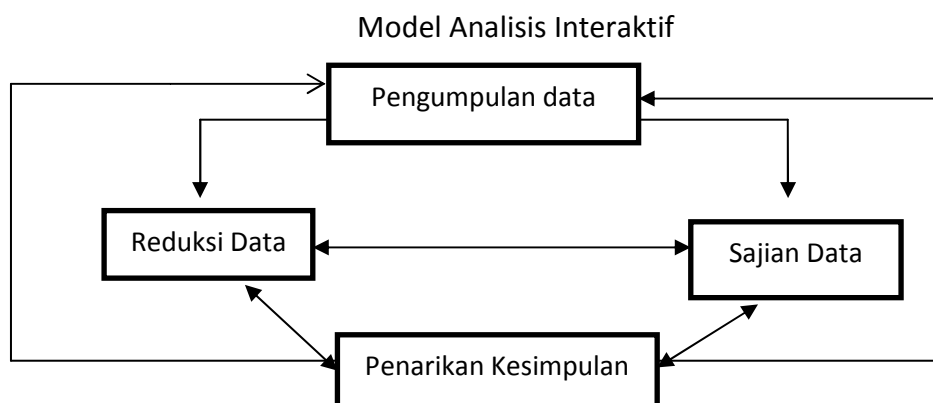
Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti pengelolaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri. Untuk mencapai maksud tersebut digunakan metode survey dengan mendeskripsikan serta menganalisisnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, wawancara terhadap informan yang merupakan sumber data dengan topik wawancara yang telah ditetapkan dalam kisi- kisi wawancara. Observasi, yang dilakukan oleh peneliti berpedoman pada kisi- kisi observasi dan *checklist* observasi, serta dokumen dan arsip yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen hasil karya desain batik siswa.

Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistimatis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. (Bogdan, dalam Sugiyono, 2010:244)

Model analisis interaktif seperti yang dikemukakan Sutopo (Sutopo, 2002:96) terlihat gambar dibawah ini.

Gambar 1



Untuk mempertinggi kredibilitas hasil penelitian, dilaksanakan teknik keabsahan data. Menurut Moleong (2005:327), teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan cara:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan dimaksudkan untuk membangun kepercayaan para subyek terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri. Peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan cirri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan yang sedang di cari dan kemudian memusatkan diri padahal hal tersebut secara rinci. Mencari suatu usaha secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara yang berkaitan dengan proses analisis yang konstan atau tetatif.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data itu.

2. Pemeriksaan Sejawat melalui Diskusi

Dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi analitik dengan rekan-rekan sejawat.

3. Analisis Kasus Negatif

Teknik analisis kasus negatif dilakukan dengan jalan mengumpulkan contoh kasus yang tidak sesuai dengan pola dan kecenderungan informasi yang dikumpulkan dan digunakan sebagai perbandingan.

4. Kecukupan Referensia

Digunakan sebagai alat untuk menampung dan menyesuaikan dengan kritik tertulis untuk keperluan evaluasi.

### **Hasil dan Pembahasan**

Perencanaan penyelenggaraan pembelajaran berbasis media komputer yang dilakukan sekolah, memainkan peranan penting dalam mendorong dan memperlancar terlaksananya pembelajaran desain batik berbasis media

komputer yang dilakukan guru seni rupa SMPN 2 Wonogiri, untuk melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan para siswanya.

Selain penciptaan lingkungan yang aman, nyaman dan situasi kondusif, kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana yang ada meliputi laboratorium multi media, LAN internet Wifi/Hotspot, laboratorium komputer, juga sangat berperan membantu kelancaran pelaksanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri.

SMPN 2 Wonogiri juga telah berupaya mempersiapkan pendidik dan tenaga kependidikan yang memadai baik secara kuantitas dan kualitas, dengan mengikutsertakan guru dalam pelatihan ketrampilan komputer, workshop, seminar/ lokakarya baik nasional maupun internasional. Hal ini juga sangat berperan membantu kelancaran pelaksanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri.

Dalam artikel yang ditulis Marlene Scardamalia, Carl Bereiter, Robert S. Mclean , Jonathan Walet , Earl Woodruff (2007). Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu, sekolah hendaknya merancang lingkungan belajar dengan berbasis komputer, dan membuat konstruksi kegiatan pengetahuan yang jelas, memperhatikan pembelajaran berdasarkan tujuan yang jelas, memberikan siswa rasa tanggungjawab untuk memberikan kontribusi terhadap pembelajaran.

Kaitannya dengan penelitian diatas SMPN 2 Wonogiri juga telah merancang lingkungan guna mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis komputer. Pengamatan yang dilakukan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media komputer menjadikan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga tercipta multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media belajar, maupun siswa dengan asiswa lainnya.

Pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri mampu membuat siswa termotivasi, aktif, partisipatif dan

sanggup mengembangkan kreativitasnya dan kualitas dalam berkarya guna mempersiapkan para siswa tersebut untuk meniti karir dalam bidang seni.

Katie Ash (2011), Jurnal Education Week menunjukkan bahwa peralatan digital dapat meningkatkan interaktivitas siswa dalam belajar seni dan musik. Bahkan, alat digital dipandang sebagai kunci untuk membuka perhatian siswa, sehingga banyak siswa dapat terlibat dalam pendidikan seni dan musik. Alat digital dapat menjadi kunci untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam seni dan musik dan mempersiapkan para siswa tersebut untuk meniti karir dalam bidang seni.

Pembelajaran berbasis media komputer yang dilaksanakan di SMPN 2 Wonogiri, ternyata juga mampu mengeksplorasi potensi diri siswa sehingga mampu mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kualitas desain batik. Ini berarti bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat membuat siswa aktif, membangkitkan kreativitasnya sendiri. Demikian dengan hasil karya siswa dalam hal ini desain batik, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aktivitas siswa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari interaksi dalam pembelajaran.

Kaitannya dengan penelitian yang relevan dilaksanakan oleh Tephon Carpenter II dan Lauren Cifuentes (2011) Visual Culture and Literacy Online: Image Galleries as Sites of Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan untuk mempelajari seni budaya. Guru dapat mengambil materi mengenai budaya secara visual dari galeri foto online yang saat ini banyak tersedia di internet. Galeri yang memfasilitasi penyimpanan, presentasi, dan publikasi gambar tersebut dapat menjadi sarana belajar siswa mengenai interpretasi budaya secara visual.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Perencanaan dalam mempersiapkan terselenggaranya

pembelajaran berbasis media komputer di SMPN 2 wonogiri memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pembelajaran desain batik guna peningkatan kreativitas dan kualitas karya desain batik. 2) Semakin matang perencanaan dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis media komputer yang dilakukan sekolah, semakin mendukung efektivitas dan kualitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran desain batik berbasis media komputer yang dilakukan oleh guru. 3) Pembelajaran berbasis media komputer menjadikan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga tercipta multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya. 4) Pembelajaran desain batik berbasis media komputer, mampu mengeksplorasi potensi diri siswa sehingga mampu mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kualitas hasil karya desain batik.

#### **Daftar Pustaka**

- Ash, Katie, 2011, *Education Week30. Art and Music Learning Emphasize Interactivity, Real-World Relevance: Digital tools seen as key to engaging students.* Copyright Editorial Projects in Education, Inc. Jun 15, 2011.35 (Jun 15, 2011): 12, 14.
- Carpenter II, B. Stephen & Cifuentes, Lauren, 2011: *Art Education, Visual Culture and Literacy Online: Image Galleries as Sites of Learning*, 33-40
- Didin Kurniadin, Iman Machali. 2012. *Manajemen Pendidikan. Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan*: Ar-Ruzz Media
- Mantja. W, 2008. *Profesionalisme Tenaga Kependidikan : Manajemen Pendidikan dan Supervisi Pengajaran*. Malang : Penerbit Elang Mas.
- Marlene Scardamalia, Carl Bereiter, Robert S. Mclean , Jonathan Walet , Earl Woodruff (2007)
- Moleong, Lexy J., 2005.*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Musfiqom.2012. *Pengembangan Media dan sumber Pembelajaran*.Jakarta. PT. Prestasi Pustakarya
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Styobudi, Musoiful Faqih Mungsi, Dyah Purwani Setianingsih, Sugiyanto. 2006. *Seni Budaya untuk SMP VIII*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&G*. Bandung: Alfabeta
- Sutopo, H. B. 2002. *“Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian)”*. Surakarta : UNS Press