

**PENGEMBANGAN MODUL
KARYA SENI DAMAR KURUNG
UNTUK PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 GRESIK**

Arofatur

Arofah.gemini92@gmail.com

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd.

Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Gresik merupakan kota tua yang memiliki nilai tradisi salah satunya ialah tradisi pemasangan Damar Kurung pada saat bulan Ramadhan. Akan tetapi seiring kemajuan teknologi masyarakat Gresik sendiri kurang begitu faham akan karya yang dimiliki khususnya siswa MAN 1 Gresik. Tidak adanya media yang mengangkat materi karya seni Damar Kurung di sekolah MAN 1 Gresik mengakibatkan siswa kesulitan dalam mempelajari materi karya seni Damar Kurung.

Masalah penelitian ini adalah Bagaimana konsep pengembangan modul, bagaimana langkah-langkah desain pengembangan modul, bagaimana respon siswa terhadap pengembangan modul karya seni Damar Kurung untuk pembelajaran seni budaya kelas X di MAN 1 Gresik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and Development*) dengan rancangan model 4-D yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Pendefinisian), *Develop* (Pengembangan), *Dessiminate* (Penyebaran) akan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Proses pengembangan modul melalui beberapa tahap, yakni; analisis kebutuhan siswa; desain awal modul draf I; validasi ahli materi; validasi ahli media; revisi draf I dan menghasilkan draf II; penilaian modul oleh guru seni budaya; uji coba terbatas; revisi draf II dan menghasilkan draf III; uji coba luas; penilaian modul oleh siswa; modul final. Lokasi penelitian ini ialah sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik dengan subjek penelitian kelas X tahun ajaran 2014/2015. Metode pengumpulan data melalui angket, validasi dan uji coba. Metode analisis datanya deskriptif kualitatif yang akan diskor dan dipersentasekan kemudian dideskripsikan sesuai dengan masing-masing kriteria penilaian.

Konsep pengembangan modul ini mengangkat materi karya seni Damar Kurung yang dikembangkan dalam sebuah modul dengan mengacu pada kurikulum 2013. Hasil penilaian modul oleh validator ahli materi memperoleh skor 3,5 (88%) yang menunjukkan bahwa modul termasuk dalam kategori sangat baik dan ahli media mendapatkan skor 33 (77%) yang dapat menunjukkan bahwa modul termasuk dalam kategori baik. Penilaian oleh guru seni budaya menunjukkan baik, dengan skor 45 (75%). Hasil penilaian siswa terhadap modul saat uji coba terbatas rata-ratanya ialah 86% yang masuk pada kategori sangat baik. Kemudian penilaian siswa terhadap modul saat uji coba luas meningkat menjadi 89% yang termasuk pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap pengembangan modul, modul pembelajaran karya seni Damar Kurung ini sangat membantu siswa dalam mempelajari materi karya seni Damar Kurung dan sudah layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Media, Modul, Karya Seni *Damar Kurung*.

Abstract

Gresik is an old city which has value traditions; one of them is assembling Damar Kurung tradition on Ramadhan month. But, progression of technology and less of attention from the government about that artwork make Gresik people do not quite understand the artwork that they have especially the students of MAN 1 Gresik. There is no reference or media promote Damar Kurung artwork in MAN 1 Gresik which make the students get difficulties in learning lesson of Damar Kurung artwork.

Commonly, the problem of the research is how the concept of module development, how the steps of module development design, how the students' responses toward the module development of Damar Kurung artwork learning of culture art for the tenth graders of MAN 1 Gresik.

The research uses research and development approach with 4-D model design, they are *define, design, develop, and disseminate*. Because of limited research, so that, the research is only till to the development step. The process of module development through several steps, they are; analysis students needed; the first design of draft I module; validation of an expert lesson; validation of an expert media; revision of draft I and results draft II; module assessment by teacher of culture art; limited trial; revision of draft II and results draft III; wide trial; module assessment by students; and final module. The location of the research is Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik with the subject of research is tenth graders (X class) 2014/2015. The method of data collections are questionnaire, validation and trial. The method of data analysis uses descriptive qualitative that will be scored and presented, then described appropriate with assessment criteria.

The concept development of this module is raised about the artwork of Damar Kurung which develops by a module which refer to curriculum 2013. The result of module assessment by validation of an expert lesson gets score 3,5 (88%) which shows that module is included in very good category and an expert media gets score 33 (77%) which can shows that a module is included in good category. The teacher assessment of culture art shows good with score 45 (75%). The result of module assessment toward the limited trial module gets average score. That is 86% which include in very good category. Then the students' assessment toward wide trial module is increased become 89% which include in very good category. Therefore, it can be asserted that the students get a good response toward the development module, learning module of Damar Kurung artwork help the students in learning the lesson of Damar Kurung artwork and already suitable used in learning at school.

Keywords: *Media, Module, Damar Kurung artwork.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi maka dinamika pembangunan nasional berkembang pesat dan semakin modern. Dalam perjalanan modernisasi tersebut terdapat suatu perubahan peradaban manusia khususnya dalam hal kebudayaan. Perubahan pola pikir dari tradisional menjadi modern adalah salah satu penyebab pergeseran nilai-nilai budaya dan tradisi yang ada didalamnya. Pertumbuhan penduduk, globalisasi dan kecanggihan alat komunikasi adalah salah satu aspek yang sangat mempengaruhi pergeseran nilai budaya, salah satunya yaitu kebudayaan yang ada di Gresik.

Gresik adalah sebuah kota kecil di pesisir utara Pulau Jawa, yang terletak antara kota Surabaya, Mojokerto dan Lamongan (7 derajat LS dan 112-113 derajat BT). Gresik sampai saat ini masih dikenal sebagai kota Industri yang ditandai dengan kehadiran industri-industri besar milik negara (BUMN). PT. Semen Gresik dan PT. Petro Kimia, dan industri lainnya yang semakin berkembang. Sebelum itu kota Gresik juga dikenal sebagai kota tua yang mempunyai peninggalan sejarah dan kebudayaan cukup banyak salah satunya ialah seni tradisi Damar Kurung. Damar kurung adalah sebuah lampion yang berfungsi sebagai penerang pada zaman Sunan Prapen. Damar kurung merupakan seni tradisi tahunan yang hanya muncul pada saat menjelang Idul Fitri tiba. Akan tetapi, dampak dari perkembangan industri yang ada di Gresik mengakibatkan luntarnya apresiasi masyarakat Gresik terhadap nilai-nilai tradisi dan budaya itu sendiri. Seperti halnya dalam melestarikan tradisi kesenian Damar Kurung tersebut.

Salah satu seniman yang mempertahankan tradisi kesenian Damar Kurung ialah Masmundari. Masmundari

adalah sosok perempuan legendaris di kota Gresik karena pengabdianya terhadap kesenian Damar Kurung sejak tahun 1986 (Indrakusuma, 2003:3). Keistimewaan Damar Kurung karya Masmundari ialah terdapat lukisan yang ada pada dinding Damar Kurung yang menceritakan tentang budaya tradisi Gresik. Seni tradisi seperti halnya Damar Kurung perlu dilestarikan dan dikembangkan karena merupakan aset bagi kota Gresik, namun pada kenyataannya masyarakat Gresik saat ini kurang apresiatif terhadap karya seni Damar Kurung karena dianggap kurang praktis. Seperti halnya siswa siswi Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik yang kurang begitu antusias dalam mempelajari karya seni Damar Kurung.

Dalam Kompetensi Inti yang ada pada mata pelajaran seni budaya kelas X salah satu tujuan pembelajarannya ialah siswa dituntut untuk memahami dan menunjukkan sikap penghayatan dan pengamalan serta bangga terhadap karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan. Tetapi pada kenyataannya dari data yang diperoleh di lapangan berupa hasil wawancara yang tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran seni budaya menyatakan bahwa: 1) hampir 60% siswa kelas X kurang begitu faham dan mengenal akan keseniannya sendiri khususnya kesenian Damar Kurung baik dari sejarah, teknik pembuatan, maupun makna dari karya seni Damar Kurung, 2) tidak tersedia media di sekolah MAN 1 Gresik yang membahas materi karya seni Damar Kurung baik itu berupa buku maupun media yang lainnya.

Peninggalan sejarah dan kebudayaan seperti halnya karya seni Damar Kurung sebagai identitas kota Gresik dapat memberikan pengetahuan sejarah yang penting bagi generasi penerusnya. Pendokumentasian dan pengkajian mengenai karya seni Damar Kurung perlu dilakukan dengan tujuan memperkenalkan budaya Gresik kepada anak sekolah. Hal ini dilakukan mengingat Mbah

Masmundari sudah meninggal dunia, sedangkan pewarisnya semakin sedikit.

Untuk memperkenalkan budaya dan kesenian tersebut dalam pendidikan formal tentunya diperlukan suatu media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran seni budaya. Dalam proses belajar mengajar terdapat media yang berupa bahan ajar yang berfungsi sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam pengembangan modul. Menurut Vembrianto dalam Triyanto (2010:7) modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan pelajaran. Dengan mempelajari modul maka siswa akan belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya dan tidak selalu bergantung pada guru yang selama ini selalu bertugas sebagai penyampai informasi. Selain itu dengan menggunakan modul siswa dapat belajar tanpa terikat oleh tempat maupun waktu. Modul pembelajaran ini juga akan mempermudah siswa dalam mempelajari seni tradisi yang ada di daerah Gresik khususnya seni tradisi Damar Kurung. Tidak tersedianya media yang mengangkat materi karya seni Damar Kurung pada sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik mendorong peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang berupa modul dengan mengangkat karya seni Damar Kurung sebagai topik utama dengan judul **“Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik”**.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik?
2. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan konsep Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya serta mampu memberikan

sumbangan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya melalui Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran seni budaya yang relevan dengan kebutuhan siswa khususnya siswa kelas X MAN 1 Gresik.

b. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat peningkatan minat siswa dalam mempelajari karya seni tradisi Damar Kurung.

c. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat mengetahui dan memahami secara mendalam tentang kesenian yang ada di Gresik khususnya karya seni Damar Kurung dan peneliti juga mampu membuat Modul Karya Seni Damar Kurung Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan karena bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi suatu produk yang berupa modul. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012 : 407) bahwa dalam dunia pendidikan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Hasil pengembangan ini berupa modul pembelajaran karya seni Damar Kurung sebagai asset kebudayaan kota Gresik.

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yakni *define, design, develop, dan disseminate*. Karena keterbatasan biaya dan waktu maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* yakni tahap pengembangan.

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini terdiri dari lima langkah pokok yakni analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Merupakan tahap awal untuk merancang produk pembelajaran yang berupa modul. Adapun langkah-langkah pada tahap ini ialah (1) Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar; (2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Menentukan Judul Modul; (4) Pemilihan Sistematika Modul; (5) perumusan Indikator dan penulisan materi modul; (6) desain awal modul; (7)

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan modul yang layak untuk dipakai dalam pembelajaran. Tahap ini meliputi validasi, uji coba dan revisi

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan jenis data yang telah diperoleh. Untuk data awal tentang analisis kebutuhan modul diperoleh dari hasil wawancara dengan guru seni budaya dan penyebaran angket pemahaman siswa yang akan menjadi latar belakang penelitian. Untuk data validitas instrumen penelitian dihasilkan dari angket yang menggunakan teknik skala penilaian yang bertujuan untuk mengetahui instrumen penelitian tersebut layak digunakan atau tidak. Sama halnya dengan validitas modul pembelajaran, materi modul, dan uji coba modul. Semua data akan dijamin dengan teknik skala penilaian dengan angket pertanyaan terbuka.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif yaitu teknik mendeskripsikan data sesuai dengan data yang diperoleh. Analisis dilakukan pada masing-masing kriteria penilaian modul oleh beberapa ahli dan oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pengembangan Modul Pembelajaran Karya Seni Damar Kurung Sebagai Aset Kebudayaan Kota Gresik ini mengangkat materi karya seni Damar Kurung yang merupakan aset penting bagi kota Gresik yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar seni budaya kelas X semester 1. Modul ini terbagi atas 4 kegiatan pembelajaran yang masing-masing kegiatan pembelajaran memiliki sub pembahasan tersendiri. Kegiatan belajar 1 membahas tentang sejarah dan profil pelukis Damar Kurung, kegiatan belajar 2 membahas tentang pengertian, alat dan bahan dalam membuat karya seni Damar Kurung kemudian langkah-langkah dalam membuat karya seni Damar Kurung, selanjutnya kegiatan belajar 3 membahas tentang nilai estetika dan makna lukisan Damar Kurung, dan yang terakhir kegiatan belajar 4 yakni mendesain dan mempresentasikan hasil rancangan di depan kelas. Modul pembelajaran ini berukuran A5 (148x120mm) dengan jumlah keseluruhan 100 halaman. Program yang digunakan dalam mendesain modul ini ialah dengan memadukan antara Adobe Photoshop dan Corel Draw X5. Desain yang digunakan dalam pengembangan modul ini menyesuaikan dengan perkembangan usia siswa yakni antara 16-17 tahun yang sudah memasuki masa remaja. Desainnya dibuat sederhana dengan warna yang menarik agar siswa tertarik dalam mempelajari modul pembelajaran karya Seni Damar Kurung ini.

Langkah-langkah pengembangan modul ialah sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

a. Analisis ujung depan

Hasil dari analisis ujung depan ialah penetapan kurikulum pada sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik yakni sudah menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran seni budaya kelas X semester 1 terdapat 4 Kompetensi Inti dan 8 Kompetensi Dasar. Tujuan modul ini dikembangkan ialah untuk membantu dan

memudahkan siswa dalam mempelajari kesenian di Gresik khususnya ialah karya seni Damar Kurung.

b. Analisis siswa

Siswa yang mengikuti uji coba modul ini ialah kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik yang rata-rata usianya 16 tahun dan bisa dikatakan masih usia remaja. Pada usia remaja ini siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu hal yang baru. Sebagai buktinya dari hasil jawaban angket yang telah dibagikan siswa sangat antusias dan ingin tahu secara mendalam tentang materi yang dikembangkan yakni karya seni Damar Kurung.

Selain itu dari hasil analisis siswa diperoleh data berupa wawancara tidak terstruktur kepada guru seni budaya kelas X yang menghasilkan jawaban bahwa “kebanyakan siswa MAN 1 Gresik ini hanya mendengar istilah karya seni Damar Kurung mbak, akan tetapi tidak banyak yang mengetahui apa lagi mempelajari sejarah dan profil pelukis Damar Kurung sehingga menurut saya perlu adanya pengembangan Modul Pembelajaran Karya Seni Seni Damar Kurung ini”.

Selain wawancara, analisis siswa juga menghasilkan data berupa penyebaran angket pemahaman akan materi karya seni Damar Kurung sekaligus kebutuhan siswa akan modul yang dikembangkan. Berikut hasil analisis angket yang telah dibagikan kepada siswa.

Dari hasil analisis angket pemahaman siswa dapat dikatakan bahwa siswa kurang begitu tahu akan karya seni yang dimilikinya yakni karya seni Damar Kurung, siswa menyatakan hanya pernah mendengar akan tetapi banyak pula yang tidak tahu kalau itu merupakan karya seni yang mereka miliki. Siswa juga menyatakan kesulitan untuk mendapatkan buku referensi karena di sekolah mereka tidak ada buku atau media yang mengangkat materi karya seni Damar Kurung.

Dari hasil wawancara dengan guru seni budaya dan hasil analisis angket pemahaman siswa tersebut dapat dikatakan bahwa perlu dilaksanakan pengembangan media berupa modul untuk memotivasi siswa dan mempermudah siswa mencari referensi dalam mempelajari karya seni Damar Kurung.

c. Analisis tugas

Analisis tugas menghasilkan soal latihan dan tes mandiri yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran seni budaya kelas X semester 1 yang dikhususkan pada materi karya seni Damar Kurung. Pada analisis tugas ini digunakan soal latihan dan tes mandiri pada setiap akhir kegiatan belajar. Soal latihan berisi tentang kegiatan melatih siswa dalam memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari, kemudian tes mandiri berisi soal pilihan ganda dan uraian/esai. Soal latihan dan tes mandiri ini bertujuan untuk

Pengembangan Modul Karya Seni Damar Kurung

memperkaya dan memperjelas pemahaman siswa dalam memahami materi pada setiap kegiatan belajar yang telah dipelajari sebelumnya.

d. Analisis konsep

Konsep dari Modul ini terdapat empat kategori kegiatan pembelajaran yang akan diuraikan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Hasil analisis ini berupa peta konsep yang mengacu pada KI, KD dan Indikator pembelajaran seni budaya.

2. Tahap perancangan (*Design*)

a. Hasil pemetaan kompetensi inti dan kompetensi dasar

b. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c. Judul Modul

d. Pemilihan Sistematika Modul

e. Perumusan Indikator dan penulisan materi modul

f. Desain awal modul

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Hasil penilaian modul oleh validator ahli materi sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Namun demikian ada sedikit saran yang diberikan oleh

Kemudian dari validator ahli media memberikan masukan mengurangi frame garis putus agar tidak mengganggu tampilan keseluruhan modul.

Hasil respon siswa diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas yang di jaring dengan instrumen penilaian siswa terhadap manfaat modul yang dikembangkan. Berikut ini hasil analisis respon siswa terhadap pengembangan modul karya seni Damar Kurung.

a. Respon siswa saat uji coba terbatas

Uji coba terbatas ini telah dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik yaitu kelas X-IBB . Secara keseluruhan jumlah siswa ialah 30 siswa, akan tetapi pada uji coba terbatas ini hanya mengambil sampel 10 siswa.

No	Aspek Penilaian	Skor	Σ Siswa yang memilih	Persentase
a. Manfaat Modul				
1.	Modul pembelajaran ini membantu siswa dalam mempelajari karya seni Damar Kurung	4	8	95%
		3	2	
		2	0	
		1	0	
2.	Modul ini dapat dipelajari secara mandiri	4	6	90%
		3	4	
		2	0	
		1	0	
3.	Dengan adanya modul ini siswa lebih mudah dalam mencari referensi buku mengenai karya seni Damar Kurung	4	0	65%
		3	7	
		2	2	
		1	1	
4.	Setelah mempelajari modul ini siswa lebih mudah dalam mempelajari karya seni Damar Kurung	4	5	85%
		3	4	
		2	1	
		1	0	
5.	Setelah mempelajari modul ini siswa menjadi lebih tahu tentang karya seni Damar	4	7	92%
		3	3	
		2	0	

	Kurung	1	0	
b. Materi Modul				
6.	Materi yang disajikan dalam modul lengkap yaitu mengenai karya seni Damar Kurung	4	5	85%
		3	4	
		2	1	
		1	0	
7.	Materi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dimengerti	4	3	82%
		3	7	
		2	0	
		1	0	
8.	Latihan yang disajikan dalam modul membantu siswa untuk melatih dalam mengingat materi yang telah dipelajari	4	7	92%
		3	3	
		2	0	
		1	0	
9.	Rangkuman yang ada pada modul memudahkan siswa untuk memahami garis besar isi materi	4	5	85%
		3	4	
		2	1	
		1	0	
10.	Tes mandiri yang terdapat pada modul memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri	4	6	90%
		3	4	
		2	0	
		1	0	
c. Desain Modul				
11.	Bahasa yang digunakan baik dan benar	4	8	92%
		3	1	
		2	1	
		1	0	
12.	Komunikatif (pesan mudah dipahami)	4	6	87%
		3	3	
		2	1	
		1	0	
d. Bahasa Modul				
13.	Desain Sampul depan, belakang dan desain isi menarik	4	4	85%
		3	6	
		2	0	
		1	0	
14.	Pemakaian huruf dalam modul mudah dibaca dan jelas	4	7	92%
		3	3	
		2	0	
		1	0	
15.	Warna yang digunakan dalam modul sudah tepat	4	4	85%
		3	6	
		2	0	
		1	0	

Berdasarkan hasil penilaian modul oleh siswa saat uji coba terbatas dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Dari segi manfaat modul ini mendapatkan nilai penilaian sebagai berikut:

Modul pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mempelajari materi karya seni Damar Kurung skor yang diperoleh ialah 38 jika dipersentase 95% dengan rincian siswa yang memberikan skor sangat baik berjumlah 8 siswa dan memberikan skor baik ialah sebanyak 2 siswa.

Kemudian modul ini dapat dipelajari secara mandiri, pernyataan tersebut memperoleh skor 36 dengan persentase 90% yakni sebanyak 6 siswa memberikan nilai sangat baik dan 4 siswa memberikan nilai baik.

Diperoleh skor 26 dengan persentase 60% siswa yang menyatakan bahwa dengan adanya modul ini dapat mempermudah siswa dalam mencari referensi tentang

materi karya seni Damar Kurung. Siswa yang memberikan nilai baik sebanyak 7 dan yang memberikan nilai cukup sebanyak 2 kemudian yang terakhir ada 1 siswa yang memberikan nilai kurang.

Didapatkan skor 34 dengan persentase 95% siswa yang menyatakan bahwa setelah mempelajari modul ini siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari karya seni Damar kurung.

Setelah mempelajari modul ini siswa lebih tahu akan materi karya seni Damar Kurung dengan perolehan skor 37 yakni 92% dengan rincian sebanyak 7 siswa memberikan nilai sangat baik, dan sebanyak 3 siswa memberikan nilai baik.

Dari segi materi modul dihasilkan deskripsi sebagai berikut: materinya disajikan dengan lengkap mengenai karya seni Damar Kurung memperoleh skor 34 dengan persentase 85%. Siswa yang memberikan nilai sangat baik sebanyak 5 siswa, sebanyak 4 siswa memberikan nilai baik dan hanya 1 siswa yang memberikan nilai cukup.

Materi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dimengerti, siswa memberikan skor 33 jika dipersentasikan menjadi 82%. Siswa yang memberikan nilai sangat baik berjumlah 3 dan yang memberikan nilai baik berjumlah 7 siswa.

Latihan yang disajikan dalam modul membantu siswa melatih dalam mengingat materi yang telah dipelajari, pernyataan tersebut mendapat skor 37 dengan persentase 92%. Sebanyak 7 siswa memberikan nilai sangat baik dan 3 siswa yang memberikan nilai baik.

Selanjutnya diperoleh skor 34 dengan persentase 85% pada kriteria rangkuman yang ada pada modul memudahkan siswa untuk memahami garis besar isi materi. Dengan rincian nilai sebanyak 5 siswa memberikan nilai sangat baik, sedangkan sebanyak 4 siswa memberikan nilai baik.

Tes mandiri yang terdapat pada modul memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri mendapatkan skor sebesar 36 dengan persentase 90%. Siswa memberikan nilai sangat baik berjumlah 6 siswa, dan yang memberikan nilai baik ialah 4 siswa.

Bahasa yang digunakan dalam modul mendapatkan skor yang memuaskan, Karena mendapatkan skor rata-rata 36 dengan persentase 89% Dengan rincian sebagai berikut.

Siswa menyatakan bahwa modul ini memiliki bahasa yang baik dan benar, dengan memberikan nilai sebesar 37 dengan persentase 92%. Sebanyak 8 siswa memberikan nilai sangat baik, 2 siswa memberikan nilai baik dan cukup.

Pesan yang disampaikan dalam modul mudah dipahami, kriteria tersebut mendapatkan skor dari siswa sebesar 35 dengan persentase 87% yakni sebanyak 6 siswa memberikan nilai sangat baik, kemudian 3 siswa memberikan nilai baik sedangkan hanya 1 siswa yang memberikan nilai cukup.

Dari segi desain modul siswa mengapresiasi dengan baik, menurut siswa desain pada sampul depan dan belakang menarik, dengan mendapatkan skor 34 yakni 85%. 4 siswa memberikan nilai yang

memuaskan yakni sangat baik dan sebanyak 6 siswa yang memberikan skor baik.

Huruf yang digunakan dalam modul mudah dibaca, perolehan skornya ialah 37 dengan persentase 85%. Jika dirata-rata, maka perolehan dari penilaian siswa saat uji coba terbatas ialah 86%.

b. Respon siswa saat uji coba luas

No	Aspek Penilaian	Skor	∑ Siswa yang memilih	Persentase
a. Manfaat Modul				
1.	Modul pembelajaran ini membantu siswa dalam mempelajari karya seni Damar Kurung	4	30	96%
		3	5	
		2	0	
		1	0	
2.	Modul ini dapat dipelajari secara mandiri	4	20	89%
		3	15	
		2	0	
		1	0	
3.	Dengan adanya modul ini siswa lebih mudah dalam mencari referensi buku mengenai karya seni Damar Kurung	4	15	81%
		3	13	
		2	7	
		1	0	
4.	Setelah mempelajari modul ini siswa lebih mudah dalam mempelajari karya seni Damar Kurung	4	20	83%
		3	7	
		2	8	
		1	0	
5.	Setelah mempelajari modul ini siswa menjadi lebih tahu tentang karya seni Damar Kurung	4	30	96%
		3	5	
		2	0	
		1	0	
b. Materi Modul				
6.	Materi yang disajikan dalam modul lengkap yaitu mengenai karya seni Damar Kurung	4	27	91%
		3	3	
		2	5	
		1	0	
7.	Materi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dimengerti	4	21	90%
		3	14	
		2	0	
		1	0	
8.	Latihan yang disajikan dalam modul membantu siswa untuk melatih dalam mengingat materi yang telah dipelajari	4	22	86%
		3	6	
		2	7	
		1	0	
9.	Rangkuman yang ada pada modul memudahkan siswa untuk memahami garis besar isi materi	4	15	75%
		3	15	
		2	0	
		1	0	
10.	Tes mandiri yang terdapat pada modul memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri	4	19	83%
		3	9	
		2	7	
		1	0	
c. Desain Modul				
11.	Bahasa yang digunakan baik dan benar	4	29	96%
		3	6	
		2	0	
		1	0	
12.	Komunikatif (pesan mudah dipahami)	4	25	93%
		3	10	
		2	0	

		1	0	
d. Bahasa Modul				
13.	Desain Sampul depan, belakang dan desain isi menarik	4	27	94%
		3	8	
		2	0	
		1	0	
14.	Pemakaian huruf dalam modul mudah dibaca dan jelas	4	31	97%
		3	4	
		2	0	
		1	0	
15.	Warna yang digunakan dalam modul sudah tepat	4	19	88%
		3	16	
		2	0	
		1	0	

Berdasarkan hasil penilaian modul oleh siswa saat uji coba luas dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Dari segi manfaat modul modul pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mempelajari materi karya seni Damar Kurung skor yang diperoleh ialah 135 jika dipersentase 96% dengan rincian siswa yang memberikan skor sangat baik berjumlah 30 siswa dan yang memberikan skor baik ialah sebanyak 5 siswa.

Kemudian modul ini dapat dipelajari secara mandiri, pernyataan tersebut memperoleh skor 125 dengan persentase 98% yakni sebanyak 20 siswa memberikan nilai sangat baik dan 15 siswa memberikan nilai baik.

Diperoleh skor 113 dengan persentase 81%, siswa yang menyatakan bahwa dengan adanya modul ini siswa akan lebih mudah dalam mencari referensi tentang materi karya seni Damar Kurung. Siswa yang memberikan nilai sangat baik sebanyak 15 dan yang memberikan nilai baik sebanyak 13 siswa, kemudian yang memberikan nilai cukup ialah sebanyak 7 siswa.

Diperoleh skor 117 dengan persentase 83% siswa yang menyatakan bahwa modul ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi karya seni Damar Kurung. Siswa yang memberikan nilai sangat baik sebanyak 20 dan yang memberikan nilai baik sebanyak 7 siswa, kemudian yang memberikan nilai cukup ialah sebanyak 8 siswa.

Siswa memberikan skor 135 dengan persentase 96% yakni siswa menyatakan bahwa setelah mempelajari modul ini siswa menjadi lebih tahu tentang karya seni yang dimiliki oleh kota Gresik, yakni karya seni Damar Kurung. Siswa yang memberikan nilai sangat baik sebanyak 30 kemudian yang memberikan nilai baik ialah sebanyak 5 siswa.

Dari segi materi modul siswa yang menyatakan bahwa materi modul disajikan dengan lengkap mengenai karya seni Damar Kurung memberikan skor 127 dengan persentase 91%. Siswa yang memberikan nilai sangat baik sebanyak 21 siswa, sebanyak 14 siswa memberikan nilai baik.

Materi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dimengerti, siswa memberikan skor berjumlah 126 jika dipersentasikan menjadi 90%. Siswa yang memberikan nilai sangat baik berjumlah 21 dan yang memberikan nilai baik berjumlah 14 siswa.

Latihan yang disajikan dalam modul membantu siswa melatih dalam mengingat materi yang telah dipelajari, pernyataan tersebut mendapat skor 120 dengan

persentase 86%. Sebanyak 22 siswa memberikan nilai sangat baik dan 6 siswa yang memberikan nilai baik dan yang terakhir sebanyak 7 siswa memberikan nilai cukup.

Selanjutnya diperoleh skor 105 dengan persentase 75% pada kriteria rangkuman yang ada pada modul memudahkan siswa untuk memahami garis besar isi materi. Dengan rincian nilai sebanyak 15 siswa memberikan nilai sangat baik, sedangkan sebanyak 15 siswa memberikan nilai baik.

Tes mandiri yang terdapat pada modul memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri mendapatkan skor sebesar 117 dengan persentase 83%. Siswa memberikan nilai sangat baik berjumlah 19 siswa, dan yang memberikan nilai baik ialah 9 siswa dan yang memberikan nilai cukup ialah 7 siswa.

Bahasa yang digunakan dalam modul menggunakan bahasa yang baik dan benar, siswa memberikan nilai sebesar 134 dengan persentase 96%. Sebanyak 29 siswa memberikan nilai sangat baik, dan 6 siswa memberikan nilai baik.

Pesan yang disampaikan dalam modul mudah dipahami, kriteria tersebut mendapatkan skor dari siswa sebesar 130 dengan persentase 93% yakni sebanyak 25 siswa memberikan nilai sangat baik, kemudian 10 siswa memberikan nilai baik.

Dari segi desain, siswa memberikan nilai baik pada sampul depan dan belakang, menurut siswa desainnya menarik, siswa memberikan skor 132 dengan persentase 94%. 27 siswa memberikan nilai yang memuaskan yakni sangat baik dan sebanyak 8 siswa yang memberikan skor baik.

Huruf yang digunakan dalam modul mudah dibaca, perolehan skornya ialah 136 dengan persentase 97%.

Warna yang digunakan dalam modul sudah sangat tepat dengan perolehan skor 124 dengan persentase 88% dengan rincian siswa yang memberikan nilai sangat baik sebanyak 19 dan yang memberikan nilai baik sebanyak 16 siswa.

Dengan demikian maka respon yang diberikan siswa terhadap pengembangan modul saat uji coba terbatas dan uji coba luas sangat baik. Dikatakan demikian karena hasil perolehan penilaian siswa terhadap modul yang telah dipelajari memperoleh skor rata-rata 86% (kategori sangat baik) dan 89% (kategori sangat baik) dengan demikian maka modul pembelajaran ini memiliki manfaat yang baik bagi siswa yakni mempermudah siswa dalam mempelajari karya seni Damar Kurung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Konsep Pengembangan Modul Pembelajaran Karya Seni Damar Kurung Sebagai Aset Kebudayaan Kota Gresik ini mengangkat materi karya seni Damar Kurung yang merupakan aset penting bagi kota Gresik yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar seni budaya kelas X semester I.

Langkah-langkah pengembangan modul ini melalui beberapa tahap, yakni; analisis kebutuhan siswa; desain

awal modul draf I; validasi ahli materi; validasi ahli media; revisi draf I dan menghasilkan draf II; penilaian modul oleh guru seni budaya; uji coba terbatas; revisi draf II dan menghasilkan draf III; uji coba luas; penilaian modul oleh siswa; modul final. Dari hasil uji coba memperoleh penilaian modul oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian modul oleh validator ahli materi memperoleh skor 3,5 (88%) yang menunjukkan bahwa modul termasuk dalam kategori sangat baik dan ahli media mendapatkan skor 33 (77%) yang dapat menunjukkan bahwa modul termasuk dalam kategori baik. Penilaian oleh guru seni budaya menunjukkan baik, dengan skor 45 (75%). Dengan demikian maka modul sudah layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Respon yang diberikan siswa terhadap pengembangan modul saat uji coba terbatas dan uji coba luas sangat baik. Dikatakan demikian karena hasil perolehan penilaian siswa terhadap modul yang telah dipelajari memperoleh skor rata-rata 86% (kategori sangat baik) dan 89% (kategori sangat baik) dengan demikian maka modul pembelajaran ini memiliki manfaat yang baik bagi siswa yakni mempermudah siswa dalam mempelajari karya seni Damar Kurung.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dari penelitian ini maka peneliti menyarankan adanya tindak lanjut pengembangan media yang mengangkat materi karya seni Damar Kurung selain modul untuk meningkatkan minat siswa dan mempermudah siswa dalam mencari referensi buku atau mencari media dalam mempelajari karya seni Damar Kurung.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrakusuma, D. 2003. *Masmundari: Mutiara dari Tanah Pesisir*. Surabaya: Pustaka Pesisir.
- Ismurdyahwati, I. 2002. *Seni Hias Damar Kurung dan Lukis Kaca Jawa Timur*. Surabaya: Studio G Production.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Vembriarto. 1975. *Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Paramita.