

**PENGEMBANGAN HANDOUT MENGGAMBAR ORNAMEN UNTUK
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS
SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

***DEVELOPMENT OF HANDOUT DRAWING ORNAMENTS FOR STUDENTS
OF ARTS EDUCATION STUDY PROGRAM FACULTY OF ARTS AND
DESIGN MAKASSAR STATE UNIVERSITY***

^{1*}Yabu M.

^{2*}M. Muhlis Lugis

^{1*2*}Staf Pengajar FSD UNM

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan *handout* perkuliahan menggambar ornamen yang berkualifikasi valid, praktis, dan efektif. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada komponen-komponen pengembangan bahan ajar yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan. Metode dan pendekatan yang digunakan mengacu pada model penelitian pengembangan Borg and Gall melalui model ADDIE. Langkah-langkah pengembangan dilakukan melalui tiga tahap, yakni: 1) studi pendahuluan; 2) pengembangan produk tahap awal; 3) tahap validasi kelayakan. Materi validasi, meliputi: 1) kelayakan isi; 2) kebahasaan; 3) kegrafikan. Kriteria kevalidan ditetapkan berdasarkan pada hasil penilaian dan pernyataan validator. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, format validasi, dan analisis dokumen. Teknik analisis datanya menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman melalui empat tahap, yakni: 1) pengumpulan data; 2) reduksi data; (3) penyajian data; 4) verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian pada taraf uji pakar, maka dapat ditarik kesimpulan dan saransaran sebagai berikut: 1) *Handout* yang dikembangkan setelah melalui uji pakar dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan dengan kualifikasi valid, praktis, dan efektif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor penilaian dengan rerata skor 4,658 (katogori layak/valid); 2) Sebagai implikasi dari hasil penelitian ini, maka dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam perkuliahan menggambar ornamen, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Kata kunci: Pengembangan, bahan ajar, menggambar, ornamen.

Abstract

This research is a development research (R&D) that aims to develop a qualifying ornament drawing lecture handout that is valid, practical, and effective. This research and development refers to the development components of teaching materials that are commonly used in development research. The methods and approaches used refer to the Borg and Gall development research model through the ADDIE model. The development steps are carried out in three stages, namely: 1) a preliminary study; 2) early stage product development; 3) the feasibility validation stage. Validation material, including: 1) content feasibility; 2) language; 3) graphic. The validity criteria are determined based on the results of the assessment and the validator's statement. The data collection technique uses observation techniques, validation formats, and document analysis. The data analysis technique used the interactive model of Miles and Huberman's analysis through four stages, namely: 1) data collection; 2) data reduction; (3) data presentation; 4) data verification and drawing conclusions. Based on the results of research at the expert test level, conclusions and suggestions can be drawn as follows: 1) The handout developed after going through the expert test is declared to have met the eligibility standard with valid, effective, and practical qualifications. This is indicated by the acquisition of an assessment score with a mean score of 3.77 (eligible/valid criteria); 2) As an implication of the results of this study, it can be recommended to be used in ornament drawing lectures, especially for students of the Fine Arts Education Study Program, Faculty of Art and Design, Makassar State University.

Keywords: Development, teaching materials, drawing, ornament.

PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional telah melakukan upaya-upaya sistematis melalui berbagai bentuk program dan kegiatan. Salah satunya adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menumbuhkembangkan budaya meneliti bagi para dosen (Depdiknas, 2006: 1).

Dalam Buku Pedoman Penyusunan Usulan dan Laporan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK, Edisi 2006 dijelaskan bahwa:

Peningkatan kualitas pendidikan di LPTK dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan bekal awal mahasiswa baru, peningkatan kompetensi dosen, peningkatan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar mahasiswa, serta penyediaan sarana belajar dan penyediaan bahan ajar yang memadai. Dari semua cara tersebut, peningkatan kualitas pembelajaran menduduki posisi yang paling strategis. Sedangkan upaya peningkatan kompetensi dosen untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang dihadapi saat menjalankan tugasnya dapat dilakukan melalui penelitian untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk mencapai harapan tersebut, harus pula didukung oleh ketersediaan bahan ajar yang memadai disamping sarana belajar lainnya (Depdiknas, 2006: 1).

Terkait dengan argumen di atas, khususnya masalah tanggungjawab dosen selaku pengajar, maka salah satu tugas dan tanggungjawab dosen adalah

melaksanakan pendidikan dan pengajaran sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 (Subiantoro dan Yabu M, 2018: 1).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan *handout* mata kuliah menggambar ornamen. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dosen pengampu mata kuliah dalam mempersiapkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam perkuliahan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa dan Desain Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Ada beberapa alasan mengapa dosen perlu mengembangkan bahan ajar, antara lain karena dosen sebagai pengajar harus menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar, bahan ajar yang digunakan harus memenuhi syarat kevalidan, praktis, dan efektif penggunaannya. Alasan lainnya adalah keterbatasan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Subiantoro dan Yabu M, 2018: 1). Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa sekalipun sudah ada buku teks yang dapat diperoleh di toko-toko buku, namun karena sifatnya terlalu umum yang seringkali sulit dipahami sehingga dianggap kurang efektif. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dirancang secara khusus bahan ajar yang tepat (yang dirancang sesuai kebutuhan), serta disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir mahasiswa agar mudah dipahami (Subiantoro dan Yabu M., 2018: 2).

Masalah mendasar lainnya yang berkaitan dengan masalah bahan ajar yang dirasakan selama ini adalah kurangnya kemampuan dosen dalam mengembangkan sendiri bahan ajar yang terstruktur dengan memperhatikan faktor efektivitas dan efisiensi. Manfaat lain

bagi dosen yang menulis bahan ajar adalah untuk memenuhi kewajiban terhadap tugas tridarma perguruan tinggi, yakni pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, baik untuk kepentingan kenaikan pangkat maupun untuk keperluan laporan Beban Kinerja Dosen (BKD). Dengan tuntutan tersebut, maka menulis bahan ajar bagi dosen perguruan tinggi menjadi salah satu kewajiban yang harus dipenuhi selain mengajar, meneliti, dan melakukan pengabdian kepada masyarakat.

Ada tiga hal yang menjadi pertimbangan pentingnya penelitian ini, yakni: (1) karena tuntutan kurikulum; (2) belum adanya bahan ajar dalam bentuk modul atau *handout* yang sudah teruji validitasnya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan *handout* perkuliahan menggambar ornamen yang berkualifikasi valid, praktis, dan efektif. Pokok permasalahan yang menjadi batasan pembahasan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana langkah-langkah pengembangan *handout* perkuliahan yang berkualifikasi valid, praktis, dan efektif?

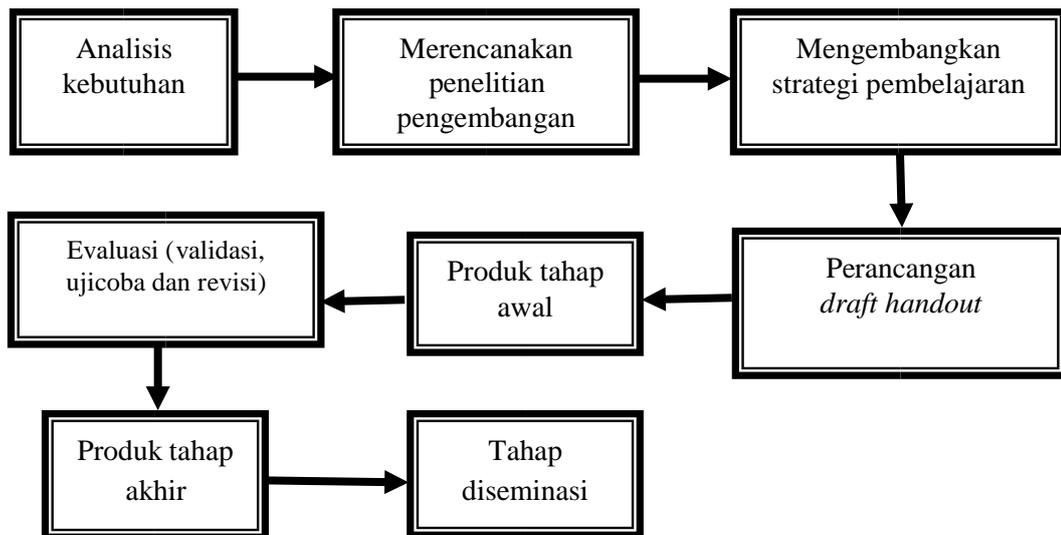
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah terwujudnya produk bahan ajar dalam bentuk *handout* untuk menunjang proses perkuliahan yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar mandiri.

Kelebihan dari *handout* ini adalah karena: (1) dirancang secara khusus berdasarkan kebutuhan belajar mahasiswa (*learning student*), (2) memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar/bekerja, dan mempresentasikan hasil belajarnya; (3) memberi peluang bagi mahasiswa untuk menggali sendiri materi yang diajarkan

dengan cara mengakses dari internet untuk memperkaya materi ini.

Referensi utama yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *handout* ini mengacu pada Panduan Pengembangan Bahan Ajar (Depdiknas, 2008). Dalam panduan tersebut dijelaskan mengenai prinsip pengembangan bahan ajar. Sedangkan mengenai prosedur penelitian pengembangan mengacu pada model penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1983).

Prosedur penelitian pengembangan menurut Bor and Gall dapat dilakukan dengan lebih sederhana, yakni melalui 5 langkah: (1) melakukan analisis produk bahan ajar yang akan dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli dan revisi; (4) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk; dan (5) ujicoba lapangan skala besar dan revisi produk akhir.



Gambar 1. Skema prosedur pengembangan bahan ajar (Diadopsi dari Borg and Gall).

Berikut ini dijelaskan pengertian, karakteristik, dan peranan *handout* dalam konteks pembelajaran, serta tahapan pengembangan *handout*. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar adalah memahami tentang bahan ajar yang akan dikembangkan. Oleh karena itu terlebih dahulu kita mesti memahami pengertian *handout* serta langkah-langkah pengembangan *handout* untuk pembelajaran.

Dalam Kamus Inggris-Indonesia (2005: 288), *handout* diartikan sebagai bahan tertulis yang berisi materi atau latihan yang disiapkan oleh pendidik untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Dalam Kamus Oxford (2000: 389), *handout* dimaknai sebagai *isi prepared statement given* atau pernyataan yang telah disiapkan oleh pembaca. Ditinjau dari segi penyusunannya, *handout* pada umumnya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi pokok atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Materi tersebut bisa diperoleh melalui berbagai

cara, misalnya dengan mengunduh dari internet atau menyadur dari buku.

Ditinjau dari segi tujuan pembuatannya, *handout* dimaksudkan untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik. Ditinjau dari segi efisiensinya, penggunaan *handout* sebagai bahan ajar relatif lebih ekonomis dan praktis

(<https://www.perpusku.com/2015/11/pengertian-diktat-modul-handout-dan-job.html> - diakses kembali oleh Yabu M., 17 Oktober 2020).

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa *handout* adalah bahan ajar disusun secara ringkas yang bersumber dari beberapa literatur yang relevan dengan kompetensi dasar dan materi pokok, diberikan kepada peserta didik guna memudahkan mereka saat mengikuti proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran pembuatan *handout* memiliki peran penting bagi kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah: (1) untuk mempermudah kelancaran dalam mengikuti proses pembelajaran; (2)

memperkaya pengetahuan peserta didik; dan (3) mendukung bahan ajar lainnya (Sumber: <https://www.perpusku.com/2015/11/pengertian-diktat-modul-handout-dan-job.html> - diakses kembali oleh Yabu M., 17 Oktober 2020).

Handout sebagai salah satu bentuk bahan ajar memiliki struktur yang terdiri atas dua unsur, yaitu judul dan informasi pendukung. Jika dibandingkan dengan struktur bentuk bahan ajar cetak lainnya, *handout* tergolong yang paling sederhana, karena hanya terdiri dua unsur, sedangkan yang lainnya rata-rata lebih dari empat unsur. Kedua unsur tersebut adalah: (1) identitas *handout* (nama institusi, kelas, nama mata pelajaran/mata kuliah, pertemuan ke-, jumlah halaman, mulai berlakunya); dan (2) materi pokok atau materi pendukung pembelajaran (<https://www.perpusku.com/2015/11/pengertian-diktat-modulhandout-dan-job.html> - diakses kembali oleh Yabu M., 17 Oktober 2020).

Dalam konteks pembelajaran, *handout* yang dimaksudkan di sini adalah bahan ajar tertulis yang berisi informasi, materi ajar yang dipersiapkan oleh dosen dan diberikan kepada mahasiswa untuk digunakan dalam kegiatan perkuliahan.

Adapun tahapan pengembangan *handout*, antara lain:

- 1) Mengevaluasi bahan ajar yang digunakan dengan menggunakan kompetensi dasar.
- 2) Berdasarkan evaluasi, kemudian memutuskan materi yang harus dikembangkan dengan menggunakan *handout*, baru atau pengayaan.
- 3) Memutuskan isi *handout*: *overview* atau ringkasan.
- 4) Memutuskan cara penyajian: narasi, tabel, gambar, diagram, atau kombinasi semua ini.

(<https://www.perpusku.com/2015/11/pengertian-diktat-modul-handout-danjob.html> - diakses kembali oleh Yabu M., 17 Oktober 2020, pkl 21.35).

Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam mengembangkan *handout* adalah kedalaman dan banyaknya materi. Jika informasi yang diberikan terlalu sedikit, pembaca tidak akan memperoleh manfaat apa-apa dari *handout* tersebut. Sebaliknya, jika informasi dalam *handout* tersebut terlalu banyak, pembaca akan enggan untuk membacanya. Tantangannya adalah bagaimana mengisi dan menentukan informasi yang pas dalam suatu *handout*.

Dalam proses pembelajaran, *handout* dapat digunakan untuk tujuan:

- 1) Sebagai bahan rujukan: *handout* berisi materi penting untuk diketahui dan dikuasai peserta didik. Keuntungan lain adalah materi *handout* relatif baru sehingga peserta didik dapat diekspos dengan isu mutakhir. Di samping itu, komunikasi antara peserta didik dan fasilitator dapat dikembangkan melalui *handout*.
- 2) Sebagai pemberi motivasi: melalui *handout*, fasilitator dapat menyelipkan pesan-pesan sebagai motivator.
- 3) Sebagai pengingat: materi dalam *handout* dapat digunakan sebagai pengingat yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari materi sesuai urutan yang dianjurkan dan juga membantu untuk melakukan kegiatan yang diminta.
- 4) Sebagai umpan balik: umpan balik dapat diberikan dalam bentuk *handout*, dan tidak berhenti hanya pemberian umpan balik saja tetapi dapat pula diikuti dengan langkah-langkah berikutnya.

- 5) Sebagai evaluasi hasil belajar: tes yang diberikan dalam *handout* dapat dijadikan alat mekanisme untuk mengukur pencapaian hasil belajar (<https://www.perpusku.com/2015/11/pengertian-diktat-modul-handout-danjob.html> - diakses kembali oleh Yabu M., 17 Oktober 2020, pkl 21.35).

Demikian tinjauan tentang peran dan pentingnya *handout* dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan *handout* perkuliahan menggambar ornamen yang berkualitas valid, praktis, dan efektif. Metode dan pendekatan yang digunakan mengacu pada model penelitian pengembangan Borg and Gall melalui model ADDIE.

Penelitian ini dibatasi pada tiga tahap, yakni: tahap perancangan, tahap validasi, dan tahap ujicoba. PenelitianB. dan pengembangan *handout* ini mengacu pada komponen-komponen pengembangan bahan ajar yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan. Langkah-langkah pengembangan dilakukan melalui empat tahap, yakni: (1) studi pendahuluan; (2) pengembangan tahap awal (perancangan *draft handout*); (3) tahap validasi, dan (4) tahap ujicoba lapangan. Materi atau sasaran utama validasi, meliputi: (1) kelayakan isi; (2) kebahasaan; dan (3) kegrafikan. Kriteria kevalidan ditetapkan berdasarkan pada hasil penilaian dan pernyataan validator.

Tahap perancangan dilakukan untuk menyusun naskah *draft* awal. *Draft* awal tersebut selanjutnya didiskusikan melalui diskusi terfokus atau *Focus Group Discussion (FGD)*. Berdasarkan

FGD tersebut, kemudian dilakukan penyempurnaan *draft handout* yang siap divalidasi. Validasi dilakukan oleh pakar yang memahami konteks penelitian bahan ajar yang dikembangkan. Adapun indikator capaian yang terukur terhadap hasil pengembangan dan penelitian *handout* ini dinyatakan dapat tercapai dengan baik jika: (1) tersusun naskah *draft handout* yang berkualitas valid, efektif, dan praktis penggunaannya dalam proses pembelajaran; (2) dapat diterapkan oleh dosen pengampu mata kuliah; dan (3) dapat digunakan oleh mahasiswa serta memberi kemudahan untuk memahami materi dan tugas-tugas perkuliahan yang disarankan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, kuesioner, dan analisis dokumen. Teknik analisis datanya menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman melalui empat tahap, yakni: 1) pengumpulan data; 2) reduksi data; (3) penyajian data; 4) verifikasi data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini telah dikembangkan *handout* yang akan digunakan dalam perkuliahan menggambar ornament, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Pengembangan *handout* ini dilakukan melalui 4 tahap, yakni: (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap mengembangkan strategi pembelajaran, (3) tahap pengembangan produk awal, dan (4) tahap realisasi produk pengembangan tahap awal. Tahapan tersebut sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg Gall.

Berikut ini adalah tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

1. Penelitian Tahap Pertama

Penelitian tahap pertama dilakukan melalui tiga tahap, yakni: tahap analisis kebutuhan, pengembangan strategi pembelajaran, dan pengembangan produk awal.

a) Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini telah dilakukan studi pendahuluan, meliputi: tahap analisis kebutuhan bahan ajar dan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk mengkaji dan mengumpulkan informasi tentang materi pembelajaran menggambar ornamen yang memerlukan modul/*handout* perkuliahan.

b) Tahap pengembangan strategi pembelajaran

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pembelajaran, mengembangkan indikator, materi pembelajaran, dan teknik penilaian. Materi menggambar ornamen direncanakan selama 14 kali pertemuan (tidak termasuk didalamnya UTS dan UAS). Pertemuan pertama: Kuliah pengantar, pertemuan kedua: Pengetahuan dasar dan teknik menggambar ornamen, pertemuan ke 3 s.d. 5: Eksplorasi menggambar motif geometris, pertemuan ke 6 s.d. 8: Eksplorasi menggambar motif flora, pertemuan ke 9 s.d. 11: Eksplorasi menggambar motif fauna, pertemuan ke 12 s.d. 14: Eksplorasi menggambar motif figuratif-dekoratif.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu: menetapkan tujuan pembelajaran, mengembangkan indikator, materi pembelajaran, dan teknik penilaian. Penetapan tujuan pembelajaran adalah kebulatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkat

penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari materi perkuliahan. Penetapan kompetensi dasar adalah jabaran dari standar kompetensi, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai dan dapat dipresentasikan oleh mahasiswa pada masing-masing standar kompetensi. Pengembangan indikator merupakan kemampuan-kemampuan yang lebih spesifik yang dapat dijadikan sebagai ukuran untuk menilai ketuntasan belajar. Pengembangan indikator pada setiap pertemuan dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Adapun pengembangan indikator yang dikembangkan adalah:

- 1) Memahami pengetahuan dasar dan teknik menggambar ornamen.
- 2) Dapat bereksplorasi menggambar ornamen motif geometris.
- 3) Dapat bereksplorasi menggambar ornamen motif flora.
- 4) Dapat bereksplorasi menggambar ornamen motif fauna.
- 5) Dapat bereksplorasi menggambar ornamen motif figuratif-dekoratif.

Masing-masing pertemuan dalam setiap pokok bahasan dan subpokok bahasan direncanakan alokasi waktu selama 3 X 50 menit. Dengan demikian jumlah alokasi waktu secara keseluruhan yang direncanakan selama 14 X 150 menit (14 X pertemuan) di luar UAS dan UTS. Pengembangan materi pembelajaran merupakan isi pokok suatu bahan kajian yang dapat berupa bidang ajar, isi proses, keterampilan, serta konteks

keilmuan suatu mata kuliah. Tahap C ini dilakukan agar materi perkuliahan dapat terangkum sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pengembangan teknik penilaian, dilakukan perencanaan teknik penilaian berdasarkan indikator ketercapaian. Teknik penilaian yang dikembangkan adalah evaluasi melalui unjuk kerja/praktik menggambar desain ornamen, meliputi: ornamen motif geometris, motif flora, motif fauna, dan motif figuratif-dekoratif.

- c) Tahap pengembangan produk awal Pada tahap pengembangan produk awal telah dilakukan pengumpulan materi pembelajaran, mengumpulkan bahan-bahan pendukung yang diperlukan, mendesain format *handout*, menyusun naskah *draft handout* tahap awal dan melakukan analisis terhadap produk yang dikembangkan, menyusun instrumen validasi untuk ahli, dan memproduksi naskah *handout* sesuai kebutuhan. Materi *handout* yang dikembangkan diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yakni: Bagian 1: Pengetahuan dasar dan teknik menggambar ornamen, Bagian 2: Teknik menggambar ornament, Bagian 3: Eksplorasi menggambar ornamen motif geometris, flora, fauna, dan motif figuratif-dekoratif. Naskah *draft* awal tersebut selanjutnya didiskusikan melalui diskusi terfokus atau *Focus Group Discussion (FGD)*. Berdasarkan FGD tersebut, kemudian dilakukan penyempurnaan *draft handout* yang selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli. Sampel materi pokok *handout* perkuliahan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

2. Penelitian Tahap Kedua

Penelitian tahap kedua merupakan tahap uji validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk *handout* yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang diperoleh terhadap uji validitas atas kelayakan produk *handout* yang dikembangkan meliputi validitas isi, konstruk dan validitas teknis dengan rerata skor 4,8 (kategori layak/valid) pada tahap uji ahli.

Hasil penelitian yang diperoleh terhadap uji validasi media atas kelayakan produk media pembelajaran, meliputi validasi rekayasa perangkat lunak dan validitas teknis/kegrafikan dengan rerata skor 4,75 (kategori layak/valid) pada tahap uji ahli.

3. Penelitian Tahap ketiga

Penelitian tahap ketiga merupakan tahap ujicoba pembelajaran terhadap produk awal. Ujicoba pembelajaran dilakukan secara terbatas, yakni diujicobakan terhadap 30 orang mahasiswa peserta kuliah “Program Belajar Bersama” antara UNM, Makassar dan UPI, Bandung. Masing-masing diikuti 15 orang dari peserta kuliah menggambar ornamen.

Ujicoba pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yakni pada bulan November sampai dengan bulan Desember 2020. Materi ujicoba adalah menggambar ornamen geometri. Tugas pertama: eksplorasi menggambar ornamen motif geometris, tugas kedua: eksplorasi menggambar ornamen motif flora, tugas ketiga: eksplorasi menggambar ornamen motif fauna, tugas keempat: eksplorasi menggambar ornamen motif figuratif.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan fasilitas *google Zoom*. Dosen pelaksana pembelajaran adalah Bapak Drs. Agus Nursalim, M.Pd. (Pengampu mata kuliah gambar teknik ornamen dari UPI,

Bandung). Penelitian pada tahap ini merupakan suatu proses kegiatan dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk yang dikembangkan secara rasional akan lebih efektif atau tidak.

Dari empat tugas yang diberikan kepada peserta kuliah dalam simulasi/ujicoba pembelajaran dapat dipahami dengan mudah sehingga pada umumnya peserta kuliah dapat mengerjakan tugas tagihan dengan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (Sampel tugas mahasiswa hasil ujicoba pembelajaran terlampir).

Handout yang dikembangkan setelah melalui uji validitas oleh ahli dan ujicoba lapangan dapat dinyatakan valid karena telah memenuhi standar kelayakan terhadap indikator yang ditetapkan. Dengan demikian, *handout* perkuliahan ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam perkuliahan menggambar ornamen, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian ini sebagai berikut.

Dalam penelitian ini telah dikembangkan *handout* perkuliahan dengan taraf kualifikasi valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam perkuliahan. Kualifikasi kevalidan hasil validasi terhadap *handout* tersebut ditunjukkan dengan perolehan skor penilaian validator dengan rerata skor 4,66 (kategori layak/valid).

Hasil validasi terhadap *handout* yang dikembangkan setelah melalui uji pakar dan ujicoba lapangan, dinyatakan valid karena telah memenuhi standar kelayakan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sehingga dapat

direkomendasikan untuk digunakan dalam perkuliahan menggambar ornamen, khususnya dalam lingkup Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Sebagai implikasi dari penelitian ini, disarankan: (a) Kepada dosen pengampu mata kuliah agar senantiasa berusaha mengembangkan bahan ajar yang dirancang khusus sesuai kebutuhan mahasiswa, karena bahan ajar dalam bentuk buku teks yang umumnya digunakan dalam perkuliahan selama ini, sifatnya terlalu umum sehingga kurang praktis digunakan dalam pembelajaran; (b) Kepada institusi/program studi agar terus memotivasi para dosen pengampu mata kuliah untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mata kuliah yang diampu masing-masing; (c) Sehubungan dengan masih terbatasnya pelaksanaan simulasi pembelajaran pada kelompok kecil (belum mencakup seluruh peserta kuliah), maka disarankan agar penelitian ini untuk dilanjutkan dengan target ujicoba secara lebih luas lagi (mencakup seluruh mahasiswa peserta kuliah).

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya penelitian ini, maka pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih, terutama kepada Pimpinan Universitas Negeri Makassar atas bantuan dana yang diberikan melalui DIPA Universitas Negeri Makassar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan kepada Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar atas izin dan persetujuannya.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Tim Validator yang telah memeriksa dan menilai naskah *draft handout* yang dikembangkan ini sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk sebuah

handout yang berkualifikasi valid dan layak digunakan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada anggota tim peneliti dan tenaga pembantu lapangan yang telah bekerja sejak awal hingga selesainya penelitian ini, serta kepada mahasiswa yang telah ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga bantuan yang diberikan dalam rangka pelaksanaan penelitian ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kuantitas dan kualitas bahan ajar untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar di masa-masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Depdikbud.
- Ali, Lukman. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Depdikbud.
- Anonim.
.http.ile.upi.edu/.../Materi_Perencanaan_Pembelajaran_PKK_(4).pdf). di akses pada tanggal 12 April 2014.
- Depdiknas, 2020. *Panduan Penelitian Edisi XIII*, Jakarta: Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kemenristek/brin.
- Depdiknas, 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Updated: Mar 1
- Echols, John M. dan Hassan Shadily (2005). *Kamus Inggris-Indonesia: An English Indonesian Dictionary*, Cetakan XXVI, Jakarta: Gramedia.
- Subiantoro, Benny dan Yabu M. 2018, *Pengembangan Handout Sejarah Seni Rupa Indonesia untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*. Laporan Penelitian, Makassar: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Tim Pengajar, 2020. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Menggambar Ornamen, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.