

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA  
BERORIENTASI *MIND MAPPING* PADA MATERI POKOK SENI RUPA  
UNTUK KELAS X SMAN 1 PAINAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh:**

**RANDI JULIAN  
NIM:17020128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

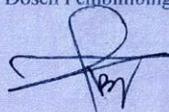
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA  
BERORIENTASI *MIND MAPPING* PADA MATERI POKOK SENI RUPA  
UNTUK KELAS X SMAN 1 PAINAN**

Nama : Randi Julian  
NIM : 17020128  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 27 Januari 2022

Disetujui untuk Ujian:  
Dosen Pembimbing



Dra. Zubaidah, M.Pd.  
NIP.19600906.198503.2.008

Mengetahui:  
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.  
NIP. 19620815.199001.1.001

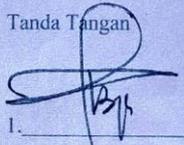
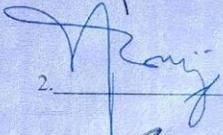
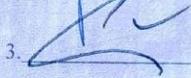
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

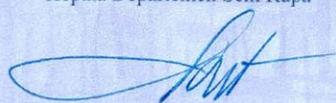
Judul : Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa  
Berorientasi *Mind Mapping* pada Materi Pokok Seni Rupa  
untuk Kelas X SMAN 1 Painan  
Nama : Randi Julian  
NIM : 17020128  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 27 Januari 2022

### Tim Penguji:

	Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Zubaidah, M.Pd. NIP.19600906.198503.2.008	1. 
2. Anggota	: Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. NIP.19640103.199103.1.005	2. 
3. Anggota	: Drs. Suib Awrus, M.Pd. NIP.19591212.198602.1.001	3. 

Menyetujui:  
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.  
NIP. 19620815.199001.1.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berorientasi *Mind Mapping* pada Materi Pokok Seni Rupa untuk Kelas X SMAN 1 Painan" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiram dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 20 Januari 2022

Saya yang menyatakan,



Randi Julian  
NIM. 17020128

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Paling utama sekali, sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia yang telah Engkau berikan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini. Dan engkau telah memberikan kesehatan, kekuatan serta keberanian dalam diri ini untuk melalui semua halangan dan rintangan dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya terselesaikan dengan baik. Tidak lupa pula sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kusayangi:

Papa dan mama kupersembahkan karya kecil ini kepada papa dan mamaku, karena mereka merawat dan membesarkan aku dengan penuh kasih sayang, yang tak pernah mengeluh dengan kemauanku yang mungkin belum bisa mewujudkan, tetapi selalu memberikan jalan dan arah yang terbaik untuk agar aku bisa menjalani dengan dewasa, selalu memberikan dukungan dan semangat terhadap apa yang aku lakukan, sehingga aku berani untuk melakukannya. Terimakasih pa terimakasih ma.

Untuk adek-adek ku Fandri, Satrio Wijaya, Wirman Satriya dan Raflan, ku persembahkan karya kecilku ini buat kalian. Terimakasih atas doa, dukungan dan semangat yang telah kalian berikan sehingga aku bisa berada pada titik ini.

Untuk Dendy Oktama, terimakasih banyak atas bantuannya selama ini baik itu tugas semuanya, maafkan aku yang selalu merepotkan mengenai tugas kuliah. Terimakasih selalu memberikan semangat, dukungan dan doanya. Terimakasih Dendy.

Untuk Lira Afri Yulia, S.Pd. terimakasih banyak atas bantuannya selama ini, yang mengajari cara presentasi saat seminar, terimakasih yang selalu memberikan semangat dukungan dan motivasi, terimakasih yang telah mengajarkan membuat modul, terimakasih atas banyak Lira Afri Yulia.

Untuk Nabila Sakinah, terimakasih atas bantunya selama ini sama-sama berjuang dalam proses pembuatan skripsi ini, sama-sama melaksanakan

penelitian di sekolah yang sama di SMA 1 Painan yang pas selesai penelitian pas mau balik padang mengalami kecelakaan motor ringan, untung cuman luka-luka sedikit dan keesokan harinya langsung bimbingan, kenangan itu tidak akan terlupakan.

Untuk Nur Hafidah, terimakasih yang telah menemani dalam mengurus surat izin penelitian, terimakasih banyak atas doa dan dukungannya selama ini fidah.

Untuk Ibu dan leok alias Nadya Yulianto terimakasih banyak atas bantuannya, yang telah mengizinkan kami tinggal beberapa hari dirumah ibu, selama kami melaksanakan penelitian di sekolah. Terimakasih Ibu dan Nadya

Untuk para sahabatku Erdi Syawal, Rahma Putri, Resi Ferentina, Resti Lidy, Puja Anisa, Anya Septia dan Novitri Anggraini terimakasih kalian selalu baik, terimakasih telah mendukung, memberi semangat dan mendoakan. Terimakasih guys.

Untuk teman-teman PSR 17 terimakasih atas doa, dukungan dan semangat yang selalu kalian berikan. Terimakasih banyak atas rasa kekeluargaan yang telah kalian berikan, semangat buat semuanya, semoga bisa menamatkan kuliah dengan secepatnya.

Untuk dosen PA sekaligus pembimbing skripsi Ibu Dra. Zubaidah, M. Pd. Terimakasih bu telah membimbing saya selama kuliah dan telah memberikan saran dan bimbingannya untuk skripsi saya selama ini, Alhamdulillah saya bisa melaksanakan skripsi ini dengan baik bu. Terimakasih banyak bu.

Untuk Bapak Drs. Suib Aurus, M, Pd. dan Bapak Drs. Yusron Wikarya, M. Pd. Selaku dosen penguji tugas akhir saya, terimakasih banyak atas saran dan masukan yang telah Bapak berikan.

Untuk Tim Ahli Validator Bapak Drs. Syafwan, M. Si, Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. Bapak M. Hafriison, M. Pd. Ibu Yovita Sandra, S. Pd, M. Pd. dan Ibu Yuli Fitrianova, S. Pd. Terimakasih banyak buat bapak dan ibu yang telah bersedia menjadi ahli validator saya untuk modul pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini. Dan terimakasih banyak saya ucapkan kepada siswa

kelas X SMA N1 Painan yang telah bersedia menjadi subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini.

## ABSTRAK

**Randi Julian, 2021.** Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berorientasi *Mind Mapping* pada Materi Pokok Seni Rupa untuk Kelas X SMA N 1 Painan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* yang valid dan praktis. Subjek uji coba pada penelitian ini ada dua yaitu subjek validasi yang terdiri dari 5 orang validator ahli, dan subjek uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 orang siswa kelas X SMA N 1 Painan.

Pengembangan ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja karena keterbatasan waktu. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping*.

Berdasarkan hasil pengolahan data hasil validasi yang diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada validator yaitu dengan rata-rata 90% yang dinyatakan sangat valid, dan hasil uji praktikalitas yang diberikan kepada siswa dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 89,5% . berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* telah valid dan praktis.

**Kata kunci :** modul pembelajaran, *mind mapping*

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta selawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berorientasi *Mind Mapping* Pada Materi Pokok Seni Rupa Untuk Kelas X SMA N 1 Painan”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. selaku ketua jurusan seni rupa Koordinator Tugas Akhir/Skripsi, dan ibu Elya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn. selaku Sekretaris jurusan seni rupa.
2. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Suib Aurus, M.Pd. dan Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. selaku dosen penguji.
4. Bapak, ibu dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa
5. Bapak Drs. Syafwan, M.Sn.,ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn., Bapak M. Hafrison, M.Pd sebagai validator

6. Yuli Fitrianova, S.Pd selaku guru pamong dan guru seni budaya yang telah memberikan dukungan dalam membuat skripsi ini.
7. Siswa kelas X SMA N 1 Painan sebagai Subjek Uji Coba.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini untuk kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Padang, 20 Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	Error! Bookmark not c
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not c
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Pentingnya Pengembangan .....	5
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
I. Defenisi Istilah .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Modul .....	8
2. <i>Mind Mapping</i> .....	13
3. Pembelajaran Seni Rupa .....	15
4. Seni Rupa .....	16
B. Penelitian yang Relevan .....	22
C. Kerangka Berfikir.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	25
B. Prosedur Pengembangan .....	25
1. <i>Define</i> (Pendefenisian) .....	26
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	27
3. <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	27
C. Uji Coba Produk.....	28
1. Desain Uji Coba .....	28
2. Subjek Uji Coba .....	29
D. Jenis Data .....	29
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	30
F. Teknik Analisis Data.....	30

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	33
B. Pembahasan.....	46
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	50
B. Implikasi.....	51
C. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Daftar Nama Validator .....	29
Tabel 2. Kriteria tingkat kevalidan.....	31
Tabel 3. Kriteria tingkat kepraktisan.....	32
Tabel 4. Hasil Validasi Modul Pembelajaran Aspek Materi.....	41
Tabel 5. Hasil Validasi Modul Pembelajaran Aspek Penyajian.....	41
Tabel 6. Hasil Validasi Modul Pembelajaran Aspek Kegrafikan .....	42
Tabel 7. Hasil Validasi Modul Pembelajaran Aspek Bahasa .....	43
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Modul Pembelajaran .....	43
Tabel 9. Saran validator terhadap modul pembelajaran yang dihasilkan .....	44
Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran .....	45

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Kerangka berfikir .....	24

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat izin penelitian .....	55
Lampiran 2. Kisi-kisi lembar validasi modul pembelajaran .....	57
Lampiran 3. Lembar validasi modul pembelajaran .....	59
Lampiran 4. Analisis validasi modul pembelajaran seni rupa oleh validator .	64
Lampiran 5. Kisi-kisi lembar uji praktikalitas modul pembelajaran seni rupa berorientasi <i>mind mapping</i> .....	65
Lampiran 6. Lembar uji praktikalitas modul pembelajaran seni rupa berorientasi <i>mind mapping</i> untuk siswa .....	67
Lampiran 7. Hasil analisis praktikalitas modul pembelajaran seni rupa berorientasi <i>mind mapping</i> pada materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk siswa kelas X SMA oleh siswa .....	87
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	88
Lampiran 9. Modul Pembelajaran Berorientasi Mind Mapping .....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Mutu pendidikan merupakan masalah utama yang selalu menjadi sorotan dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, yakni berilmu pengetahuan, memiliki keterampilan dan sikap yang positif. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui peningkatan mutu proses pembelajaran yang bermuara kepada mutu hasil pendidikan. Salah satu usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah melalui peningkatan proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru dituntut profesional dalam melaksanakan fungsinya sebagai tenaga pendidik. Mutu pendidikan sangat bergantung kepada kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah, tercermin dalam keberhasilan belajar siswa serta peran guru sebagai fasilitator dalam upaya membangkitkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya yang paling praktis dan realistis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sebagai indikator kualitas pendidikan adalah perbaikan dan penyempurnaan sistem pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran seni rupa, khususnya seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Selama ini siswa belajar dengan menggunakan buku paket yang ada di sekolah. Buku paket yang dipakai memuat materi yang panjang dan

cenderung berbelit-belit sehingga siswa sulit memahami materi yang di sajikan di dalamnya. Hal tersebut diungkapkan beberapa siswa di kelas X, melalui tanya jawab kepada siswa kelas X pada tanggal, 10 September 2020.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru seni budaya di SMAN 1 Painan 28 Agustus 2020 mengungkapkan bahwa minat baca siswa di kelas X termasuk rendah, hanya siswa yang tergolong rajin dan pintar yang memiliki minat baca yang cukup baik. Beberapa dari siswa lainnya melakukan aktivitas lain ketika diminta untuk membaca buku cetak dengan materi seni rupa, seperti ngobrol dengan teman, memainkan alat tulis, hanya melihat lihat gambar dan lain sebagainya. Hal ini merupakan indikator bahwa kurangnya minat baca dan ketertarikan siswa untuk membaca buku, kurangnya minat baca siswa bisa juga disebabkan oleh kurang menariknya materi yang akan mereka baca. Oleh karena itu, untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran sangat diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang lengkap, ringkas, menarik dan kreatif untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang akan diterima oleh siswa.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka guru sebagai tenaga profesional mampu mencari solusi terhadap problema pembelajaran mata pelajaran yang diampunya, dan mencari alternatif yang tepat, praktis dan efektif. Untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menyediakan rancangan sumber belajar berupa modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMAN 1 Painan, khususnya pada kelas X pada tanggal 14 September 2020 ditemukan bahwa *mind mapping* jarang sekali digunakan dalam proses pembelajaran, bahkan ada sebagian dari guru yang tidak tahu apa itu *mind mapping*. Hal ini sangat disayangkan karena ada banyak kelebihan yang bisa didapat jika belajar dengan menggunakan *mind mapping*, di antaranya yaitu dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, dapat menghemat waktu mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien.

Pengembangan modul dirasa perlu dilakukan untuk membantu guru sebagai fasilitator agar memotivasi siswa dalam membaca, modul membagi-bagi bahan pembelajaran menjadi unit-unit pembelajaran yang masing-masing bagian meliputi satu atau beberapa pokok bahasan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai kemampuannya.

Peran guru dalam sistem pengajaran modul yaitu: dalam pengajaran modul, tugas guru bukan semata-mata untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa sebagaimana sistem biasa tugas utama guru, tetapi mengorganisasikan dan mengatur proses belajar dengan cara berikut ini: 1) menyiapkan situasi belajar yang sesuai 2) membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi modul 3) melaksanakan penilaian terhadap siswa

Bagi guru seni rupa, modul bermanfaat karena berguna untuk, 1) mengurangi ketergantungan terhadap ketersediaan buku teks 2) memperluas wawasan karena disusun menggunakan referensi 3) menambah pengetahuan

dan pengalaman dalam menulis bahan ajar 4) membangun komunikasi yang efektif antara dirinya dengan siswa . manfaat *mind mapping* bagi guru yaitu, *mind mapping* akan memberikan arah yang jelas dalam penyajian pembelajaran sehingga guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara mudah dan sistematis.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* pada materi pokok seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk kelas X SMA 1 Painan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran seni rupa, termasuk pada materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.
2. Belum tersedianya modul berorientasi *mind mapping* untuk materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai tujuan, penulis membatasi ruang lingkup masalah yang dibahas yaitu pengembangan modul

pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* dengan menggunakan *mind mapping* yang bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas X di SMAN 1 Painan yang valid dan praktis, pada materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan dalam pengembangan ini adalah: bagaimana mengembangkan modul pembelajaran Seni Rupa berorientasi *mind mapping* pada materi pokok seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk Kelas X SMAN 1 Painan yang valid dan praktis ?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* pada materi pokok seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk Kelas X SMAN 1 Painan yang valid dan praktis.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya Pengembangan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* didasarkan belum adanya penggunaan modul pembelajaran yang berorientasi *mind mapping* pada mata pelajaran seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi, maka dari itu modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* penting untuk dikembangkan.

### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* yang membahas materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk siswa kelas X SMAN 1 Painan. Materi pada modul pembelajaran ini berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum K13. Modul pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar bisa meningkatkan aktivitas siswa untuk belajar dan bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis *mind mapping* ini adalah:

1. Dengan menggunakan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* valid dan praktis akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
2. Adanya modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* ini siswa lebih temotivasi dan siswa tertarik untuk belajar.
3. Modul berorientasi *mind mapping* lebih mudah di pahami oleh siswa.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi pengembangan modul pembelajaran Seni rupa berorientasi *mind mapping* untuk siswa kelas X yang valid dan praktis, serta bisa meningkatkan pemahaman siswa untuk konsep seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

## I. Defenisi Istilah

1. Modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri. Modul terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas, serta dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar dan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar
2. Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* adalah media pembelajaran berupa bagan dengan gambar dan warna yang diharapkan berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami, mempelajari dan mengingat materi. *Mind mapping* adalah suatu media visual yang memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak kiri dan kanan.
3. Validitas modul pembelajaran adalah tingkat keterukuran modul pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek materi, penyajian, kegrafikan dan bahasa yang digunakan dalam modul pembelajaran.
4. Praktikalitas merupakan penilaian siswa terhadap modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping*. Praktikalitas modul pembelajaran ditunjukkan dengan tanggapan yang berkaitan dengan manfaat, kemudahan siswa dalam memahami modul pembelajaran yang dikembangkan

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Modul**

##### **a. Pengertian Modul**

Menurut Sudjana dan Rivai (2003:132) modul merupakan “jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya”. Modul sebagai media pembelajaran memiliki ciri sebagai paket yang disusun oleh pernyataan sasaran belajar, berisi pengetahuan yang di susun sedemikian rupa (Santyasa, 2009:10).

Dari pendapat para ahli tersebut bahwa modul merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk cetak. Modul bisa diartikan juga sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompoleksitasnya (Saptiyan, 2010:1).

Modul pembelajaran merupakan suatu paket pembelajaran yang mengandung satu unit konsep dari materi pembelajaran dan disajikan dalam bentuk instruksi mandiri. Pembelajaran dengan modul memberi kesempatan kepada siswa untuk menguasai satu persatu materi sebelum melanjutkan materi berikutnya. Setiap siswa dapat menentukan kecepatan dari intensitas belajarnya secara mandiri.

Tujuan pembelajaran dengan modul menurut Sudjana dan Rivai (2003:133) “pembelajaran menggunakan modul bertujuan agar tujuan pendidikan dapat terlaksana secara efektif dan efisien”. Siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri, dan menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal (*masteri learning*) yaitu dengan tingkat penguasaan di atas 80%.

#### **b. Langkah-langkah Penyusunan Modul**

Pengembangan modul harus mengikuti langkah-langkah yang sistematis. Menurut Santyasa (2009:12), langkah-langkah tersebut adalah:

- 1) Analisis tujuan dan karakteristik isi bidang studi;
- 2) Analisis sumber belajar;
- 3) Analisis karakteristik pembelajaran;
- 4) Menetapkan sasaran dan isi pembelajaran;
- 5) Menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran;
- 6) Menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran;
- 7) Menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran;
- 8) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.

Sementara itu, suatu prosedur tentu diperlukan dalam pengembangan modul yang sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai, struktur isi pembelajaran. Ada lima kriteria dalam pengembangan modul Santyasa, (2009:11-12) yaitu:

- 1) Membantu siswa menyiapkan belajar mandiri;
- 2) Memiliki rencana kegiatan pembelajaran yang dapat direspons secara maksimal;
- 3) Memuat isi pembelajaran yang lengkap dan mampu memberikan kesempatan belajar kepada siswa;
- 4) Dapat memonitor kegiatan belajar siswa;
- 5) Dapat memberikan saran dan petunjuk serta informasi tingkat kemajuan belajar siswa.

### c. Komponen Modul

Menurut Santyasa (2009:16-19) komponen modul mencakup hal-hal berikut ini.

- 1) Pendahuluan
  - a) Penjelasan umum mengenai modul.
  - b) Sasaran pembelajaran.  
Hakikat sasaran pembelajaran mengacu kepada hasil pembelajaran yang diharapkan atau ingin dicapai.
- 2) Kegiatan Belajar
  - a) Uraian Isi Pembelajaran  
Proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar jika isi dan prosedur pembelajaran diorganisasi menjadi urutan yang bermakna, bahan dijadikan dalam bagian-bagian yang bergantung pada kedalaman dan kesulitannya.
  - b) Rangkuman  
Rangkuman merupakan komponen modul yang menyajikan ide-ide pokok isi pembelajaran modul, sebagai tujuan ulang serta pendalaman terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari siswa. Rangkuman dapat memberikan manfaat yang sangat berarti bagi siswa dalam mengorganisasi ingatan siswa, karena rangkuman berisi pernyataan yang singkat yang mudah diingat dan dipahami.
  - c) Tes  
Tes merupakan alat untuk mengetahui seberapa jauh sasaran khusus pembelajaran telah dicapai oleh siswa. Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila di berikan tes yang relevan dengan sasaran khusus pembelajara.
  - d) Kunci Jawaban  
Kunci jawaban berisi jawaban tes. Kunci jawaban berfungsi sebagai panduan siswa terhadap jawaban tes. Jawaban tes mengacu pada isi pembelajaran.
  - e) Umpan Balik  
Umpan Balik adalah komponen modul yang berisi tentang (1) skor tiap-tiap item tes, (2) rumus cara menghitung skor akhir yang di capai siswa, (3) pedoman yang menentukan tingkat pencapaian sasaran belajar siswa berdasarkan skor yang dicapai, dan (4) kegiatan berikutnya yang dilakukan siswa setelah diketahui tingkat pencapaian sasaran pembelajaran.
  - f) Daftar Pustaka  
Daftar pustaka merupakan bagian penting bagi modul. Daftar pustaka yang lengkap dan relevan memberikan

kesempatan kepada siswa menelusuri informasi untuk melakukan pendalaman dan pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan.

#### **d. Manfaat Modul**

Modul memiliki berbagai manfaat ditinjau dari kepentingan siswa maupun dari kepentingan guru. Menurut Suprawoto (2010:1), modul bagi siswa bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki kesempatan melatih diri belajar secara mandiri.
- 2) Belajar menjadi lebih menarik karena dapat dipelajari diluar kelas dan diluar jam pelajaran.
- 3) Berkesempatan mengekspresikan cara-cara belajar yang sesuai kemampuan dan minatnya.
- 4) Berkesempatan menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disajikan dalam modul.
- 5) Mampu membelajarkan diri sendiri.
- 6) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Sementara itu, menurut Suprawoto (2010:1) penyusunan modul bagi guru bermanfaat karena beberapa hal berikut ini.

- 1) Mengurangi ketergantungan terhadap kesediaan buku teks.
- 2) Memperluas wawasan karena disusun dengan menggunakan berbagai referensi.
- 3) Menambah khasana pengetahuan dan pengalaman dalam menulis bahan ajar.
- 4) Membangun komunikasi yang efektif antara dirinya dengan siswa karena pembelajaran tidak harus berjalan secara tatap muka.
- 5) Menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat di simpulkan bahwa belajar dengan menggunakan modul manfaatnya, siswa dapat bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri, dan pembelajaran dengan

menggunakan modul sangat menghargai perbedaan individu, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, maka pembelajaran semakin efektif dan efisien.

#### **e. Kelebihan Modul**

Menurut Santyasa (Suryaningsih, 2010:31) mengemukakan beberapa kelebihan dari modul yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan .
- 2) Setelah dilakkan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana siswa yang belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi menjadi merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa modul memiliki kelebihan yang mendasar yaitu belajar dengan menggunakan modul meningkatkan motivasi siswa, guru dan siswa mengetahui benar siswa yang berhasil dengan baik dan mana yang kurang baik dan juga siswa mencapai hasil yang sesuai dengan kemampuannya.

#### **f. Kekurangan Modul**

Belajar dengan menggunakan modul juga sering disebut dengan belajar mandiri. Menurut Suparman (1993:197) menyatakan bahwa bentuk kegiatan belajar mandiri ini memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.

- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap siswa membutuhkan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa modul juga memiliki beberapa kekurangan yang mendasar yaitu bahwa memerlukan biaya yang cukup besar serta memerlukan waktu yang lama dalam pengembangan modul itu sendiri.

## **2. *Mind Mapping***

### **a. Pengertian *Mind Mapping***

*Mind mapping* berdasarkan defenisi Buzan Center-United Kingdom dalam (Yoga, 2010: 19) adalah suatu teknik grafik ampuh yang menyediakan suatu kunci universal membuka seluruh potensi otak manusia sehingga dapat menggunakan seluruh kemampuan yang ada dikedua belah otak seperti kata, gambar, angka, logika, ritme, warna dalam suatu cara yang unik. Menurut Rahayu (2008) *mind mapping* adalah “salah satu teknik mencatat informasi berupa materi pelajaran yang diterima siswa dengan bantuan catatan”. *Mind mapping* merupakan bentuk catatan yang tidak monoton karena *mind mapping* memadukan fungsi kerja otak secara bersamaan dan saling berkaitan satu sama lain, sehingga akan terjadi keseimbangan kerja kedua belahan otak.

Menurut Sugiarto, (2004) *mind mapping* adalah “teknik meringkas bahan yang akan di pelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi kedalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah teknik mencatat informasi berupa materi pelajaran yang diterima siswa dengan bantuan catatan atau teknik meringkas bahan pelajaran yang akan di pelajari dan memproyeksikanya kedalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.

#### **b. Kegunaan *Mind Mapping***

Menurut Buzan (2009) *mind mapping* dapat membantu dalam banyak hal antara lain:

1. Merencanakan
2. Berkomonikasi
3. Menjadi lebih kreatif
4. Menghemat waktu
5. Menyelesaikan masalah
6. 6.Memusatkan perhatian
7. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
8. Mengingat dengan lebih baik
9. Belajar lebih cepat dan efisien.

Kegunaan *mind mapping* sangat membantu bagi guru, dimana memberikan arah yang jelas dalam penyajian pembelajaran sehingga guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara mudah dan sistematis.

#### **c. Keunggulan *Mind Mapping***

Berikut ini adalah beberapa keunggulan *mind mapping* menurut Alamsyah (2009):

1. Dapat melihat gambar dengan secara menyeluruh dengan jelas
2. Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merahnya antartopik
3. Terdapat pengelompokan informasi
4. Menarik perhatian mata dan tidak membosankan
5. Memudahkan dalam berkonsentrasi

6. Mudah mengingatnya karena didalamnya terdapat simbol atau penanda-penanda visual.

Berdasarkan keunggulan tersebut terlihat bahwa *mind mapping* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Serta memudahkan siswa dalam berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran.

### **3. Pembelajaran Seni Rupa**

Pembelajaran berawal dari kata belajar yang dapat diartikan sebagai kegiatan dengan maksud menambah pengalaman maupun wawasan.

Gagne dalam Dahar (2006:2) mendefenisikan bahwa “belajar merupakan suatu proses suatu organisasi yang prilakunya berubah dikarenakan akibat dari pengalaman kegiatan belajar tersebut maka akan terjadi perubahan perilaku pada individu, kelompok maupun organisasi”.

Menurut Sadiman dalam Kustandi (2011:5) mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan usaha sadar bagi guru untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai kebutuhan serta minatnya”.

Menurut Sumantri (2015:3) juga memberikan pendapat mengenai defenisi pembelajaran, yakni merupakan “rangkaiian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dengan melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi”.

Pembelajaran seni adalah upaya dan kegiatan guru untuk membelajarkan siswa dengan menggunakan pendekatan baru, sehingga terjadi proses belajar (kegiatan kreasi dan apresiasi) tentang subjek-subjek seni rupa yang memungkinkan siswa mampu melihat makna yang terkandung

di dalam bahan ajar seni yang tengah dipelajarinya dengan cara mengkaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari (Ismiyanto, 2017). Dalam konteks pembelajaran seni rupa, perlu juga diperhatikan perbedaan setiap individu dalam mengekspresikan *feelings* dan *emotion*.

Menurut Triyanto (2017), pembelajaran seni rupa perlu memperhatikan karakteristik anak tahap pengembangan, tipologi, dan perspektif anak. seni merupakan ekspresi jiwa manusia yang bersifat indah. Menurut Setyobudi (2007:3) seni rupa adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis yang bermakna yang di wujudkan melalui media: titik, garis, bidang, bentuk, warna tekstur dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah usaha sadar bagi guru untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya, memberikan pengalaman belajar dengan melibatkan proses mental melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, dalam konteks pembelajaran seni rupa juga diperhatikan perbedaan setiap individu dalam mengekspresikan *feelings* dan *emotioon*

#### **4. Seni Rupa**

##### **a. Seni Rupa Dua Dimensi**

###### **1) Pengertian Seni Rupa Dua Dimensi**

Seni rupa dua dimensi merupakan karya seni rupa yang terbentuk dari unsur panjang dan lebar. Contohnya lukisan, seni grafis, spanduk, poster, batik, mozaik, relief, lukisan kaca dan sablon (Suhernawan, 2010).

Seni rupa juga dapat dibedakan berdasarkan fungsinya, yaitu seni rupa terapan (*applied art*) yang pembuatannya melalui proses perancangan (*desain*) dan seni rupa murni merupakan karya yang dibuat untuk dinikmati keindahan dan keunikannya saja tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya (Suryati, 2017).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar atau karya yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja.

## 2) Unsur – unsur Seni Rupa Dua Dimensi

Menurut Suryati (2017) unsur – unsur seni rupa dua dimensi sebagai berikut :

- a. Garis (*line*)  
Garis merupakan unsur fisika yang mendasar dan penting untuk menciptakan karya seni rupa. Garis memiliki dimensi datar memanjang, arah dan sifat – sifat khusus seperti : pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung dan berombak.
- b. Raut (Bidang dan Bentuk)  
Raut merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah “bidang” digunakan untuk menunjuk wujud benda yang datar, sedangkan bangun atau bentuk menunjukkan wujud benda yang tampak memiliki volume meskipun pada seni rupa dua dimensi volume tersebut hanya ilusi.
- c. Ruang  
Ruang dalam karya seni rupa dua dimensi berarti kesan dimensi dari objek atau background yang terdapat pada karya seni. Ruang dihadirkan melalui perbedaan intensitas gelap terang dan warna.
- d. Tekstur  
Tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktil dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa.

Terdapat tekstur semu (buatan) dan tekstur asli. Tekstur asli merupakan perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba. Sedangkan tekstur semu (buatan) merupakan kesan semu permukaan objek yang direka melalui pengolahan unsur garis dan gelap terang.

e. Warna

Warna merupakan unsur yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer), yaitu merah, kuning dan biru. Dalam berkarya seni rupa terdapat beberapa teknik penggunaan warna, yaitu secara harmonis, heraldis, murni, monokromatik dan polikromatik.

f. Gelap Terang

Gelap terang merupakan rekaan perbedaan intensitas yang jatuh pada permukaan benda yang digambar atau dilukis pada karya seni rupa dua dimensi. Bagian yang terkena cahaya harus dibuat lebih terang dan bagian yang tidak terkena cahaya harus tampak lebih gelap.

Unsur seni rupa dua dimensi adalah unsur-unsur visual yang dapat dilihat wujudnya dan digunakan untuk membentuk karya seni rupa dua dimensi, unsur seni rupa dua dimensi terdiri dari garis, raut, ruang, tekstur warna, dan gelap terang.

### 3) Prinsip Seni Rupa Dua Dimensi

Prinsip seni rupa adalah prinsip yang menunjang bagaimana beberapa unsur dalam sebuah karya digabungkan sehingga memiliki nilai seni. Prinsip seni rupa sedikitnya ada 8 yaitu (Milasari, 2017):

a) Kesatuan

Kesatuan adalah prinsip yang menunjang bagaimana unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah.

b) Keselarasan

Suatu kesatuan unsur-unsur karya seni rupa hanya akan dikatakan indah dan memiliki nilai estetis bila berpadu dan selaras. Keselarasan atau harmonis adalah kaitan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk, pencahayaan, warna dalam menciptakan keindahan.

## c) Penekanan

Penekanan adalah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari dua unsur yang berlawanan dan saling berdekatan. Penekanan akan membuat sebuah karya seni tidak monoton dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada bentuk, warna dan ukuran sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik.

## d) Irama

Irama adalah prinsip yang mendasari pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur. Pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur bisa berupa garis, bentuk, atau variasi warna. Pengulangan yang dilakukan secara bervariasi akan menghasilkan irama harmonis yang dapat meningkatkan nilai estetis karya seni.

## e) Gradasi

Gradasi adalah susunan warna yang didasari pada tingkatan tertentu pada sebuah karya seni. Gradasi paling sering diterapkan dalam pembuatan mozaik, karikatur, lukisan dan karya seni rupa lainnya. Gradasi membuat sebuah karya menjadi lebih hidup.

## f) Kesebandingan

Kesebandingan adalah prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyesuaian dari wujud karya seni rupa yang diciptakan. Contohnya, dalam menggambar manusia, pelukis harus menyesuaikan ukuran organ tubuh manusia tersebut.

## g) Komposisi

Komposisi menjadi prinsip yang paling penting dalam mendasari keindahan sebuah karya seni. Komposisi merupakan organisasi dari unsur-unsur seni rupa yang disusun menjadi teratur, serasi, dan menarik.

## h) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip yang bertanggung jawab pada kesan dari suatu susunan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yang diatur sedemikian rupa melalui prinsip keseimbangan akan menjadi daya tarik bagi para penikmat karya seni.

## 4) Teknik berkarya seni rupa dua dimensi

Adapun teknik berkarya seni rupa dua dimensi, seperti teknik pointilis, teknik dusel, teknik semprot, teknik plakat, teknik cetak, teknik linear, teknik blok, teknik arsir dan teknik aquarel.

## **b. Seni Rupa Tiga Dimensi**

### 1) Pengertian seni rupa tiga dimensi

Seni rupa tiga dimensi merupakan seni rupa yang secara fisik bentuknya dibatasi dengan tiga sisi yaitu sisi panjang, sisi lebar dan tinggi atau dalam pengertiannya yaitu karya seni yang memiliki volume dan ada di dalam sebuah ruang (Suryati, 2017).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki tiga unsur yaitu panjang, lebar dan tinggi.

### 2) Jenis karya seni rupa tiga dimensi

Berdasarkan fungsi dan tujuannya, karya seni rupa tiga dimensi dibedakan menjadi dua yaitu (Suryati, 2017:38):

#### a) Seni rupa murni tiga dimensi

Seni rupa murni merupakan karya seni yang tercipta bebas dengan fungsi yang lebih mengutamakan ekspresi dan keindahan dari pada fungsi, sebagai kepuasan pandangan mata saja dan biasanya sering digunakan hanya sebagai pajangan.

#### b) Seni rupa terapan tiga dimensi

Seni rupa terapan merupakan karya seni yang tidak hanya sebagai pajangan rumah saja, tetapi juga berfungsi untuk membantu kehidupan manusia. Seni rupa terapan lebih mengutamakan kegunaan dibandingkan keindahannya.

### 3) Teknik karya seni rupa tiga dimensi

Dalam membuat sebuah karya seni rupa tiga dimensi, ada beberapa teknik yang dapat dipakai. Setiap teknik mempunyai konsep tersendiri dan hasil karya yang berbeda-beda. Berikut ini beberapa teknik seni rupa tiga dimensi yang dapat diterapkan (Milasari, 2017):

- a) Teknik aplikasi  
Teknik seni rupa ini adalah teknik karya hias yang dimanfaatkan dalam seni menjahit, yakni dengan cara menempelkan beberapa macam potongan kain yang telah digunting, seperti bentuk bunga, bintang atau bentuk-bentuk lainnya dalam sebuah kain. Tujuannya adalah sebagai hiasan untuk memperindah pakaian.
- b) Teknik mozaik  
Teknik mozaik merupakan teknik menggambar dengan memakai bentuk geometris tertentu. Tujuan menggunakan geometris ialah sebagai pengganti bahan utama pewarna. Dengan adanya mozaik, media seni tidak terlihat polos dan lebih meiliki corak tertentu.
- c) Teknik merakit  
Teknik ini dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu agar menjadi suatu karya seni yang utuh. Cara menyambung-nyambungkan tersebut dinamakan merakit, sedangkan rakitan ialah hasil karyanya.
- d) Teknik pahat  
Teknik memahat yaitu teknik karya seni dengan membuang atau menyisihkan bahan-bahan yang tidak perlu digunakan. Alat yang biasa digunakan adalah martil, pahat, kikir, dan sebagainya. Biasanya teknik pahat digunakan pada beberapa karya seni seperti patung dan miniatur tertentu.
- e) Teknik cor  
Teknik ini merupakan sebuah teknik karya seni yang diaplikasikan dengan cara menuangkan zat cair tertentu pada sebuah alat cetakan khusus. Bahan cair yang sering digunakan ialah bahan-bahan yang terbuat dari karet, semen, logam, dan lain-lain. Teknik lebih cocok dipakai untuk membuat sebuah bangunan besar dan bangunan bertingkat.

#### 4) Contoh karya seni rupa tiga dimensi

Adapun contoh karya seni rupa tiga dimensi, seperti kriya, patung, keramik dan arsitektur.

#### 5) Nilai estetis karya seni rupa tiga dimensi

Nilai estetis atau keindahan sebuah karya seni rupa tersusun dari komposisi yang baik, perpaduan warna yang sesuai, penempatan objek

yang membentuk kesatuan dan sebagainya. Keselarasan dalam menata unsur-unsur visual inilah yang mewujudkan sebuah karya seni rupa.

## **B. Penelitian yang Relevan**

*Mind mapping* adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. *Mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak kanan dan kiri yang terdapat dari diri seseorang.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

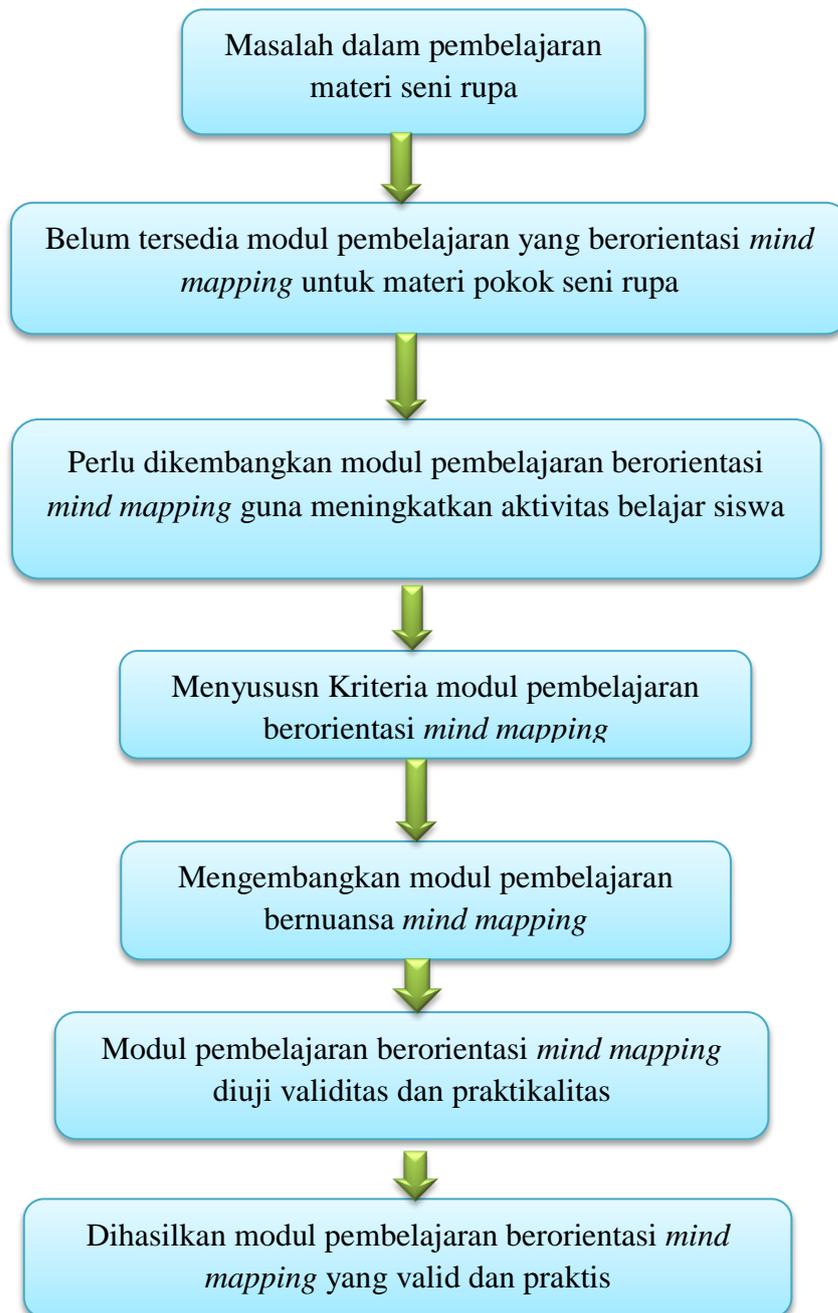
1. Peni Englasari (2013) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan modul berbasis konsep dilengkapi Blank *mind mapping* pada gerak pada manusia untuk SMP Kelas VIII,” hasil penelitian didapatkan bahwa modul berbasis konsep dilengkapi Blank *mind mapping* (peta pikiran ) valid dari segi didaktik, konstruksi, dan teknis. Dari segi praktikalitas, modul dikatakan praktis karena sudah memenuhi persyaratan suatu kepraktisan.
2. Cristianti (2011) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* dan *scramble word* pada materi pokok organisasi kehidupan untuk Sekolah Menengah Pertama.” Hasilnya menyimpulkan bahwa penggunaan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* dan *scramble word* pada materi organisasi kehidupan efektif sebagai media yang membantu siswa dalam pembelajaran. Kaitan dengan penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya bahwa dengan penggunaan *mind mapping* dalam pengembangan modul dirasa peneliti dapat meningkatkan aktivitas,

motivasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini lebih memfokuskan kepada pengembangan modul pembelajaran seni rupa yang berorientasi *mind mapping* untuk materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi terhadap kelas X SMA 1 Painan.

### C. Kerangka Berfikir

Materi Seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi, kelas X Merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak dan luas cakupannya karena dalam mempelajari konsep tentang unsur-unsur, prinsip, teknik-teknik Seni rupa siswa diminta untuk mendeskripsikan keragaman pada masing-masing tingkatan pada Seni rupa tersebut sesuai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Kurikulum 2013. Agar tujuan pembelajaran tercapai, maka perlu pengkondisian siswa untuk menemukan kembali konsep atau prinsip penting sesuai tuntutan Kurikulum 2013 melalui bimbingan guru.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan modul pembelajaran yang berorientasi *mind mapping* agar tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan modul pembelajaran ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Berikut ini bagan kerangka berfikir yang melatar belakangi penelitian pengembangan modul pembelajaran Seni rupa berorientasi *mind mapping* pada materi pokok seni rupa.



**Gambar 1. Kerangka berfikir**

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* pada materi berkarya seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk siswa kelas X SMA dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa dengan 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap pendefenisian

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis siswa. Hasil dari ketiga analisis ini yang dijadikan pedoman untuk pengembangan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa untuk siswa kelas X SMA.

- b. Tahap perancangan

Pada tahap ini modul dirancang sesuai dengan aturan dan pedoman pembuatan modul dan telah dihasilkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa.

- c. Tahap pengembangan

Pada tahap ini telah dihasilkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping*, dimana modul ini telah di uji coba pada siswa kelas X SMA 1 Painan kabupaten Pesisir Selatan.

2. Dihasilkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa untuk siswa kelas X SMA dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 93%
3. Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa untuk siswa kelas X dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata 89.5%

## **B. Implikasi**

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* pada materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk siswa kelas X SMAN 1 Painan. Modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* merupakan salah satu bentuk modul pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar seni rupa, karena modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* ini menarik minat siswa dalam belajar. Modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu mempermudah guru dalam mengajar berupa seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Penelitian ini juga berguna dalam memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada penyelenggara pendidikan (kepada sekolah dan guru seni budaya), karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa.

Pengembangan modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* ini juga dapat dilakukan oleh guru-guru disuatu sekolah. Namun, yang perlu diperhatikan adalah validitas dan praktikalitas dari modul

pembelajaran tersebut, hal itu tidak boleh diabaikan karena faktor tersebut sangat menentukan kualitas modul pembelajaran yang dibuat.

### **C. Saran**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk guru, berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas yang telah dilaksanakan, modul pembelajaran seni rupa berorientasi *mind mapping* untuk siswa kelas X SMA dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.
2. Peneliti lain dapat mengembangkan modul pembelajaran berorientasi *mind mapping* pada materi lain dan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna. Modul pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan modul pembelajaran lain terutama berkaitan dengan pembelajaran seni rupa di SMA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, M. 2009. *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind mapping*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Ali, M. Dan Asrori, M. 2008. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Buzan. 2009. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Cristianti. 2011. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berorientasi Mind mapping dan ScrambleWord Pada Materi Pokok Organisasi Kehidupan Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Tesis. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Englasar, Peni.2013. *Pengembangan Modul Berbasis konsep Dilengkapi Blank Mind mapping Pada Materi Sistem Gerak pada Manusia untuk SMP Kelas VIII*. FMIPA Universitas Negeri Padang.
- Herdian. 2009. *Model Pembelajaran Mind Mapping*. <http://herdy07.wordpress.com/2009/04/29/model-pembelajaran-mind-mapping/>, 10 Juni 2021
- Ismiyanto. 2017. *Kajian Seni Rupa Anak*. Semarang: UNNES.
- Kustandi, dkk. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Milasari, dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Buku Sekolah Elektronik (BSE).
- Putri, Mellysa Almansa. 2013. *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Pokok Stoikiometri Berbasis Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry)*. Thesis. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rahayu, Wiratih. 2008. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Peta Pikiran*.
- Riadi, Muchlisin. (2013), *Pengertian, Kelebihan Dan Kelemahan Moodul Pembelajaran*. Diakses pada 06 Oktober 2022
- Santyasa, I. W. 2009. *Teori Pengembangan Modul*.(Online). <http://nurma.staff.uns.ac.id>. Diakses 10 Juni 2021.

- Setyobudi, dkk. 2007. *Seni budaya SMP*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiarto, I. 2004. *Mengoptimalkan daya kerja otak dengan berfikir holistik dan Kreatif: yang lupa diajarkan disekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Suherawan, R., dan Nugraha, R,A. 2010. *Seni Rupa*. Jakarta: PT Sinergi Pustaka Indonesia.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung:Alfabeta
- Sumatri, Muhamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryati, dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Buku Sekolah Elektronik (BSE)
- Susantini, E, Yuliani, W., dan Indah, N, K. 2004. *Pengembangan Media VCD Strategi-strategi Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Materi Pokok Mutasi*. Laporan Penelitian tidak dipublikasi. UNESA.
- Suprawoto. 2010. *Manfaat Modul*. (Online). <http://mengembangkan-bahan-ajar-dengan-menyusun-modul>. Diakses 10 Juni 2021
- Trianto. 2010. *Mendisaian Model Pembelajaran Inovatif-progresif: konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Triyanto. 2017. “Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa”. Hand Out. Semarang: UNNES.
- Yoga, D, 2010. *Buzan Mind Map, For Everyone and Everywhere*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.