

BAB II

DATA DAN ANALISA

A. Data Objek

1. Sekolah Santo Andreas

a. Latar belakang

Sekolah Santo Andreas mulai beroperasi pada tahun pelajaran 1989/1990. Terdiri dari 2 TK dan 2 SD, ruko disewakan di Sunrise Garden Blok X, Jakarta Barat. Selama dua tahun sekolah tidak mampu menutupi biaya operasionalnya, dana sekolah dikumpulkan dari pinjaman dan sumbangan sukarela dari rumah ke rumah. Untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih baik dan profesional, Pastor Mogie, MSC mengajak beberapa individu dan anggota paroki Santo Andreas untuk berpikir bersama tentang masa depan sekolah. Maka pada tanggal 17 Oktober 1990 Dewan Paroki Santo Andreas dan Gereja PGDP Santo Andreas mendirikan Yayasan Karya Kasih dengan notaris Lieke L. Tukgali, SH 19 Oktober 1990 No. 111, dan berkantor pusat di Paroki Santo Andreas, Kompleks Green Garden Blok J5/1, Jakarta Barat. Tujuan dan misi Yayasan Karya Kasih adalah bergerak dalam bidang pendidikan katolik, serta mengembangkan kedokteran dan poliklinik, tugas pokok pada waktu itu adalah mengembangkan st. Andreas. Menekankan pada sifat pengelolaan, semua harta benda dan inventaris sekolah akan selalu menjadi milik dewan paroki bersama PGDP Santo Andreas. Pada awal tahun ajaran 1991/1992 Yayasan Karya Kasih mendirikan satuan SMA Santo Andreas dengan jumlah siswa awal 25 orang, dan pada tahun ajaran 2000/2001 dibentuk satuan SMA Santo Andreas. dengan sekitar 160 siswa. Pada tahun pelajaran 2000/2001, Yayasan Karya Kasih memiliki unit PG/TK, SD, SLTP dan SMU. Saat ini, total siswa sekolah Santo Andreas adalah 300 siswa dari tingkat TK, SD, dan SMP. Sementara itu, satuan SMA sudah tidak ada lagi, karena

paroki dan lembaga khusus pendidikan dari SD sampai SMP. Saat ini Sekolah SMP Santo Andreas sendiri memiliki 68 siswa yang terbagi menjadi satu kelas VII, satu kelas VII dan satu kelas IX. SMP Santo Andreas memiliki misi “Insan yang beriman dan berbudi pekerti, pembelajar yang unggul, insan yang cerdas sosial, insan yang peduli terhadap lingkungan



Gambar 2.1 Lingkungan Sekolah Santo Andreas
(Sumber: dokumentasi SMP Santo Andreas)



Gambar 2.2 Lingkungan Sekolah Santo Andreas
(Sumber: dokumentasi SMP Santo Andreas)

b. Lingkungan Sekolah

Sekolah Santo Andreas terletak di tengah-tengah pemukiman warga, yaitu di komplek Green Garden Jakarta Barat dan berada di komplek Gereja Paroki Santo Andreas. Gereja Paroki Santo Andreas memiliki 3 buah aula besar, dan parkir yang luas. Selain digunakan sebagai tempat beribadah umat Katolik, Gereja Paroki Santo Andrea juga sering digunakan untuk acara-acara sekolah, mulai dari tingkat TK, SD, dan SMP. Di luar Gereja Santo Andreas, terdapat area Jalan Salib serta patung Santo Andreas. Setiap hari Jumat pertama, siswa-siswa Santo Andreas melaksanakan ibadah bersama di dalam Gereja tersebut.



Gambar 2.3 Lingkungan Sekolah Santo Andreas
(Sumber: dokumentasi SMP Santo Andreas)



Gambar 2.4 Lingkungan Sekolah Santo Andreas
(Sumber: dokumentasi SMP Santo Andreas)

Gedung Santo Andreas terdiri dari 3 lantai, dimana lantai pertama merupakan unit TK, ruang yayasan, koperasi, dan laboratorium Bahasa Indonesia. Lantai kedua, terdapat ruang guru SMP, laboratorium komputer, perpustakaan, laboratorium IPA, dan ruang kelas unit SD.

Lantai tiga digunakan oleh unit SMP, terdapat ruang kepala sekolah, Tata Usaha, UKS, ruang musik, serta ruang kelas SMP.

c. Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran yang terdapat di SMP Santo Andreas antara lain, laboratorium komputer, dengan komputer lengkap berjumlah 35 unit, laboratorium Bahasa Indonesia yang dilengkapi dengan komputer berjumlah 30 unit, perpustakaan yang mempunyai hampir 1000 koleksi buku, laboratorium IPA yang modern, lapangan basket, futsal, toilet, proyektor di setiap ruang kelas, serta akses internet/wifi dengan kecepatan 100 mbps.



Gambar 2.5 Lingkungan Sekolah Santo Andreas
(Sumber: dokumentasi SMP Santo Andreas)

d. Metode dan Media Pembelajaran

Beberapa metode yang sering digunakan guru dalam mengajar di SMP Santo Andreas diantaranya ceramah, kerja kelompok, dan demonstrasi. Sementara, media pembelajaran yang digunakan guru adalah buku paket serta modul yang dibuat oleh guru yang bersangkutan, agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Guru juga menggunakan media digital seperti aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa tidak merasa bosan menghadapi materi atau soal-soal yang monoton di buku paket. Penggunaan media digital seperti *Kahoot* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar dibandingkan menggunakan buku paket.



Gambar 2.6 Tampilan Aplikasi Kahoot
(Sumber : <https://kahoot.com/home/kahoot-plus/>)



Gambar 2.7 Tampilan Aplikasi Quizizz
(Sumber : <https://tirto.id/cara-menggunakan-quizizz-platform-kuis-interaktif-belajar-online-gjyo>)

B. Analisis Objek dan Target Audiens

1. Analisis Objek

Teknik 5W + 1H ini digunakan untuk memberi pertanyaan yang tepat bagi hasil karya yang akan dikerjakan sehingga menjadi karya yang cocok untuk target yang ditentukan.

a. **What** (Apa yang membuat siswa/siswi tertarik dalam mempelajari Seni Ragam Hias Betawi?)

Jakarta merupakan ibu kota negara Indonesia juga mempunyai budaya asli Betawi masih dilestarikan dan dijaga oleh Pemprov DKI Jakarta hingga sekarang. Maka dari itu seharusnya para siswa lebih menyukai atau minimal menghargai/mengetahui Budaya Betawi yang merupakan asli Jakarta.

b. **Who** (Siapa yang menjadi target audience Media Pembelajaran)

Target audience pada media pembelajaran ini adalah siswa dan siswi SMP Santo Andreas khususnya kelas 7 dan 8.

- c. **Why** (Kenapa Media Pembelajaran Interaktif berupa aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran Ragam Hias Betawi?)

Tujuan Media Pembelajaran Interaktif dengan basis Aplikasi digital diharapkan bisa membantu para siswa mengenal lebih dalam Budaya Betawi karena dunia digital yang paling mereka kenal dibanding text book.

- d. **Where** (Dimanakah media pembelajaran Interaktif dengan basis aplikasi ini akan dilakukan?)

Di sekolah SMP Santo Andreas di jam pelajaran Seni Budaya khususnya kelas 7 dan 8.

- e. **When** (Kapan media pembelajaran ini akan dimulai?) Di jam pelajaran Seni Budaya dan di kegiatan seperti field trip, siswa maupun siswi bisa menggunakan aplikasi ini.

- f. **How** (Bagaimana aplikasi media pembelajaran ini dirancang?) -

Perancangan media pembelajaran ini dengan menggunakan Software PC *Android Studio*, *Smart Apps Creator 3*. Dengan menggunakan kedua software itu kita bisa mengekspor media pembelajaran menjadi 3 bentuk, yaitu .Apk untuk android, .Exe untuk PC, dan html untuk website.

2. Target Audience

a. Demografis

- 1) Gender : laki-laki dan perempuan
- 2) Usia (rentang umur) : Remaja (13 - 14 Tahun)
- 3) Profesi : Siswa SMP Santo Andreas

b. Geografis

Sekolah Santo Andreas yang berada di Jakarta Barat, DKI Jakarta, tepatnya di Komplek Gereja Santo Andreas Kedoya.

c. Psikografis

- 1) Menyukai aplikasi berbasis android

- 2) Menyukai belajar melalui internet dan aplikasi Android
- 3) Menyukai hal - hal baru.

C. Referensi Perancangan

1. Platform Ruang Guru

RUANG RAYA INDONESIA (Ruangguru) adalah perseroan terbatas yang bergerak di bidang pendidikan nonformal yang didirikan menurut dan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia serta telah memperoleh Izin Pendirian Satuan Pendidikan Nonformal dan Izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018.



Gambar 2.8 Tampilan Aplikasi Ruangguru
(Sumber: <https://www.ruangguru.com/about-us>)

Ruangguru adalah salah satu perusahaan teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan yang memiliki lebih dari 22.000.000 pengguna serta mengelola 300.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran.

Ruangguru mempunyai berbagai layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, marketplace les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru.



Gambar 2.9 Tampilan Aplikasi Ruangguru
(Sumber: <https://www.ruangguru.com/about-us>)

User *Interfacenya* juga tidak susah, bisa dioperasikan dengan mudah. Media pembelajaran dengan platform seperti ruang guru ini terbukti membantu siswa dalam mengerjakan soal, belajar, mencari referensi, bahkan berinteraksi dengan siswa yang lain dan guru di mapel yang bersangkutan. Hingga setiap saat siswa bisa mengaksesnya selama kurang lebih 24 jam, kapan pun, dimana pun dan siapa pun yang mempunyai aplikasi ini di handphonenya. Secara desain tampilan awal hingga fitur-fitur yang digunakan semuanya terdesain dengan baik, *eye catching*, tidak berlebihan dan juga tidak kekanak-kanakan, universal dan menarik.



Gambar 2.10 Tampilan Aplikasi Ruanguru
(Sumber: <https://www.ruangguru.com/about-us>)

2. Kelas Pintar

Merupakan solusi pembelajaran online digital yang dapat membantu orang tua memantau perkembangan belajar anak dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini hampir sama dengan ruang guru, aplikasinya dan fitur-fiturnya bisa digunakan oleh siswa, guru dan orang tua.



Gambar 2.11 Tampilan Aplikasi Kelas Pintar
(Sumber: <https://www.kelaspintar.id/kelaspintar>)

Kelas Pintar bisa diakses melalui *smartphone* maupun website. Aplikasi ini memiliki paket belajar berbayar yang menyediakan Tutor yang berpengalaman. siswa pun akan disuguhkan dengan soal-soal menantang yang akan mengasah kamu untuk lebih siap menghadapi ujian.

Para orang tua pun bisa membuat akun Kelas Pintar ini untuk mengetahui perkembangan belajar anak. Nantinya, akan ada laporan rutin tentang semua kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan.



Gambar 2.12 Tampilan Aplikasi Kelas Pintar
(Sumber: <https://www.kelaspintar.id/kelaspintar>)



Gambar 2.13 Tampilan Aplikasi Kelas Pintar
(Sumber: <https://www.kelaspintar.id/kelaspintar>)

Siswa dapat melakukan beberapa aktivitas seperti belajar menggunakan konsep pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter belajar tiap murid melakukan praktek dengan metode yang interaktif dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru/mentor. Aplikasi ini juga mudah digunakan dan tidak berat seperti aplikasi pembelajaran pada umumnya, soal-soalnya tidak ketinggalan alias *update* selalu. *User interfacenya* juga *friendly*, mudah digunakan, dan mempunyai CS 24 jam untuk menjawab pertanyaan siswa/*user* atau non *user* mengenai aplikasi Kelas Pintar. Di Kelas Pintar, siswa bisa mengakses materi pelajaran lengkap yang sudah disesuaikan dengan Kurikulum terbaru dan mencakup seluruh materi pelajaran yang ada di tingkat pendidikan dasar dan menengah (K-12). KELAS PINTAR juga memiliki pembekalan konsep

melalui soal latihan yang bervariasi seperti HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

3. Appy Pie

Appy Pie adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan aplikasi yang diterbitkan untuk platform Android, iOS, Fire OS, dan Windows Phone. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat dan memonetisasi berbagai aplikasi seluler. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2015 oleh sebuah layanan pengembangan aplikasi mobile yaitu WYSIWYG

4. Platform Andromo

Platform Andromo adalah pembuat aplikasi seluler yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi sendiri dengan mudah dan cepat. Pengguna dapat membuat aplikasi iOS dan Android hanya dengan beberapa klik mudah, menjadikannya lebih mudah digunakan daripada pembuat aplikasi kompleks lainnya dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga berorientasi pada proses dan keluarannya baik. Penggunaan media interaktif untuk pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, dan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Penggunaan media interaktif dalam orientasi pembelajaran akan sangat membantu kegiatan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran interaktif memiliki dampak terbesar pada indra dan dapat menjamin pemahaman lebih, pendengar tidak memiliki tingkat pemahaman dan panjang pemahaman yang sama dengan penonton, atau melihat dan mendengar. Selain itu, bahan ajar ini akan membawa dan menciptakan perasaan senang, gembira dan semangat pada siswa, membantu memantapkan pengetahuan dalam benak siswa dan membuat pelajaran menjadi hidup.

Menurut *Miarso (2004)*, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan yang dapat merangsang

pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan belajar untuk mendorong proses belajar yang disengaja, sasaran, definisi, dan kendali. *Sadiman (2008)* menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, minat, kegairahan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjalin. Media pembelajaran yang memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, dapat meningkatkan minat belajar dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau sebagai hiasan atau dalam sebuah karya seni atau kriya untuk keperluan dekoratif.

D. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Sarana adalah kata yang berasal dari bahasa Latin dan juga memiliki bentuk jamak atau biasa disebut sarana. Sedangkan kata media secara harfiah berarti perantara. Dalam hal ini perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dengan penerima pesan atau informasi (*receiver*). Oleh karena itu, kita sering melihat media dalam kehidupan sehari-hari seperti surat kabar, artikel online, film, televisi, dll.

Schramm mengungkapkan bahwa media adalah teknologi yang menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat mendidik dan dapat dilihat, dibaca, didengar, dan dimanipulasi.

Menurut *Leslie J. Briggs*, media adalah alat berwujud fisik yang sering digunakan untuk menyampaikan isi fisik. *Leslie J. Briggs* juga mengatakan bahwa alat yang dimaksud adalah perekam audio, perekam video, gambar, kamera, televisi, grafik dan komputer.

Menurut *Robert Heinich*, media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi atau pesan yang terjadi antara sumber pesan (*source*) dan penerima informasi (*receiver*).

Menurut *Miarso*, media adalah benda berbeda yang mempunyai

fungsi menyampaikan pesan atau informasi yang dapat mempengaruhi perhatian, pemikiran dan keinginan belajar siswa.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Selanjutnya, *Gagné (1985)* memperluas teorinya dengan menyatakan bahwa pembelajaran dalam situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan menopang proses internal yang ada dalam setiap peristiwa belajar.

Belajar dapat dipahami secara sederhana sebagai usaha untuk mempengaruhi kemampuan emosional, intelektual dan spiritual seseorang agar mau belajar sesuai dengan kehendaknya. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan etika keagamaan, aktivisme dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Menurut *Hudojo* “belajar adalah kegiatan setiap orang”. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, minat dan sikap seseorang dibentuk, diubah dan dikembangkan melalui belajar. Oleh karena itu, seseorang dikatakan belajar jika dapat diasumsikan adanya proses aktif dalam diri orang tersebut yang mengarah pada perubahan tingkah laku.

Belajar mengajar atau dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaktif dengan nilai-nilai normatif. Belajar mengajar adalah proses sadar dan terarah. Tujuannya adalah untuk menjadi pedoman ke arah mana proses belajar mengajar akan berlangsung. Proses belajar mengajar akan berhasil jika hasil yang dicapai mampu membawa perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai siswa. Oleh karena itu, dalam buku lain dikatakan bahwa “bila hakikat belajar adalah ‘perubahan’, maka hakikat mengajar adalah proses ‘pengaturan’ oleh guru”. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa interaksi belajar mengajar adalah interaksi antara siswa dengan guru dalam melakukan perubahan dan pengaturan untuk mencapai

tujuan.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut *Miarso (2004)* bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali. *Sadiman (2008)* menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Media pembelajaran mempunyai kegunaan dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, dapat meningkatkan gairah belajar, dan memungkinkan siswa belajar mandiri.

Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju penerima yaitu siswa, *Daryanto dalam Ridha, (2014)*.

Berdasarkan hasil uraian di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah penyalur bahan pembelajaran yang dapat merangsang minat, sehingga pemilihan media yang tepat dapat menimbulkan minat belajar terhadap siswa dan memberikan keberhasilan terhadap proses belajar mengajar.

2. Fungsi media

Menurut *Kemp dan Dayton* dalam *Media Pembelajaran* Cecep Kustandi dan Bambang, ada tiga fungsi utama apakah media digunakan untuk individu, kelompok atau kelompok besar, yaitu: (1) menumbuhkan minat atau tindakan. , (2) menyajikan informasi dan (3) memberikan instruksi. Sedangkan *Levie Lentz* dalam *Azhar Arsyad (2002:20)* mengemukakan empat fungsi alat peraga, yaitu:

a) Fungsi perhatian, yaitu: menarik perhatian siswa untuk fokus pada

isi pelajaran yang ditampilkan;

b. Fungsi pengaruh yaitu: media dapat membangkitkan perasaan dan sikap siswa, dan siswa dapat menikmati pembelajaran;

c. Fungsi kognitif, yaitu: Media yang membantu pencapaian tujuan pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual);

d. Fungsi kompensasi, yaitu: Sarana untuk membantu peserta didik yang lemah dan lamban menerima dan memahami isi pelajaran yang diungkapkan dalam bentuk teks/ucapan;

Banyak pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "Audio Visual Aids To Instruction" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, fokus pendidikan formal harus diubah, yaitu dari materi pembelajaran dari abstrak ke konkrit, dari pembelajaran teori ke fungsi dan praktik.

Kedua, untuk meningkatkan motivasi belajar, dalam hal ini media merupakan motivator yang sesungguhnya bagi siswa, karena penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Ketiga, untuk memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa lebih jelas dan mudah dipahami maka media harus memperjelas hal tersebut.

Keempat, merangsang belajar, terutama rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu harus dirangsang agar selalu timbul rasa ingin tahu yang harus dipenuhi dengan penyediaan sarana komunikasi. *Rowntree* menekankan enam fungsi media, yaitu:

- 1) Mengembangkan motivasi belajar,
- 2) Mempraktikkan apa yang dipelajari,
- 3) Memberikan motivasi belajar,
- 4) Mengaktifkan respon siswa,
- 5) Memberikan umpan balik segera

6) Mempromosikan latihan yang sesuai

3. Ragam Hias

Ragam Hias atau pola adalah bentuk-bentuk dekoratif dasar yang sering diulang-ulang menjadi pola dalam sebuah karya seni atau kerajinan. Ragam Hias merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dan akan tetap ada di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Dapat dilihat bahwa Ragam Hias memiliki peran yang sangat besar dalam kehidupan manusia.

a. Pengertian Ragam Hias

Keinginan untuk menghias merupakan naluri atau insting manusia. Ragam hias memiliki makna karena disepakati oleh masyarakat penggunanya. Menggambar ragam hias dapat dilakukan dengan cara stilasi (digayakan) yang meliputi penyederhanaan bentuk dan perubahan bentuk (deformasi). Ragam Hias adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai sarana untuk memperindah atau sebagai hiasan. Ragam hias artinya visualisasi dalam sebuah karya seni atau kerajinan yang bertujuan untuk menghias.

b. Jenis Jenis Ragam Hias

1. Ragam hias Geometris.

Ragam Hias geometris adalah pola dekoratif yang dibuat dari balok-balok geometris, kemudian disusun sesuai dengan keinginan dan imajinasi perancangannya. Pola geometris berkembang dari pengulangan titik, garis, atau bidang dari pola sederhana hingga kompleks.

2. Ragam Hias Flora

Ragam flora adalah varietas hias yang menggunakan bentuk flora (tumbuhan) sebagai objek motif hias bunga sebagai bentuk. Penggambaran flora hias dalam seni hias dilakukan dengan berbagai cara, baik yang alami maupun yang distilasi sesuai dengan

keinginan senimannya, serta jenis tanaman yang dijadikan objek/inspirasi juga berbeda-beda tergantung dari lingkungan.

3. Ragam Hias Fauna

Ragam Hias Fauna adalah hiasan yang menggunakan bentuk binatang (binatang) sebagai obyek rancangan hiasnya. Jenis gambar berpola yang diambil dari beberapa hewan. Beberapa hewan yang biasa dijadikan hiasan adalah kupu-kupu, burung, kadal, gajah, dan ikan.

4. Ragam Hias Figuratif

Ragam hias figuratif adalah bentuk dekorasi yang menggunakan struktur manusia yang digambar dengan mendapatkan gaya bentuk.



Gambar 2.14 Jenis-Jenis Ragam Hias
(Sumber: Dok. RRI)

Berdasarkan penjelasan di atas yang dimaksud dengan ragam hias adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai sarana untuk memperindah atau sebagai hiasan atau dalam sebuah karya seni atau kerajinan yang bertujuan untuk menghias.

c. Ragam Hias Betawi

Ragam hias Betawi merupakan warisan budaya Indonesia. Tak hanya unik, keragaman motif dan warnanya mengandung makna simbolis sehingga implementasinya harus sesuai dengan pakem khusus, Karena merupakan ungkapan rupa yang dapat memberikan gambaran dan refleksi atas kebudayaan pembuatnya, dalam hal ini masyarakat Betawi. Dari segi motifnya pun batik betawi tidak hanya didominasi oleh motif loreng ondel-ondel, motif nusa kelapa, motif ciliwung, motif rasamala, motif salaka negara dan motif pucuk rebung saja, namun kini terdapat pula motif-motif baru yang menceritakan tempat, kebudayaan dan kehidupan orang Betawi.

Lebih lanjut disebutkan motif-motif Betawi yang khas adalah motif yang dikembangkan dari bentuk segitiga, misalnya:

- a. Motif segitiga panjang melancip yang saling terhubung, dikenakan oleh penari Cokek atau menghadiri pesta perkawinan
- b. Motif tumpal, yang diasosiasikan dengan Gunung/Meru yang dianggap suci, dan karenanya menyimbolkan kebesaran dan kesuburan.
- c. Motif mancungan, dengan tumpal bermotif segitiga
- d. Motif pucuk rebung, dengan gerigi pada bagian tepi tumpal



Gambar 2.15 Batik Betawi Motif Salakanagara
(Sumber: Dok. RRI)

Ragam Hias Flora yang paling umum memiliki kaitan erat dengan budaya Betawi. Contohnya adalah motif Teratai, Keladi, Mangar (bunga kelapa). Namun ada pula beberapa motif flora yang tidak diangkat dari flora asli yang ada di daerah setempat, atau merupakan hasil modifikasi sehingga tidak ditemukan keserupaannya dengan flora asli. Hal ini merupakan salah satu kreativitas yang muncul pada Batik Betawi.

Ragam Hias Figuratif dan Geometris dengan motif Ondel-ondel dan Monas juga merupakan jenis motif yang paling umum ditemui. Hal ini dikarenakan kedua motif tersebut merupakan simbol ikonik Jakarta dan kebudayaan Betawi. Popularitas motif Ondel-Ondel merupakan motif yang secara luas diproduksi oleh berbagai sentra batik Betawi, serta mengalami berbagai variasi dan pengembangan, baik dari segi gaya penggambaran, variasi komposisi dengan ornament lain, warna, maupun detail. Oleh karena itu motif Batik Betawi lebih dinamis dan modern dibandingkan motif batik dari kebudayaan lain dan juga Motif ondel-ondel dianggap bisa mencegah hal negatif, atau warna cerah sesuai dengan orang Betawi yang ceria.

Di pertengahan abad ke-20, motif batik Betawi mulai berinovasi Motif Rasamala, Nusa Kelapa, Kali Ciliwung, dan Salakanegara merupakan motif klasik otentik yang masih populer sampai sekarang.

Motif batik Betawi masa kini banyak mengambil inspirasi tidak hanya dari alam, namun juga kendaraan seperti delman, bajai, bahkan trans jakarta. Motif kain Betawi bebas diekspresikan oleh setiap pengrajinnya, karena tidak dibatasi pemakaian untuk golongan tertentu. Setiap orang boleh memakai motif mana saja. Untuk golongan yang mampu biasanya memakai batik Tulis sedangkan yang golongan yang lain bisa menggunakan Batik Cap. Kain batik khas Betawi yang dipadukan dengan kebaya, boleh dipakai oleh kalangan manapun baik usia maupun ekonomi. Batik Betawi begitu menawan kala diperagakan

None-nine Jakarta. Motifnya pucuk rebung. Corak segitiga yang saling bersambung dan didalamnya ada corak floral atau figuratif dengan warna-warna cerah seperti merah, biru, ungu, hijau muda, dan oranye. Begitu memikat siapapun yang memandang. Sejak tahun 1970 batik Betawi motif Pucuk Rebung merupakan busana wajib yang harus dipakai karena dianggap sudah lama ada dan dikenal masyarakat Betawi. Hal ini karena batik sudah menjadi bagian dari Budaya masyarakat Betawi yang merupakan etnis dan penduduk asli Jakarta. Namun ada satu motif yaitu motif pucuk rebung yang masih dipertahankan dan dikembangkan oleh para perajin batik Betawi. Motif ini menjadi lambang identitas budaya Betawi. Motif pucuk rebung menyerupai motif geometris segitiga. Dan motif ini yang dipakai pada saat pemilihan Abang dan None Jakarta.



Gambar 2.16 Pucuk Rebung Betawi
(Sumber: ipmpdki.kemendikbud.go.id)



Gambar 2.17 Batik Betawi

(Sumber: Ipmpdki.kemendikbud.go.id)



Gambar 2.18 Abang Nene Jakarta
(Sumber: Dok Liputan 6)

4. Siswa Sekolah

a. Pengertian Siswa

Siswa adalah peserta didik dari satuan pendidikan sekolah dasar sampai sekolah menengah. Pada tahap ini siswa memasuki masa pertumbuhan remaja. Oleh karena itu pengaturan harus dibuat untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar siswa. Siswa biasanya remaja yang masih belajar di sekolah menengah atau perguruan tinggi. Rata-rata, kaum muda menyelesaikan sekolah menengah sekitar usia 18 tahun.

Siswa adalah makhluk unik yang berevolusi sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak merupakan perkembangan seluruh aspek kepribadian, namun kecepatan dan ritme perkembangan setiap anak pada semua aspek tidak selalu sama. Hal yang sama dapat digambarkan sebagai sekelompok orang dengan usia tertentu yang belajar dalam kelompok atau individu. Murid disebut juga pelajar atau murid. Ketika berbicara tentang siswa, pikiran kita tertuju pada lingkungan sekolah, baik sekolah dasar maupun sekolah menengah *Jawapos, (1949)*.

b. Siswa Sekolah Menengah Pertama

Siswa sekolah menengah pertama adalah mereka yang saat ini terdaftar di sekolah menengah pertama. *Sulaeman (1995)*, siswa SMP secara kronologis berusia antara 12 dan 15 tahun. Menurut para biksu Hanum pada tahun 2000, batasan usia remaja adalah 12-21 tahun, dengan 12-15 adalah remaja awal, 15-18 adalah remaja tengah, dan 18-21 adalah remaja akhir. Secara teori, beberapa tokoh psikologi pernah mengusulkan batasan usia remaja, namun dari sekian banyak yang mengemukakan, usia remaja adalah masa transisi, sehingga belum bisa dijelaskannya secara pasti. dibagi menjadi dua periode.

Pertama adalah masa remaja, antara usia 12 dan 18 tahun, setelah itu anak mulai menjadi kritis. Mereka mulai mengkhawatirkan perubahan fisiknya, menjadi bingung, menjaga penampilan, berubah-ubah, menikmati kebersamaan dengan teman sebayanya, dan mengalami nasib yang sama.

Kedua, pada masa pubertas remaja, antara usia 19 dan 21 tahun, perhatian anak tertutup pada yang nyata, ia mulai melihat kenyataan, dan sikapnya terhadap kehidupan menjadi jelas. Bakat dan minat mulai terlihat. muncul *Putri Haidi (2005)*. Dengan kata lain, siswa SMP berusia antara 12 sampai 15 tahun dan berada dalam tahap perkembangan remaja awal atau pubertas. Pada tahap ini remaja lebih banyak bergaul dengan teman sebayanya di luar rumah, sehingga hubungan dengan teman sebaya di sekolah dan di masyarakat dapat mempengaruhi kepercayaan diri.