

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU BERGAMBAR BERBASIS E-BOOK PELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI DENGAN MEMODIFIKASI OBJEK

Nabila Sakinah<sup>1</sup>, Zubaidah<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: nabilatyadis@gmail.com

Submitted: 2022-04-25

Accepted: 2022-06-02

Published: 2022-06-28

DOI: 10.24036/stjae.v11i2.116917

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book dengan menggunakan Issue yang praktis dan valid. Dalam pengembangan ini akan menggunakan model 4-D yang terdiri dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (Disseminate). Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu karena itu penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja. Media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book ini sudah di revisi berdasarkan pendapat dari ahli validator yang terdiri atas 3 orang dosen seni rupa, 1 orang dosen bahasa, dan 1 orang guru seni budaya. Media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book ini dikembangkan dengan menggunakan website Issue. Pengembangan yang telah di uji dengan skala skala kecil ini yang terdiri 8 orang murid kelas XI SMAN 1 Painan, Hasil dari Validasi yang di peroleh dari lembar validasi yang sudah diberikan kepada validator yaitu dengan rata-rata 85,57% yang di nyatakan sangat valid dan hasil uji praktikalitas yang di berikan kepada siswa dinyatakan sangat praktis dengan rata rata 81,27%. Berdasarkan hasil yang di peroleh dapat di simpulkan media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book pada materi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek telah praktis dan valid.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Buku Bergambar, E-book, Seni Rupa, Dua Dimensi

### Pendahuluan

Proses pendidikan yang terjadi dilapangan merupakan sasaran wujud yang paling nyata adalah berupa kegiatan belajar mengajar yang biasa disebut pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses transformasi pesan edukatif yang berupa materi belajar dari sumber belajar kepada pelajar.

Pembelajaran selama ini yang hanya berpusat pada guru atau teacher center yang dapat menghambat kreativitas serta perkembangan kognitif siswa. Hal ini, tentu dapat terjadi karena kurang menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran. Menumbuhkan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran penting dilakukan oleh pendidik. Salah satu upayanya adalah dengan mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar dan media membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan membangun motivasi belajar siswa.

Cara membuat pembelajaran akan semakin lebih menarik dapat dengan menumbuhkan semangat serta motivasi kepada siswa terhadap sesuatu pembelajaran yaitu diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada siswa salah satunya yaitu media pembelajaran buku bergambar. Dengan adanya ilustrasi gambar yang kemas pada buku bergambar akan sangat mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran buku bergambar dapat membantu memudahkan siswa dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada siswa untuk melakukan proses pembelajaran. (Ratnasari & Zubaidah, 2019: 267).

Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan respon awal siswa pada pembelajaran serta meningkatkan perhatian siswa pada materi. Buku bergambar yaitu buku yang di dalamnya mengandung gambar ilustrasi untuk mewakili isi materi yang saling berkaitan., melalui media gambar dapat mempermudah pemahaman siswa dalam memahami serta memperkuat ingatan siswa dalam memahami isi buku (Afnida, Fakhriah & Fitriani, 2016: 53).

Sekolah membutuhkan media pembelajaran berupa buku bergambar yang sangat dibutuhkan siswa untuk dapat mengembangkan imajinasinya. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat dalam belajar siswa diantaranya adalah kurangnya media belajar yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran. Masalah lain yang menjadi kendala dalam menarik minat belajar siswa di sekolah tersebut yaitu kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias untuk belajar, maka dari itu diperlukan media belajar yang menarik minat siswa untuk memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran buku bergambar ini nantinya akan berisikan materi seni rupa dan juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah buku bergambar yang mudah diakses dan bisa dipelajari kapan pun dan di manapun dengan materi seni rupa dua dimensi memodifikasi objek.

Penelitian dalam penilaian penulis sangat penting untuk guru dan siswa, dikarenakan seni rupa dua dimensi memodifikasi objek termasuk kedalam kurikulum. Media pembelajaran buku bergambar berbasis *e-book* ini akan memudahkan siswa dalam mempraktekan karya dengan materi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek. Dalam pembelajaran tentu tidak semua siswa akan mengerti jika patokan belajar hanya dari buku teks saja, dengan ada nya ilustrasi pada sebuah buku diharapkan dapat membuat siswa menjadi mudah memahami pembelajaran dan lebih tertarik pada proses pembelajaran selanjutnya. Secara langsung, guru akan terbantu dalam memberi contoh dan menjelaskan materi, sehingga buku bergambar berbasis *e-book* ini akan berguna untuk kedepannya.

Pada tahap uji coba ini perlu dikembangkan media pembelajaran buku bergambar seni rupa berbasis *e-book* yang diharapkan bisa mencapai tujuan kurikulum yang

diharapkan serta dapat membantu dalam meningkatkan konsep pemahaman siswa dalam pembelajaran seni rupa.

## Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan sebagai penelitian yaitu Research dan Development (R&D). Penelitian dan pengembangan dalam sebuah metode didalam penelitian dapat mengembangkan produk tentang pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono 2013:407).

Proses pengembangan terdapat empat tahap yakni : Define, Design, develop dan disseminate. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan buku bergambar ini memiliki model yang akan dikembangkan yakni dengan model 4D yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan. Uji validasi ini melibatkan beberapa validator ahli, yaitu materi, penyajian, kegrafikan, dan bahasa. Subjek pada uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 8 orang siswa kelas XI di SMA N 1 Painan. Untuk penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan hasil uji praktikalitas serta hasil uji validitas media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book. Data primer dalam penelitian ini merupakan data yang dapat digunakan sebab data tersebut diambil melalui lembar uji validasi serta uji praktikalitas melalui dosen, guru dan siswa secara langsung.

## Hasil

Media pembelajaran ini akan divalidasi oleh lima orang validator. Hasil penilaian yang dilakukan oleh lima validator ini mereka menyatakan bahwa media pembelajaran buku bergambar pada materi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA yang dikembangkan sangat valid. Hasil dari validasi dibagian seperti aspek materi yakni mendapatkan rata-rata 90% dan dikategorikan sangat valid, selanjutnya validasi dibagian aspek kegrafikan dapat dikategorikan sangat valid yaitu memiliki rata-rata 86%, lalu selanjutnya validasi bagian aspek bahasa mendapatkan rata-rata 86% juga dikategorikan sangat valid, terakhir bagian aspek penyajian dengan rata-rata 80% dikategorikan valid. Keempat bagian aspek ini dinilai sangat valid dengan rata-rata 85.5%.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran

No	Kriteria Media Pembelajaran	Nilai Validitas (%)	Kategori
1	Aspek materi	90	Sangat valid
2	Aspek kegrafikan	86	Sangat valid
3	Aspek bahasa	86	Sangat valid
4	Aspek penyajian	80	Valid
	Jumlah	342	
	Rata-rata	85.5	Sangat valid

Praktikalitas dalam media pembelajaran dapat diperoleh dengan melalui lembar uji kepraktisan media pembelajaran dari beberapa siswa. Kepraktikalitas

media pembelajaran juga dapat diketahui melalui tanggapan para siswa. Nilai dalam praktikalitas di media pembelajaran bagi siswa dapat diperoleh dalam data lembar uji praktikalitas yang telah diberikan bisa dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis praktikalitas media pembelajaran oleh siswa

No. Pernyataan	No. urut siswa								Jumlah	TK	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8			
<b>Aspek Penggunaan</b>											
1	4	4	4	5	4	4	4	4	33	83	Sangat praktis
2	5	4	4	5	4	4	4	4	34	85	Sangat praktis
3	5	4	4	4	4	5	4	4	34	85	Sangat praktis
4	4	4	4	5	4	5	4	4	34	85	Sangat praktis
5	4	4	4	4	4	4	5	5	34	85	Sangat praktis
6	5	5	5	4	5	4	5	5	38	95	Sangat Praktis
7	4	5	5	4	5	5	4	4	36	90	Sangat praktis
8	4	4	4	5	4	5	4	4	34	85	Sangat praktis
Total	35	34	34	35	34	36	34	34	276	86,62	Sangat Praktis
<b>Aspek Penyajian</b>											
9	4	5	5	5	4	4	4	5	36	90	Sangat praktis
10	5	5	5	4	5	5	5	4	38	95	Sangat praktis
11	4	4	4	4	4	4	5	4	33	83	Sangat praktis
12	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80	Praktis
13	4	4	5	4	5	4	4	5	34	85	Sangat praktis
14	4	5	4	4	4	5	4	4	34	85	Sangat praktis
15	5	5	4	5	5	5	4	5	38	95	Sangat praktis
16	4	5	4	4	4	5	4	5	35	88	Sangat praktis
17	4	5	4	5	4	4	5	4	35	88	Sangat praktis
Total	38	42	38	38	38	40	38	40	315	87,66	Sangat praktis
<b>Waktu</b>											
20	5	4	4	4	4	4	5	4	34	85	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>											

Dari tabel diatas terlihat 2 bagian aspek praktikalitas media pembelajaran dengan berdasarkan dari uji praktikalitas yang dapat dilihat respon siswa terhadap media pembelajaran adalah positif. Nilai rata-rata yang terdapat dari uji praktikalitas sebesar 86,26% dan di nyatakan sangat praktis. Oleh sebab itu dalam penelitian bagian 2 aspek tabel di atas dapat disimpulkan yaitu media pembelajaran bisa membantu siswa untuk memahami konsep seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek.

## **Simpulan**

Berdasarkan penelitian data pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book pada materi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek bagi siswa kelas XI SMA di atas dapat disimpulkan dalam media pembelajaran menggunakan buku bergambar berbasis e-book bagi siswa kelas XI SMA setelah melakukan revisi dari 5 orang validator ahli dan uji praktikalitas oleh 8 orang siswa dapat dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book pada materi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek bagi siswa kelas XI SMA dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 85,5%. Media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book pada materi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek bagi siswa kelas XI SMA dapat dinyatakan sangat praktis dengan memiliki rata-rata 86,26%.

Untuk para peneliti yang lain juga dapat mengembangkan media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book dengan berbagai macam pembahasan lain. Peneliti juga menyarankan media pembelajaran buku bergambar berbasis e-book untuk siswa kelas XI SMA ini dapat di manfaatkan sebagai kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan juga dapat disajikan sebagai panduan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lain dan dapat berkaitan terutama pada pembelajaran seni rupa di SMA.

## Referensi

- Djamarah, S. B. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta. Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain.
- Fadhillah, D., & Suib Awrus, M. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATERI KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(3).
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Health.detik.com.(2020). Cara Penyebaran Virus Corona Covid-19 menurut WHO. Diakses pada 12 Juni 2022, dari <https://theconversation.com/surveipengetahuan-dan-partisipasi-masyarakat-selama-psbb-masih-rendah-perluada-perbaikan-selama-memulai-pelonggaran-140083>.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). *Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa Di Samarinda. PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Rahayu S. S., Mahmud. (2017). *Modul 1 Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi*. Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Surayya, E. (2012). *Pengaruh media dalam proses pembelajaran*. *At-Ta'lim*, 3, 65-72.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Indiana University Bloomington: Indiana.