

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI RUPA BERBASIS *KVISOFT* *FLIPBOOK MAKER* DI KELAS XI SMA PEMBANGUNAN PADANG

Wensi<sup>1</sup>,Yahya<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia 25171

E-mail : wensiyusri4@gmail.com

Submitted: 2022-07-11

Accepted: 2022-07-27

Published: 2022-09-29

DOI: 10.24036/stjae.v11i3.118068

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran seni rupa yang dilakukan belum mencapai hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Berbasis *Kvisoft flipbookMaker* yang praktis, valid dan efektif. penelitian ini menggunakan model design research dengan 4 tahap yaitu, *define, design, development* dan *dissemination*. Sampel penelitian yaitu adalah siswa kelas XI SMA Pembangunan Padang. Instrumen menggunakan angket, analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh 1) Bahan ajar Seni Rupa Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dapat digunakan sebab telah diuji kevalidannya, 2) Bahan ajar Seni Rupa Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sangat praktis karena sudah diuji kepraktisannya, 3) Bahan ajar Seni Rupa berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sudah sangat efektif sebab sudah diuji keefektivannya..

**Kata Kunci** : Permainan, Ukir Tekan, Tradisional, dan Kriya Logam.

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan yang berarti bagi negara untuk memajukan sumber daya manusia, terutama pada saat ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, memungkinkan teknologi untuk digunakan dalam media pembelajaran, materi, metode, model, media dan penilaian pembelajaran. Rencana tersebut harus dimaksimalkan agar benar-benar mencapai tujuan pembelajaran yang terkandung dalam kurikulum.



Guru harus kreatif agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, beragam, menarik, kontekstual. Tentu saja, guru yang paling memahami kebutuhan siswa adalah guru di satuan pendidikan terkait.

SMA Pembangunan Universitas Negeri Padang adalah SMA yang berada di kampus Universitas Negeri Padang Jln. Hamka Berdasarkan observasi dengan guru mapel budaya dan seni pada bulan Agustus, terlihat bahwa hasil belajar seni memperoleh hasilbelajar yang tidak maksimall, separoh siswa menikmati kelas tersebut, namun separoh siswa memperlakukan kelas seni sebagai kelas seni. kelas. kelas. Membosankan jika siswa diberi kelas

Ringkasnya, yang dapat dilakukan adalah mengembangkan seperangkat bahan ajar yang memenuhi karakteristik siswa dan meningkatkan aktivitas fisik dan mental siswa. Dalam mengembangkan bahan ajar media Kvisoft Flipbook Maker, harus diperhatikan cara yang bagus supaya dapat mencapai tujuan nan diinginkan dengan sebaik-baiknya. Bahan ajar tersebut diharapkan dapat memberikan pedoman dalam memaksimalkan penerapan kelas digital dan mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan efisien. Untuk mengembangkan bahan ajar tersebut perlu didasarkan pada media yang tepat, dan cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar seperti aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.

Pemilihan media ini didasarkan pada kenyataan bahwa pembelajaran media tidak hanya mengembangkan keterampilan berpikir, tetapi juga mengembangkan seluruh potensi siswa, termasuk pengembangan sikap dan keterampilan. tape.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2010:3), jika dipahami secara umum, media adalah orang, zat, atau peristiwa yang membentuk kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne (dalam Arif, S.S., 2003:6) mengemukakan bahwa media sebagai jenis komponen di lingkungan siswa yang bisa menaikkan minat belajar, sedangkan Briggs (dalam Arif, S.S., 2003:6) berpendapat bahwa media sesuatu yang bersifat fisik dan bisa memberikan informasi Dan alat untuk menginspirasi siswa untuk belajar.

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112), media pembelajaran didefinisikan sesuatu yang bisa dipakai menyampaikan informasi atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, hingga memudahkan pengajaran.

## Metode

Penelitian ini penelitian edukatif dengan model penelitian desain pengembangan produk. Penelitian memakai pengembangan materi edukasi berbasis Kvisof Flipbook Maker. Model pengembangan memakai model pengembangan -D (empat D), yaitu: (1) define (definisi), (2) design (desain), (3) develop (pengembangan) dan (4) broadcast (menyebarkan). Instrumen pengukuran yang dipakai pada penelitian ini adalah angket. dan hasil kuesioner yang digunakan untuk mengedit dokumen yang dikembangkan Produk dikembangkan sebagai dokumen pendidikan berbasis Kvisoft Flipbook Maker. Pengesahan meliputi instruktur spesialis media, instruktur spesialis bahasa, instruktur spesialis materi, dan guru seni budaya yang cakap untuk pendidikan seni. Sampel tes adalah 28 siswa kelas XI SMA Pembangunan Padang.

Instrumen pengukuran yang dipakai pada penelitian ini adalah angket dan hasil kuesioner yang digunakan untuk mengedit dokumen yang dikembangkan Produk

dikembangkan sebagai dokumen pendidikan berbasis Kvisoft Flipbook Maker. Subyek validasi meliputi instruktur spesialis media, instruktur spesialis bahasa, instruktur spesialis materi, dan guru seni budaya yang berpengalaman dalam pendidikan seni rupa. Sampel tes adalah 28 siswa kelas XI SMA Pembangunan Padang. Teknik analisis data memakai teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif berupa pendapat atau saran ahli (dosen) dan guru mata pelajaran seni budaya Teknik analisis kuantitatif berupa penilaian dari hasil survei yang dikirimkan kepada pakar, guru dan siswa.

## Hasil Uji Validasi

Tabel 1. Data Hasil Validasi bahan Ajar oleh Validator

No.	Pakar	Aspek yang diamati	Rata-rata	Kategori
1	Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd	Kelayakan isi	97%	Sangat valid
2	M.Afrzon M.Pd	Aspek bahasa	94%	Sangat valid
3	Drs. Abd Hafiz.M.Pd	Aspek Media	94%	Sangat valid
TOTAL			92%	Sangat Valid

Dari hasil validasi bahan ajar berperingkat validator seperti terlihat pada Tabel 23, terlihat bahwa rata-rata skor validasi secara umum adalah 97 dengan kategori sangat valid. Di antara aspek yang dievaluasi, rerata aspek kriteria kelayakan isi adalah 94 %, aspek kebahasaan adalah 94 dengan kategori sangat valid dan aspek kegrafikan dengan skor rata-rata 92%. Dari hasil penilaian bahan ajar yang telah dievaluasi oleh 3 orang asesor menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah valid yaitu bahan ajar dibangun dengan baik dan bias dipakai sebagai bahan ajar bagi siswa secara visual. proses pembelajaran seni rupa dalam bentuk bahan ajar. Materi didaktik diluaskan untuk membimbing siswa pada kegiatan yang tidak realistik.

## Uji Praktikalitas

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Bahasa	4,5	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian materi	4,4	Sangat Praktis
3.	Kesesuaian ilustrasi	4,3	Sangat Praktis
4.	Kepraktisan Penggunaan	4,4	Sangat Praktis

Hasil tanggapan siswa pada kepraktisan alat peraga seni rupa berbasis Kvisoft Flipbook Maker dinilai sangat relevan dalam aspek berikut: 1) kepraktisan praktik pemakaian, 2) kesesuaian ilustrasi, dan 3) bahasa. Dalam aspek waktu penuh menunjukkan kategori yang sesuai. Artinya bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoft

Flipbook Maker agar mudah proses pembelajaran guru khususnya materi kerja tiga dimensi.

### **Uji Efektivitas**

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Padang

No	Aktivitas yang Diamati	Skor Rata-rata (%)	Kategori
1	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	97.32	Sangat tinggi
2	Mempelajari materi ajar	95.53	Sangat tinggi
3	Mengajukan pertanyaan pada guru	83.03	Tinggi
4	Menjawab pertanyaan guru	85.71	Sedang
<b>Rata-rata persentase aktivitas siswass</b>		<b>90.40</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil observasi aktivitas siswa untuk keempat dimensi observasi yang dikerjakan pada ketiga aktivitas pembelajaran membuktikan bahwa aktivitas siswa dalam aktivitas pembelajaran tergolong tinggi. Dengan demikian, efektivitas bahan ajar seni berbasis Kvisoft Flipbook Maker dapat dikatakan sangat baik untuk dipakai pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa

Sekolah	Pertemuan	Jumlah Nilai Kelas	Rata-rata	Keterangan
<b>SMA Pembangunan Padang</b>	P.1	22.6	80.71	Sangat Baik
	P.2	23.8	85.00	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>82,85</b>	<b>Sangat Baik</b>

Rata-rata skor psikomotorik siswa peringkat pertama adalah 22,6 dengan skor rata-rata semua adalah 80,71. Nilai rata-rata siswa peringkat kedua menunjukkan nilai rata-rata yang sama yaitu 85,00 sebagai sangat baik.

### **Validasi**

Guru dan siswa SMA Pembangunan Padang dan SMA Negeri lainnya dapat menggunakan bahan ajar pembuat flipbook Kvisoft dan jadi panutan bagi guru dan calon guru dalam menciptakan bahan ajar dalam pembelajaran. Selain itu, guru dan calon guru hendaknya mengetahui cara membuat bahan ajar yang baik dan benar agar siswa tetap aktif belajar karena bahan ajar yang dibuat oleh guru akan menentukan keberhasilan siswa. Hal ini sesuai dengan persyaratan kurikulum 2013 bahwa "lingkungan belajar yang kondusif mendorong tercapainya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, produktif dan bermakna

Berdasarkan hasil validasi validator, bahan ajar berbasis bahan ajar yang dikembangkan bertipe sangat valid. Hal ini diperoleh dari analisis data nilai valid yang diberikan oleh validator yaitu 92 dengan kategori sangat valid. direktori yang valid.

Artinya materi yang dikembangkan dapat dibuat pedoman dalam proses pemahaman materi seni.

Validator menyatakan bahwa materi pendidikan yang dikembangkan adalah valid. Hal ini menunjukkan bahwa penyusunan bahan ajar built-in telah memenuhi syarat penyusunan bahan ajar yang baik, antara lain menyajikan dokumen dengan deskripsi lengkap dalam format audio visual, dan mengorganisasikannya secara sistematis. dalam bahan ajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan penggunaan kaidah bahasa yang tepat menjadikan bahan ajar tersebut layak dipelajari bagi siswa.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh validator terhadap bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoft Flipbook Maker yang telah dikembangkan sebagai buku siswa dan bahan ajar termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi yang dikerjakan dalam penelitian ini menekankan pada validitas isi dan validitas struktur. Nilai isi dinyatakan valid oleh validator karena bahan ajar dikembangkan sesuai dengan materi yang disajikan, bisa dikatakan bahwa nilai isi bahan ajar Seni Rupa berbasis Kvisoft Flipbook Maker dapat diperhitungkan sebagaimana adanya. telah dievaluasi oleh para ahli.

### **Praktikalitas**

Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan bahan ajar di SMAN Pembangunan Padang yang digunakan dalam tes berada pada kategori baik dengan nilai rerata 3,7. Implementasi ini didukung dengan tersedianya perangkat pembelajaran lain yang dikembangkan oleh peneliti, materi pendidikan.

Setelah mempelajari cara memakai bahan ajar seni berbasis Kvisoft Flipbook Maker, tanggapan umum sangat relevan. Hasil analisis angket reaksi siswa pada kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan membuktikan bahwa siswa suka mempelajari bahan ajar karena memiliki bentuk yang menarik. Warna yang dipilih untuk teks, gambar, dan latar belakang buku siswa dan bahan ajar adalah warna yang kontras untuk mendorong pembelajaran.

### **Efektivitas**

Mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, mempelajari materi, bekerja sama dalam kelompok atau individu, menanggapi hasil diskusi, dan menghargai pendapat teman tergolong tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran memakai bahan ajar seni rupa berbasis pada Kvisoft Flipbook Maker telah berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Menurut Sriyono (Yasa, 2008:1), aktivitas adalah sekumpulan kegiatan yang dilakukan secara fisik atau mental. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran seperti bertanya, mengemukakan pendapat terhadap tugas, mampu menjawab pertanyaan guru, dan mampu bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

### **Simpulan**

Bahan ajar Seni Rupa Berbasis Kvisoff Flipbook Maker dapat digunakan sebab telah diuji kevalidannya. Hasil peneltian dihasilkan bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* di kelas XI SMA Pembagunan Padang dengan kategori sangat valid.

Alat peraga seni visual berbasis Kvisoft Flipbook Maker nyaman digunakan karena fungsinya telah teruji. Kepraktisan bahan ajar seni berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada pokok bahasan lingkungan tempat tinggal saya telah terlihat pengamat mengimplementasikan perangkat ini pada guru yang mengajar jurusan yang tepat. Kepraktisan perangkat juga diketahui dari umpan balik siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bahan dan alat ajar dan guru menggunakan perangkat pembelajaran untuk hasil yang sangat sesuai. perangkat pembelajaran Bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoft Flipbook Maker dikatakan sangat praktis.

Bahan ajar Seni Rupa berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sudah sangat efektif sebab sudah diuji keefektivannya. Keefektifan penggunaan bahan ajar seni berbasis Kvisoft Flipbook Maker diketahui melalui aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas siswa dalam belajar sangat tinggi, hasil belajarnya baik.

## **Referensi**

*Arief S. Sadiman. 2003. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada*

*Arsyad, Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*

*Yasa, Doantara. (2008). Aktivitas dan Prestasi Belajar, (Online), (<http://ipotes.wordpress.com>,*

*Ibrahim, R. Dan Nana, Syaodih S. (2003). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta*

*Winkel, WS. 2009. Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: PT Gramedia, cet ke-4.*