

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

SKRIPSI

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



Oleh

**WENSI
NIM: 17020134**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

Nama : Wensi
NIM : 17020134
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 23 juli 2022

Disetujui untuk ujian:

Pembimbing



Dr. Yahya, M.Pd.
NIP. 196 40107 199001 1 001

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815 199001 1 001

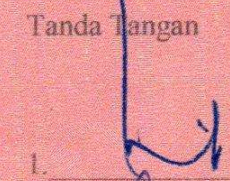
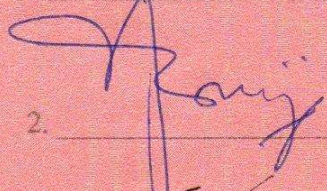

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Tiga Dimensi
Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* di Kelas XI SMA
Pembangunan Padang
Nama : Wensi
NIM : 17020134
Pogram Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 11 Agustus 2022

Tim penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Yahya, M.Pd. NIP. 19640107 199001 1 001	1. 
Anggota	: 1. Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. NIP. 19640103 199103 1 005	2. 
Anggota	: 2. Drs. Siub 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
KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR**

Dengan ini saya menyatakan :

Nama : Wensi
NIM : 17020134
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tiga Dimensi Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* di Kelas XI SMA Pembangunan Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan 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 kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



Wensi
NIM. 17020134

ABSTRAK

Wensi, 2022. Pengembangan Bahan Ajar Tiga Dimensi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker di Kelas XI SMA Pembangunan Padang

Penelitian ini dilator belakangi pembelajaran seni rupa yang dilakukan belum mencapai hasil belajar yang maksimal, sebagian besar dari siswa menyukai pelajaran ini tetapi sebagian siswa lain menganggap pelajaran seni rupa adalah pelajaran yang membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Berbasis *Kvisoft flipbook* Maker yang praktis, valid dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Jenis penelitian ini menggunakan model design research. Model pengembangan dengan 4 tahap yaitu, *define, design, development* dan *dissemination*. Sampel yang menjadi uji coba adalah siswa kelas XI SMA Pembangunan Padang. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik analisa data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan pengembangan dan uji coba bahan ajar yang telah dilakukan, diperoleh bahwa 1) Dihasilkan bahan ajar seni rupa tiga dimensi berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* di kelas XI SMA Pembangunan Padang dengan kategori sangat valid. 2) Praktikalitas bahan ajar tiga dimensi berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* pada tema lingkungan tempat tinggalku yang dilihat dari keterlaksanaan perangkat oleh observer terhadap guru yang mengajar dengan kategori baik. Praktikalitas perangkat juga diketahui dari hasil respon siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar memberikan hasil yang sangat praktis. 3) Efektivitas penggunaan Bahan ajar seni rupa tiga dimensi berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* diketahui melalui aktivitas siswa dan hasil belajar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Tiga Dimensi, Kvisoft Flipbook Maker

KATA PENGANTAR



Puji Syukur Atas Kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan Nikmat dan Rahmat-Nya, serta memberikan kelancaran dan kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Tiga Dimensi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker di Kelas XI SMA Pembangunan Padang”**. Dalam Proses penyusunan Skripsi ini, penulis tidak terlepas dari dukungan serta semangat dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ermanto, S.Pd.,M.hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. Selaku Kepala Departemen Seni Rupa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Yahya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran terhadap penulisan skripsi ini serta memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis.
4. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd dan Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen, tenaga administrasi, dan teknisi Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
6. Kepada Kedua orangtua, adik, serta keluarga penulis yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penulisan skripsi ini.
7. Dan Terimakasih kepada teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas dorongan dan semangatnya selama penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritikan dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Agustus 2022

Wensi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Spesifik Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Pengembangan	5
F. Asumsi dan Batasan Pengembangan	6
G. Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Uji Coba Produk	36
1. Desain Uji Coba	37
2. Subjek Uji Coba	37
3. Jenis Data	37

4. Instrumen Pengumpulan Data	37
5. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
1. Tahap Pendefinisian	42
2. Tahap Develoment (Pengembangan)	46
3. Tahap Penyebaran	50
B. Pembahasan	57
1. Validasi	57
2. Praktikalitas.....	63
3. Efektivitas Perangkat	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Implikasi	71
C. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	73
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	76
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala Likert.....	38
2. Kriteria Interpretasi.....	39
3. Nilai Rata-Rata Uji Praktikalitas	40
4. Kriteria Uji Efektifitas	41
5. Saran-saran Revisi Bahan Ajar.....	51
6. Data Hasil Validasi bahan Ajar oleh Validator	52
7. Respon Siswa terhadap Praktikalitas	53
8. Hasil Pengamatan Epektifitas Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Padang	55
9. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	15
2. Diagram Alur Kerangka Berpikir	30
3. Langkah-langkah Model Pengembangan Pembelajaran.....	32
4. Cover Bahan Ajar	47
5. Tampilan Materi Kurikulum.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Validasi	76
2. Hasil Uji Validitas Oleh Pakar	86
3. Angket Respon Siswa	87
4. Tabulasi Praktikalitas	89
5. Lembar Aktivitas	90
6. Evaluasi Siswa	92
7. Tabulasi Penelitian Siswa	97
8. Dokumentasi	98

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Purwanto dalam Daryanto (2017: 1) pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pendidikan merupakan suatu hal mendasar yang sangat penting bagi suatu negara dalam membangun sumber daya manusia, apalagi pada saat sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi tumbuh dengan pesat sehingga teknologi dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, dibutuhkan adanya perencanaan pembelajaran di sekolah yang meliputi tujuan, bahan, metode, model, media, dan penilaian pembelajaran. Perencanaan ini harus dibuat seoptimal mungkin oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum akan tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang diperlukan dalam menumbuhkan motivasi dan minat siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dirancang, direncanakan, dan diatur oleh guru sebagai pengantar dalam menyampaikan pembelajaran guna meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Seorang guru harus terampil dan inovatif dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik, selain itu juga media dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memudahkan mendapatkan informasi. Namun dalam kenyataan di lapangan, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajarannya di kelas.

Seorang guru dituntut kreativitasnya untuk mampu membuat media pembelajaran yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Tentunya yang paling paham mengenai kebutuhan peserta didik adalah guru pada satuan pendidikan yang bersangkutan. Oleh karena itu, jika media pembelajaran dibuat oleh guru dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya sebagai sumber misalnya seperti memanfaatkan situs sejarah bina, maka pembelajaran menjadi tidak membosankan dan menjenuhkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan secara otomatis akan memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif.

SMA Pembangunan Universitas Negeri Padang merupakan salah satu SMA yang ada di Provinsi Sumatera Barat. Tepatnya berada di lokasi kampus Universitas Negeri Padang Jln. Hamka Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Desi yang mengajar mata pelajaran seni budaya, dilakukan pada bulan Agustus tahun 2021 dengan guru mata pelajaran seni budaya, terlihat bahwa pembelajaran seni rupa yang dilakukan belum mencapai hasil belajar yang maksimal, sebagian besar dari siswa menyukai pelajaran ini tetapi sebagian siswa lain menganggap pelajaran seni rupa adalah pelajaran yang membosankan, jika siswa ditugaskan menyelesaikan soal-soal tidak bisa ditargetkan alokasi waktu penyelesaiannya.

Disisi lain saat ini sistem pembelajaran masih menggunakan *blended learning* dan membagi siswa beberapa sif online dan offline sedangkan untuk online nya belum tersedia media pembelajaran yang berbasis *elarning*.

Berdasarkan paparan di atas, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan perangkat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan meningkatkan aktivitas siswa baik secara fisik maupun mental. Bahan ajar yang dikembangkan adalah media *Kvisoft flipbook Maker*. Dalam mengembangkan bahan ajar ini perlu mempertimbangkan strategi yang sesuai agar tujuan yang diharapkan tercapai secara maksimal. Bahan ajar diharapkan mampu memberikan arahan untuk pelaksanaan kelas digital yang maksimal dan menjadi penunjang bagi proses pembelajaran menarik dan efisien. Guna mengembangkan bahan tersebut, perlu dilandasi dengan media yang sesuai. Cara yang dapat dilakukan untuk

mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk aplikasi *Kvisoft flipbook Maker*.

Pemilihan media ini didasari karena media pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir tetapi seluruh potensi yang ada pada diri siswa termasuk pengembangan sikap dan keterampilan. Winkel (2009: 321) media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.

Dari beberapa penjelasan di atas sebelumnya dapat dipahami bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan media *Kvisoft flipbook Maker* dimaksudkan, pertama untuk mengubah aktivitas belajar siswa yang mengikuti pola-pola pembelajaran tradisional yang didominasi metode ceramah dan penguasaan menjadi aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga siswa mendapat kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri konsep materi yang dipelajarinya. Kedua, untuk mengubah aktivitas guru yang selama ini terlalu dominan (*teacher centered*).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul ***"Pengembangan Bahan Ajar Tiga Dimensi Berbasis Kvisoft flipbook Maker pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Pembangunan Padang.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah validitas bahan ajar tiga dimensi berbasis *Kvisoft flipbook Maker* yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah praktikalitas bahan ajar tiga dimensi berbasis *Kvisoft flipbook Maker* yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar tiga dimensi berbasis *Kvisoft flipbook Maker* yang dikembangkan?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar tiga dimensi berbasis *Kvisoft flipbook Maker* yang praktis, valid dan efektif pada pembelajaran seni rupa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan merupakan bahan ajar berbentuk media Pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan merupakan sekumpulan materi yang dirancang dalam pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah meningkatkan kemampuan siswa.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran bahan ajar tiga dimensi berbentuk media pembelajaran di SMA ini adalah:

(1) perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan bahan ajar berbasis *kvisoft flipbook maker*, (2) materi pembelajaran yang dikembangkan dengan memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran lalu dijadikan ke bentuk media pembelajaran tiga dimensi, (3) buku teks pembelajaran ke dalam bentuk media pembelajaran yaitu bahan ajar yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis *Kvisoft flipbook Maker* dikembangkan dengan alasan sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis *Kvisoft flipbook Maker* membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran lebih bermakna.
2. Bahan ajar berbasis *Kvisoft flipbook Maker* dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sehingga dapat membentuk dan mengembangkan potensi pada diri siswa, dan siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain, agar lebih kreatif menemukan ide-ide baru dalam pengembangan bahan ajar.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

Perkembangan *Information and Communication Technologies* (ICT) yang begitu pesat saat ini memungkinkan praktek pendidikan dapat memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi tersebut, seperti dalam mendesain media pembelajaran, berbagai unsur teknologi dapat dilibatkan. Sebagaimana pendapat Koehler, dkk dalam Afshari et al, (2009) ketika mendesain sebuah pembelajaran terdapat tiga komponen utama, yaitu *content, technology, dan paedogy*. Teknologi dipandang sebagai bagian yang integral dalam program pendidikan pelatihan. Ini memiliki dampak yang potensial pada seberapa berpengaruhnya media audio visual pada pembelajaran bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain dalam situasi belajar - mengajar. Dengan demikian, penulis berasumsi bahwa pemanfaatan ICT khususnya media Pembelajaran pada pembelajaran Seni Budaya dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap penguasaan materi pembelajaran yang termuat di dalam Kompetensi Inti.

2. Batasan Penelitian

Pengembangan bahan ajar pada materi seni budaya berbasis *Kvisoft flipbook Maker* juga tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan, media ini diasumsikan hanya dapat digunakan pada saat berbagai fasilitas teknologi yang dibutuhkan tersedia, seperti komputer atau laptop, *hp speaker*, dan *infocus*.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini banyak menggunakan istilah-istilah, untuk menyatukan persepsi dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka perlu dikemukakan beberapa definisi istilah yang khas digunakan dalam produk ini, yaitu:

1. Pengembangan adalah serangkaian kegiatan yang diperlukan untuk menghasilkan suatu perangkat. Pengembangan bertujuan untuk memecahkan masalah belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga terjadi perubahan perilaku melalui suatu proses yang meliputi desain, produksi, dan evaluasi.

2. Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

3. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran seni rupa tiga dimensi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

4. Kvisoft flipbook Maker

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat open source. Perangkat lunak tersebut adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *kvisoft flipbook maker*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.