

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU BERGAMBAR
BERBASIS E-BOOK PELAJARAN SENI RUPA
MATERI SENI RUPA DUA DIMENSI DENGAN MEMODIFIKASI OBJEK
BAGI SISWA KELAS XI SMAN 1 PAINAN**

SKRIPSI

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



OLEH :

NABILA SAKINAH
NIM : 17020089

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021

HALAMAN PERSETUJUAN

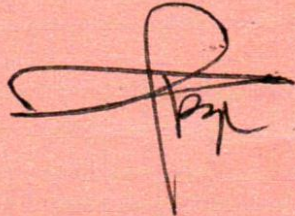
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU BERGAMBAR
BERBASIS E-BOOK PELAJARAN SENI RUPA
MATERI SENI RUPA DUA DIMENSI DENGAN MEMODIFIKASI OBJEK
BAGI SISWA KELAS XI SMAN I PAINAN

Nama : Nabila Sakinah
Nim : 17020089
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 07 September 2022

Disetujui untuk Ujian :
Dosen Pembimbing



Dra. Zubaidah, M. Pd
NIP. 19600906.198503.2.008

Mengetahui :
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M. Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar
Berbasis E-book Pelajaran Seni Rupa
Materi Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Memodifikasi Objek
Bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Paman.
Nama : Nabila Sakinah
NIM : 17020089
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni.

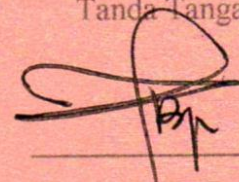
Padang, 07 September 2022

Tim Penguji

Jabatan Nama NIP/ Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Zubaidah, M. Pd
19600906.198503.2.008
2. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd
19591212198602.1.001
3. Anggota : Drs. Syafwan, M.Si
19570101198103.1.010

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

Menyetujui :
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

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 dengan lancar dan semua urusan yang dimudahkan. 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:

Untuk Papa dan Mama, Abil persembahkan karya kecil ini kepada papa dan mama, terima kasih untuk selama ini telah merawat dan membesarkan abil dengan penuh kasih sayang, yang tak pernah mengeluh dengan kemauan abil yang mungkin belum bisa wujudkan, selalu memberi dukungan dan arahan yang terbaik agar aku bisa menjalani lebih dewasa sehingga aku berani untuk melakukannya, terima kasih papa dan mama <3

Untuk kakak kakak ku tercinta Yustia Tyadi dan Fany Lino Putri Tyadi, tak lupa abang abang ku tersayang Lufti Azhari dan Ilham Ilahi, Abil persembahkan karya kecil ini buat kalian. Terimakasih atas doa, dukungan dan semangat yang telah kalian berikan sehingga aku bisa berada pada titik ini, Abil akan selalu ingat masa masa perjuangan revisian walaupun kita LDRan.

Terima Kasih untuk diriku sendiri yang telah berjuang melawan kemageran dan berusaha untuk berdiri walaupun sempat kehilangan arah, terima kasih sudah tidak lari dari kenyataan, tetap berusaha optimis walaupun pada saat itu mental kek yupi.

Untuk nenek Zai dan nenek Dilah, terima kasih sudah memberi pengalaman hidup yang sangat berharga, ku persembahkan karya kecilku ini sebagai bukti bahwa aku bisa melaluinya dan terima kasih atas perhatian dan kesabarannya selama ini, tak lupa nenek nenek ku ini selalu mengingatkan ku untuk makan dan itu hampir setiap 1jam sekali ahaha, aku ingin mengucapkan bahwa aku sayang kalian.

Untuk Randi Julian, teman laki laki yang tetap stay dari awal aku menjadi

maba hingga bisa menyelesaikan skripsi ini, teman yang kemana mana selalu barengan, ku pikir itu hanya kebetulan ternyata kita memang selalu barengan wkwkwk niru lu! Maaf yaa sudah ngerepotin, hobi ghosting saat dicariin hehe terima kasih sudah membantu dan berjuang barengan.

Untuk Nadya Yulianto Putri dan Resi Ferentina, kalian memang strong woman! Selalu memberi informasi terbaru, walaupun kita berbeda cara menyelesaikan tugas akhir ini, tetapi sama sama semangat dan saling dukung satu sama lain, terima kasih sudah membantu ku aaaa sayanggg~

Untuk Lira Afri Yulia, ini nih sungguh sungguh di ancungi jempol, selalu sabar menghadapi teman teman nya, tidak pernah marah walaupun tengah malam spam chat tanyain rumus, kesayangan semua ini!! Aku ngk tau lagi mau mengucapkan nya seperti apa, terima kasih atas dukungannya, terima kasih selalu ada.

Terima kasih untuk para sahabat Nurhafidah, Puja Annisa, Novitri Angraini, Resti Lidia Nofriyanti, Rahma Putri yang pernah mengisi masa masa ku selama berada di kampus, banyak kenangan di antara kita bersama, yang pernah menjadi partner team ku, terima kasih sudah sabar dan mendukung ku.

Untuk teman-teman PSR 17, terimakasih atas doa, dukungan dan semangat yang selalu kalian berikan. Terimakasih untuk momen yang tidak pernah terlupakan dan mungkin takkan pernah terulang kembali, terimakasih atas rasa kekeluargaan yang telah kalian berikan. Semangat buat semuanya, semoga bisa menamatkan kuliah secepatnya.

Untuk dosen PA Bapak Dr. Ramalis Hakim, M. Pd., terimakasih pak telah membimbing saya selama kuliah, dan telah memberikan saran untuk judul skripsi saya ini, Alhamdulillah saya bisa melaksanakan judul ini dengan baik pak. Terimakasih banyak pak..

Dosen Pembimbing Ibu Dra. Zubaidah, M. Pd., terimakasih banyak ibu telah membantu dan membimbing saya selama ini, dan mempermudah saya selama bimbingan. Terimakasih banyak bu, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kebaikan dari Ibuk.

Untuk Bapak Drs. Syafwan, M.Si dan Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku dosen penguji tugas akhir saya, terimakasih banyak atas saran dan masukan yang telah Bapak berikan.

Saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Tim Ahli Validator Bapak Drs. Abd Hafiz, M.Pd, Bapak Drs. Ariusmedi, M. Sn., Ibu Yofita Sandra, S. Pd, M. Pd., Bapak M. HAfrison, M.Pd. dan Ibu Gusmawarti. S,Pd, terimakasih banyak buat bapak dan ibu telah bersedia menjadi ahli validator saya untuk media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Painan yang telah bersedia menjadi subjek uji coba dalam penelitian pengembangan saya.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/ ~~karya akhir~~* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis E-Book Pelajaran Seni Rupa Materi Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Memodifikasi Objek Bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Painan” adalah asli dan belum pernah pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan di cantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hokum yang berlaku.

Padang,

Saya yang menyatakan,



Nabila Sakinah
NIM 17020089

ABSTRAK

Nabila Sakinah, 2021 : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis E-book Pelajaran Seni Rupa Materi Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Memodifikasi Objek Bagi Siswa Kelas XI SMAN 1 Painan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran buku bergambar berbasis *e-book* dengan menggunakan *issuu* yang valid dan praktis. Subjek uji coba pada penelitian ini ada dua yaitu subjek validasi yang terdiri dari 5 validator ahli, dan subjek uji coba skala kecil yang terdiri dari 8 orang siswa kelas XI SMAN 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 media Pembelajaran seni rupa berbasis *e-book*.

Berdasarkan pengolahan data hasil validasi yang diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada validator yaitu dengan rata-rata 85,5% yang dinyatakan sangat valid. Dan hasil uji praktikalitas yang diberikan kepada siswa dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata 81,27%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *e-book* pada materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek telah valid dan praktis.

Kata kunci : media pembelajaran, *E-book*

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 Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis *E-book* Pelajaran Seni Rupa Materi Seni Rupa Dua Dimensi Memodifikasi Objek Bagi Siswa Kelas XI SMAN 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 Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Seni Rupa.
2. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA).
3. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Syafwan, M.Si dan Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku Dosen Penguji.
5. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa
6. Bapak Drs. Abd Hafiz, M.Pd, Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn., Ibu Yofita Sandra, S. Pd, M. Pd., Bapak M. Hafriison, M.Pd. dan Ibu Gusmawarti. S,Pd, sebagai validator yang telah menilai kelayakan produk buku bergambar berbasis *e-book*.

7. Siswa kelas XI SMA N 1 Painan sebagai Subjek Uji Coba
8. Teman-teman seperjuangan yang 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 kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Padang, 07 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Pengembangan.....	3
D. Pentingnya Pengembangan	3
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori	6
1. Pengembangan	6
2. Media Pembelajaran	7
4. Buku Bergambar	7
5. E-book	7
6. Issuu.....	Error! Bookmark not defined.
7. Seni Rupa.....	Error! Bookmark not defined.
8. Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Media Buku Bergambar Digital	24
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27

B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Uji Coba Produk	32
1. Desain Uji Coba.....	32
2. Subjek uji coba	33
3. Jenis Data.....	33
4. Instrumen Pengumpulan Data	33
5. Teknik Analisis Data	34
6. Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan	32
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	27
A. Kesimpulan.....	32
B. Implikasi	32
C. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	36

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Daftar Nama Validator	36
2. Kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk	39
3. Kriteria tingkat kepraktisan	40
4. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Materi	48
5. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Penyajian	49
6. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kegrafikan	50
7. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Bahasa	50
8. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	51
9. Saran validator terhadap media pembelajaran yang dihasilkan	52
10. Data Praktikalitas media pembelajaran menurut siswa	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka berpikir.....	30
Gambar 2. Langkah Langkah Penggunaan.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	64
2. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran	66
3. Lembar Validasi Media Pembelajaran	68
4. Analisis Validasi Media Pembelajaran Seni Rupa oleh Validator	74
5. Kisi- kisi Lembar Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Seni Rupa berbasis <i>E-Book</i> untuk Siswa	75
6. Lembar Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis <i>E-Book</i> untuk Siswa	76
7. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis <i>E-Book</i> pada Materi Karya Seni Rupa Dua Dimensi Memodifikasi Objek untuk Siswa Kelas XI SMA Oleh Siswa	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal agar siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, sikap dan pengembangan potensi yang ada dalam diri siswa. Untuk membantu siswa mencapai Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), pembelajaran perlu diusahakan agar lebih interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Proses pendidikan yang terjadi di lapangan dan bersentuhan langsung dengan sasaran, wujud yang paling nyata adalah berupa kegiatan belajar mengajar yang biasa disebut pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran adalah proses transformasi pesan edukatif berupa materi belajar dari sumber belajar kepada pelajar.

Pembelajaran selama ini yang hanya berpusat pada guru (*teacher center*) menghambat kreativitas dan perkembangan kognitif siswa. Hal ini, tentu tidak 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 agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi kepada siswa terhadap sesuatu, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada siswa salah satunya yaitu media pembelajaran buku bergambar. Melalui 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. Terdapat ilustrasi gambar pada buku sangat mudah diingat dan dipahami oleh siswa (Ratnasari & Zubaidah, 2019: 267-275).

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

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat dalam belajar siswa diantaranya adalah kurangnya media pembelajaran yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran. Sekolah membutuhkan media berupa buku bergambar yang sangat dibutuhkan siswa untuk mengembangkan imajinasinya, 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.

Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah buku bergambar yang mudah diakses dan bisa dipelajari kapanpun dan di manapun dengan materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek.

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

Pada tahap ini perlu dikembangkan media pembelajaran buku bergambar berbasis *e-book* yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep seni rupa, sehingga bisa mencapai tujuan kurikulum yang diharapkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah mengembangkan media pembelajaran buku bergambar berbasis *e-book* yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran buku bergambar seni rupa berbasis *e-book* yang valid dan praktis untuk kelas XI SMA N 1 Painan.

D. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan buku bergambar berbasis *e-book* didasari pada kenyataan bahwa masih rendahnya pemahaman konsep pada siswa dalam pembelajaran berbasis buku teks. Selain itu, buku bergambar berbasis *e-book*

dengan materi sesuai kurikulum sangat sulit ditemui. Kalaupun ada, buku tersebut masih sangat terbatas. Pengembangan buku bergambar berbasis *e-book* yang memuat materi pembelajaran sangat diperlukan, selain karena akses yang lebih mudah, konsep dari pengembangan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Maka dari itu pengembangan buku bergambar berbasis *e-book* ini penting untuk dikembangkan.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran buku bergambar berbasis *e-book* yang membahas materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA. Materi pada media pembelajaran ini berpedoman pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013. Media pembelajaran buku bergambar berbasis *e-book* ini akan dibuat sepraktis mungkin sehingga bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran buku bergambar seni rupa berbasis *e-book* ini adalah :

1. Dengan menggunakan media pembelajaran buku bergambar seni rupa berbasis *e-book* dapat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dan bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan siswa.

2. Dengan adanya buku bergambar seni rupa berbasis *e-book*, siswa diharapkan menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang diajarkan.
3. Media pembelajaran buku bergambar seni rupa berbasis *e-book* ini dapat menjadi referensi guru dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pembelajaran seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran buku bergambar seni rupa berbasis *e-book* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Painan.