

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PADA MATERI MENGGAMBAR
ILUSTRASI MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VIII SMP NEGERI 1 BATANG KAPAS**

SKRIPSI

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



Oleh:

**RIZQI BILL HAQQI
NIM. 16020116**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PADA MATERI MENGGAMBAR
ILUSTRASI MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 BATANG KAPAS**

Nama : Rizqi Bill Haqqi
NIM : 16020116
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

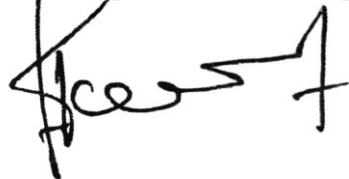
Padang, 15 Agustus 2023

Disetujui untuk Ujian,
Dosen Pembimbing



Siti Aisyah, M.Pd
NIP. 199107192020122022

Mengetahui,
Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

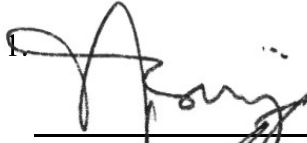


Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Modul Digital Pada Materi Menggambar
Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII SMP
Negeri 1 Batang Kapas
Nama : Rizqi Bill Haqqi
Nim : 16020116
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 25 Agustus 2023

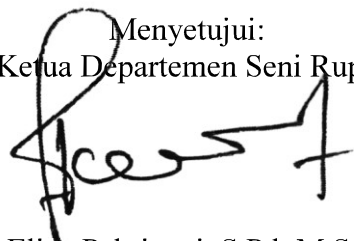
Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 196401031991031005
2. Anggota : Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd
NIP. 197907122005012004
3. Anggota : Siti Aisyah, M.Pd
NIP. 199107192020122022

: 1. 
: 2. 
: 3. 

Menyetujui:

Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 198302012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Digital Pada Materi Menggambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Kapas” adalah asli dan belum 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 ditulis atau di publikasikan 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 di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 25 agustus 2023

Saya yang menyatakan,



Rizqi Bill Haqqi
NIM. 16020116

ABSTRAK

Rizqi Bill Haqqi : Pengembangan Modul Digital Materi Menggambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Kapas

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang berawal dari permasalahan yang ditemukan yaitu modul yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar pada materi menggambar ilustrasi belum lengkap dan kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan modul digital yang valid pada materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Kapas.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan model *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry (1996) dengan lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Development* (pengembangan). Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi oleh ahli untuk mendapatkan data validitas produk yang dikembangkan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, modul digital materi menggambar ilustrasi yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan. Tingkat validitas modul digital berada pada kategori valid dengan total nilai rata-rata keseluruhan persentase ahli modul yaitu 86,6% dengan rincian hasil yang dinilai oleh ahli modul 1 98,3% dan ahli modul 2 diperoleh 75%. Selanjutnya total nilai rata-rata keseluruhan persentase ahli materi yaitu 78% dengan rincian hasil yang dinilai oleh ahli materi 1 yaitu 82% dan ahli materi 2 diperoleh nilai 74%.

Kata kunci: Modul Digital, Menggambar Ilustrasi, Seni Budaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Digital pada Materi Menggambar Komik di Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Batang Kapas”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis dibimbing dan diberi motivasi oleh berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Siti Aisyah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M. Pd selaku Dosen Penguji I.
3. Ibu Yofita Sandra, M. Pd selaku Dosen Penguji II.
4. Ibu Eliya Febriyeni, M. Sn selaku ketua Departemen Seni Rupa.
5. Seluruh staf pengajar Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Rosnani, S. Pd selaku guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Batang Kapas.
7. Teristimewa untuk orang tua tercinta, Bapak Nadarlis, Ibu Marlinda yang selalu menjaga dengan doa-doa kepada Allah SWT dan memberikandukungan materil, moril, dan semangat sehingga skripsi ini selesai.

Penulis menyadari, bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran untuk masa yang akan datang.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	5
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
H. Manfaat Penelitian	7
I. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. Pembelajaran Seni Budaya	10
2. Modul Ajar	13
3. Menggambar Ilustrasi	32
B. Hasil Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	51
C. Uji Coba Produk	54
1. Desain Uji Coba	54
2. Subjek Uji Coba	54
3. Jenis Data	55
4. Instrumen Pengumpulan Data	55
5. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan Penelitian	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 99

B. Saran..... 100

DAFTAR PUSTAKA 101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Gambar Ilustrasi Menggunakan Pensil	34
2. Contoh Gambar Ilustrasi Naturalis	37
3. Contoh Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	37
4. Contoh Gambar Ilustrasi Kartun	38
5. Contoh Gambar Ilustrasi Karikatur.....	38
6. Contoh Gambar Ilustrasi Komik	39
7. Contoh Gambar Ilustrasi Buku Pelajaran.....	39
8. Contoh Gambar Ilustrasi Khayalan.....	40
9. Bagan Kerangka Berpikir.....	48
10. Implementasi Halaman Pembuka Modul Digital.....	78
11. Implementasi Halaman Menu Utama.....	78
12. Implementasi Halaman Materi Ajar.....	79
13. Implementasi Halaman Konsep Gambar Ilustrasi.....	80
14. Implementasi Halaman salah satu Jenis Gambar Ilustrasi	81
15. Implementasi Halaman Video Tutorial.....	81
16. Implementasi Halaman Tampilan Video Tutorial.....	82
17. Implementasi Halaman Memulai <i>Quiz</i>	82
18. Implementasi Halaman Soal <i>Quiz</i>	83
19. Implementasi Halaman Tampilan Skor <i>Quiz</i>	83
20. Implementasi Halaman Tugas Menggambar Ilustrasi Mata Pelajaran Lain	84
21. Halaman Petunjuk Penggunaan Modul Digital 93.....	92
22. Halaman Konsep Gambar Ilustrasi sebelum direvisi	94
23. Halaman Konsep Gambar Ilustrasi sesudah direvisi.....	94
24. Halaman Sejarah Gambar Ilustrasi.....	95
25. Halaman Sejarah Gambar Ilustrasi Prasejarah.....	95
26. Halaman Contoh Ilustrator Indonesia	96
27. Halaman Contoh Ilustrator Indonesia dan Contoh Karyanya	96
28. Halaman Fungsi Gambar Ilustrasi.....	97
29. Halaman Teknik Gambar Ilustrasi	97
30. Halaman Alat dan Bahan Menggambar Ilustrasi	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Validator	54
2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Modul	55
3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	56
4. Kriteria Skala <i>Likert</i> Angket Validasi	57
5. Kriteria Tingkat Validitas	58
6. Capaian Pembelajaran (CP)	60
7. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	60
8. <i>Design Story Board</i> dan Fitur Modul Ajar Digital	65
9. Penilaian Validasi Ahli Modul 1	85
10. Penilaian Validasi Ahli Modul 2	86
11. Penilaian Validasi Ahli Materi 1	87
12. Penilaian Validasi Ahli Materi 2	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	105
2. Modul Ajar Seni Budaya	107
3. Lembar Validasi Ahli Modul	112
4. Lembar Validasi Ahli Materi	123
5. Lembar Konsultasi Skripsi.....	134
6. Biodata Penulis	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan bimbingan yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hakikat pendidikan adalah proses menumbuhkan kembangkan eksistensi peserta didik yang dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pengalaman terhadap sesuatu yang membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Pendidikan akan membuat manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran adalah proses kegiatan penyampaian informasi dari pendidik sebagai sumber informasi kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran juga diartikan sebagai usaha pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan komponen pembelajaran yang mendukung.

Salah satu mata pelajaran yang menyenangkan di sekolah menengah pertama yaitu Seni Budaya. Pendidikan Seni Budaya memiliki tujuan untuk

memberi pengetahuan dan mengembangkan bakat peserta didik. Pembelajaran Seni Budaya adalah pembelajaran yang melalui proses olah rasa membentuk pribadi harmonis dan menumbuhkan multi kecerdasan. Pembelajaran Seni Budaya secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik menemukan pemenuhan dirinya (*personal fulfillment*) menjadi pribadi yang utuh. Melalui aktivitas pembelajaran Seni Budaya, peserta didik difasilitasi untuk memperluas kesadaran sosial dan dapat digunakan sebagai jalan menambah pengetahuan.

Pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kompetensi yang ditentukan, perlu melibatkan komponen-komponen pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengajar adalah modul. Modul ajar adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan adanya modul ajar peserta didik akan memiliki sumber belajar yang dapat diimplementasikan secara mandiri. Modul saat ini dipakai untuk proses belajar mengajar biasanya masih menggunakan kertas. Setiap peserta didik mempunyai sikap dan kemampuan belajar yang berbeda, ada yang senang dengan membaca modul namun ada peserta didik senang dengan tampilan visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan salah satu guru Seni Budaya di SMP Negeri 1 Batang Kapas, ditemukan hasil bahwa

dalam proses belajar mengajar peserta didik pada umumnya kurang memahami materi pelajaran menggambar ilustrasi. Hal ini disebabkan karena bahan ajar yang kurang menarik seperti bahan ajar cetak. Permasalahan yang lain muncul, guru langsung memberikan praktik dan kurang mengutamakan aspek teoritis dalam mengajarkan materi menggambar ilustrasi. Berdasarkan pengamatan penulis guru lebih fokus pada aspek praktis atau hanya memberi instruksi langsung tanpa memberikan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip dasar menggambar. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak sepenuhnya memahami konsep dan teknik menggambar ilustrasi.

Berdasarkan masalah tersebut, modul sebagai perangkat bahan ajar penting disajikan dengan baik sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Menurut Daryanto dalam Rahma (2023: 10), bahan pelajaran yang dikemas secara terpadu dan sistematis yang berisi rangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu. Jika modul yang digunakan dalam pengajaran menggambar ilustrasi kurang lengkap atau tidak memadai, maka kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri akan terhambat. Berdasarkan pengamatan penulis di sekolah, pembelajaran yang tidak efektif diduga karena kurang lengkapnya isi modul pembelajaran. Selain itu guru juga belum memanfaatkan modul digital saat kegiatan belajar mengajar. Keberadaan modul dalam suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta

didik aktif dalam prosesnya. Dengan adanya modul digital dalam pembelajaran akan membuat peserta didik lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini akan mengembangkan modul digital dengan materi ajar menggambar ilustrasi. Karena didorong oleh pergantian teknologi dari bahan ajar cetak, modul digital merupakan solusi untuk pembelajaran yang praktis. Selain itu modul digital mempunyai kelebihan yang dapat dirancang dengan sistematis dan tampilan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Unsur-unsur yang terdapat dalam modul digital ini adalah informasi umum, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, video tutorial dan evaluasi. Layout modul dirancang menggunakan Microsoft Office PowerPoint dan modul digital dibuat dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8. Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Digital pada Materi Menggambar Ilustrasi di Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Batang Kapas”.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari judul dan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

1. Guru tidak menjelaskan teori tentang materi menggambar ilustrasi.
2. Modul yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar pada materi menggambar ilustrasi belum lengkap.

3. Guru belum menggunakan modul digital dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rencana penggunaan modul digital materi menggambar ilustrasi saat aktivitas belajar mengajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka rumusan yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat validitas modul digital pada materi menggambar ilustrasi di mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas modul digital pada materi menggambar ilustrasi di mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

1. Output modul digital ini berupa aplikasi yang dibuat menggunakan Macromedia Flash 8.
2. Membuka modul digital ini harus menggunakan laptop.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk modul ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk kelas VIII, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan untuk peserta didik kelas VIII SMP.
2. Pengembangan modul ajar ini hanya memuat materi tentang menggambar ilustrasi untuk kelas VIII SMP.
3. Penelitian dilakukan di kelas VIII di SMP Negeri 1 Batang Kapas.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul materi menggambar ilustrasi.
2. Berisikan KD, indikator serta tujuan pembelajaran.
3. Materi pembelajaran Menggambar Ilustrasi kelas VIII SMP.
4. Pembuatan modul digital ini berawal dari rancangan materi di Microsoft Office PowerPoint, kemudian diolah sedemikian rupa menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 untuk menghasilkan modul digital.
5. Modul digital ini dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video tutorial dan evaluasi yang sesuai dengan materi ajar untuk memberi kemudahan peserta didik pada pemahaman materi.

6. Terdapat kuis menarik yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat peserta didik dalam menjawab kuis sesudah menggunakan modul digital.
7. Berisi rangkuman materi dan daftar pustaka.

H. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan modul ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian pengembangan modul ajar ini adalah dapat menambah referensi dalam mengembangkan modul ajar menggambar ilustrasi mata pelajaran Seni Budaya dan memberikan sumbangan kajian empiris terhadap pengembangan modul ajar Seni Budaya selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penulis dapat menambah pengalaman serta wawasan mengenai modul digital menggambar ilustrasi untuk kelas VIII di tingkat SMP.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan dikembangkannya modul digital ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik belajar aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya materi menggambar ilustrasi.

c. Bagi Pendidik

Modul ajar ini dapat memudahkan pendidik sebagai pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran Seni Budaya.

d. Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan modul ajar adalah bentuk pembelajaran yang inovatif, sehingga pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, mandiri dan membangun pengetahuan sendiri.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan–batasan istilah tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Penelitian dan pengembangan mengacu pada upaya menciptakan dan memvalidasi suatu produk berupa sumber daya pendidikan, media, teknologi, dan metode pembelajaran.

2. Modul digital

Modul digital merupakan bahan ajar digital yang dirancang secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

3. Materi Menggambar Ilustrasi

Menggambar ilustrasi adalah perwujudan suatu karangan, cerita atau tulisan yang divisualisasikan ke dalam objek tertentu melalui teknik gambar.

4. Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya merupakan kegiatan pembelajaran yang sifatnya berupa perubahan atau penambahan pengetahuan tentang seni, keterampilan, sikap dan pengalaman seni yang pernah dirasakan secara sadar.