

**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

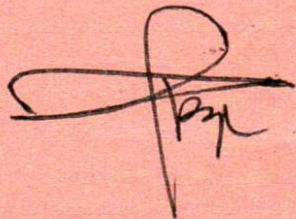
SKRIPSI

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

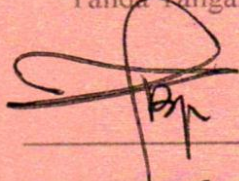
Jabatan Nama NIP/ Tanda Tangan

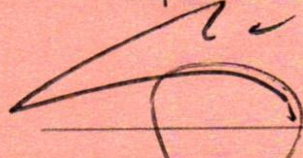
1. Ketua : Dra. Zubaidah, M. Pd
19600906.198503.2.008

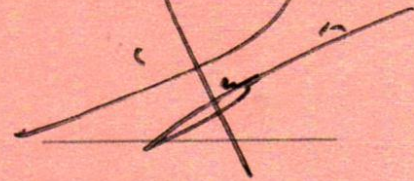
2. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd
19591212198602.1.001

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 kesabaran nya 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 dukungan nya, terima kasih selalu ada.

Terima kasih untuk para sahabat Nurhafidah, Puja Annisa, Novitri Anggraini, 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 Ibu.

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 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 hukum 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. Hafrison, 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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

Penelitian tentang buku bergambar cukup banyak. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah buku yang dapat memperkaya wawasan siswa. Sebagian besar sasaran penelitian pada jenjang pendidikan menengah atas. Penelitian pengembangan yang terkait dengan buku bergambar juga telah mulai dilakukan oleh para peneliti. Penelitian tersebut pada umumnya menghasilkan bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran dan juga mengarah pada pembelajaran seni rupa. Sampai saat ini masih sedikit ditemui penelitian pengembangan buku bergambar seni rupa berbasis *e-book*.

Perbedaan yang sangat menonjol adalah pada jenis buku yang dihasilkan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah buku bergambar yaitu dengan berbasis *e-book*. Peneliti nantinya akan menghasilkan buku bergambar yang membuat pembacanya lebih mudah memahami konsep dalam materi yang terdapat dalam buku tersebut. Peneliti mencoba mengembangkan buku bergambar berbasis *e-book* dengan materi pembelajaran seni rupa. Diharapkan hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam pengembangan buku bergambar yang dapat mendidik siswa dan termotivasi dalam semangat belajar.

Berdasarkan uraian pengertian pengembangan di atas, dapat disimpulkan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna. Penelitian

dan pengembangan adalah suatu cara untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada menjadi produk yang bisa dipertanggung jawabkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau paduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 2006 : 5) media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi. Sadiman (2006 : 7) segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian perhatian dan minat serta perhatian siswa demikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad (2007:4) menyatakan bahwa “media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran”. Menurut Hanafiah & Suhana (2010 : 59) “Media pembelajaran

merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme”. Selain pendapat tersebut, menurut Prihatin (2008 : 50) merangkan bahwa “media pembelajaran adalah media yang yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna”.

Beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan pengembangan pembelajaran yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media yang dimaksud adalah hasil yang ingin diraih ketika kita menggunakan media pembelajaran. Salah satu deretan tujuan media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016 : 25) adalah sebagai berikut.

“(1) Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku, penafsiran terhadap materi yang disampaikan akan menjadi konsisten dan tidak ambigu. (2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus belajar. (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan membuat siswa lebih aktif dan partisipatif di kelas. (4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat. (5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media. (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara

mandiri. (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan. (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.”

c. Fungsi Media Pembelajaran

Manurut Arsyad (2011:15) “Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa”. Menurut Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan kegunaan media pembelajaran yaitu :

“(1) memperjelas pengajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis. (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. (3) penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. (4) memberikan perangsang belajar yang sama. (5) menyamakan pengalaman. (6) menimbulkan persepsi yang sama.”

d. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2010 : 18) Menyatakan “Media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga

dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video dan komputer”.

Sedangkan Sanjaya (2009 : 172-173) mengklarifikasikan media pembelajaran kedalam beberapa klarifikasi, dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam :

“ (1) auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara, seperti: radio dan rekaman suara. (2) Media visual : media yang dapat di lihat saja, tidak mengandung unsure suara, misalnya foto lukisan, gambar dan media grafis. (3) Media audiovisual, yaitu jenis media selain mengandung unsure suara juga mengandung unsure gambar yang bisa di lihat. Misalnya : rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini di anggap lebih menarik sebab mengandung unsure suara dan unsure gambar.”

Berdasarkan uraian pengelompokan media pembelajaran di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, medial visual dan media audio visual. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori e-book yaitu berupa alat atau aplikasi untuk media pembelajaran.

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Kustandi & Bambang S. (2013 : 80-81) terdapat beberapa criteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu : sesuai dengan tujuan yang ingin mencapai, untuk mendukung isi pelajaran, bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru terampil menggunakan, mengekompokkan sasaran, dan mutu teknis. 17 media yang digunakan dalam proses pembelajaran seyogyanya memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Sadjana & Rivai (2011: 4-5) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media

pembelajaran, yaitu “ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedia waktu menggunakan, sesuai dengan taraf berfikir siswa”. Sedangkan Indriana (2011: 28) mengungkapkan beberapa faktor yang menentukan untuk memilih media yang diajarkan, kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan teori yang digunakan. Faktor faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain :

- 1) Karakteristik siswa
- 2) Strategi belajar managajar
- 3) Organisasi kelompok belajar
- 4) Alokasi waktu dan sumber
- 5) Prosedur penilaian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa suatu media perlu dipertimbangkan beberapa kriteria yaitu kesesuaian dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, kemudahan memeperoleh media, keterampilan guru menggunakan media, bersifat praktis, luwes dan dapat di gunakan dalam jangka panjang.

f. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Hamalik (1986 : 11) mengemukakan bahwa pemakaian media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media

dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja dapat menemukan banyak manfaat praktis yang lain, Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat mempelajari penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan nya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, 2007: 15).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

3. Buku Bergambar

a. Pengertian Buku Bergambar

Buku bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar – gambar ilustrasi Nurgiyantoro (2005; 152). Lukens (2003: 38) mengatakan “Ilustrasi dan gambar

merupakan dua media yang berbeda, tetapi dalam buku keduanya secara bersama membentuk perpaduan”. Micthel (2003: 87) mengatakan buku bergambar adalah buku yang menyampaikan gambar dan teks sehingga keduanya saling menjalin. Dari definisi – definisi yang tertera di atas buku bergambar adalah buku yang di dalamnya memuat teks bacaan dan gambar - gambar yang keduanya saling berkaitan.

b. Jenis dan Karakteristik Buku Bergambar

Buku bergambar mempunyai beberapa jenis dan karakteristik. Menurut McElmeel (2002 : 51), buku bergambar memiliki 6 jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fiksi Buku fiksi adalah buku yang menceritakan cerita khayal, rekaan, atau sesuatu yang tidak terjadi sungguh – sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat sesuai imajinasi penulis.
- 2) Historis Buku historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.
- 3) Informasi Buku informasi adalah buku – buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.
- 4) Biografi Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang mulai kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal
- 5) Cerita rakyat Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asal mulanya bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau.
- 6) Kisah nyata Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah situasi atau peristiwa.

c. Fungsi Buku Bergambar

Mitchell (dalam Nurgiantoro, 2005:159) mengungkapkan beberapa fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut:

- 1) Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi. Perkembangan emosi anak perlu dikembangkan dan salah satunya adalah lewat buku cerita bergambar.
- 2) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan di dunia di tengah masyarakat dan awal. Lewat buku cerita bergambar ini, anak juga dapat belajar tentang keberadaan dia di dunia, di masyarakat serta di alam.
- 3) Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan. Jadi lewat buku cerita bergambar anak dapat belajar tentang kehidupan yang disajikan di buku cerita bergambar melalui teks dan gambar yang ada pada buku cerita bergambar.
- 4) Buku cerita bergambar dapat membantu anak memperoleh kesenangan. Hal itu dapat diperoleh lewat cerita dan gambar – gambar yang menarik, bagus dan cenderung realistik, dan hal – hal lucu yang merangsang anak menjadi senang.
- 5) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan. Objek yang menawarkan keindahan perlu diapresiasi, dihargai, dan dinikmati dan kegiatan tersebut juga dapat diperoleh lewat pembelajaran dalam diri anak.
- 6) Buku bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi. Buku cerita dan gambar – gambar pada buku cerita bergambar memiliki fungsi untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya imajinasi anak.

Berdasarkan penjelasan mengenai buku bergambar, jenis dan karakteristik buku bergambar, dan fungsi buku bergambar di atas, dapat disimpulkan bahwa buku bergambar ialah buku yang di dalamnya memuat teks bacaan dan gambar - gambar yang keduanya saling berkaitan. Jenis buku bergambar ialah :

- a) Fiksi
- b) Histori
- c) Informasi
- d) Biografi
- e) Cerita rakyat
- f) Kisah nyata.

Karakteristik buku bergambar ialah :

- a) Buku bersifat ringkas dan langsung.
- b) Buku bergambar berisi konsep – konsep yang berseri.
- c) Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak – anak.
- d) Gaya penulisannya sederhana.
- e) Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Fungsi buku cerita bergambar ialah :

- a) Membantu perkembangan emosi anak.
- b) Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya.
- c) Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi.
- d) pengembangan perasaan.
- e) Memperoleh kesenangan.
- f) Untuk mengapresiasi keindahan.
- g) Untuk menstimulasi imajinasi.

4. E-Book

a. Pengertian *E-Book*

Ebook atau *e-book* yang merupakan singkatan dari *electronic book* adalah buku yang disimpan dalam bentuk file dan umumnya berakhiran .pdf dan dapat di download atau dikirim langsung ke dalam *e-mail (electronic mail)*. *E-mail* artinya adalah surat elektronik, hampir sama dengan *e-book* yang memiliki arti elektronik, sedangkan *e-book* artinya adalah buku elektronik. Dengan *e-book*, maka jarak tidak lagi jadi masalah, dan buku akan langsung sampai kepada penerima atau pemesan dan bebas ongkos kirim. Jika *e-book* tersebut gratis, maka *e-book* tersebut bisa langsung di-download. Jika *e-book* tersebut berbayar, umumnya pembayaran dilakukan terlebih dahulu barulah bisa di-download atau dikirim ke dalam *e-mail*. Untuk

memperkecil file dan memudahkan download (jika jumlah file banyak), umumnya semua file dikompres (dipadatkan) ke dalam sebuah file dengan akhiran .zip. Untuk menguraikan file (*unzip*) cukup mengklik ganda file .zip tersebut, Windows XP SP2/SP3, Windows Vista dan Windows 7 akan membukanya secara otomatis. Selain format .pdf ada juga *e-book* dengan format .chm, .html, .doc dan lain-lain, tetapi yang umum adalah .pdf. Selain format (akhiran) .zip kemungkinan ada juga format yang lain.

Setelah buku (*e-book*) selesai di download, selanjutnya buku dapat dibaca dengan komputer tanpa terhubung ke Internet (*offline*). Untuk membaca file .pdf dapat digunakan Adobe Reader, Nitro Reader atau program lain yang dapat membaca file .pdf. Adobe Reader atau Nitro Reader dapat di-download di Internet secara gratis. Selain dibaca dengan computer, *e-book* juga dapat dicetak ke kertas, sedangkan ukuran kertas dan resolusi pencetakan, tergantung si pembuat *e-book*. Jika *e-book* diproteksi dari pencetakan, atau dengan kata lain fasilitas pencetakan dimatikan, maka *e-book* tersebut hanya dapat dibaca dengan komputer, tidak dapat dicetak ke kertas. Jika *e-book* di *password* (diberi kata sandi), maka *e-book* tersebut hanya dapat dibaca setelah memiliki *password* (kata sandi) yang dipasang dalam *e-book* tersebut.

b. Jenis *E-Book*

Ada dua macam *e-book* yang tersedia, yaitu :

Pertama, *e-book* yang bersifat ‘tertutup’ dan hanya dapat dibaca dengan alat dan program khusus. Kedua, *e-book* yang dapat dibaca oleh berbagai peralatan *digital* (tidak khusus). Untuk jenis pertama, setiap berkas hanya dapat dibaca dengan perangkat yang sudah disiapkan khusus, misalnya merek Rocket dan Softbook. Perangkat kerasnya dibuat agar mudah dibawa-bawa (*portable*). Tidak hanya teks yang ditampilkan, tetapi juga bisa suara video. Sudah tentu pula, ada fasilitas temu-kembali yang memudahkan pembaca berpindah-pindah.

Perangkat atau alat baca (*e-books reader*) seperti ini belum terlalu populer mengingat tingkat resolusi layarnya masih jauh lebih rendah dibandingkan resolusi kertas. Jika sebuah buku kertas mampu memberikan resolusi 1200 dpi (dots per inch) sehingga mata kita tidak lelah membaca, maka *e-books* seringkali hanya bisa mencapai 105 dpi atau bahkan hanya 72 dpi. Tidak heran jika para pembacanya mengeluh sering sakit kepala. Bentuk dan ukuran alat-baca yang saat ini tersedia memang sudah menyerupai buku biasa, namun mungkin agak lebih berat. Selain itu, alat ini memerlukan baterai yang usianya masih pendek, sehingga kalau lupa mengisi (*charging*), kita akan kesal apalagi bila sedang asyik membaca novel dan baterainya habis maka akan mati seketika.

E-books jenis kedua yang tersedia di Internet adalah yang untuk dibaca di berbagai alat digital, mulai dari (desktop, laptop, sampai PDA (personal digital assistant)). Kunci dari *e-books* jenis ini tentu saja adalah penggunaan bahasa penyajian yang terstandar. Perusahaan

seperti Microsoft, Glassbook, dan Librius sedang bekerja bersama National Institute of Standards and Technology untuk mencapai kesepakatan tentang standar penyajian teks untuk *e-books* yang dapat dibaca di segala jenis komputer. Sudah ada sebuah standar yang dapat dibaca di berbagai alat digital, yaitu Open *e-book* Publication Structure, terbit tahun 1999, mengombinasikan Hypertext Markup Language (HTML) dan eXtensible Markup Language (XML). Dengan standar ini, masing-masing penerbit dapat membuat sebuah buku digital tanpa harus memikirkan versi berbeda untuk alat-baca yang berbeda.

Terdapat berbagai format buku elektronik yang banyak digunakan. Popularitas umumnya bergantung pada ketersediaan berbagai buku elektronik dalam format tersebut dan mudahnya piranti lunak yang digunakan untuk membaca jenis format tersebut diperoleh.

1) Teks Polos

Teks polos adalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap piranti lunak menggunakan komputer personal. Untuk beberapa devais mobil format dapat dibaca menggunakan piranti lunak yang harus lebih dahulu diinstal.

2) PDF

Format pdf memberikan kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku

sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, pranala luar dan juga multimedia.

3) JPEG

Seperti halnya format gambar lainnya, format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya, oleh karena itu format ini umumnya populer bukan untuk buku elektronik yang memiliki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik atau manga yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.

4) LIT

Format LIT merupakan format dari Microsoft Reader yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar layar divais mobil yang digunakan untuk membacanya. Format ini memiliki kelebihan bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.

5) HTML

Dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.

6) Format *Open Electronic Book Package*

Format ini dikenal pula sebagai OPF FlipBook. OPF adalah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat Flip Books sebagai piranti lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang bisa dibuka-

buka (*flipping*). Terdapat suatu proyek yang sedang berjalan yang berupaya agar format OPF ini dapat dibaca menggunakan penjelajah Internet standar (semisal : Mozilla Firefox, atau Microsoft Internet Explorer), tanpa perlu adanya perlengkapan (piranti lunak, plugin) tambahan. Saat ini untuk melihat buku elektronik dalam format OPF sehingga diperoleh *rasa benar-benar membuka buku (flipping experience)* diperlukan piranti lunak penyaji pada sisi klien atau pengguna.

c. Manfaat Menggunakan *E-Book*

E-book atau *electronic book* (atau juga digital book) adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari. Dibandingkan dengan pendahulunya, *e-book* menawarkan berbagai macam manfaat yang memudahkan kita menimba ilmu dan menambah wawasan. *E-book* adalah buku elektronik yang bisa disimpan dengan mudah di perangkat elektronik kita. Kapasitas memori sebesar 1 GB sekalipun bisa memuat ratusan *e-book*. Jika kita punya ratusan buku cetak, sudah pasti kita butuh rak buku yang cukup besar untuk menyimpannya.

E-book kini sudah semakin mudah didapat dan diakses. Apalagi untuk keperluan pendidikan. *E-book* adalah buku yang dipublikasikan dalam format digital berisi tulisan, gambar, yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya.

E-book ini biasanya merupakan salah satu format alternatif dari buku cetak. Ada banyak kelebihan *e-book* yang tidak dimiliki buku cetak. Buku elektronik adalah bagian dari gaya hidup modern yang

didukung perangkat elektronik. Di Amerika Serikat, kehadiran *e-book* semakin menggeser buku cetak.

1) *E-book* Lebih Praktis dan Mudah Dibawa

Jika anda ingin membaca *e-book* dimanapun kita berada, kita cukup menyalakan perangkat elektronik (baik itu *smartphone*, *tablet*, atau *e-book reader*). Selama memegang perangkat elektronik itu, kita bisa membawa ratusan bahkan ribuan buku elektronik dengan mudah. *E-book* adalah buku digital sehingga tidak memerlukan wadah penyimpanan dalam bentuk fisik.

2) *E-book* Ramah Lingkungan

Buku cetak bisa menghabiskan banyak sekali pohon yang kita perlukan untuk menjaga keseimbangan kehidupan di bumi ini. Jika semua pohon habis ditebang untuk membuat buku cetak, tentunya kita sendiri akan merugi. Sebaliknya, *e-book* tidak memerlukan pohon karena bentuknya digital. *E-book* bisa disalin sebanyak yang kita suka hanya dengan mengklik tombol “*copy*” di perangkat elektronik. Sementara itu, pencetak buku membutuhkan ratusan lembar kertas hanya untuk membuat satu salinan buku.

3) *E-book* Tahan Lama

E-book adalah buku yang tahan lama atau bahkan abadi (*everlasting*). Ia tak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning dan rusak. Selama data kita tidak terserang virus, dan hal ini bisa dicegah dengan penggunaan komputer yang hati-hati dan

pemasangan *software* anti virus, maka *e-book* kita akan tetap bagus kondisinya meski usianya sudah puluhan tahun. Bandingkan dengan buku, yang mudah rusak, sobek, hilang, tulisannya pudar dan berjamur bila usia buku sudah tahunan.

4) *E-book* Lebih Simple

E-book dinilai lebih simple untuk dibawa dan disimpan, dibandingkan dengan buku cetak. Dengan format *e-book*, kita tak butuh lagi tas besar untuk membawa beberapa buku atau rak buku berderet-deret untuk menyimpan koleksi buku. hanya butuh *e-book* readers untuk membawa atau menyimpan buku-buku kita.

5) *E-book* Lebih Murah

E-book tidak perlu proses pencetakan hingga penerbitan yang memakan banyak biaya, sehingga *e-book* bisa menjadi lebih murah daripada buku cetak. Selain itu ada beberapa *e-book* yang diberikan secara gratis.

6) *E-book* Lebih Portable

Asalkan ada hardware yang kompatibel untuk mengoperasikan *e-book* yang berekstensi .pdf dan .exe ini, mau dimanapun dan kapanpun juga kita akan tetap bisa menikmati bacaan di dalam *e-book* dengan nyaman.

5. *Issuu*

Issuu adalah layanan web untuk berbagi dan menjelajahi publikasi digital yang diupload oleh pengguna umum. Pengguna bisa berbagi blog, majalah, tutorial, *e-book*, Presentasi Power Point atau beberapa jenis lain

dari konten yang diinginkan untuk mempublikasikan secara online, kita dapat menggunakan *Issuu* untuk meng-upload dan berbagi dengan berbagai khalayak. Singkatnya, *Issuu* dapat dianggap sebagai YouTube publikasi digital, di mana setiap orang dapat berbagi jenis publikasi untuk pembaca global.

Issuu sangat mirip dengan *Scribd* dan *glossi*, bagaimanapun, publikasi yang akan harus upload hanya setelah selesai. Pada *Issuu* jutaan pembaca datang untuk melihat publikasi gratis yang dibuat dan dimiliki oleh orang lain, baik itu yang berhubungan dengan fotografi, bisnis, olahraga atau teknologi.

6. Seni Rupa

Aurissatan (2010: 09) “Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini dibuat untuk mengolah konsep, garis, bidang, bentuk, volume, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika”.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam

bahasan *visual arts*. Seni rupa terbagi menjadi dua bagian yakni seni rupa murni dan seni rupa terapan.

7. Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Media Buku Bergambar Digital

Pembelajaran seni rupa adalah kegiatan yang dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar, yang dapat menerima kemudahan atau fasilitas kepada siswa dalam karya seni rupa menuju kepada pencapaian tujuan intruksional tertentu secara optimal (Utomo 2006: 2) “Pembelajaran seni rupa merupakan mata pelajaran yang bentuknya terdapat unsur-unsur. Unsur-unsur rupa tersebut bukan sekedar kumpulan atau akumulasi bagian bagian yang bermakna, akan tetapi dibuat sesuai dengan prinsip tertentu, yang pada umumnya membutuhkan media konkret dalam penyampaian materinya”. Semua materi dalam seni rupa seharusnya disampaikan menggunakan media yang konkret, contohnya adalah saat materi menggambar bentuk. Guru perlu berupaya untuk menyampaikan materi tersebut dengan menarik dan efektif, salah satunya media pembelajaran. Media buku cerita bergambar digital adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, serta dapat menampilkan suatu objek yang tidak dapat di amati langsung oleh indra manusia. Oleh karena itu peneliti memilih media buku cerita bergambar digital dalam penelitian ini.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Ni'matul Khoiriyah pada tahun 2017 yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu*". Menunjukkan bahwa peneliti mengembangkan produk media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash CS5* agar terkesan pembelajaran secara nyata bisa terwujud.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni'matul Khoiriyah, terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan pengembangan media pembelajaran dan persamaan berikutnya peneliti mengembangkan produk media pembelajaran yang merupakan media pembelajaran yang bisa di akses menggunakan komputer, tablet dan smartphone. Sedangkan perbedaannya yaitu fokus peneliti terletak pada penggunaan aplikasi *e-book Issue*. Sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* dan perbedaan lainnya terletak pada perbedaan mata pelajaran yaitu materi IPS.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dendik Udi Mulyadi, Dkk pada tahun 2016 yang berjudul "*Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP*" menunjukkan bahwa untuk menghasilkan pengembangan berupa media agar memudahkan siswa dalam berfikir kreatif dan kritis.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dendik Udi Mulyadi dkk, terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan pengembangan media berbasis *e-book* dan persamaan lainnya sama-sama

bisa diakses menggunakan computer, tablet dan smartphone. Sedangkan perbedaannya yaitu fokus peneliti terletak pada pengembangan yang di hasilkan. Peneliti sebelumnya akan menghasilkan pengembangan berupa bahan ajar, sedangkan perbedaan lainnya terletak pada perbedaan mata pelajaran yaitu materi IPA.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* pada materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Dalam pengembangan Media pembelajaran berbasis *e-book* dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap *define*, tahap *design*, dan tahap *develop*. Diawali dengan tahap *define* yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep. Dari analisis tersebut dirumuskan indikator pembelajaran. Kemudian dilakukan tahap *design*, yaitu merancang media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* dan pembuatan akun *website* menggunakan *Issuu*. Setelah media pembelajaran dirancang, dilakukan tahap pengembangan. Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang, divalidasi oleh ahli validasi yang terdiri dari dosen dan guru. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh siswa. Dari hasil uji validitas dan praktikalitas dihasilkan media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* pada materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA yang valid dan praktis.
2. Media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* pada materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 85,5%.

3. Media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* pada materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata 81,27%.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* pada materi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek untuk siswa kelas XI SMA N 1 Painan. Media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar seni rupa, karena media pembelajaran ini mudah digunakan dan dibawa kemana saja sehingga bisa menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran berbasis *e-book* adalah segala bentuk media yang digunakan untuk membantu mempermudah guru dalam mengajar berupa seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Penelitian ini juga berguna dalam memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada penyelenggara pendidikan (kepada sekolah dan guru seni budaya), karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa.

Pengembangan media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* ini juga dapat dilakukan oleh guru-guru di suatu sekolah. Namun, yang perlu diperhatikan adalah validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran tersebut, hal itu tidak boleh diabaikan karena faktor tersebut sangat menentukan kualitas media pembelajaran yang dibuat.

C. Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk guru, berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas yang telah dilaksanakan, media pembelajaran seni rupa berbasis *e-book* untuk siswa kelas XI SMA dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.
2. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* pada materi lain dan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran lain terutama berkaitan dengan pembelajaran seni rupa di SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53–54.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) h. 2
- 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
-2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
-2007, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, h3
- Danim, Sudarbuan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fajrin, Rifan . 2015. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran <http://www.rifanfajrin.com/2015/10/kriteria-pemilihan-mediapembelajaran.html#ixzz42CGxTYgG> online. Diakses pukul 15.02 wib tanggal 16 Juni 2021
- National Centre for Competency Based Training (2007) *Bagi Calon Pendidik, Inilah Pengertian dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran* <https://dosenbahasa.com/cara-menulis-daftar-pustaka-dari-internet> di akses pada 18 Juni 2021.
- Priatna. 2011. Makalah Pengembangan Media Pembelajaran. http://priatnadrs.blogspot.co.id/2011/07/makalah-pengembangan-media-pembelajaran_8072.html online. Diakses pukul 14.14 wib tanggal 16 juni 2021.

- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 270. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Sanjaya, Wina . 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wahana Prima
- Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika* Bandung : Alfabeta
- S. Sadiman, Arie,. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group (Kencana).
- Suantara, I. K., Suarjana, I. M., & Sudana, D. N. (2019). *Kecendrungan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Seraya Barat Kecamatan Karangasem*. 44–46
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahid, A. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi*. Tesis, Tidak Diterbitkan. UM: PPS.
- Syah, Muhibbin. 2007. Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Universitas Negeri Padang. 2019. Buku Pandua Tugas Akhir. Padang:UNP.