

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

SKRIPSI

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



Oleh

WENSI

NIM: 17020134

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

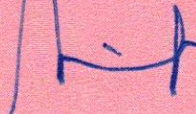
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI RUPA TIGA DIMENSI
BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* DI KELAS XI
SMA PEMBANGUNAN PADANG**

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

Padang, 23 juli 2022

Disetujui untuk ujian:

Pembimbing



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

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



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

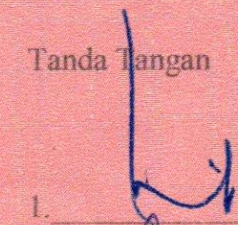
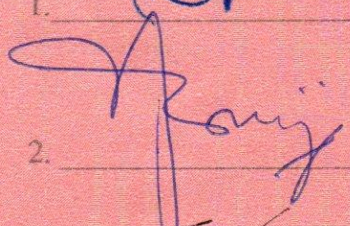
HALAMAN PENGESAHAN

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

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

Padang, 11 Agustus 2022

Tim penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Yahya, M.Pd. NIP. 19640107 199001 1 001	1. 
Anggota	: 1. Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. NIP. 19640103 199103 1 005	2. 
Anggota	: 2. Drs. Siub Awrus, M.Pd. NIP. 19591212 198602 1 001	3. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa



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

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR**

Dengan ini saya menyatakan :

Nama : Wensi
NIM : 17020134
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tiga Dimensi Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* di Kelas XI SMA Pembangunan Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Wensi

NIM. 17020134

ABSTRAK

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

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

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

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

Kata Kunci: Bahan Ajar Tiga Dimensi, Kvisoft Flipbook Maker

KATA PENGANTAR



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

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

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

Padang, Agustus 2022

Wensi

DAFTAR ISI

Halaman

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

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

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

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

DAFTAR TABEL

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

DAFTAR GAMBAR

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

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

B. Rumusan Masalah

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

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

C. Tujuan Pengembangan

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

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

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

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

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

E. Pentingnya Pengembangan

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

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

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

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

2. Batasan Penelitian

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

G. Definisi Istilah

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

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

2. Media Pembelajaran

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

3. Bahan Ajar

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

4. Kvisoft flipbook Maker

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

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Seni Rupa

a. Pengertian

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

Kata “Seni” adalah sebuah kata yang dipastikan setiap orang mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Ada begitu banyak pengertian tentang seni. Menurut Soedarso (1987: 5)

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pada manusia lain yang menghayatinya, kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok melainkan merupakan usaha yang sifatnya spiritual”.

Dalam bahasa Melayu jarum yang seni-seni adalah jarum yang kecil-kecil yang ditemukan dalam sajak Melayu tahun 1936-1941. Namun dalam majalah Pujangga Baru terbitan 10 April 1935, telah dipakai kata seni dalam pengertian sekarang, yaitu yang merupakan padanan dari istilah Inggris “art” (Soedarso, 2006: 6).

Berbicara tentang “Seni” atau “Art” dengan huruf “S”/”A” besar maka yang dimaksud adalah semua atau bentuk seni apapun, antara

lain ; seni lukis, patung, keramik, kriya logam, tekstil, ataupun tari, musik, prosa fiksi, drama dan film, dan lain-lainnya. Dalam menuangkan gagasan atau ide dari suatu pengalaman yang diperolehnya setiap manusia mempunyaicara yang berbeda-beda. Sehingga terjadi keanekaragaman bentuk, teknik serta media yang digunakan. Salah satunya adalah melalui media seni.

Dalam konteks yang lebih mengkhusus pada seni rupa, munculnya keinginan seseorang untuk menuangkan pengalamannya tidak dibatasi media tertentu, sehingga orang tersebut dapat secara bebas menuangkan pengalamannya melalui seni, baik seni patung, seni lukis, seni grafis atau seni yang lainnya. Secara detail Jim Supangkat mengungkapkan bahwa Seni rupa (visual art) menunjukkan pada pengertian “Seni yang menekankan rupa” dan mempunyai lingkup lebih luas dari seni rupa murni (*fine art*), (Yayasan Cemeti, 2003)

Dari sini jelas bahwa seni rupa mempunyai banyak pengertian serta keanekaragaman cara untuk mewujudkan ekspresi jiwa ke dalam media tertentu. Seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia, secara teoritis dibagi menjadi dua yaitu seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). “Seni rupa murni (*fine art*) adalah kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual”. (Kartika, 2004: 34). Kelebihan karya seni disini lebih dari adanya ungkapan atau ekspresi jiwa, tanpa adanya faktor pendorong

untuk tujuan materiil tetapi lebih menekankan pada nilai untuk kepentingan estetik seni.

2. Media Pembelajaran

Pada bagian ini dibahas tentang: a) pengertian media pembelajaran, b) fungsi media pembelajaran, c) jenis-jenis media pembelajaran, dan d) pemilihan media pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guru (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) media adalah benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan, beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Asnawir dan Usman, 2002:11). Menurut Kozma (1991) menyebutkan bahwa proses belajar *are influenced by the cognitively relevant characteristics of media: their technologies, symbol systems, and processing capabilities* (dipengaruhi oleh karakteristik media yang relevan secara kognitif: teknologi, sistem simbol, dan kemampuan pemrosesan).

Menurut Arsyad, (2010:3) mengatakan bahwa media apa bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian untuk membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media

dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gagne dalam Sardiman., (2005:3) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari berbagai definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala benda yang bisa menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Angkowo dan Kosasih (2007:10) diartikan sebagai “berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Media sebagai sarana penyalur informasi dan pesan merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Muhson (2010:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru, melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, serta kekurangannya. Itulah sebabnya, perlu ada perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

Bretz dalam Hujair (2009:31) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz dalam Hujair (2009:31) juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Berdasarkan pendapat di atas, jelaslah bahwa pada dasarnya media pembelajaran diposisikan sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran keberadaan media

pembelajaran itu sendiri adalah alat untuk menyampaikan pesan yang dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

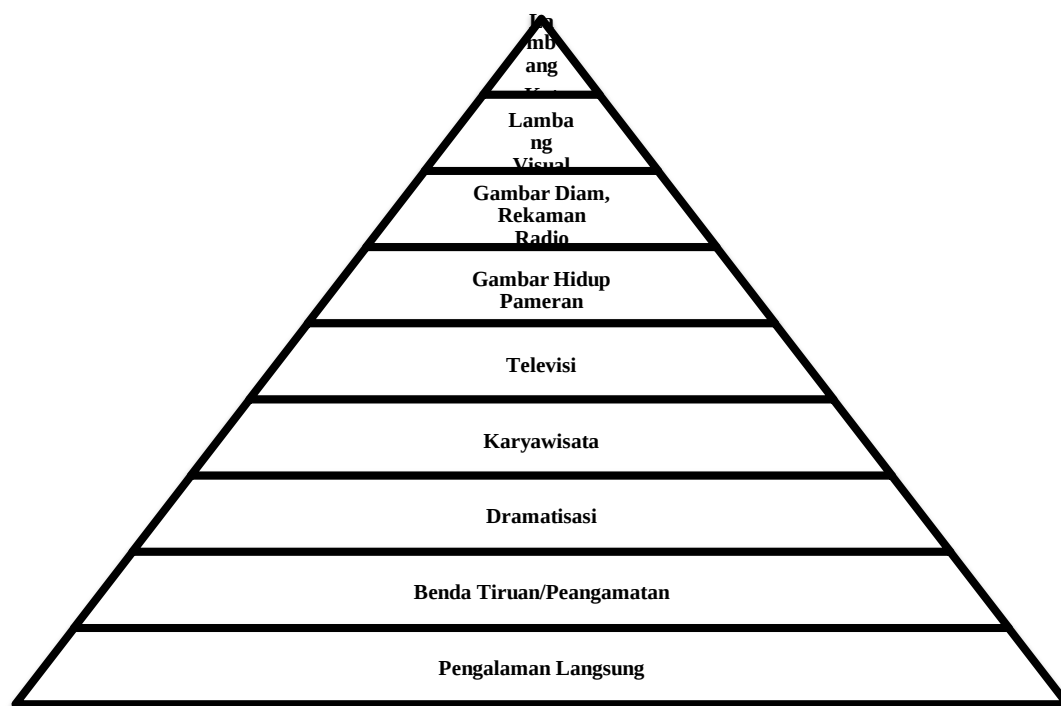
b. Peran Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran. Berikut ini fungsi penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002:24): 1) membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan membantu memudahkan mengajar bagi guru, 2) memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkret), 3) menarik perhatian peserta didik lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan), serta 4) semua indra peserta didik dapat diaktifkan.

Pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap serta perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Bruner (1966 : 10-11) menjelaskan, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Lebih lanjut Riyanto, (2009: 49), mengungkapkan bahwa manusia berhadapan dengan objek-objek yang mewakili dalam kesadaran, jadi objek hadir dalam suatu bentuk representasi.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran yang mendukung terwujudnya iklim pembelajaran yang kondusif. Salah satu gambaran yang

paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2010:11).



Gambar 1.
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang diterima oleh peserta didik. Dale menggambarkan bentuk kerucut (gambar 2), hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu.

Waluyanto (2005:45-55) mengungkapkan bahwa, media pembelajaran yang baik harus membawa pesan pembelajaran yang baik pula dengan memenuhi beberapa persyaratan berikut: (a) pesan

pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar, artinya pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik, (b) isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang peserta didik memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan baru, dan (c) pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga dorongan untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Apabila persyaratan yang diutarakan di atas dapat terpenuhi dalam penggunaan media, maka pembelajaran bahasa Indonesia akan menjadi lebih asyik, karena peserta didik bisa memahami pembelajaran tanpa harus membaca buku teks yang biasa digunakan. Perubahan minat belajar dan ketertarikan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa kebiasaan. Hal umum yang dilakukan guru pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, pembelajaran bahasa Indonesia biasanya hanya mengandalkan buku teks dan media kaku yang tidak interaktif. Pembelajaran seperti ini menyebabkan kejenuhan peserta didik. Namun dengan penggunaan media yang tampilannya dapat bergerak, unik, menarik, menyenangkan, dan berwarna, menyebabkan masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diatasi.

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arsyad, 2010:15 mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan

minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Ali dan Sukisno (2007:5) menjelaskan bahwa peranan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh sebagai berikut: (1) media dapat menyiarkan informasi yang penting, (2) media dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, (3) media dapat menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh guru, dan (4) media dapat mendekatkan hal-hal yang ada di luar, ke dalam kelas.

Peran media sangat penting dalam mendukung suatu proses pembelajaran, karena mampu membangkitkan kemauan belajar peserta didik. Namun perlu diperhatikan juga media yang bagaimana yang bisa digunakan, sehingga bisa mendukung proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Elita, dkk. (2009:11) mengungkapkan bahwa memahami karakteristik berbagai media pembelajaran, merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki pendidik dalam memilih media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diharapkan kepada pendidik agar mampu menentukan pilihannya yang sesuai dengan kebutuhan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Setiap guru dituntut untuk dapat membuat, mengembangkan, dan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, serta mempertimbangkan beberapa kriterianya. Elita, dkk.

(2009:14) juga mengungkapkan bahwa, kriteria utama pemilihan media adalah ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. Artinya, dalam menentukan media yang akan digunakan sebagai dasar pertimbangannya adalah, media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran, perlu terlebih dahulu diketahui jenis-jenis media yang ada. Jenis-jenis media yang diungkapkan Angkowo dan Kosasih (2007:13) adalah (a) media grafis, berupa simbol-simbol visual yang meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, dan papan bulletin, (b) media audio, yang berkaitan dengan pendengaran meliputi radio, alat perekam, piringan hitam, dan laboratorium bahasa, 3) media proyeksi diam, berupa film bingkai, film rangkai, *overhead projector* (transparansi), transmisi, dan *opaque projector* (proyektor tembus cahaya).

Lebih lanjut Arsyad (2010:33-35) mengelompokkan berbagai jenis media berdasarkan perkembangan teknologi yaitu, (a) media tradisional berupa visual diam, visual yang tidak diproyeksikan, audio, visual dinamis, cetak, permainan, dan realita, (b) media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi seperti *teleconference*, *telelecture* dan media berbasis mikroprosesor berupa *Computer-Assisted Instruction* (CAI), permainan computer, interaktif, dan *Compact Disc* (CD). *Computer-Assisted Instruction* (CAI) merupakan pemanfaatan komputer

sebagai pembantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media terbagi atas: media cetak, audio, visual/audio-visual, multi media, dan realita (lingkungan). Akhir-akhir ini media yang disarankan adalah multimedia. Hal ini disebabkan kemajuan dan perkembangan teknologi yang sangat cepat, ditambah lagi dengan tuntutan kompetensi pedagogik yang menuntut kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permen Diknas No. 74 Tahun 2008 tentang Guru).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran beragam jenisnya yang perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan dan pengembangannya. Berbagai jenis media pembelajaran tersebut dikelompokkan oleh beberapa ahli.

Menurut Rudi dan Riyana, (2008:24) media pembelajaran terdiri dari: 1) media visual; 2) media audio; 3) media “*display*”; 4) pengalaman nyata dan simulasi; 5) media cetak; 6) belajar terprogram; dan 7) pembelajaran melalui komputer atau sering dikenal Program *Computer Aided Instruction* (CAI).

Arsyad, (2010:36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*), (2) media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*), (4) media berbasis audio-visual (video, film, program

slide-tape, televisi), dan (5) media berbasis komputer atau multimedia (pengajaran dengan bantuan komputer interaktif video, *hypertext*).

Selanjutnya Usman (2002:13) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut: (1) media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (2) media dapat mengatasi ruang kelas, (3) media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, (4) media menghasilkan keseragaman pengaturannya, (5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis, (6) media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, (7) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, dan (8) media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Beberapa pendapat tentang pengelompokan media di atas, menunjukkan keberagaman media antara lain: media *visuals* (*nonprojected visuals and projected visuals*), media *audio*, media *audio visual*, media cetak, media *display*, simulasi, belajar terprogram, belajar berbasis komputer, dan multimedia. Hal ini bernilai positif dalam memberikan pilihan secara selektif kepada pendidik untuk menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan kondisi psikologis peserta didik.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat digunakan secara tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hernawan, AH., dkk. (2007: 39) mengungkapkan bahwa terdapat tiga hal utama yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu (a) tujuan pemilihan media, (b) karakteristik media, dan (c) alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih.

Sementara itu Arsyad (2010: 75-76) mengungkapkan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (c) praktis, luwes, dan bertahan lama, (d) guru terampil menggunakannya, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yaitu (a) tujuan pemilihan media, (b) karakteristik media, (c) kepraktisan, keluwesan, dan ketahanan media, (d) keterampilan guru dalam menggunakan media, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis. Proses penggunaan media pembelajaran akan lebih efisien apabila guru menyeleksi terlebih dahulu media pembelajaran yang akan digunakan sebelum menggunakannya dalam proses pembelajaran.

3. Media Tiga Dimensi

Media pembelajaran sebagai alat/ sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran matematika erat kaitannya dengan konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, guru harus mampu mentransfer dan mengembangkan pengetahuan dengan menggunakan media pembelajaran agar materi yang diajarkan kepada siswa dapat diterima dengan mudah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Ryandra Ashar dalam Asrotun (2014: 16) media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang ditampilkannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi. Pendapat lain dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009: 23) yang memaparkan bahwa media tiga dimensi dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Sedangkan media sebenarnya dibagi menjadi dua jenis yaitu, media objek alami dan media objek buatan. Media objek alami dapat dibagi ke dalam dua jenis, yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. Sebagai contoh objek alami yang hidup yaitu ikan, burung dan sebagainya. Sedangkan objek alami yang tidak hidup adalah batu-batuan, kayu dan sebagainya. Objek buatan contohnya, yaitu buatan manusia contoh gedung, mainan dan sebagainya.

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing, begitu pula dengan media visual tiga dimensi. Nana Sudjana dalam Asrotun (2014: 17) memaparkan karakteristik penggunaan media visual tiga dimensi yaitu

sebagai berikut: 1) Praktis dalam penggunaannya 2) Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu 3) Melibatkan siswa dalam penggunaannya 4) Pesan yang sama dapat disebarkan kepada siswa secara serentak 5) Mengatasi ruang, waktu dan indra.

4. Bahan Ajar

a. Pengertian

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas (Mudlofir, 2015:128). Bahan ajar itu sangat unik dan sfesifik. Unik artinya bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan oleh audiens tertentu dalam proses pembelajaran tertentu. Sfesifik artinya isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai tujuan tertentu dari audiens tertentu; dan sistematika cara penyampaian pun di sesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa yang menggunakan.

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan, proses pembelajarn, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selanjutnya Belawati (2003:14-16) menjelaskan betapa pentingnya bahan ajar bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Demikian pun siswa, tanpa bahan ajar akan sulit menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika guru mengerjakan materi dengan cepat dan kurang jelas. Mereka dapat kehilangan jejak, tak mampu menelusuri kembali apa yang telah diajarkan gurunya. Oleh sebab itu, bahan ajar dianggap sebagai bahan yang dapat dimanfaatkan, baik oleh guru maupun siswa, sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki mutu pelajaran.

b. Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Depdiknas (2008:10) “tujuan penyusunan bahan ajar, yakni: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah; (2) membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran”.

Menurut Depdiknas (2008: 9) manfaat penelitian bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan siswa.

Manfaat bagi guru yaitu:

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- 2) Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Bahan ajar menjadi lebih kaya, karena dikembangkan dengan berbagai referensi.

- 4) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- 5) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa karena siswa merasa lebih percaya kepada gurunya.
- 6) Diperoleh bahan ajar yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 7) Dapat diajukan sebagai karya yang dinilai mampu menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat.
- 8) Menambah penghasilan guru jika hasil karyanya diterbitkan.

Selain manfaat bagi guru ada juga manfaat bagi siswa yaitu: (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik (2) siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, dan (3) siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Perlunya pengembangan bahan ajar, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan Kurikulum 2013 yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan baik standar isi, standar proses dan standar kompetensi lulusan. Kemudian karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa. Kerangka bahan ajar seni rupa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Kerangka Bahan Ajar

Mata Pelajaran		: Seni Rupa	
Kelas /Semester		: XI / Ganjil	
Alokasi Waktu		: 6 Jam Pelajaran	
Judul Modul		: Seni Rupa Tiga Dimensi	
KD	Deskripsi	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
3.2	Menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estetis	1. Konsep dan unsure karya seni rupa 3 dimensi	1. Menemukan karya seni rupa 3 dimensi
	3.2.1 Menemukan jenis & tema karya seni rupa 3 dimensi	2. Bahan dan fungsinya karya seni rupa	2. Mengelompokkan berbagai karya seni rupa berdasar bahan dan fungsinya
	3.2.2 Mengelompokkan berbagai karya seni rupa berdasar bahan dan fungsinya	3. Nilai estetis karya seni rupa	3. Menemukan karya seni rupa berdasar nilai estetis
	3.2.3 Menemukan nilai estetis karya seni rupa	4. Membuat karya seni rupa 3 dimensi	4. Membuat karya seni rupa 3 dimensi dengan berbagai bahan dan teknik
4.2	Berkreasi karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek		
	4.2.1 Membuat karya seni rupa 3 dimensi dengan berbagai bahan dan teknik		

5. *Kvisoft FlipBook Maker*

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source*. Perangkat lunak tersebut adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya

menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk flipbook. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Kvisoft Flipbook Maker adalah Software untuk membuat E-book, E-modul, E-paper (Habibi. 2017: 47). *Kvisoft Flipbook Maker* ini tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar/ animasi, grafik, suara, dan video sehingga *Flipbook maker* yang dibuat dapat lebih menarik peserta didik (Sugianto dkk, 2013:104), (Hidayatullah, 2016:85). Karena media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013:4). Media bukan hanya alat atau bahan ajar saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.

Kvisoft Flipbook Maker juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, Flipbook, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain. Tidak hanya itu, *Kvisoft flipbook maker* ini juga dapat mengimpor file PDF, PowerPoint, Word, dan Excel, dan memiliki desain tampilan dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound (Kvisoft. 2014: 4). Dengan desain dan fitur tersebut proses pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada peserta didik yang mampu belajar mandiri. Diantaranya yang berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik harus betul-

betul memaksimalkan bahan pembelajaran yang sudah didesain dengan mengintegrasikan bahan pembelajaran, panduan belajar, dan petunjuk untuk tutor (Yaumi, 2013: 251).

Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kvisoft Flipbook Maker pro 4.0.0* dimana peserta didik mampu membaca dan belajar dengan merasakan layaknya membuka buku fisik karena didalamnya terdapat efek animasi saat akan berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Hidayatullah, 2016:85). Hasil akhir dari produk dapat disimpan bentuk html, exe, zip, screen sever dan app. Output TI Flash membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk mengupload ke website untuk dilihat secara online. Output sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan output berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain (Sugianto dkk, 2013:104).

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaruan dalam proses pembelajaran dikelas. (Sanaky, 2013: 5) mengatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Dengan pemakaian media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu ketika pendidik tidak dapat hadir untuk menyampaikan materi dalam kelas seperti biasanya.

Kelebihannya penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker yaitu halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, audio, hyperlink, hotspot dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan software ini. Berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Kvisoft Flipbook Maker dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan: 1) import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman-balik buku flip; 2) import file gambar (*. Jpg, *.bmp, *.jpeg, *.Png, *.Gif); 3) film import dan video (*. Swf, *. Flv, * F4V, *. Mp4); 4) menambahkan music latar untuk flip book; 5) menambahkan latar belakang dinamis untuk flipbook, (Disnas Irawan, 2019).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang digunakan sebagai sumber acuan untuk penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dismas Irnawan, (2019) mengenai pengembangan bahan ajar biologi berbasis Kvisoft Flipbook Maker materi virus sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 2 Lembor Selatan. Metode pengembangan mengacu pada model ADDIE yang memiliki 4 tahap yaitu tahap Analysis, Design, Develop, dan Implementation. Tahapan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Hasil validasi ahli materi dan ahli media mencapai 76% dan 78%, dengan kriteria cukup valid. Sehingga disimpulkan bahwa

buku berbasis Kvisoft Flipbook Maker materi virus cukup layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menyatakan presentasi sebesar 76,25% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi, sedangkan ahli media mendapatkan presentasi sebesar 78% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan sedikit revisi.

2. Berikutnya hasil penelitian pengembangan Edi Wibowo, dkk (2018) mengenai Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 3,23 dengan kriteria baik dan nilai kelayakan oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,28 dengan kriteria sangat baik, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa mendapat skor rata-rata 3,02 dengan kriteria baik. Respon peserta didik sangat menarik, dngan pencapaian skor rata-rata 3,33 uji coba kelompok kecil dan pencapaian skor rata-rata 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru sangat menarik dengan pencapaian skor rata-rata 3,64. Ini menunjukkan bahwa emodul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan.

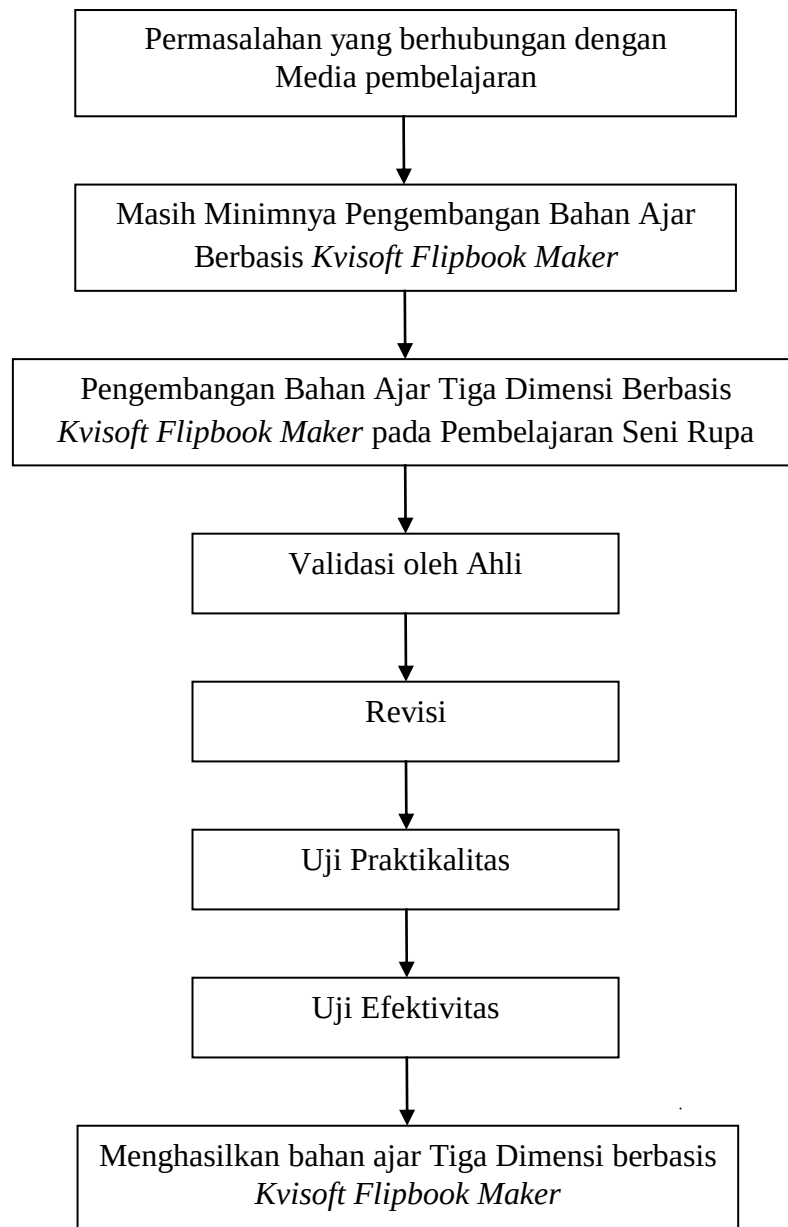
C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh peneliti dalam merancang proses penelitian. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek

permasalahan. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran seni budaya di SMA Pembangunan Padang adalah penyampaian materi yang hanya mengandalkan buku cetak yang membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kedua, guru yang kurang berinovasi dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam menumbuhkan minat siswa.

Oleh sebab itu peneliti berpikir untuk menggunakan bahan ajar berbasis *Kvisoft flipbook maker* untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan tercapai. Peneliti berharap penggunaan *kvisoft flipbook maker* ini dapat menjadi pertimbangan pendidik berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran, terlebih di masa pandemic seperti sekarang ini, walaupun sudah mulai tatap muka akan tetapi waktu untuk mengikuti pembelajaran di kelas sangat dibatasi dan membuat siswa harus dapat belajar secara mandiri di rumah dalam memahami materi pelajaran.

Secara ringkas kerangka berpikir ini dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Alur Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan uji coba bahan ajar yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Bahan ajar Seni Rupa tiga dimensi Berbasis Kvisoff Flipbook Maker dapat digunakan sebab telah diuji kevalidannya. Hasil penelitian dihasilkan bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoff *Flipbook Maker* di kelas XI SMA Pembangunan Padang dengan kategori sangat valid.
2. Bahan ajar Seni Rupa tiga dimensi Berbasis *Kvisoff Flipbook Maker* sangat praktis karena sudah diuji kepraktisannya. Praktikalitas bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoff *Flipbook Maker* pada tema lingkungan tempat tinggalku yang dilihat dari keterlaksanaan perangkat oleh observer terhadap guru yang mengajar dengan kategori baik. Praktikalitas perangkat juga diketahui dari hasil respon siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dan Perangkat serta guru yang menggunakan perangkat pembelajaran memberikan hasil yang sangat sesuai. perangkat pembelajaran Bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoff *Flipbook Maker* dinyatakan sangat praktis.
3. Bahan ajar Seni Rupa tiga dimensi berbasis *Kvisoff Flipbook Maker* sudah sangat efektif sebab sudah diuji keefektivannya. Efektivitas penggunaan Bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoff *Flipbook Maker* diketahui melalui

aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas siswa selama pembelajaran sangat tinggi dan hasil belajar menunjukkan hasil yang baik.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan Bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* yang valid dan praktis. Penggunaan Bahan ajar seni rupa tiga dimensi berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* ini dapat membuat proses pembelajaran Bahan ajar seni rupa berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* menjadi lebih bermakna.

Bahan ajar yang digunakan secara hardcopy membuat guru dan siswa tidak bisa fleksibel di dalam proses membaca dan mempelajari materi yang dipelajari, jika menggunakan model kvisoft flipbook maker memberikan kemudahan bagi guru dan siswa di dalam membaca dan memahami materi yang dipelajari, pengembangan bahan ajar berbasis kvisoft flipbook maker banyak memberikan kemudahan terutama dalam segi media pembelajaran, aplikasi yang menampilkan warna yang menarik dan tampilan di dalam beranda kvisoft flipbook maker yang membuat siswa semakin tertarik di dalam pembelajaran. Kelebihan kvisoft flipbook maker dapat digunakan di smarphone siswa dan siswa dapat membuka dan mempelajari setiap saat, ini yang memberikan dampak terhadap proses pembelajaran dilihat dari segi guru juga memberikan kemudahan yang dapat dibaca dan proses pembelajaran lebih fleksibel.

Dengan ditemukan bahan ajar seni rupa berbentuk kvisoft flipbook maker yang sangat valid, praktis, dan efektif dapat digunakan untuk bahan

ajar seni rupa di SMA pembangunan yang selama ini terkesan monoton. Jika tidak dimanfaatkan bahan ajar ini di khawatirkan proses pembelajaran tetap monoton. bahan ajar adalah validitas, praktikalitas dan efektifitas dari perangkat yang dikembangkan tersebut, karena hal ini akan menentukan kualitas perangkat yang dibuat. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang ada dan disesuaikan dengan metode dan strategi pembelajaran yang akan digunakan nantinya.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

Guru SMA berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektifitas yang telah dilaksanakan, bahan ajar seni budayadapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar seni budaya yang berbasis online.

Peneliti lain, dapat mengembangkan bahan ajar seni rupa tiga dimensi berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* pada materi lainnya. Perlu penelitian lanjutan untuk bisa meningkatkan kualitas bahan ajar menggunakan multimedia yang interaktif yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Divapress.
- Bruner, J. 1997. *The Proses of Education A landmark in educational theory*. Harvad University Press. Dikutip dari Moh. Asrori. 2009. *Psikologi . Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Elita, B., Hari, W., dan Irmawati. 2009. *Media*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. PPPPTK Bahasa.
- Hernawan, AH., dkk. 2007. *Media pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press
- Hidayatullah, R. 2016. *Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hensindo*. 11–25.
- Kartika, D.S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Kozma , R. B. 1991. *Learning with Media*. Review of Educational Research, 61(2), 179-212.
- Mudlofir, Ali . 2012. *Pendidik Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya
- Riduwan. 2002. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Rudi Susilana.Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana
- Sanaky, A.H Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania. Press.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarso S.P. 1987. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press
- Waluyanto, H.D. 2005. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Nirmana. Vol.7, No.1
- Yaumi dan Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Prenadamedia Group