

PENGEMBANGAN VIDEO MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA MEDIA WAYANG BEBER DI SMP NEGERI 51 SURABAYA

Rendra Aditya Putra Adam¹, Eko Agus Basuki Oemar²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: rendra.17020124016@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: ekooemar@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII SMP Negeri 51 Surabaya kurang optimal dikarenakan kurangnya penjelasan mengenai materi menggambar ilustrasi, keterbatasan media belajar yang digunakan oleh pendidik, serta kurangnya eksplorasi dalam media berkarya. Pengembangan video menggambar ilustrasi pada media wayang beber bertujuan untuk mengetahui proses mengembangkan video pembelajaran, mendeskripsikan hasil kelayakan video, serta mendeskripsikan hasil uji coba video pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) Sugiyono (2018) meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Data penelitian diperoleh dari wawancara, observasi, dokumentasi, *pre test*, *post test*, evaluasi hasil karya, serta kuesioner. Kelayakan video menggambar ilustrasi diperoleh berdasarkan hasil validasi. Validasi materi memperoleh persentase 89% yang meliputi penilaian materi pokok dan materi penugasan, sedangkan validasi media mendapatkan persentase 89,2% meliputi penilaian tampilan media serta penggunaan media. Kedua validasi tersebut menunjukkan indikator penilaian sangat layak. Hasil video pembelajaran menggambar ilustrasi dibuktikan dengan meningkatnya nilai *pre-test* sebesar 70,5 menjadi 91 pada penilaian *pos-test*, evaluasi hasil karya menggambar wayang beber memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,5 serta hasil kuesioner tanggapan peserta didik terhadap video pembelajaran dengan persentase sebesar 93,6%. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya materi menggambar ilustrasi.

Kata kunci: video pembelajaran, ilustrasi, wayang beber.

Abstract

Learning to draw illustrations in class VIII of SMP Negeri 51 Surabaya is less than optimal due to the lack of explanation of the material for drawing illustrations, the limitations of learning media used by educators, and the lack of exploration in media works. The development of video drawing illustrations on wayang beber media aims to determine the process of developing learning videos, describe the results of the feasibility of videos, and describe the results of the learning video trials. The method used is Research and Development (R&D) Sugiyono (2018) which includes identification of potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. Research data obtained from interviews, observation, documentation, pre-test, post-test, evaluation of the work, and questionnaires. The feasibility of the illustration drawing video was obtained based on the validation results. Material validation obtained a percentage of 89% which included assessment of subject matter and assignment material, while media validation obtained a percentage of 89.2% covering assessment of media appearance and media use. Both validations show that the assessment indicators are very feasible. The results of the learning video drawing illustration are evidenced by the increase in the pre-test score of 70.5 to 91 in the post-test assessment, the evaluation of the work of drawing wayang beber obtained an average value of 84.5 and the results of the questionnaire responses of students to the learning video with by 93.6%. Thus, this media is effectively used in the process of learning arts and culture, especially illustration drawing material.

Keywords: learning video, illustration, wayang beber.

PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi berdampak positif sekaligus negatif bagi kelangsungan hidup manusia. Pemanfaatan teknologi senantiasa dirasakan oleh semua lapisan masyarakat, semua sektor pekerjaan serta profesi, dan tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan penanganan masalah pendidikan secara sistematis atau penerapan sains untuk memecah masalah pendidikan (Mazrur, 2011). Tantangan terbesar bagi seorang pendidik kedepan adalah mengarahkan peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi untuk masa depannya secara benar. Namun di tengah gencarnya arus teknologi, peserta didik juga harus menjunjung nilai-nilai budaya Nusantara yang berbasis budaya tradisi. Seni tradisi sendiri merupakan benda material dan gagasan yang berasal dari masa lalu namun masih ada hingga saat ini, seni tradisi juga bisa diartikan sebagai warisan (Sztompka, 2007). Pengembangan nilai seni tradisi tersebut dapat dikenalkan melalui pembelajaran di kelas salah satunya melalui pembelajaran seni budaya, dengan demikian nilai-nilai seni tradisi di Nusantara dapat terus terjaga dikalangan anak-anak muda.

Salah satu contoh seni tradisi yang dapat diangkat adalah seni wayang beber, pemilihan wayang beber dikarenakan wayang beber merupakan cikal bakal seni ilustrasi di Indonesia. Ilustrasi sendiri menurut Frederve dama Sofyan Salam (2017) sebagai gambar yang bercerita, definisi ini memimjukkan bahawa gambar ilustrasi mencakup semua gambar, termasuk gambar di dinding gua pada zaman prasejarah, komik, dan surat kabar. Dengan demikian pemilihan media wayang beber diharap dapat memiliki beberapa keuntungan, yaitu seni wayang beber diharapkan dapat dilestarikan, dihayati, serta dinikmati oleh generasi muda. Serta dengan diberikannya muatan wayang beber, maka akan terjadi diservikasi atau pengayaan materi mata pelajaran seni budaya yang bersumber dari keunikan serta kearifan lokal.

Berdasarkan hasil wawancara pra-observasi bersama pendidik mata pelajaran seni budaya Eryanti, S.Pd. (54 tahun), di SMP Negeri 51 Surabaya, hari Selasa, 19 Januari 2021 tentang permasalahan pembelajaran ilustrasi pada peserta didik kelas delapan (VIII), didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran materi ilustrasi,

pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang terbilang lama, seperti melihat penjelasan di buku ajar, terkadang pendidik juga menggunakan media berupa *power point*. Minimnya penjelasan mengenai materi ilustrasi membuat pendidik mengarahkan langsung untuk menggambar tanpa penjelasan terlebih dahulu. Peserta didik juga lebih banyak meniru gambar yang ada di internet dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai materi gambar ilustrasi, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media penerapannya. Penerapan menurut Lukman (1995) yaitu mempraktekkan, dan menurut Badudu dan Zain, (1996) arti penerapan yaitu cara atau hasil. Maka kesimpulan dari media penerapan adalah perantara dalam melakukan sebuah kegiatan. Dalam hal ini pendidik lebih sering menggunakan kertas gambar dalam penerapannya.

Seperti yang diteliti sebelumnya oleh Ferdian Nuvi Wahyudi (2015) dengan judul *Pengembangan media video pembelajaran materi gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran serta mendeskripsikan pengaruh keefektifan belajar siswa dengan menggunakan media belajar berupa video. Hasil dari penelitian yang dilakukan Ferdian adalah aktifitas siswa berkualitas “sangat baik” dengan persentase 85,9%, hasil angket uji coba siswa memperoleh persentase rata-rata mencapai 2,86% dengan kategori “memenuhi”, dan uji coba dikelas menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata nilai kelas 85,3%.

Dan yang kedua penelitian oleh Gesya Dwi Augia (2017) dengan judul *Pengembangan multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Turi Sleman Yogyakarta*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan serta mengetahui kelayakan pengembangan multimedia pada pembelajaran materi menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Hasil dari penilitan milik Gesya adalah penilaian ahli media mendapatkan persentase sebesar 79% dan ahli matero mendapatkan persentase 82%, serta penilaian kelayakan menurut guru seni budaya mendapat nilai 79,30%. Berdasarkan pemaparan tersebut penelitian kali ini relevan dengan penelitian yang diteliti sebelumnya karena

mengembangkan media untuk materi ilustrasi dan menguji kelayakan medianya. Adapun perbedaannya yaitu, penelitian diatas berfokus pada media utama serta dalam segi penerapan mereka menggunakan pemahaman pengetahuan sebagai penilai keberhasilan. Sedangkan penelitian yang dilakukan kali ini mengukur dari segi pemahaman pengetahuan materi melalui *pre-test* dan *post-test* dan juga segi keterampilan melalui evaluasi hasil karya dalam membuat gambar ilustrasi berbentuk seni tradisi berupa wayang beber sesuai arahan yang diberikan dalam video, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini merupakan trobosan baru dalam pengembangan pembelajaran.

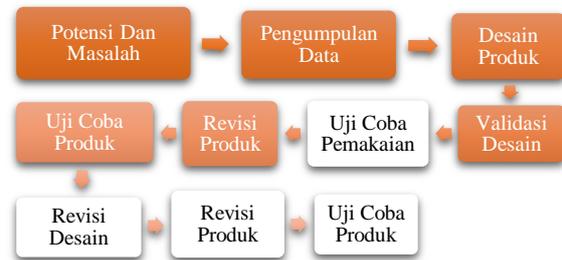
Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses pengembangan video menggambar ilustrasi?, bagaimana kelayakan video menggambar ilustrasi?, dan bagaimana hasil uji coba video menggambar ilustrasi pada media wayang beber di SMP Negeri 51 Surabaya?. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan video menggambar ilustrasi, mendeskripsikan kelayakan video menggambar ilustrasi, dan mendeskripsikan hasil uji coba video menggambar ilustrasi pada media wayang beber di SMP Negeri 51 Surabaya. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi, sebagai evaluasi kinerja pendidik, serta sebagai masukan untuk penelitian lanjut terkait dengan video menggambar ilustrasi. Manfaat praktisnya adalah sebagai upaya dalam mengembangkan dan meningkatkan profesionalise pendidik dan kualitas pendidikan, sebagai bahan upaya meningkatkan hasil belajar, sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan strategi pembelajaran, serta untuk meningkatkan sikap aktif dan kreatif dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau bisa disebut Penelitian R&D. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian *Research and Development* adalah metode

penelitian yang berguna untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan dapat teruji keefektifannya. Berikut langkah-langkah menurut Sugiyono (2008):



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode R&D
Sumber: Sugiyono (2018)

Pada proses penelitian R&D kali ini peneliti menggunakan 6 tahap dari yang semula 10 tahapan, serta karena adanya pertimbangan biaya dan waktu maka produksi produk tidak dilakukan secara massal.

Penelitian ini dilakukan pada 10 siswa kelas VIII SMPN 51 Surabaya, yang beralamat di Jalan Balas Klumprik No. 125, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. di SMP Negeri 51 Surabaya, yang diawali pada bulan Mei 2021 hingga Juni 2021. Dikarena masa pandemi *covid-19*, maka jumlah peserta didik yang dipilih oleh wali kelas sejumlah 10 orang. Obyek dalam penelitian yang dilakukan berupa produk video pembelajaran ilustrasi yang dikemas dalam bentuk CD maupun disimpan dalam *flashdisk*, serta produk karya berntuk wayang beber.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara (Sugiyono, 2018). Untuk mendapatkan data, penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, *pre-test*, *post-test*, evaluasi hasil karya, serta kuesioner. Wawancara dilakukan secara langsung kepada kepada Bu Eryanti, S.Pd. selaku guru seni budaya guna mengetahui permasalahan yang dialami pendidik saat proses pembelajaran berlangsung, yang dilakukan pada tanggal 19 Januari 2021. Metode observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan sekolah, dan proses pembelajaran yang tidak bisa dijelaskan oleh narasumber, akan tetapi berdasarkan sudut pandang dari si peneliti. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan foto-foto hasil karya, merekam video, sumber belajar, rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) serta dokumen-dokumen data nilai peserta didik. Untuk mengetahui perkembangan nilai saat uji coba peneliti menggunakan metode tes berupa *pre-test*, dan *post-test* berjumlah 25 butir soal pilihan ganda. Namun dikarenakan dalam keadaan pandemi serta keterbatasan situasi dan kondisi, maka pencarian data dilakukan menggunakan *Google Form*. Adapula evaluasi hasil karya berupa gambar ilustrasi wayang beber yang telah peserta didik buat. Metode *pre-test*, dan *post-test* Menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Total Skor

$$\text{Skor} = \text{Jumlah Yang Benar} \times 5$$

b. Mean Devisi

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Jumlah nilai rata-rata

$\sum d$ = Total skor

N = Jumlah peserta didik

Untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap video pembelajaran yang telah dibuat, peneliti menggunakan metode berupa angket kuesioner menggunakan acuan skala linkert yang berisikan 5 alternatif jawaban, dengan jumlah soal sebanyak 16 butir. Dengan rumus penialain sebagai berikut:

a. Total Skor

$$\text{Skor} = T \times Pn$$

Keterangan:

T = Jumlah responden yang memilih

Pn = Angka skor linkert yang dipilih

b. Perhitungan Interpretasi Skor

Y = Skor tertinggi linkert x Jumlah Responden

Z = Skor terendah linkert x Jumlah Responden

Keterangan:

Y = Jumlah skor tertinggi

Z = Jumlah skor terendah

c. Total Persentase

$$\% = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan:

% = Jumlah persentase

Y = Jumlah skor tertinggi

Teknik analisis data yang diambil dalam penelitian mengacu pada model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2016) yang meliputi tiga aspek dengan didasari dari teknik pengumpulan data, yaitu reduksi data (*data reduction*), *Data display*, *Conclusion drawing* (verification).

Data reduction merupakan kegiatan merangkum dan memilah hal-hal yang pokok dan penting dari hasil data yang telah di dapat. *Data display* (penyajian data) yang dimulai berdasarkan penemuan masalah dalam proses pembelajaran, pembuatan konsep pengembangan video pembelajaran ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII, validasi oleh ahli media dan ahli materi serta pendapat peserta didik terhadap video pembelajaran, dan terakhir dokumentasi pelaksanaan penelitian. *Conclusion drawing* (verification) merupakan hasil kesimpulan dari proses penelitian telah dilakukan dengan berpedoman pada rumusan masalah, metode penelitian, sumber data dari sebelum dan sesudahnya menggunakan video menggambar ilustrasi, serta hasil karya gambar ilustrasi berupa wayang beber dari peserta didik sebagai subyek yang diteliti.

Validitas video pembelajaran ini dilakukan oleh validator materi dan validator media. Validator materi yaitu Drs. Imam Zaini, M. Pd. Selaku dosen jurusan seni rupa Universitas Negeri Surabaya, yang bertugas memvalidasi isi dari video tersebut, baik dari segi materi pembelajaran maupun penugasan mandiri peerta didik. sedangkan Validator media yaitu Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen jurusan desain Universitas Negeri Surabaya yang bertugas memvalidasi tampilan visual baik dari segi audio, *typografi*, animasi, bentuk video serta desain *layout* yang telah dirancang. Dalam proses validasi peneliti menggunakan angket dengan menggunakan acuan skala linkert yang berisikan 5 alternatif jawaban. Dengan rumus persentase dan acuan indikator kelayakan sebagai berikut:

a. Total Persentase

$$\% = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan:

% = Jumlah persentase

Y = Jumlah skor tertinggi

Indikator kelayakan

Tabel 1. Indikator penilaian

Indikator skor	Persentase	Indikator pers
Sangat baik	81% - 100%	Sangat layak
Baik	61% - 80%	layak
Cukup	41% - 60%	Cukup layak
Kurang baik	21% - 40%	Kurang layak
Tidak baik	0% - 20%	Tidak layak

Ket: pers=persentase

KERANGKA TEORETIK

a) Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya (Setiawan, 2017). Salah satu tujuan dari penelitian ini ialah membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merekayasa kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya. Sehingga pembelajaran merupakan interaksi yang tercipta antara peserta didik, pendidik, media pembelajaran dan bahan ajar dalam satu lingkungan.

b) Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Setiadarma, 2006) mengatakan, secara garis besar media dapat diartikan manusia, materi atau kejadian yang dapat membangun kondisi dimana peserta didik mampu memperoleh pengetahuan atau keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Ramli (2012) media adalah komunikasi berbentuk tercetak maupun audio visual dengan peralatannya yang sudah dimanipulasi, sehingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah media pembelajaran atau media pendidikan memiliki dua fungsi yaitu untuk memotivasi minat peserta didik dalam memahami sebuah pembelajaran dan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik guna tercapainya tujuan pendidikan dan pembelajaran pada sekolah tersebut. Oleh sebab itu para pendidik harus dapat memanfaatkan teknologi yang

ada guna memperoleh sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang dapat meningkatkan semangat serta minat selama pembelajaran kelas berlangsung. Secara garis besar kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas suatu materi pembelajaran, sehingga penyampaian materi tidak terkesan verbalitas.
- 2) Meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar serta memahami sebuah materi.
- 3) Peserta didik berkemungkinan dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan pendidik.
- 4) Dapat dilihat dimana-mana dan kapan saja.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran yaitu sebagai jembatan penyalur antara materi dengan peserta didik, dengan demikian penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dimana peserta didik diharapkan mampu memahami isi materi yang ada, melalui media yang telah peneliti buat.

c) Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan (Sukiman, 2012). Sedangkan menurut Ramli (2012) video pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa unsur yang dapat menampilkan suara serta gambar bergerak secara bersama, dan telah dirancang secara matang. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video media pembelajaran akan lebih menarik dan tidak monoton karena disertai dengan gambar-gambar yang dapat mendukung materi yang akan disampaikan, sehingga proses pembelajaran diharapkan akan menjadi efektif.

Penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini yaitu berupa video dikarenakan peserta didik akan mudah memahami materi ilustrasi tersebut. Video yang disajikan akan lebih menarik perhatian peserta didik karena melibatkan animasi dan video tutorial penerapan menggambar ilustrasi. Video pembelajaran yang dapat diputar berulang-ulang akan menjadi kelebihan utama, dikarenakan peserta didik akan bisa lebih mandiri dalam hal penguasaan materi dan akan mempermudah pendidik pada dalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi sekarang.

d) Seni Tradisi

Seni tradisional merupakan bentuk seni yang diciptakan oleh masyarakat yang hidup dalam kebudayaan tradisional. Kata tradisional merujuk pada kata tradisi. Maksud tradisi dalam tulisan ini adalah adat istiadat, ritus-ritus, ajaran-ajaran moral, pandangan-pandangan, nilai-nilai, aturan-aturan perilaku, dan sebagainya, yang diwariskan dari generasi ke generasi (Lorenz Bagus, 2000).

Sedangkan menurut Bustomi (1988) seni tradisional merupakan roh dari sebuah kebudayaan, dengan tradisi sistem kebudayaan akan menjadi kokoh. Jika tradisi dihilangkan maka ada harapan suatu kebudayaan akan berakhir saat itu juga. Dari pendapat tersebut terdapat point terpenting yaitu seni tradisional atau yang sering disebut seni tradisi merupakan seni yang diciptakan oleh masyarakat sehingga seiring berjalannya waktu seni tradisi selalu berkembang dalam kehidupan, sehingga karya seni ini selalu berkaitan dengan adat-istiadat, ajaran moral, nilai-nilai, peraturan perilaku dan lain-lain. Dengan adanya penelitian ini akan mampu mempertahankan nilai-nilai budaya yang telah berkembang di tengah pesatnya era teknologi terutama di dalam dunia pendidikan.

e) Seni Tradisi Dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan sering kita mengenal mata pelajaran seni budaya. Dalam Standar Nasional Pendidikan tidak hanya mata pelajaran umum saja yang wajib didapat oleh peserta didik, namun seni budaya perlu di cantumkan karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh sebab itu mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Menurut Purnomo (2014) Seni Budaya secara konseptual bersifat:

- 1) *Multilingual*, yakni pengembangan ekspresi diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya.
- 2) *Multidimensional*, yakni pengembangan beragam kompetensi tentang konsep seni,

termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika.

- 3) *Multikultural*, yakni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan peserta didik hidup secara beradab dan toleran terhadap perbedaan nilai dalam kehidupan masyarakat yang pluralistik.
- 4) *Multikecerdasan*, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual-spasial, verballinguistik, musikal, matematik-logik, jasmani-kinestetis, dan lain sebagainya.

Dengan memasukkannya seni tradisi dalam pendidikan peserta didik diharapkan mampu melestarikan budaya yang ada dan juga mampu mengenali jati diri Nusantara melalui nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

f) Ilustrasi

Secara etimologis, ilustrasi diambil dari dari Bahasa Latin *illustare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini dapat dikembangkan menjadi, membuat jelas atau terang. contohnya yaitu dapat menggunakan bentuk-bentuk (Salam, 2017).

Menurut pendapat Thoma (dalam Salam, 2017) lukisan dan ilustrasi berkembang sejajar dalam peradaban sejarah, namun perbedaannya adalah, lukisan biasa digunakan untuk menghiasi dinding serta langit-langit, sedangkan ilustrasi biasa digunakan menghiasi naskah yang membantu dalam menjelaskan cerita dan mencatat peristiwa.

Maka dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar yang berfungsi sebagai media memperjelas suatu buku atau tulisan agar seseorang dapat lebih mudah dalam memahami isi buku atau tulisan tersebut.

Adapula fungsi lain dari ilustrasi (Salam 2017) diantaranya:

- 1) Fungsi menjelaskan sebuah narasi atau tulisan, baik dalam bentuk gambar skematik atau

diagram. Contoh untuk keperluan ilmu pengetahuan, kesehatan, seni, geografi, arkeolog dan lain sebagainya. Serta dapat untuk keperluan petunjuk penggunaan sebuah produk agar mempermudah seseorang dalam mencapai tujuan.

- 2) Fungsi mendidik digunakan untuk menyampaikan pesan edukasi agar dapat meningkatkan kesadaran terhadap seseorang. Contoh brosur, pamflet, poster, buklet dan lain sebagainya.
- 3) Fungsi menceritakan secara jelas berupa cerita bergambar komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasannya.

Penelitian ini berfokus pada materi menggambar ilustrasi dikarenakan ilustrasi dapat dikaitkan dengan seni tradisi yang ada di Indonesia yaitu wayang beber. wayang beber sendiri merupakan cikal bakal seni ilustrasi yang berkembang di Indonesia. Amun keberadaan wayang beber mulai punah dikarenakan tergerus oleh perkembangan zaman.

g) Wayang Beber

Wayang beber merupakan sebuah gulungan kertas yang dilukis karakter-karakter tertentu dan membentuk sebuah alur cerita. Seperti namanya, wayang beber dimainkan dengan cara “dibeber” yaitu membuka gulungan satu persatu sesuai alur cerita. Menurut Hidayat, dkk. (2018) terdapat tiga jenis wayang beber yaitu:

1) Wayang Beber Klasik

Wayang beber klasik dibagi menjadi dua versi, yaitu versi wayang beber Pacitan dan versi wayang beber Wonosari. Subandi, dkk. dan Suharyono (dalam Hidayat, dkk., 2018) keduanya sama-sama menceritakan cerita Panji. Dengan demikian wayang beber klasik masih menggunakan pakem-pakem tanpa di ubah sedikitpun.

2) Wayang Beber Kontemporer

Wayang beber kontemporer merupakan wayang beber klasik yang tercipta dari gagasan si pelaku seni, dengan tujuan meningkatkan minat seseorang terhadap kesenian wayang, serta mengalami perubahan mulai dari karakter hingga cerita. Wayang kontemporer lebih bercerita tentang kondisi masyarakat saat ini mulai dari

mengkritisi isu politik, ekonomi pemerintahan, masyarakat, sosial budaya serta pembangunan negara. Tabrani (dalam Hidayat, dkk., 2018).

3) Wayang Beber Metropolitan

Wayang beber metropolitan tercipta dari unsur-unsur yang ada di seni serta pementasan. Fenomena yang muncul dari masyarakat modern sering digunakan oleh komunitas wayang beber metropolitan guna menentukan karakter wayang yang ditampilkan dalam pertunjukan. Sehingga Wayang Beber kontemporer mengandung banyak nilai-nilai di dalamnya. Grahita (dalam Hidayat, dkk., 2018).

Pemilihan wayang beber merupakan bukti pelestarian kearifan lokal tradisi yang ada di Indonesia dengan dimasukkannya wayang beber dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi menggambar ilustrasi diharapkan mampu meperkokoh jati diri dan ketahanan budaya bangsa di tengah-tengah era globalisasi yang semakin gencar, dengan melalui generasi muda saat ini serta akan menumbuhkan upaya dalam melestarikan kearifan lokal tradisi wayang beber itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Potensi dan Masalah

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah pencarian hambatan atau permasalahan, yang menjadi latar belakang penelitian. Permasalahan ini didapat dari observasi di lingkungan sekolah serta wawancara terhadap guru seni budaya SMP Negeri 51 Surabaya, sehingga secara garis besar terdapat point-point permasalahan meliputi:

- 1) Pendidik mengarahkan peserta didik untuk langsung menggambar tanpa memberikan penjelasan mengenai materi menggambar ilustrasi terlebih dahulu
- 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga terbilang lama yang hanya menggunakan buku ajar dan *power point*.
- 3) Minimnya pengetahuan terhadap gambar ilustrasi mengakibatkan peserta didik meniru gambar yang sudah ada di *internet* sehingga peserta didik kurang mengeksplor obyek-obyek baru.
- 4) Kurangnya variasi dalam penggunaan media penerapan mengakibatkan terpakunya

penggunaan kertas gambar dalam proses pembuatannya.

Selain permasalahan terdapat pula potensi yang dapat dikembangkan, meliputi:

- 1) Kreativitas pada peserta didik dalam menggambar ilustrasi.
- 2) Motivasi dalam proses belajar.
- 3) Upaya pelestarian tradisi budaya lokal yaitu tradisi wayang beber
- 4) Adanya sarana dan prasarana berupa proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) serta layanan internet berupa WiFi (*Wireless Fidelity*) yang dapat berfungsi untuk menayangkan video pembelajaran di SMP Negeri 51 Surabaya tersebut.

b) Pengumpulan data

Setelah menganalisis permasalahan dan potensi, hal yang dilakukan selanjutnya adalah pengumpulan data dengan cara menganalisis studi literatur mengenai teori pengembangan media pembelajaran, serta analisis materi pembelajaran yang bersumber dari buku ajar, yaitu KD (Kompetensi Dasar) 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital serta KD 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Dengan isi penjelasan mengenai pengertian ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, obyek ilustrasi, teknik dan alat menggambar ilustrasi, proses menggambar ilustrasi serta tambahan materi yaitu mengenai sejarah singkat wayang beber.

Setelah berdiskusi dengan pendidik mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 51 Surabaya, penerapan video pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media penerapan berupa wayang beber dirasa mampu diterapkan dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran saat ini baik itu dalam bentuk *online* maupun *offline*.

c) Desain Produk

Setelah pemilihan pengembangan media, mulailah perancangan media video pembelajaran tersebut yang dimulai pada bulan Februari 2021 hingga 27 april 2021. Kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran ini meliputi:

1) Mengumpulkan Bahan

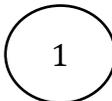
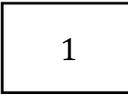
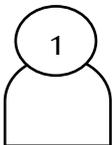
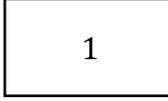
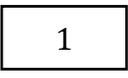
Dalam pengumpulan bahan hal yang pertama dilakukan adalah pengumpulan materi yang berpatokan pada buku ajar serta KD (Kompetensi Dasar) di sekolah tersebut. Lalu diikuti

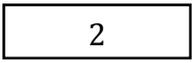
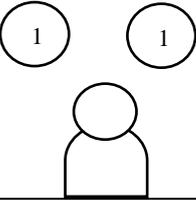
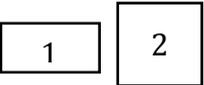
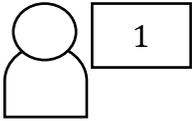
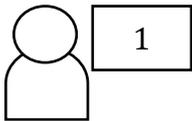
pengumpulan bahan pendukung seperti pengumpulan contoh gambar ilustrasi, pembuatan narasi, dan menentukan *background*.

2) Perancangan storyboard

Perancangan *storyboard* bertujuan untuk menentukan alur cerita dengan cara memvisualisakannya ke dalam bentuk tulisan dan gambar-gambar yang nantinya akan direalisasikan ke dalam bentuk digital. Berikut tampilan *storyboard* pengembangan video menggambar ilustrasi:

Tabel 2. Tampilan video pembelajaran

No.	Storyboard	Keterangan
1.	Intro permasalahan 	1. Animasi karakter anak memegang buku • Audio: dubbing suara animasi
2.		1. Judul: belajar seni budaya menggambar ilustrasi. • Audio: <i>background low-fi</i>
3.		1. Kompetensi dasar dan tujuan pembelajara • Audio: <i>background low-fi</i>
4.	Pembukaan 	1. Pembukaan oleh pemateri meliputi: salam, sapa dan perkenalan. • Audio: suara asli dengan <i>background low-fi</i>
5.	<i>Description text</i> 	1. Pengertian dan tujuan gambar ilustrasi • Audio: narasi dengan <i>background low-fi</i>
6.		1. Contoh gambar wayang beber 2. Sejarah ilustrasi di Indonesia

		<ul style="list-style-type: none"> • Audio: narasi dengan background <i>low-fi</i>
7.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Obyek menggambar ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Audio: suara asli dengan background <i>low-fi</i>
8.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh jenis gambar ilustrasi 2. Pengertian jenis-jenis ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Audio: narasi dengan background <i>low-fi</i>
9.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik dan bahan menggambar ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Audio: suara asli dengan background <i>low-fi</i>
10		<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses menggambar ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Audio: suara asli dengan background <i>low-fi</i>
11.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Video tutorial menggambar ilustrasi pada media wayang beber <ul style="list-style-type: none"> • Audio: background <i>low-fi</i>
12.	<p>Penutup</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biodata pengembang <ul style="list-style-type: none"> • Audio: background <i>low-fi</i>

3) Visualisasi Desain

Dalam merealisasikan *storyboard* yang telah dirancang, peneliti menggunakan beberapa *software* seperti *Adobe Illustrator cc 2019* yang berguna untuk membuat *background*, dan karakter animasi, *filmora 9* yang berguna untuk mengedit video, dan *Adobe After Effect cc 2018* yang berguna untuk membuat animasi agar dapat bergerak.

4) Desain Video Pembelajaran

Setelah pembuatan *storyboard* mulailah pembuatan video pembelajaran yang meliputi:

(1) Menentukan Judul

Video pembelajaran ini berjudul “Video Menggambar Ilustrasi Dengan Media Penerapan Wayang Beber Untuk Siswa Kelas VIII SMP”.

(2) Desain Komponen Video

Dalam hal ini desain komponen Video Pembelajaran berfokus pada dua hal yaitu, dari segi materi video pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran seni budaya bab dua yaitu menggambar ilustrasi dengan berpatokan pada KD (Kompetensi Dasar) 3.2 memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital serta KD 4.2 menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Dengan isi penjelasan mengenai pengertian ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, obyek ilustrasi, teknik dan alat menggambar ilustrasi, proses menggambar ilustrasi serta tambahan materi yaitu mengenai sejarah singkat wayang beber.

Sedangkan dari segi visualisasi media memiliki spesifikasi sebagai berikut:

(1) Ukuran Video

Video pembelajaran ini memiliki ukuran 1920 x 1080 px (*pixel*) mengikuti ukuran yang ada di *youtube* dengan durasi 13 menit 40 detik.

(2) Teks/Typografi

Jenis *font* yang digunakan adalah jenis *Sans Serif* yang bernama *Chewy* dengan ukuran 80px sampai 120px dan *Fatura* dengan ukuran 36px sampai 72px. Warna teks pada video menggunakan dua warna yaitu coklat tua dan putih.

(3) Audio

Audio dalam video pembelajaran ini menggunakan dua jenis suara yaitu. Suara asli peneliti yang digunakan untuk menjelaskan materi dan suara *background* yang diambil dari *internet* dengan kualitas *low-fi* (*Low Fidelity*) yang berarti suara *background* lebih rendah dari suara narasi agar penjelasan materi mudah didengar.

(4) Video dan Animasi

Dalam pembuatan video dibagi menjadi dua yaitu video saat menjelaskan materi dan video pembuatan gambar wayang beber. Video penjelasan materi dibuat dengan kamera Cannon 800D berlatar hijau (*green screen*) yang bertujuan agar *background* video mudah diganti dengan posisi pengambilan gambar setengah badan

peneliti. Sedangkan video pembuatan wayang beber menggunakan *handphone* Samsung A10.

Tampilan video diawali animasi anak membaca buku yang bertujuan mengilustrasikan masalah yang sering terjadi dengan bantuan *software Adobe After Effect cc 2018*. Latar untuk video berupa ruang kelas dengan papan tulis berwarna hijau tujuannya agar menarik serta memberikan suasana kelas kepada peserta didik dengan bantuan *software Adobe Illustrator cc 2019*.

Desain video yang telah dirancang peneliti selanjutnya akan siap untuk divalidasi ke pihak ahli materi dan ahli media sebelum diuji coba kepada peserta didik guna mengetahui kelayakan video menggambar ilustrasi. Berikut tampilan final video pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media penerapan wayang beber:

Tabel 3. Tampilan video pembelajaran

No.	Tampilan Gambar	Keterangan
1.		Intro ilustrasi masalah.
2.		Judul video.
3.		Kopetensi dasar dan tujuan pembelajaran
4.		Pembukaan meliputi: salam, sapa, dan perkenalan.
5.		Transisi.

6.		Pengertian dan tujuan gambar ilustrasi.
7.		Sejarah ilustrasi.
8.		Obyek ilustrasi.
9.		Jenis-jenis gambar ilustrasi.
10.		Teknik dan bahan menggambar ilustrasi.
11.		Proses menggambar ilustrasi.
12.		Tutorial menggambar ilustrasi dalam bentuk wayang beber.
13.		Biodata pengembang.

d) Validasi Desain

Setelah selesai dalam membuat video pembelajaran, tahap selanjutnya adalah validasi desain. Dalam tahapan ini terdapat dua validator

yang bertugas untuk memvalidasi kelayakan video sebelum di uji cobakan, yaitu validator materi Imam Zaini, M.Pd. dan validator media yaitu Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. Pada validasi materi mengalami dua kali validasi, validasi pertama mendapatkan persentase rata-rata sebesar 87% dengan saran perbaikan yaitu pada langkah-langkah contoh pengerjaan tugas sebaiknya disertai dengan suara/vokal penjelasan sehingga tidak hanya berupa keterangan tulisan. Setelah perbaikan pada validasi materi kedua mengalami kenaikan persentase rata-rata sebesar 89% sehingga indikator penilaian dapat dikatakan sangat layak. Berikut rincian penilaian validasi materi:

Tabel 4. Hasil validasi materi

Indikator	Skor
Kurikulum	
Kesesuaian dengan KI dan KD.	5.00
Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5.00
Penggunaan	
Kejelasan penyampaian materi.	4.00
Kemenarikan materi.	4.00
Penyampaian materi sistematis.	4.00
Kelengkapan materi.	4.00
Inti Pembelajaran	
Kemudahan memahami alur materi.	5.00
kemampuan media dalam kemandirian peserta didik	5.00
Kemampuan media dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik	5.00
Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	5.00
Kemampuan medi dalam meningkatkan motivasi peserta didik.	4.00
Kejelasan contoh yang diberikan.	5.00
Kejelasan jenis <i>font</i> .	5.00
kejelasan ukuran <i>font</i> .	4.00
Kemenarikan media.	5.00
Penutup Pembelajaran	
Kesesuain soal dengan indicator	4.00
Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00
Tingkat kesulitan soal.	4.00
Kemenarikan soal.	4.00

Total	89.00
Rata-Rata	445
Persentase	89%

Validasi selanjutnya yaitu validasi media oleh validator Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen jurusan desain. Pada validasi ini peneliti mengalami dua kali tahapan validasi, tahapan pertama peneliti mendapatkan persentase rata-rata sebesar 87,3% dengan saran audio *dubbing* atau *backsound* diturunkan karena saling bertabrakan sehingga bisa diganti dengan *backsound* yang santai atau audio yang *low-fi*. Setelah perbaikan pada validasi media peneliti mendapatkan kenaikan persentase rata-rata sebesar 89,2% sehingga indikator penilaian dapat dikatakan sangat layak. Berikut rincian penilaian ahli media.

Tabel 5. Hasil validasi media

Indikator	Skor
Teks/Typografi	
Ketepatan dalam memilih <i>font</i> .	4.00
Ketepatan ukuran huruf.	4.00
Ketepatan warna huruf.	4.00
Audio	
Ketepatan <i>backsound</i> dengan materi	5.00
Kejelasan suara dalam video.	5.00
Kualitas audio keseluruhan	4.00
Video	
Kejelasan alur.	4.00
Kualitas video dan editing	4.00
Komposisi dan ukuran gambar	5.00
Ketepatan warna	5.00
Kejelasan video tutorial	5.00
Kemasan	
Kemenarikan media.	5.00
Kesesuaian tampilan dengan isi.	4.00
Animasi	
Kesesuaian animasi dengan materi	4.00
Kualitas transisi	5.00
Unsur Bahasa	
Artikulasi dan Intonasi	5.00
Kejelasan dan kelengkapan informasi	4.00
Keefektifan kalimat	4.00
Kebakuan tata bahasa	5.00
Penggunaan	
Kejelasan petunjuk kegunaan.	4.00

Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik	4.00
Kemampuan media dalam mendorong motivasi peserta didik.	5.00
Dapat digunakan kembali.	5.00
Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri oleh peserta didik)	5.00
Kreatif dan inovatif dalam pembuatan media.	4.00
Total	11.600
Rata-Rata	446,1
persentase	89,2%

Tabel 6. Indikator penilaian

Indikator skor	Persentase	Indikator pers
Sangat baik	81% - 100%	Sangat layak
Baik	61% - 80%	layak
Cukup	41% - 60%	Cukup layak
Kurang baik	21% - 40%	Kurang layak
Tidak baik	0% - 20%	Tidak layak

Ket: pers=persentase

e) Uji Coba Produk

Penilaian penerapan dari hasil uji coba produk video pembelajaran dapat diketahui dari nilai *pre-test*, *post-test*, serta kuisioner yang dibagikan kepada 10 peserta didik dalam bentuk *google form*. *Pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui perkembangan nilai peserta didik mulai dari sebelum pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan pembelajaran sesudah menggunakan media video pembelajaran. Sedangkan untuk angket kuisioner berguna untuk mengetahui respon dan penilaian peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian peneliti mampu mengetahui keefektifan penerapan video menggambar ilustrasi pada media wayang beber yang telah diajarkan.

Sebelum melakukan *Pre-test* peneliti membagikan alat dan bahan yang nantinya akan digunakan untuk praktik menggambar ilustrasi pada media wayang beber, pembagian dilakukan di sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan yang ada. Berhubung waktu yang diberikan wali kelas sangat singkat terpilihlah 10 peserta didik dengan masing-masing mendapat 25 soal pilihan ganda, dengan waktu

Kesesuaian dengan penggunaan. 4.00

pengerjaan yaitu 30 menit dalam bentuk *google form*. Dari *Pre-test* ini diketahui nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik kelas VIII sebesar 85 sedangkan nilai terendah yaitu 55, dengan total nilai rata-rata sebesar 70,5. Nilai tersebut dapat dikategorikan jauh dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75.

Setelah melakukan *Pre-test* di hari berikutnya peneliti membagikan video pembelajaran menggambar ilustrasi dalam bentuk *link youtube* kepada peserta didik dan memberi waktu selama 30 menit untuk menonton agar peserta didik mampu meningkatkan pemahaman mengenai materi ilustrasi dan dapat menerapkannya. Setelah menonton video, peneliti mulai menyebarkan *link post-test* kepada peserta didik melalui aplikasi *chatting whatsapp* dalam bentuk *google form*. *Post-test* dilakukan selama 30 menit dengan bentuk soal pilihan ganda yang sama dengan *pre-test*, namun dengan pengacakan pada tiap butir soal. Dari hasil ini dapat diketahui nilai tertinggi yang didapat sebesar 100 sedangkan nilai terendah yaitu 70, sehingga apabila dirata-rata maka diperoleh nilai sebesar 91. Rata-rata dari *Post-test* tersebut telah melampaui dari KKM yang ditetapkan, dengan demikian dapat dikatakan pembelajaran ilustrasi menggunakan video pembelajaran mengalami peningkatan.

Praktik pembuatan wayang beber dengan tema cerita rakyat dimulai setelah melakukan pengerjaan *Post-test* dengan penilaian mencakup proporsi, kerapian, penguasaan teknik, dan kesesuaian dengan tema. Dari praktik tersebut nilai tertinggi yang didapat adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 65 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,5. KKM yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70 sehingga pencapaian yang dicapai oleh peserta didik dapat dikatakan sangat baik. Berikut penjabaran nilai *pre-test*, *post-test*, praktik dan salah satu hasil gambar wayang beber.

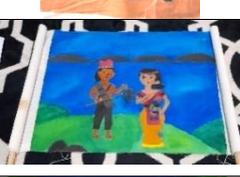
Tabel 7. Hasil *pre-test*, *post-test*, dan praktik

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pre	Post
1.	Adinda Hayu Lestari	70	80
2.	Alya Azzura	80	95
3.	Bintang Tri Aini	60	70

4.	Dikavirli Maharani Sri Sanjaya	70	100
5.	Else Intan Zahara	85	90
6.	Gita Nur Faizah	80	95
7.	Hanifah Istifayyatur Rahmah	65	85
8.	Nadine Puteri Safira	65	95
9.	Sayyidah Irdina Natasya	55	100
10.	Syahna Belva Evelyna	75	100
Total		705	910
Rata-Rata		70,5	91

Ket: Pre=*preitest*; Post=*post-test*; Prk=*praktek*

Tabel 8. Hasil nilai praktik dan karya

Nama Siswa	Hasil Karya	Nilai Prk.
Adinda Hayu Lestari		80
Alya Azzura		95
Bintang Tri Aini		90
Dikavirli Maharani Sri Sanjaya		80
Else Intan Zahara		65
Gita Nur Faizah		95

Hanifah Istifayyatur Rahmah		85
Nadine Puteri Safira		90
Sayyidah Irdina Natasya		70
Syahna Belva Evelyna		95
Total		845
Rata-Rata		84,5

Ket: Nilai Prk=*nilai praktek*

Tahap terakhir adalah penilaian video pembelajaran oleh peserta didik melalui *google form* yang telah disediakan peneliti. Kuesioner tersebut memiliki 16 pertanyaan dengan 5 opsi jawaban. Dari 16 jawaban rata-rata yang diperoleh sebesar 749 dengan persentase sebesar 93,6% sehingga indikator yang didapat adalah sangat baik. berikut penjabaran hasil kuesioner oleh 10 peserta didik.

Tabel 9. Hasil kuesioner peserta didik

Pertanyaan	Jml.	Pers.
Apakah materi dalam video pembelajaran menggambar ilustrasi mudah di pahami ?	47	94%
Apakah penyampaian materi dan tutorial pengerjaan disampaikan dengan baik dan jelas ?	49	98%
Apakah video pembelajaran menggambar ilustrasi memicu motivasi anda dalam belajar ?	47	94%

Apakah video pembelajaran menggambar ilustrasi ini menambah pengalaman dan wawasan anda dalam berkarya ?	45	90%
Apakah video pembelajaran menggambar ilustrasi ini menarik ?	43	86%
Apakah tutorial pembuatan wayang beber dalam video dipraktikkan dengan baik dan jelas ?	48	96%
Apakah video pembelajaran ini memiliki tampilan video dan gambar yang baik dan jelas ?	49	98%
Apakah video pembelajaran ini memiliki audio/suara yang baik dan jelas ?	49	98%
Apakah teks/tulisan dalam video pembelajaran jelas dan mudah dibaca ?	47	94%
Apakah animasi dalam video pembelajaran menarik perhatian anda ?	46	92%
Apakah video pembelajaran menggambar ilustrasi ini mendorong rasa ingin tahu anda ?	44	88%
Apakah Video pembelajaran menggambar ilustrasi ini mudah di jangkau dan akses?	47	94%
Apakah video pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri ?	48	96%
Apakah video pembelajaran menggambar ilustrasi ini mudah dalam penggunaannya ?	45	90%
Apakah video pembelajaran menggambar ilustrasi dapat digunakan secara berulang-ulang ?	48	96%
Apakah video pembelajaran menggambar	47	94%

ilustrasi ini bermanfaat bagi anda?		
Total	749	93,6%

Ket: Jml=jumlah, Pers=persentase

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media ini diawali dengan identifikasi potensi dan masalah barulah dilakukan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk terhadap 10 peserta didik kelas VIII dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, *pre-test*, *post-test*, praktik menggambar dan kuisisioner.

Setelah desain video selesai tthap selanjutnya proses validasi oleh validator materi dan validator media. Dengan hasil persentasi validasi materi sebesar 89% dan persentasi validasi media sebesar 89,2% dengan perolehan indikator sangat layak. Setelah dinyatakan layak produk mulai di uji cobakan terhadap 10 peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 51 Surabaya, dengan berdasarkan penilaian *pre-test*, *post-test*, dan penerapan menggambar ilustrasi pada media wayang beber yang dilakukan di rumah masing-masing. Hasil rata-rata *pre-test* sebesar 70,5 kemudian mengalami perkembangan saat *post-test* sebesar 91. Adapun hasil penerapan menggambar ilustrasi pada media wayang beber dengan nilai rata-rata sebesar 84,5. Untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap video pembelajaran yang telah dibuat, peeliti melakukan kuesioner dengan jumlah pertanyaan sebanyak 16 dengan 5 opsi jawaban. Hasil kuesioner menunjukkan indikator yang sangat baik dengan jumlah point sebesar 749 dari 800 point dengan persentase sebesar 93,6%. Dari uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video menggambar ilustrasi pada media wayang beber telah berhasil menambah antusias peserta didik serta mendapat respon yang sangat baik oleh peserta didik selama pembeajaran berlangsung.

Saran peneliti untuk peneliti yang ingin mengembangkan bahan ajar menggambar ilustrasi dalam pembelajaran seni budaya di sekolah, diharapkan mampu menambah materi mengenai pebelajaran ilustrasi yang belum tersampaikan di buku ajar sekolah sehingga wawasan peserta didik dapat bertambah serta dapat mengembangkan video pembelajaran yang lebih menarik, mulai

dari segi tampilan, animasi, audio, serta video penugasan yang lebih kreatif. Saran yang bisa disampaikan untuk pendidik yaitu diharapkan bisa membuat suasana pembelajaran yang menarik dengan penggunaan media dan alat penerapan yang lebih variatif sehingga mengurangi kebosanan pada peserta didik. Dan saran terakhir untuk peserta didik, diharapkan lebih berani dalam mengeksplor alat dan bahan dalam membuat karya, memperbanyak wawasan dalam penguasaan teknik serta selalu berani untuk mencoba hal yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Andi, Setiawan, M. 2016. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Badudu, JS & Zain, Sultan Mohammad. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bagus, Lorenz. 2000. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Garamedia
- Bustomi, S. 1988. *Apresiasi Kesenian Tradisional*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Lukman, Ali. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka Depdikbud.
- Mazrur. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Malang: Intimedia.
- Purnomo. Eko. 2014. *Seni Budaya/Kementrian pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta:PT Baitbang
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasi Press.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Makasar.
- Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: UNESA University State.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Penembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sztompka, Piotr. 2007. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Pranada Media Group
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Sumber Skripsi

- Augia, Gesya Dwi. (2017). *Pengembangan multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Turi Sleman Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa UNY.
- Wahyudi, Ferdian Nuvi. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Gambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan*. Skripsi S1. Surabaya: Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya.

Sumber Jurnal

- Hidayat, Muhammad Nur dkk. 2018. “Perkembangan Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer Di Era Modernisasi” *Jurnal Bahasa Rupa Universitas Sebelas Maret*, Vol. 1 No. 2, pp. 99-100

