

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN RAGAM HIAS DI SMPN 51 SURABAYA

Riska Krismawati¹, Imam Zaini²

¹Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: riska.17020124006@gmail.com

²Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang pada pengembangan buku cerita bergambar ini dibagi menjadi tiga (1) kurangnya pengenalan ragam kebudayaan seperti pada pembelajaran ragam hias, (2) kurangnya sarana dan prasarana di SMPN 51 Surabaya sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mudah diajarkan dan dipelajari, (3) belum tersedianya media pembelajaran buku cerita bergambar dengan materi ragam hias. Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan dan menjelaskan langkah-langkah pembuatan media buku cerita bergambar, proses pembelajaran, dan respon siswa. Pengembangan buku cerita bergambar pada penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)*. Penelitian ini diawali dengan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, *pre test*, *post test* dan kuisioner. Proses pembuatan media buku cerita bergambar ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi materi mendapatkan kategori sangat baik dengan prosentase sebesar 95,83% dan uji validasi media sebesar 90,62%. Setelah melalui proses validasi, media kemudian di uji cobakan terhadap 10 siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *pre test* ke nilai *post test* siswa. Prosentase nilai *pre test* sebesar 64,3%, dan hasil nilai *post test* sebesar 79,7%, kemudian didukung pula dengan hasil kuisioner siswa yang mendapat prosentase sebesar 85%, dengan demikian media ini efektif, serta dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Buku cerita bergambar, ragam hias, SMPN 51 Surabaya

Abstract

The background to the development of this picture story book is divided into three (1) the lack of introduction to various cultures such as learning of decorative types, (2) the lack of facilities and infrastructure at SMPN 51 Surabaya so that learning media are needed that are easy to teach and learn, (3) the unavailability of learning media illustrated story book with decorative material. The purpose of this study is to describe and explain the steps for making picture book media, the learning process, and student responses. The development of a picture book in this study uses the *research and development (R&D)* method. This research begins with the identification of potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision and product testing. The process of collecting research data using the method of observation, interviews, documentation, *pre test*, *post test* and questionnaire. The process of making this pictorial story book media was validated by material experts and media experts. The material validation test got the very good category with a percentage of 95.83% and the media validation test was 90.62%. After going through the validation process, the media was then tested on 10 grade VII students of SMPN 51 Surabaya. The results of this study were evidenced by the increase in the *pre-test* scores to the students' *post-test* scores. The percentage of the *pre-test* score was 64.3%, and the *post-test* score result was 79.7%, then it was also supported by the results of the student questionnaire who got a percentage of 85%, thus this media was effective, and it could increase students' enthusiasm in the learning process.

Keywords: Picture book, decoration, SMPN 51 Surabaya

PENDAHULUAN

Berkenaan dengan pendidikan di Indonesia, Bank Dunia menyebut bahwa kualitas pendidikan di Indonesia tergolong masih rendah, meski perluasan akses pendidikan untuk masyarakat dianggap sudah meningkat. Dijelaskan juga bahwa sementara ini dari sisi akses pendidikan jumlah siswa yang kini mampu bersekolah meningkat cukup signifikan. Tentunya dengan bertambahnya jumlah siswa, kualitas dan kuantitas mutu pendidikan di Indonesia sebaiknya ditingkatkan, serta dapat memfasilitasi pendidikan mereka secara layak. (Yuli Yanna Fauzie, 2018)

Eryanti yang kini berusia 56 tahun merupakan seorang guru seni budaya SMPN 51 Surabaya, beliau mengatakan pada dasarnya pendidik sangat dituntut daya kreatifnya saat proses pembelajaran, namun beberapa pendidik diantaranya masih kurang dapat mengembangkan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran seni budaya disana juga hanya menggunakan buku paket atau buku ajar saja. (Eryanti, wawancara, 29 Januari 2021).

Diketahui pula dalam observasi yang pernah dilakukan, bahwa sarana dan prasarana di SMPN 51 Surabaya masih kurang, seperti tidak semua kelas memiliki proyektor untuk mendukung pembelajaran. Lokasi sekolah ini juga dapat dikatakan kurang strategis karena melalui akses jalan yang kecil serta dekat dengan persawahan. Pembelajaran Seni Budaya di sekolah mengajarkan siswa salah satunya untuk mengetahui ragam kebudayaan yang ada di Indonesia.

Pembelajaran seni budaya lebih banyak difokuskan ke arah praktek menggambar pada saat di sekolah, sehingga pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran seperti ragam kebudayaan yang ada di Indonesia pun masih terbatas. Penyampaian pembelajaran pun terkadang menjadi lebih rumit dikarenakan siswa tidak dapat memahami apa yang disampaikan pendidik, hal tersebut juga dipengaruhi media pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut, motivasi siswa dalam pembelajaran seni budaya juga diperlukan.

Penyampaian materi perlu strategi agar siswa dapat lebih cepat memahami dan lebih mudah dalam mempraktekkan hasil belajarnya,

perlu digunakan juga media pembelajaran yang menyenangkan, seperti dengan gambar, game, video dan masih banyak lainnya. Pemilihan media pembelajaran tentunya harus memikirkan efektifitasnya agar memudahkan siswa dalam mempelajari atau menggunakannya. Setelah memilih media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih semangat dalam proses pembelajaran Seni Budaya di sekolah.

Penelitian dan pengembangan ini sasaran akan dituju pada mata pelajaran Seni Budaya yang di khususkan di bidang seni rupa kelas VII SMP Negeri 51 Surabaya. Pembelajaran yang diambil yaitu mengenai ragam hias, yang dimana sesuai dengan kurikulum 2013 Seni Budaya kelas VII SMP Kompetensi Dasar 3.3 yaitu memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias.

Pengembangan pembelajaran pada penelitian ini akan menggunakan media buku cerita bergambar, karena media ini berisikan ilustrasi gambar yang dimana menurut Nana Sudjana (2002) ilustrasi gambar merupakan sebuah perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar pada siswa secara efektif. Hal ini karena ilustrasi gambar dapat membantu siswa membaca buku pelajaran terutama untuk menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya. Serta karena SMPN 51 Surabaya memiliki sarana dan prasarana teknologi yang kurang, maka media cetak dirasa cocok untuk diterapkan, dan media cetak yang dipilih adalah buku agar lebih efektif dalam pembelajarannya. Buku cerita bergambar juga masih cocok untuk pembelajaran siswa kelas VII SMP yang berumur 12-13 tahun, hal tersebut di jelaskan juga oleh Asosiasi Perpustakaan Amerika dalam P.P Samona dan Purmaningrum (2019) yang menyatakan buku secara khusus ditulis dan diberi ilustrasi untuk anak hingga mencapai usia 12-13 tahun. Termasuk kedalam kategori ini adalah buku lagu anak, buku karton tebal (*board book*), buku nonfiksi dan novel untuk remaja, buku mengenal alphabet, buku bergambar untuk belajar membaca, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture book*).

Sesuai dengan paparan diatas, maka tujuan pada penelitian antara lain 1) mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran ragam hias dengan buku cerita bergambar; 2)

Mendeksripsikan respon siswa pada saat pembelajaran ragam hias dengan buku cerita bergambar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D (reasearch and development) atau dalam terjemahannya yaitu penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2008) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penggunaan R&D dalam penelitian adalah agar menghasilkan produk yang sudah diuji yaitu berupa media pembelajaran buku cerita bergambar dengan materi ragam hias untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Media ini mengacu pada penelitian R&D menurut Sugiyono, yang sudah di modifikasi sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah R&D modifikasi (Adaptasi dari Sugiyono, 2016)

Penelitian menggunakan buku cerita bergambar dengan materi ragam hias ini dilakukan pada 10 siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya, yang beralamat di Jalan Balas Klumprik No. 125, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Penelitian ini dimulai pada bulan April 2020 hingga April 2021. Siswa-siswa yang mengikuti penelitian dipilih langsung oleh wali kelas. Pemilihan siswa berdasarkan dari mereka yang memiliki nilai sangat baik hingga kurang. Berdasarkan situasi dan kondisi karena Pandemi Covid-19 sehingga hanya 10 siswa yang dipilih untuk mengikuti penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, metode tes dan kuisisioner. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keadaan lingkungan sekolah seperti respon siswa pada saat

pembelajaran seni rupa dan cara guru melaksanakan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya untuk mengetahui analisis kebutuhan pada pembelajaran seni rupa serta pokok bahasan mata pelajaran yang akan dikembangkan. Dokumentasi pada penelitian ini berbentuk foto dan video pada saat penerapan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan materi ragam hias, rekaman dan foto hasil wawancara, hasil kuisisioner dan tes siswa. Metode tes yang digunakan adalah *pre test* dan *post test* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai siswa terkait materi ragam hias sebelum penerapan media dan sesudah penerapan media, sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh buku cerita bergambar terhadap pembelajaran ragam hias yang telah dilakukan. Kuisisioner berguna untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, dan dikhususkan untuk penilaian pembelajaran ragam hias dengan buku cerita bergambar yang dilakukan oleh siswa sebagai penilai.

Setelah semua data yang didapatkan telah terkumpul, selanjutnya dilakukan teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara menghimpun data yang telah diperoleh, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan kuisisioner. Model analisis yang diambil dalam penelitian ini merupakan model Miles and Huberman. Bagian-bagian analisis Model Miles and Huberman dalam Sugiyono (2016) meliputi tiga aspek, yaitu reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan. Data yang sudah di dapatkan, selanjutnya di reduksi, dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Kemudian data disajikan (penyajian data) dengan memberikan penjelasan yang urut dan sistematis agar data mudah dipahami, dan terakhir penarikan kesimpulan yang diambil dari semua runtutan proses penelitian, mulai dari persiapan, penelitian dan hasil penelitian.

KERANGKA TEORETIK

a. Penelitian yang relevan

Sri Julita Br Ginting dan Elys Rismawati Hutabarat (2018) yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ragam Hias*

menggunakan pendekatan Contextual Teaching and Learning. Hasil penelitian ini yaitu pembelajaran pada siklus terjadi peningkatan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan fokus untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan metode pendekatan *Contextual Teaching and Learning.*

Ade Radyan Kirana (2019) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 1 Mungkid.* Hasil penelitian ini adalah media ini mendapat respon positif dari siswa dengan perolehan persentase pada semua indikator $\geq 65\%$. Siswa berpendapat bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan sangat jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat membantu pemahaman materi ragam hias geometris. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah pada penelitian ini pembelajaran fokus pada ragam hias geometris, serta media yang digunakan merupakan aplikasi berbasis android.

b. Media Pembelajaran

Pendidik memerlukan media pembelajaran agar menunjang materi pembelajaran yang akan mereka sampaikan kepada siswa, baik media pembelajaran secara manual maupun digital.

Menurut Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti media pembelajaran dengan radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta siswa akan lebih cepat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru,

dengan begitu pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran penting untuk murid.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi, menurut Suwardi (2007) penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1) Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

2) Media sebagai alat bantu

Media pembelajaran sebagai alat bantu yaitu media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

c. Buku Cerita Bergambar

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik akan menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa akan dapat lebih mudah memahami serta mengingat pembelajaran. Menurut Burhan Nurgiyanto (2005) mengungkapkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar serta teks. Melalui buku cerita bergambar siswa dapat belajar untuk memahami orang lain, seperti hubungan yang terjadi serta perasaannya, kemudian membantu siswa memperoleh kesenangan, mengapresiasi keindahan, dan membantu siswa untuk menstimulasi imajinasinya. Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menggandung ilustrasi atau gambar dan teks yang dapat dinikmati menjadi sebuah cerita.

d. Ragam Hias

Istilah lain dari ragam hias yaitu ornament. Menurut Sunaryo (2009) ornamen Nusantara yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia, pada umumnya bersifat tradisional yang pada tiap daerah memiliki kekhasan dan

keberagamannya masing-masing. Pengertian ragam hias menurut Susanto (2011) merupakan hiasan yang dibuat, dipahat, digambar maupun dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas serta nilai pada suatu benda maupun karya seni. Istilah ornamen berasal dari keinginan manusia untuk menghias benda yang ada disekelilingnya. Kekayaan bentuk menjadi sumber ornamen, pada masa lampau yang berkembang di istana raja-raja serta para bangsawan baik di barat maupun timur untuk menghias bentuk-bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan, interior (ruangan), pakaian, peralatan.

Ragam hias atau ornamen, hiasan-hiasan ini sudah sering kita temukan di lingkungan sekitar, motif-motifnya sudah banyak diterapkan pada tembok bangunan, perabotan rumah tangga, buku, kain batik dan masih banyak lagi. Adanya ragam hias, membantu meningkatkan nilai dan daya tarik serta harga dari suatu benda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Potensi dan Masalah

Pencarian permasalahan perlu dilakukan oleh seorang peneliti, hal tersebut nantinya akan digunakan sebagai latar belakang dalam penelitian. Permasalahan pada penelitian ini didapatkan melalui observasi lingkungan sekolah dan juga hasil wawancara guru seni budaya di SMPN 51 Surabaya, sehingga didapatkan beberapa permasalahan seperti, yang pertama kurangnya pengenalan ragam kebudayaan Indonesia di sekolah, seperti pada pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa, siswa kurang diperkenalkan mengenai materi ragam hias, hanya langsung diarahkan untuk menggambar nya saja, padahal pengenalan ragam hias penting untuk siswa mengenal ragam kekayaan budaya di Indonesia. Kedua, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran di SMPN 51 Surabaya sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mudah diajarkan dan dipelajari, dan yang terakhir belum tersedianya media pembelajaran buku cerita bergambar dengan materi ragam hias.

Setelah semua sudah data terkumpul, dilanjutkan dengan pengembangan media yang cocok, yaitu buku cerita bergambar dengan materi ragam hias. Buku cerita bergambar ini merupakan buku pendamping untuk siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama).

b. Desain Produk

Setelah melakukan pemilihan media pembelajaran, selanjutnya merupakan tahap perancangan desain buku cerita bergambar dengan materi ragam hias, perancangan ini meliputi pengumpulan materi ragam hias, pengumpulan dan pembuatan gambar dan bahan pendukung buku cerita bergambar, pembuatan karakter buku cerita bergambar, pembuatan *story board* buku cerita bergambar secara manual dan yang terakhir visualisasi desain buku secara digital. Visualisasi desain ini menggunakan beberapa *software* untuk mendukung pembuatan buku cerita bergambar seperti *Adobe Illustration CS 6* dan juga *Adobe Photoshop CS 6*. Buku cerita bergambar ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :



Gambar 2. Cover buku cerita bergambar (Sumber: koleksi pribadi, 2021)

1) Judul Buku

Buku cerita bergambar ini berjudul “Menenal Ragam Hias”, dipilih karena tujuan utama buku ini adalah untuk memperkenalkan materi-materi pembelajaran ragam hias kepada siswa kelas VII SMP (Sekolah Menengah Pertama).

2) Isi Buku

Buku cerita bergambar ini berisikan kata pengantar, serta materi ragam hias mulai dari pengertian ragam hias, jenis motif, beberapa contoh ragam hias di pulau jawa maupun luar pulau jawa, pola ragam hias, stilasi, deformasi dan teknik menggambar ragam hias. Contoh-contoh ragam hias yang terdapat didalam buku cerita bergambar, dipilih karena motif-motif tersebut menjadi ciri khas utama di

daerahnya serta menjadi motif ragam hias yang umum.

3) Desain Buku

Setelah pembuatan *story board*, selanjutnya dilakukan proses desain buku cerita bergambar “Mengenal Ragam Hias”, terkait penggunaan font, jumlah halaman, penggunaan warna dan ukuran.



Gambar 3. Contoh halaman buku cerita bergambar (Sumber: koleksi pribadi, 2021)



Gambar 4. Contoh halaman buku cerita bergambar (Sumber: koleksi pribadi, 2021)

a) Ukuran dan jumlah halaman

Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran 20 cm x 20 cm, dengan bentuk persegi agar memudahkan siswa dalam membawanya, buku ini dicetak dengan kertas *art paper* 150 gr pada bagian isi dan *art paper* 260 gr pada bagian sampul. Halaman buku berjumlah 26 halaman beserta halaman sampul depan dan belakang.

b) Font dan warna

Font yang digunakan pada buku cerita bergambar ini yaitu *brady bunch remastered* dengan kategori *slab serif*, dipilih karena memiliki karakter huruf yang tebal sehingga dapat digunakan pada judul buku agar mudah terbaca. Digunakan pula font *century gothic*, yang merupakan jenis font *san serif*, dipilih karena memiliki desain font yang modern dan sederhana, serta font ini juga memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

Buku cerita bergambar ini mayoritas menggunakan warna-warna pastel didalamnya. Situs resmi Canva menjelaskan bahwa warna pastel dapat memberikan kesan tenang karena memiliki warna-warna yang lembut. Warna-warna pastel yang paling banyak terdapat didalam buku ini antara lain, warna ungu, biru, hijau, dan cokelat. Warna ungu pastel dan biru memiliki sama-sama makna kecerdasan, ketenangan, serta mendukung ekspresi dalam diri. Warna hijau pastel memiliki makna ketenangan, optimisme, serta dapat membantu menyeimbangkan emosi, dan yang terakhir warna cokelat pastel, dipilih karena dapat memberikan makna dan kesan positif. (Masajeng Rahmiasri, 2020)

Sehingga dapat disimpulkan, dengan warna-warna pastel yang dipilih, siswa dapat lebih tenang dan fokus pada saat pembelajaran ragam hias menggunakan buku cerita bergambar.

c) Desain karakter



Gambar 5. Karakter tokoh buku cerita bergambar (Sumber: koleksi pribadi, 2021)

Buku cerita bergambar ini memiliki 3 karakter, yaitu Ibu, Bela dan Kak Nata yang berlatarkan di dalam rumah agar mendapatkan kesan suasana yang lebih tenang untuk belajar dan kekeluargaan. Memiliki 2 karakter utama yaitu Bela dan Kak Nata. Pada buku cerita bergambar, Bela yang merupakan siswa SMP sebagai adik perempuan yang memiliki keingintahuan tinggi mengenai ragam hias yang diawali dari baju yang ia kenakan dan Kak Nata yang merupakan siswa SMA yang mengajarkan Bela mengenai materi ragam hias.

Pakaian yang digunakan oleh karakter merupakan pakaian santai yang digunakan didalam rumah, Ibu yang menggunakan *dress* berwarna jingga agar memunculkan kesan wanita dewasa, Bela mengenakan pakaian *dress* agar memunculkan karakter tokoh perempuan serta terdapat motif ragam hias pada pakaiannya untuk mencerminkan pembahasan mengenai ragam hias. Kak Nata mengenakan pakaian berlengan panjang serta bercelana panjang agar menimbulkan kesan lebih dewasa.

c. Validasi Desain

Setelah pembuatan desain buku cerita bergambar dengan materi ragam hias selesai, selanjutnya desain dilakukan proses validasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji cobakan. Validator ahli materi oleh Ibu Fera Retyaningrum, S.Pd.,M.Pd. yang memiliki keahlian dalam bidang Seni Rupa seperti batik yang didalamnya terdapat ragam hias. Pelaksanaan proses validasi ini dilakukan dua kali karena pada tahap pertama masih memerlukan perbaikan pada materi. Aspek yang dinilai pada lembar validasi antara lain, kesesuaian judul buku dengan materi, kesesuaian materi dengan KI-KD, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tingkat pemahaman buku, kelengkapan isi materi pada buku, serta apakah buku cerita bergambar dapat menambah wawasan bagi siswa. Setiap aspek yang dinilai memiliki nilai *maximal* yaitu 4 poin, dengan pilihan indikator penilaian yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik. Validasi yang pertama

hanya mendapatkan nilai 6 poin dengan prosentase hanya sebesar 30% dengan indikator penilaian masih kurang layak, setelah melakukan perbaikan dengan penambahan materi, perbaikan penulisan huruf kapital, tanda baca serta kalimat pada buku cerita bergambar, kemudian pada validasi yang kedua mendapatkan hasil yang lebih baik, dengan mendapatkan 23 poin jika diprosentase sebesar 95,83% dengan indikator penilaian sangat layak.

Validasi selanjutnya adalah validasi media oleh Bapak Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.S.n. yang memiliki keahlian dibidang Desain Grafis. Validasi media juga dilakukan dengan dua kali proses validasi, dengan aspek yang dinilai antara lain, kesesuaian judul buku dengan desain buku, desain cover buku, kejelasan gambar ragam hias, kejelasan penulisan huruf, ketepatan ukuran huruf, ketepatan warna huruf, kemenarikan sajian gambar, dan penggunaan warna-warna pada buku cerita bergambar. Setiap aspek juga memiliki nilai *maximal* yaitu 4 poin, dengan pilihan indikator penilaian antara lain, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Validasi media yang pertama mendapatkan 27 poin dan jika diprosentasekan sebesar 84,37% dengan indikator penilaian sudah sangat layak, namun masih terdapat saran untuk perbaikan. Kemudian buku cerita bergambar diperbaiki dengan merubah warna font yang sesuai dengan background agar memiliki tingkat keterbacaan yang lebih tinggi. Dilakukan kembali proses validasi kedua untuk mendapatkan penilaian yang lebih tinggi, pada validasi media kedua berhasil mendapatkan 29 poin dengan prosentase sebesar 90,62% lebih besar dibandingkan pada validasi media yang pertama, dengan indikator penilaian sangat layak.

d. Hasil Penerapan Media

Penilaian terhadap hasil pengembangan ini diketahui melalui hasil *pre test*, *post test* dan juga kuisioner yang telah diisi oleh siswa. Pengerjaan *pre test* dan *post test* berguna untuk mengetahui perkembangan nilai siswa sebelum pembelajaran dengan buku cerita bergambar dan sesudah pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar. Pengisian kuisioner berguna untuk mengetahui respon dan penilaian siswa terhadap pembelajaran menggunakan buku cerita

bergambar. Sehingga melalui penilaian *pre test*, *post test* dan juga kuisisioner, peneliti dapat mengetahui keefektifan penerapan buku cerita bergambar dengan materi ragam hias yang telah diajarkan kepada siswa.

Sebelum dilakukan pembelajaran ragam hias dengan 10 siswa menggunakan media buku cerita bergambar, siswa terlebih dahulu dikumpulkan menjadi satu grup pada aplikasi *Whatsapp* oleh peneliti, setelah semua siswa telah bergabung, peneliti kemudian mengirimkan *link google form* yang berisikan soal *pre test* yang dapat dikerjakan oleh siswa selama 40 menit dengan soal ragam hias sebanyak 15 soal pilihan ganda. Sesuai data *pre test* diperoleh nilai tertinggi sebesar 93 dan terendah sebesar 40, dengan rata-rata nilai sebesar 64,3, nilai tersebut masih jauh dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.



Gambar 6. Hasil cetak buku cerita bergambar
(Sumber: koleksi pribadi, 2021)



Gambar 7. Proses pengisian *pre test* dan pembagian buku
(Sumber: koleksi pribadi, 2021)

Setelah melakukan *pre test*, dihari yang sama, buku cerita bergambar yang telah dicetak

oleh peneliti, kemudian dibagikan secara langsung kepada 10 siswa di sekolah. Setelah semua siswa memperoleh buku cerita bergambar, kemudian di hari berikutnya dilakukan uji coba pembelajaran ragam hias menggunakan media buku cerita bergambar melalui *zoom meeting* selama 45 menit dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai ragam hias lebih baik dari sebelumnya. Selama penelitian berlangsung siswa bersama-sama dengan peneliti membaca buku cerita bergambar, serta peneliti membantu memberikan penjelasan disetiap halaman buku cerita bergambar. Siswa dapat menanyakan jika ada materi yang kurang jelas di akhir pembelajaran.

Post test kemudian dilakukan setelah pembelajaran melalui *zoom meeting* berakhir, waktu pengerjaan *post test* selama 40 menit melalui *google form* dengan 15 soal yang sama dengan *pre test*. Hasil nilai tertinggi pada *post test* sebesar 100 dan terendah sebesar 53, dengan rata rata nilai sebesar 79,7. Rata-rata nilai pada *post test* sudah melampaui KKM, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ragam hias menggunakan buku cerita bergambar mengalami peningkatan.

Penilaian selanjutnya melalui kuisisioner, pengisian kuisisioner dilakukan melalui *google form* setelah pelaksanaan *post test* selesai dilakukan, kuisisioner ini berjumlah 6 pertanyaan yang berisikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran ragam hias menggunakan buku cerita bergambar. Pertanyaan kuisisioner meliputi, 1) bagaimana kemenarikan desain buku cerita bergambar?, 2) bagaimana kemudahan penggunaan buku cerita bergambar? 3) bagaimana kejelasan materi serta kemudahan dalam pemahaman buku cerita bergambar?, 4) apakah buku cerita bergambar dapat menambah semangat belajar?, 5) apakah pembelajaran dengan buku cerita bergambar menarik serta menyenangkan? 6) apakah buku cerita bergambar dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar ragam hias?. Setiap kuisisioner memiliki nilai *maximal* sebanyak 4 poin. Siswa dapat menjawab dengan pilihan jawaban yaitu, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Setelah siswa mengisi kuisisioner, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai. Kuisisioner ini mendapatkan nilai total 204 dari 240 poin dan jika

diprosentasekan sebesar 85% dengan indikator sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pengembangan media ini diawali dengan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, *pre test*, *post test* dan kuisioner.

Setelah media buku cerita bergambar selesai dibuat, media ini kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Didapatkan penilaian ahli materi dengan prosentase sebesar 95,83% dan penilaian ahli media sebesar 90,62% dengan indikator sangat layak pada keduanya. Kemudian dilakukan proses pembelajaran kepada 10 siswa yang diawali dengan pengerjaan soal *pre test* melalui *google form*, kemudian dilakukan uji coba pembelajaran dengan penerapan media buku cerita bergambar melalui *zoom meeting*, pengerjaan soal *post test* dan ditutup dengan pengisian kuisioner yang keduanya juga dikerjakan melalui *google form*. Hasil penelitian sebelum dilakukan uji coba pembelajaran mendapatkan nilai *pre test* dengan rata-rata 64,3 dan setelah dilakukan uji coba mengalami perkembangan, dengan nilai rata-rata *post test* sebesar 79,7. Hasil kuisioner yang berisikan tanggapan siswa juga menunjukkan indikator yang sangat baik dengan nilai 204 poin dari 240 poin dengan prosentase 85%. Dari data yang sudah didapatkan, disimpulkan bahwa media ini layak digunakan serta berhasil menambah antusias dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa pada saat pembelajaran.

Saran penulis untuk peneliti lain yang juga ingin mengembangkan ragam hias dalam pembelajaran seni budaya di sekolah adalah peneliti lain dapat lebih mengembangkan media pembelajaran yang berisikan mengenai contoh-contoh ragam hias khas tiap daerah di Indonesia dengan lebih detail dan lebih menarik, baik dikembangkan secara digital maupun manual. Saran untuk guru seni budaya khususnya seni rupa di sekolah agar lebih mengajarkan siswa mengenai materi pembelajaran, tidak hanya

menggambar, karena materi juga diperlukan bagi siswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Eryanti, diwawancarai oleh penulis, Januari 2021, SMPN 51 Surabaya.
- Fauzie, Yuli Yanna. (2018). "Bank Dunia: Kualitas Pendidikan Indonesia Masih Rendah" diakses pada 29 Oktober 2019, dari <https://m.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180607113429-284-304214/bank-dunia-kualitas-pendidikan-indonesia-masih-rendah>.
- Ginting, Sri Julita Br dan Elys Rismawati Hutabarat. 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ragam Hias Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning". *Senar : Seminar Nasional Royal*, Vol. 1 No.1, 3-4.
- Hadi, Feryanto. (2012). "Kesadaran Masyarakat Terhadap Sejarah Budaya Rendah" diakses pada 29 Oktober 2019, dari <https://wartakota.tribunnews.com/2012/09/19/kesadaran-masyarakat-terhadap-sejarah-budaya-rendah>.
- Kirana, Ade Radyan. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 1 Mungkid". *Serupa : Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 8 No. 3, 233-240.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rahmiasri, Masajeng. (2020). "Suka Warna Pastel? Simak Makna Psikologisnya disini!" di akses pada 19 Mei 2021, dari <https://kumparan.com/kumparanwoman/suka-warna-pastel-simak-makna-psikologisnya-di-sini-1tW12UmLAtk/full>.
- Sammona, Pretty Putri dan Purmaningrum Maeni. (2019). "Perancangan Buku Dongeng Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Moral Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah". (Skripsi, Universitas Pasundan, 2019) diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/43897/>
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2002. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, A. 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Press.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab, Yogyakarta Ard Space, Bali.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Salatiga: Stain Salatiga Press.