

## PENGEMBANGAN *E-BOOK* GAMBAR ILUSTRASI DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 GENTENG BANYUWANGI

Reynold Nur Handako<sup>1</sup>, Imam Zaini<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: reynold.17020124014@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

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

### **Abstrak**

*SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya materi gambar masih menggunakan media non-digital. Berdasarkan pra-observasi, siswa merasa kesulitan untuk memahami materi gambar ilustrasi, terlihat dari karya-karya para siswa yang dinilai kurang. Minat siswa dalam mempelajari gambar ilustrasi kurang dikarenakan penjelasan materi yang kurang detail pada buku paket, efek pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa melakukan pembelajaran secara daring dan keterbatasan sinyal di beberapa daerah. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah e-book gambar ilustrasi yang dapat dioperasikan secara offline. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan e-book gambar ilustrasi, dan mendeskripsikan respon siswa dalam menggunakan e-book. Metode penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) yang mengacu pada Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016). Pengumpulan data penelitian ini berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, wawancara, pre-test, post-test dan kuisioner. Media e-book gambar ilustrasi ini melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media sebesar 87,5%, hasil validasi materi sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat layak, lalu media di uji cobakan kepada 10 siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif, dan juga bisa meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar berdasarkan kenaikan nilai pre-test ke post-test dan hasil kuisioner. Hasil rata-rata pre-test sebesar 54,5 dan hasil rata-rata post-test sebesar 71,5, serta hasil rata-rata kuisioner sebesar 85,4%.*

**Kata kunci:** *E-book, gambar ilustrasi, SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi*

### **Abstract**

*SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi in learning Cultural Arts, especially illustration lesson, still uses non-digital media. Based on the pre-observation, students find it difficult to understand the illustration lesson, it can be seen from the students' works which are rated less. Students' interest in studying illustration lesson is lacking due to the lack of detailed material explanations in textbooks, the effects of the Covid-19 pandemic which requires students to do online learning and signal limitations in some areas. To overcome this problem, an illustrated e-book was created that can be operated offline. The purpose of this study was to describe the development of an illustrated e-book, and describe student responses to using e-books. This research method uses research and development (R&D) methods which refer to Borg and Gall (in Sugiyono, 2016). The data collection of this research is based on the results of observations, documentation, interviews, pre-tests, post-tests, and questionnaires. This illustrated e-book media went through a validation stage by media experts and material experts. The results of the media validation test were 87.5%, the material validation results were 100% and included in the very feasible category, then the media was tested on 10 students of class XI. The results showed that this media was effective, and could also increase the attractiveness of students in learning based on the increase in the value of pre-test to post-test and the results of the questionnaire. The average result of the pre-test is 54.5 and the average post-test result is 71.5, and the average result of the questionnaire is 85.4%.*

**Keywords:** *E-book, illustration, SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun semakin maju bisa dilihat dari *gadget* seperti *smartphone* yang sudah meluas di masyarakat dan dimanfaatkan sebagai media dalam belajar. Tidak hanya perkembangan teknologi saja yang mulai berkembang, namun perkembangan media pembelajaran pun turut berkembang. Media pembelajaran menjadi salah satu daya tarik dalam proses belajar mengajar yang mengacu pada Hamalik (dalam Arsyad, 2002) bahwa dalam pemakaian media pengajaran saat proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pembelajaran seni budaya di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi mempelajari seni rupa dengan salah satu materinya adalah gambar ilustrasi yang mengacu pada KD 3.1 Menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa. Guru seni budaya Affan Permadi, S.Pd. di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi mengatakan pemberian materi dilakukan manual yaitu dengan cara menjelaskan materi secara langsung di depan kelas oleh guru dan siswa mendengarkan, kegiatan pembelajaran menggunakan buku ajar, LCD proyektor dan papan tulis sebagai dukungan pembelajaran, namun siswa masih merasa kesulitan untuk memahami materi gambar ilustrasi terlihat dari karya-karya para siswa yang dinilai kurang. Salah satu faktornya adalah saat SMP kebanyakan siswa sudah diajarkan materi gambar ilustrasi namun, belum diajarkan materi gambar ilustrasi sepenuhnya, lalu minat siswa dalam mempelajari teknik dan unsur-unsur gambar ilustrasi kurang dikarenakan penjelasan materi yang kurang detail pada buku paket, lalu siswa diarahkan untuk mencari referensi di internet melalui *smartphone* masing-masing, sedangkan jam pembelajaran seni budaya sangat singkat. (Affan Permadi, wawancara, 27 Februari 2020)

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, meski memiliki fasilitas yang cukup pembelajaran seni budaya di sekolah ini masih belum mengembangkan pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran di sekolah ini belum

dilakukan secara maksimal khususnya pembelajaran materi gambar ilustrasi, walaupun guru sudah memakai LCD proyektor sebagai dukungan pembelajaran siswa masih kurang tertarik.

Pembelajaran seni budaya di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi dilakukan secara *online* dan *offline* dikarenakan adanya pandemi covid-19. Kegiatan belajar mengajar di sekolah sudah diminimalisir dan belajar secara daring melalui *smartphone* yang mana akan berdampak pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi gambar ilustrasi yang perlu praktik secara langsung. Pembelajaran daring sendiri dilakukan di rumah masing-masing menggunakan internet melalui aplikasi seperti *google meet*, *zoom*, *whatsapp video call*, dsb. Dalam kegiatan belajar daring mata pelajaran seni budaya khususnya materi gambar ilustrasi ini sebagian siswa terkendala dengan sinyal di beberapa daerah yang memang jangkauan sinyalnya kurang yang menyebabkan sebagian siswa tidak bisa belajar secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan kurang tertariknya siswa pada media yang sudah ada, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran tentang materi gambar ilustrasi. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran ilustrasi semakin menarik minat siswa, sehingga kemampuan menggambar ilustrasi semakin meningkat. Pengembangan media pembelajaran merupakan solusi untuk membuat pembelajaran semakin berkembang, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa karena melalui pembelajaran yang menarik para siswa bisa mengikuti alur pembelajaran yang memungkinkan kecepatan pemahaman mereka bisa lebih cepat.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada dan dapat dimanfaatkan dalam pelajaran seni budaya, khususnya materi gambar ilustrasi adalah *e-book*. Menurut Khorat dan Shamir dalam (Moody, 2010) bahwa *e-book* merupakan buku elektronik dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca, seperti video, animasi dan suara. Artinya *e-book* adalah sebuah buku yang dikonversikan dari bentuk manual ke digital. Kelebihan *e-book* menurut Spraguel dan Hunter (2008) ini adalah bisa dibawa kemana-

mana, tidak membutuhkan biaya mahal bahkan gratis, banyak fitur mulai dari teks, audio, dan video yang memudahkan pembaca untuk memahami isi buku, siswa hanya perlu menggunakan *smartphone* saja untuk bisa mengoperasikan *e-book*. Kelebihan lainnya dari *e-book* adalah tidak memerlukan ruang yang banyak, misalkan ketika ingin memiliki 100 buku fisik maka diperlukan rak buku untuk menyimpan buku agar tidak rusak. Namun, *e-book* hanya memerlukan sebagian kecil ruang penyimpanan *smartphone* untuk menyimpan ratusan buku mengingat sekarang ukuran penyimpanan *smartphone* sudah besar. Dikarenakan para siswa sudah memiliki *smartphone* pribadi dan mengingat sekarang adalah era digitalisasi maka *e-book* ini sangat cocok untuk diterapkan.

Sasaran penelitian ini akan dituju pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi gambar ilustrasi kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Genteng.

Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan *e-book* yang berisikan materi gambar ilustrasi. Namun *e-book* yang dibuat kali ini berbeda dengan *e-book* pada umumnya yang secara umum seperti di *google play book*, *e-book* hanya bisa dibaca saja, tetapi *e-book* yang dibuat kali ini bisa menampilkan video yang didesain untuk mempermudah siswa dalam belajar materi gambar ilustrasi secara interaktif dan bisa diakses secara *offline* tanpa jaringan internet. Pengembangan media ini diharapkan, siswa dapat mempelajari materi gambar ilustrasi dengan mudah dan bisa mempraktikkan dengan baik, oleh karena itu penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-book* Gambar Ilustrasi dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi” diperlukan.

Berdasarkan paparan di atas, maka fokus permasalahan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu 1) Bagaimana pengembangan *e-book* gambar ilustrasi kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi? 2) Bagaimana respon siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi dalam menggunakan *e-book* ?. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan *e-book* gambar

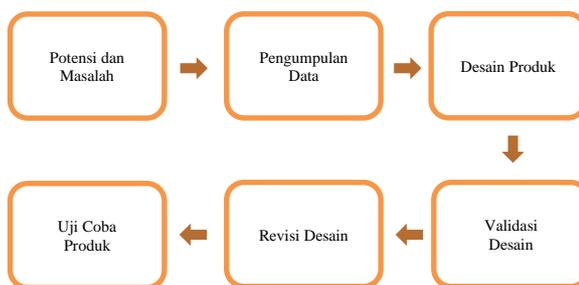
ilustrasi dan mendeskripsikan respon siswa dalam menggunakan *e-book*.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*research and development*) atau dikenal dengan penelitian dan pengembangan. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016), mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (Research and development), adalah sebuah metode penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan produk yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, dengan begitu produk yang dibuat tidak keluar dari perencanaan. Penelitian R&D ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang efisien, dan bermanfaat yang diproses melalui tahapan demi tahapan agar mencapai tujuan penelitian. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *e-book* dengan materi gambar ilustrasi.

Penelitian ini menggunakan *e-book* dengan materi gambar ilustrasi yang mengacu pada KD 3.1 Menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa. Penelitian dilakukan pada 10 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi, beralamatkan Jl. Jember KM.2 Setail, Kecamatan Genteng, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Penelitian ini telah dimulai dari bulan Februari 2020 sampai dengan Mei 2021.

Tahapan penelitian kali ini mengacu pada metode penelitian R&D menurut Sugiyono (2016), yang sudah di modifikasi sebagai berikut:



**Gambar 1.** Modifikasi langkah-langkah R&D  
(Adaptasi dari Sugiyono, 2016)

Menurut Sugiyono (2016) terdapat empat macam metode pengumpulan data, yaitu: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Kuisisioner. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut, 1) Observasi, bertujuan untuk mengetahui situasi/keadaan awal. Observasi yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung di SMA Muhammadiyah 2 Genteng dan implementasi produk. Keadaan sekolah yang diamati adalah fasilitas sekolah, model pembelajaran yang digunakan serta karakteristik siswa. 2) Wawancara dilakukan bersama guru seni budaya, pokok wawancara yang akan ditanyakan yaitu mengenai materi yang diajarkan, hambatan pembelajaran, sumber belajar dan juga hasil pembelajaran. 3) Dokumentasi, dokumentasi yang diperlukan untuk proses penelitian yaitu berupa foto dan video proses pembelajaran menggunakan media *e-book*, rekaman suara pada saat wawancara, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan hasil kuisisioner siswa. Metode tes untuk kuisisioner adalah dengan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan nilai siswa pada saat sebelum dan sesudah penggunaan media. 4) Kuisisioner, bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran materi gambar ilustrasi dengan *e-book* gambar.

Teknik analisis data didapatkan melalui hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dokumentasi, *pre-test* dan *post-test* dan kuisisioner. Model analisis yang digunakan adalah model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2016) yang mendeskripsikan tahapan analisis data sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Data yang sudah diperoleh akan direduksi dengan dirangkum memilih hal-hal pokok. Kemudian data yang didapatkan ditampilkan (penyajian data) dengan bentuk uraian singkat, dan sistematis agar mudah dipahami. Terakhir adalah penarikan kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses penelitian, mulai dari persiapan sampai dengan hasil penelitian.

## KERANGKA TEORETIK

### a. Penelitian yang relevan

Siti Faidah (2015) yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book*

*Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker untuk Kelas VIII Mts N 2 Kota Cirebon*. Hasil penelitian media yang diperoleh dari segi materi sudah termasuk kriteria sangat baik dengan skor 88% dan masuk syarat media juga telah memasukkan kriteria dengan sangat baik dengan skor 87%. Media yang dibuat termasuk kriteria sangat baik dengan skor 81%. Penelitian ini menggunakan media *e-book* dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah materi didalam *e-book* Siti Faidah (2015) membahas materi pembelajaran matematika berbeda dengan materi penulis yang fokus dengan materi pembelajaran gambar ilustrasi. Media *e-book* Siti Faidah (2015) dan peneliti berhasil mendapatkan presentase nilai yang baik, artinya media berbentuk *e-book* masih efektif untuk diterapkan.

Dewanta Arya Nugraha dan Wasis 2014 yang berjudul *Pengembangan Media E-book Interaktif Bilingual pada Materi Kalor untuk SMA Kelas X*. Hasil penelitian ini adalah secara umum respon siswa terhadap *e-book* sudah memenuhi kriteria dan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase rata-rata 97,66%. Berdasarkan penerapan skala Likert terlihat persentase penilaian masing-masing aspek dan persentase rata-rata kurang lebih 61%. Sehingga hasil ini menjelaskan bahwa *e-book* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dilakukan Dewanta dan Wasis fokus pada materi kalor, sedangkan penulis fokus dalam pembelajaran gambar ilustrasi. Namun, penelitian Dewanta dan Wasis memiliki persamaan yaitu memakai *e-book* sebagai media.

### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dalam menyalurkan ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa agar siswa dengan mudah bisa memahami materi pembelajaran. Ibrahim dan Syaodih (2003) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, merangsang pikiran, dan kemampuan siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan

dari pengirim ke penerima pesan, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan tersebut.

Sudjana dan Rivai (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai berikut :

- 1) Proses mengajar akan lebih menarik perhatian siswa, menjadikan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran.
- 2) Materi belajar akan lebih jelas, dan bisa mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan bervariasi, sehingga siswa tidak bosan saat proses pembelajaran
- 4) Siswa akan melakukan kegiatan belajar lebih banyak, karena tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sudjana dan Rivai (2013) juga menambahkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, tentunya ini membuat tujuan pembelajaran akan tercapai dan siswa tidak hanya melakukan satu kegiatan. Namun, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan yang pastinya dapat meningkatkan motivasi belajar.

#### **c. *E-book***

Seiring perkembangan zaman media pembelajaran pun turut ikut berkembang, salah satunya adalah *e-book* sebagai media pembelajaran yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat. *E-book* dapat dikatakan evolusi buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari. Dibandingkan dengan buku yang biasa kita baca sehari-hari, *e-book* memiliki banyak manfaat yang buku fisik tidak miliki sebagai berikut,

Dikutip dari [www.dosenpendidikan.co.id](http://www.dosenpendidikan.co.id) manfaat dari *e-book*, antara lain:

1. Ukuran file kecil, *e-book* memiliki ukuran file yang kecil. Ukuran file kecil ini memuat kita bisa menyimpan banyak *e-book* dalam satu *device* seperti *smartphone*, *flashdisk*, *laptop*, dll.
2. Mudah dibawa. Pastinya buku elektronik ini tidak punya bentuk fisik yang pastinya bisa dibawa kemanapun.

3. Tidak lapuk. *E-book* tidak bisa lapuk seperti buku fisik karena berbentuk digital.

4. Mudah diproses. Isi dari *e-book* dapat dicari dengan *search engine*.

5. Penggandaan (duplikasi, copying) *E-book* sangat mudah dan terjangkau, untuk menduplikasi hanya butuh mengirimkan file *e-book* dari pengirim ke penerima.

6. Mudah didistribusikan. *E-book* bisa dikirimkan melalui jaringan internet yang bisa menjangkau banyak orang.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-book* memiliki banyak manfaat dan cocok untuk media materi gambar ilustrasi yang dapat diisi penjelasan teks, gambar hingga video.

#### **d. Gambar Ilustrasi**

Menurut Susanto (2012) ilustrasi adalah sebuah seni gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan sebuah maksud dan tujuan secara visual. Sedangkan menurut Suhernawan (2010), gambar ilustrasi merupakan gambar yang memberi penjelasan pada sebuah cerita atau naskah tertulis.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa gambar ilustrasi adalah sebuah karya seni berbentuk gambar secara fisik maupun digital yang dibuat untuk memberi penjelasan sebuah cerita, dengan tanpa menghilangkan nilai-nilai keindahannya. Gambar ilustrasi juga dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat ditemukan di mana-mana. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni lukis, sketsa, grafis, karikatural, dan di zaman ini banyak dipakai untuk karya foto.

Berikut adalah jenis-jenis gambar ilustrasi menurut Soedarso (2014) menurut penampilannya, gambar ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- 1) Cerita Bergambar (Cergam), adalah sebuah gambar bercerita yang dibuat berdasarkan cerita dengan banyak sudut pandang penggambaran yang menarik dan biasanya menggunakan karakter-karakter kartun.

2) Ilustrasi Buku Pelajaran, adalah ilustrasi yang bertujuan untuk menerangkan teks atau sebuah peristiwa. Bentuknya bisa berupa gambar natural, foto, atau berbentuk bagan.

3) Ilustrasi Khayalan, merupakan gambar hasil proses penggambaran yang imajinatif. Jenis ilustrasi seperti ini banyak ditemukan pada novel, cerita, komik dan roman.

4) Gambar Kartun, adalah gambar yang memiliki ciri bentuk yang lucu dan ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun bisa dijumpai di majalah anak-anak, komik dan cerita bergambar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Potensi dan Masalah

Kegiatan penelitian dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan data yang diperoleh peneliti, data tersebut didapat dari hasil pencarian permasalahan yang sedang terjadi. Permasalahan kali ini diperoleh melalui observasi di sekolah dan hasil wawancara guru seni budaya di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi, dari hasil observasi didapatkan beberapa permasalahan yang sedang terjadi yakni, pertama respon ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya materi gambar ilustrasi kurang dikarenakan media yang digunakan masih terbatas, kedua kendala pembelajaran daring yang dilaksanakan untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 yaitu, infrastruktur jaringan dan internet yang tersedia masih belum menjangkau seluruh daerah yang mana siswa di sekolah SMA Muhammadiyah 2 Genteng ini rumahnya berada di lokasi yang berbeda-beda dan ada lokasi yang koneksi internetnya tidak terjangkau dan akhirnya sebagian dari siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran secara daring, padahal dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi gambar ilustrasi penjelasan materi harus dijelaskan secara detail dan beberapa materi praktik yang seharusnya yang dilaksanakan secara langsung dikelas sekarang sulit dilakukan, dan yang terakhir belum adanya media pembelajaran berbasis digital yaitu *e-book*.

### b. Pengumpulan Data

Setelah seluruh data mulai dari observasi di sekolah mengenai masalah kurang tertariknya

siswa pada pembelajaran seni budaya khususnya materi gambar ilustrasi, dan kendala pembelajaran daring yang didapatkan dari hasil wawancara bersama guru seni budaya SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi, maka peneliti membuat sebuah media yang relevan dan menarik, selanjutnya dilakukanlah pengembangan media yang cocok, yaitu *e-book* dengan materi gambar ilustrasi yang mengacu pada KD 3.1 Menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa. *E-book* ini adalah buku pendamping untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang bisa dioperasikan secara *offline* tanpa menggunakan internet ketika file *e-book* telah diunduh, hal ini bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar materi gambar ilustrasi dan solusi alternatif dari kendala pembelajaran daring.

### c. Desain Produk

Media yang dipilih untuk penelitian kali ini adalah *e-book*, setelah pemilihan media ini maka akan berlanjut ke tahap perancangan desain *e-book* materi gambar ilustrasi. Perancangan ini melalui langkah-langkah pembuatan media agar media yang dibuat tidak keluar dari tujuan penelitian. Langkah pembuatan media *e-book* ini dimulai dari 1) Pengumpulan materi gambar ilustrasi, 2) Pengumpulan gambar, 3) Pengumpulan bahan pendukung materi gambar ilustrasi, 4) Pembuatan video materi gambar ilustrasi yang ada didalam *e-book*, dan 5) Pembuatan desain *e-book* secara digital. Pembuatan desain *visual e-book* menggunakan beberapa software yaitu, *Corel Draw 2020*, *Adobe InDesign CC 2019*, dan *Adobe Premiere Pro 2020* untuk editing video. *E-book* ini berformat *epub* dan menggunakan aplikasi *Lithium* yang bisa didownload secara gratis di *Playstore* sebagai aplikasi pembuka format tersebut.

*E-book* materi gambar ilustrasi ini berisi sebagai berikut :

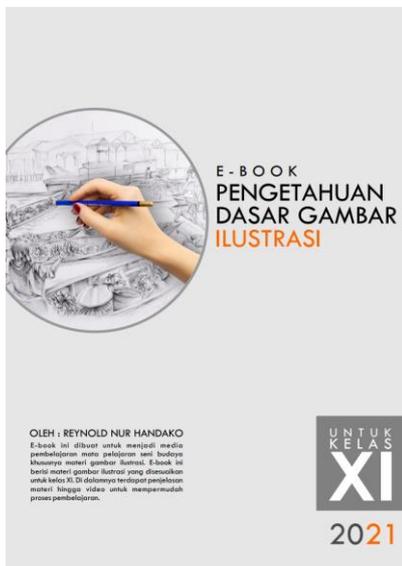
#### 1) Judul Buku

*E-book* materi gambar ilustrasi ini berjudul “*E-book* Pengetahuan Dasar Gambar Ilustrasi”, judul ini dipilih karena tujuan utama *e-book* ini adalah untuk memberikan

materi dasar pembelajaran gambar ilustrasi kelas XI SMA (Sekolah Menengah Atas).

## 2) Isi Buku

*E-book* materi gambar ilustrasi ini berisi kata pengantar, materi gambar ilustrasi mulai dari pengertian gambar ilustrasi, fungsi gambar ilustrasi, macam-macam gaya ilustrasi, macam-macam gambar ilustrasi, sudut pandang, tahapan menggambar ilustrasi, teknik menggambar ilustrasi yang dijelaskan melalui video hingga demonstrasi menggambar ilustrasi berupa video dalam *e-book*. Video demonstrasi yang dibuat disesuaikan dengan materi yang ada di *e-book* agar siswa lebih mudah memahami isi video.



**Gambar 2.** Cover *e-book* materi gambar ilustrasi (Sumber: Reynold Nur Handako, 2021)

## 3) Isi Video

Materi gambar ilustrasi ini dijelaskan dan didemonstrasikan melalui video. Video yang ada didalam *e-book* adalah pada bagian halaman teknik menggambar ilustrasi, dan pada demonstrasi menggambar ilustrasi. Pada bagian halaman tersebut disediakan tombol *play* untuk memutar video, dan tombol *close* untuk menutup video. Video dalam *e-book* ini dibuat dengan proses take video menggunakan kamera *mirrorless* dengan setting *lighting* agar menghasilkan video

dengan kualitas yang baik. Namun, dengan ukuran yang kecil.



**Gambar 3.** Contoh halaman *e-book* materi gambar ilustrasi (Sumber: Reynold Nur Handako, 2021)

## 4) Desain *E-book*

Desain “*E-book* Pengetahuan Dasar Gambar Ilustrasi” meliputi penggunaan font, pemilihan warna dan kuran, serta ukuran dan jumlah halaman. Desain *e-book* ini penting karena dengan desain yang menarik bisa membuat siswa tertarik untuk menggunakannya.



**Gambar 4.** Contoh halaman *e-book* materi gambar ilustrasi (Sumber: Reynold Nur Handako, 2021)



**Gambar 5.** Contoh halaman *e-book* materi gambar ilustrasi  
(Sumber: Reynold Nur Handako, 2021)

a) Ukuran dan jumlah halaman  
*E-book* materi gambar ilustrasi ini memiliki ukuran A4 dengan posisi *landscape*, *e-book* ini memiliki ukuran 345 MB berisi materi hingga video didalamnya, halaman *e-book* berjumlah dengan total 18 halaman meliputi, 1 halaman sampul, 1 halaman kata pengantar, 15 halaman materi gambar ilustrasi, dan 1 halaman daftar pustaka.

b) *Font* dan warna  
*E-book* materi gambar ilustrasi ini menggunakan *font* Tw Cen MT dengan kategori san serif, *font* Lemon Milk kategori san serif, kedua font ini dipilih karena memiliki desain font yang sederhana, modern dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik, pemilihan font ini penting agar memudahkan siswa dalam belajar materi gambar ilustrasi.

Warna yang diterapkan di *e-book* materi gambar ilustrasi ini adalah warna *orange*, dan *dark grey* dengan *background* putih. *Background* putih bertujuan agar tulisan dengan font yang berwarna *dark grey* bisa terlihat dengan mudah karena warna gelap kontras dengan warna cerah.

#### d. Validasi Materi dan Desain

Setelah proses pembuatan desain *e-book* dengan materi gambar ilustrasi, selanjutnya dilakukan proses validasi untuk uji kelayakan media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukannya uji coba. Bapak Winarno, S.Sn, M.Sn. sebagai ahli materi yang ahli dalam bidang Seni Rupa yaitu seni lukis yang sebagian karya lukis didalamnya terdapat unsur gambar ilustrasi. Proses validasi berjalan sebanyak dua kali, karena dalam validasi pertama masih memerlukan perbaikan materi.

Aspek-aspek yang dinilai dalam lembar validasi materi yaitu, 1) Kesesuaian judul *e-book* dengan materi, 2) Kesesuaian materi gambar ilustrasi dengan KI-KD, 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 4) Kelengkapan materi dalam *e-book*, 5) Tingkat kejelasan materi dalam video, dan 6) Apakah isi materi yang disampaikan dapat menambah wawasan siswa. Tiap aspek memiliki nilai maksimal yakni 4 poin, dengan indikator yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik. Perhitungan presentase ini menggunakan Skala Likert. Validasi yang pertama mendapatkan 23 poin dan presentase 95,8% dari total 6 aspek yang dinilai dengan indikator sangat layak. Namun, masih ada yang perlu diperbaiki meliputi perbaikan kalimat, penambahan dan pengurangan penjelasan dalam materi, dan pengubahan gambar gaya ekspresif. Setelah diperbaiki maka dilakukan validasi kedua dengan mendapatkan 24 poin dan presentase sebesar 100% dari total 6 aspek yang dinilai dengan indikator penilaian sangat baik. Hasil validasi materi ini menunjukkan bahwa materi yang ada dalam media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi gambar ilustrasi.

Setelah validasi materi beralih ke validasi media. Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si sebagai ahli media yang ahli dalam bidang Desain Grafis. Proses validasi juga berjalan sebanyak dua kali. Aspek-aspek yang dinilai dalam lembar validasi media yaitu, 1) Kesesuaian judul *e-book* dengan materi, 2) Desain buku menarik, 3) Penggunaan warna dalam desain *e-book*, 4) Ketepatan penggunaan warna huruf, 5) Ketepatan ukuran huruf, 6) Kejelasan gambar yang ada dalam *e-book*, 7) Kemenarikan sajian

gambar ilustrasi, dan 8) Kualitas video dalam *e-book*. Tiap aspek memiliki nilai maksimal yakni 4 poin, dengan indikator yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik. Perhitungan presentase ini menggunakan Skala Likert. Validasi yang pertama mendapatkan 19 poin dan presentase 59,3% dari total 8 aspek yang dinilai dengan indikator cukup layak. Perlu dilakukan perbaikan meliputi penyesuaian warna huruf, penyesuaian judul *e-book*, penyesuaian warna desain *e-book*, dan kejelasan gambar dalam *e-book*. Perbaikan ini mendapatkan nilai lebih tinggi saat validasi kedua dengan mendapatkan 28 poin dan presentase sebesar 87,5% dari total 8 aspek yang dinilai dengan indikator penilaian sangat layak. Dari total presentase nilai diatas maka media yang telah dibuat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya materi gambar ilustrasi.

#### e. Hasil Penerapan Media

Hasil penilaian pengembangan media ini berdasarkan hasil *pre-test*, *post-test* dan kuisiner yang dikerjakan oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi. Hasil *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui perkembangan nilai siswa saat sebelum melakukan pembelajaran dengan media *e-book* materi gambar ilustrasi dan setelah menggunakannya. Pengisian *pre-test* dan *post-test* ini juga berguna untuk mengetahui respon siswa serta penilaian siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *e-book*. Melalui hasil penilaian *pre-test*, *post-test* dan kuisiner maka peneliti dapat mengetahui keefektifan media *e-book* materi gambar ilustrasi.

Penelitian ini melibatkan sebanyak 10 siswa yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media *e-book* materi gambar ilustrasi. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran tersebut, para siswa dikumpulkan dalam satu grup pada aplikasi chat *Whatsapp* oleh peneliti, setelah semua siswa sudah masuk dalam grup, peneliti mengirimkan *link google form* yang didalamnya terdapat soal *pre-test* yang dikerjakan selama 40 menit mengenai materi gambar ilustrasi sebanyak 20 soal pilihan ganda. Setelah proses pengerjaan didapatkan nilai *pre-test* tertinggi sebesar 75 dan terendah yaitu 30, dengan nilai rata-rata sebesar 54,5.



**Gambar 6.** Proses pembelajaran melalui *google meet*  
(Sumber: Reynold Nur Handako, 2021)

Setelah pengerjaan *pre-test*, media *e-book* materi gambar ilustrasi dibagikan melalui *link google drive*. Siswa diarahkan untuk mengunduh file media yang akan digunakan saat proses pembelajaran. Hari berikutnya dilakukan uji coba pembelajaran materi gambar ilustrasi menggunakan media *e-book* melalui aplikasi *google meet* selama 60 menit. Proses pembelajaran menggunakan media *e-book* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan materi gambar ilustrasi lebih baik dari sebelumnya. Saat peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menjelaskan materi-materi didalam *e-book* siswa diberikan kesempatan bertanya saat pembelajaran dan akhir pembelajaran jika ada materi yang dirasa kurang paham.

Setelah proses uji coba media dilakukan saat pembelajaran maka selanjutnya diberikan soal *post-test* saat pembelajaran melalui *google meet* berakhir. Soal *post-test* diberikan kepada siswa sebanyak 20 soal yang sama dengan waktu pengerjaan 40 menit. Setelah proses pengerjaan selesai didapatkan hasil tertinggi 100 dan terendah 55 dengan nilai rata-rata 71,5. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran gambar ilustrasi menggunakan media *e-book* mengalami peningkatan serta membawa dampak baik untuk siswa dalam pembelajaran materi gambar ilustrasi.

Setelah pengerjaan *post-test* maka diberikan kuisiner. Kuisiner ini dikerjakan melalui *google form*, berjumlah 6 pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap media *e-book* gambar ilustrasi ini. Pertanyaan kuisiner sebagai berikut, 1) *E-book* gambar ilustrasi

mudah digunakan, 2) Desain *E-book* gambar ilustrasi menarik, 3) Materi gambar ilustrasi pada *E-book* jelas dan mudah dipahami, 4) *E-book* gambar ilustrasi dapat menambah semangat belajar, 5) Pembelajaran gambar ilustrasi dengan *E-book* sangat menarik dan menyenangkan, 6) *E-book* gambar ilustrasi memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran gambar ilustrasi. Tiap pertanyaan pada kuisioner ini memiliki poin maksimal 4 poin, dengan pilihan jawaban yakni kurang, cukup, baik dan sangat baik. Setelah proses pengerjaan kuisioner ini didapatkan nilai total 205 dari 240 poin dan presentase sebesar 85,4% dengan indikator sangat baik. Dari hasil tanggapan siswa, maka dapat disimpulkan media *e-book* materi gambar ilustrasi dapat diterima dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media ini dimulai dengan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi materi dan desain, revisi desain, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, *pre test*, kuisioner dan *post-test*.

Proses pengembangan media *e-book* materi gambar ilustrasi ini dimulai dari pengumpulan materi gambar ilustrasi yang disesuaikan dengan judul *e-book*, pengumpulan gambar-gambar/foto mengenai materi gambar ilustrasi, pengumpulan bahan pendukung materi gambar ilustrasi, pembuatan video materi gambar ilustrasi yang ada didalam *e-book* dibuat melalui proses *take* video menggunakan setting *lighting* agar kualitas video baik dan pembuatan desain *e-book* secara digital menggunakan beberapa *software editing*. Dari seluruh proses ini terciptalah *e-book* materi gambar ilustrasi yang bisa digunakan secara *offline* tanpa menggunakan internet.

Setelah proses pembuatan media *e-book* materi gambar ilustrasi selesai kemudian media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi dan media ini dilakukan sebanyak dua kali karena saat validasi pertama ada beberapa perbaikan. Hasil penilaian ahli materi dengan presentase sebesar 100% dan penilaian ahli media 87,5% dengan indikator penilaian yaitu sangat layak pada kedua validasi

tersebut, yang artinya materi dan media yang dibuat sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran materi gambar ilustrasi. Setelah itu dilakukan proses pembelajaran kepada sebanyak 10 siswa yang sebelum proses pembelajaran dimulai diberikan soal *pre-test* yang dikerjakan melalui *google form*, lalu dilakukan uji coba pembelajaran menggunakan media *e-book* materi gambar ilustrasi melalui aplikasi *google meet*. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar, seluruh siswa yang hadir tepat waktu, respon siswa baik saat dimulainya pembelajaran hingga akhir pembelajaran dan siswa saat proses pembelajaran aktif bertanya tentang materi gambar ilustrasi yang mengindikasikan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran materi gambar ilustrasi melalui *e-book*, setelah itu pemberian soal *post-test* dan kuisioner yang dikerjakan di *google form*. Hasil penelitian mengalami kenaikan dilihat dari hasil *post-test* yang naik dari hasil *pre-test* yaitu dengan nilai *pre-test* rata-rata 54,5 menjadi nilai rata-rata *post-test* 71,5 dengan naiknya nilai rata-rata tersebut maka media ini efektif untuk diterapkan dan membawa dampak baik untuk siswa dalam pembelajaran materi gambar ilustrasi.

Kuisioner yang berisikan respon siswa terhadap media *e-book* materi gambar ilustrasi memperlihatkan indikator sangat baik dengan nilai 205 dari total 240 poin dengan presentase 85,4%. Dari hasil data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media *e-book* materi gambar ilustrasi ini layak digunakan, dapat diterima dan berhasil mendapat respon yang baik dari siswa pada saat proses pembelajaran.

Saran penulis teruntuk peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian mengenai materi gambar ilustrasi dalam pembelajaran seni budaya di sekolah adalah peneliti di kemudian hari dapat lebih mengembangkan materi serta media pembelajaran secara manual ataupun digital. Saran penulis teruntuk guru seni budaya khususnya guru seni rupa di sekolah supaya lebih menarik dalam menjelaskan materi gambar ilustrasi menggunakan media yang menarik.

## REFERENSI

- Affan Permadi, S.Pd. 2020. *Pembelajaran Seni Budaya di SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi*. Hasil wawancara pribadi pada Tanggal 27 Februari 2020.
- Arsyad. 2002. *Karakteristik Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.
- Djamarah & Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DosenPendidikan.Com. (2014) “E-Book adalah - Pengertian Menurut Para Ahli, Fungsi, Tujuan, Format, Dampak, Kelebihan & Kekurangan” diakses pada Tanggal 11 Mei 2020, dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/e-book-adalah/>
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moody, A. K. 2010. *Using Electronic Book in the Classroom to Enhance Emergent Literacy Skills in Young Children*. Journal of Literacy and Technology, Vol. 11 No. 4, pp. 22-52.
- Sprague, N., dan Hunter, B. 2008. *Assessing E-books: Taking a Closer Look at E-book Statistics. Library Collections, Acquisition, and Technical Service*, Vol. 32 No. 3, pp. 150-157.
- Sudjana, Naana dan Rifai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherawan, Rachmat. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.