



## VIDEO PEMBELAJARAN ILUSTRASI TEKNIK KOLASE BAHAN ALAM DI SMPN 30 GRESIK

Dhyanah Fajar Islamiyah<sup>1</sup>, Marsudi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: dhyanah.17020124009@mhs.unesa.ac.id

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

### *Abstrak*

Penelitian pengembangan video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam di SMPN 30 Gresik dilatar belakangi oleh banyaknya potensi bahan alam di sekitar siswa SMPN 30 Gresik yang belum dimanfaatkan untuk pembuatan karya seni rupa khususnya karya ilustrasi. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas siswa yang disebabkan kurangnya informasi dan pemahaman mengenai variasi bahan pembuatan karya seni ilustrasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pembuatan dan mendeskripsikan hasil penerapan video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam di SMP Negeri 30 Gresik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) menurut Sugiyono, 2018, meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, kuesioner, *pre test*, *post test*, hasil karya, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan dalam uji kelayakan pengembangan video pembelajaran mendapatkan persentase dengan rata-rata sebesar 92,94% oleh validasi ahli. Hasil video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam dibuktikan dengan peningkatan nilai *pre test* sebesar 57,92 ke nilai *post test* siswa sebesar 78,17. Nilai hasil karya siswa juga mendapatkan rata-rata sebesar 78,41 dan hasil kuesioner mendapat persentase sebesar 97,5%. Dengan demikian, media ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya pada materi menggambar ilustrasi.

**Kata kunci:** *video pembelajaran, ilustrasi, kolase*

### *Abstract*

*The development research video learning natural material collage technique illustration at SMPN 30 Gresik is motivated by a lot of potential of natural materials around students SMPN 30 Gresik which has not been used for manufacturing fine art especially illustrations. This is due to the lack of student creativity caused by lack of information and understanding of the variety of materials for illustration art creation. This study aims to describe the manufacturing process and describe the results video application natural material collage technique illustration learning at SMP Negeri 30 Gresik. This study used the Research and Development (R&D) method by Sugiyono, 2018, includes potential and problems, data collection, product design, validation design, revision design, product trial. This research used collect the data, interview, observation, questionnaire, pre-test, post-test, works, and documentation. The results of this study show that in the feasibility test of developing learning video got a percentage with an average of 92.94% by expert validation. The results of the learning video illustration of the collage technique of natural materials are evidenced by an increase in the pre-test score of 57.92 to the post-test score of 78.17. The value of student work also got an average of 78.41 and the results of the questionnaire got a percentage of 97.5%. Thus, this media is effective to be used in the learning process of cultural arts, especially in illustration drawing material.*

**Keywords:** *learning video, illustrate, collage*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi, selain berdampak negatif juga berpengaruh positif terhadap dunia pendidikan. Melalui teknologi, pendidik dapat mengembangkan inovasi dalam pembelajaran, seperti halnya mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan media sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dan mendorong motivasi belajar, dan siswa memungkinkan mendapat pengalaman baru serta materi bisa tersampaikan dengan baik dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting tercapainya tujuan pembelajaran dan prestasi belajar siswa.

Media merupakan perantara yang digunakan oleh guru kepada siswa agar materi bisa tersampaikan dengan baik dan efektif. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mengandung audio, unsur visual, teks, animasi, salah satunya adalah video pembelajaran. Video termasuk ke dalam bahan ajar audiovisual yang menggabungkan dua materi, yaitu materi auditif dan materi visual (Prastowo, 2015:301). Dengan adanya unsur gerak dan animasi yang ada dalam video dapat menarik perhatian penonton lebih lama jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya non audiovisual.

Materi yang dalam mata pelajaran Seni Budaya sangat kompleks, sehingga perlu adanya media pembelajaran. Pada mata pelajaran seni budaya media pembelajaran juga memberikan peranan sangat penting guna menyampaikan materi yang sangat kompleks. Salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran seni budaya adalah menggambar ilustrasi, yang sesuai dengan kurikulum 2013 pada KD 3.2, berbunyi Memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. KD 4.2. Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger dalam Salam, 2017:2). Dalam pelajaran ilustrasi siswa bisa menuangkan imajinasi, kreativitas, dan deskripsi dari sebuah cerita menjadi gambar. Selama ini pembelajaran ilustrasi secara umum dengan cara menggambar di atas kertas. Padahal dalam membuat karya ilustrasi dapat mengeksplor berbagai macam teknik, salah satunya teknik

tempel. Teknik tempel ini dalam seni rupa disebut kolase. Teknik kolase biasanya digunakan dalam pembelajaran siswa kelas rendah, misalnya Paud, TK, dan SD. Namun dengan pengembangan media, teknik kolase bisa digunakan dalam pembelajaran pada siswa SMP.

Penelitian ini akan ditujukan pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya materi seni rupa di kelas VIII SMP Negeri 30 Gresik. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran seni rupa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, yakni media pembelajaran berbasis video dan pada pembelajaran ilustrasi diinovasikan dengan teknik kolase bahan alam. Pengembangan video pembelajaran tentang menggambar ilustrasi dengan teknik kolase yang memanfaatkan bahan alam selama ini belum ada dan belum digunakan di SMP Negeri 30 Gresik. Produk yang dihasilkan berupa video *explainer* yang dikemas dalam bentuk CD ataupun disimpan dalam *flashdisk* dan di upload ke *youtube*.

Berdasarkan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran seni budaya yaitu Bu Ismawati Jatningsih S. Pd. yang telah dilakukan di SMP Negeri 30 Gresik, tepatnya di Jl. Kanjeng Sepuh, Desa Mriyunan, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran seni rupa terhadap siswa kelas VIII B yakni siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa. Siswa cenderung malas menggambar dikarenakan teknik dan media gambar sangat monoton. Minat siswa dalam mempelajari teori menjadi kurang. Letak sekolah yang jauh dari kota mengakibatkan susahny mendapat barang yang akan digunakan untuk membuat karya, siswa juga kurang kreatif karena cenderung mencontoh dan menggambar ulang gambar yang sudah ada.

Terdapat penelitian yang serupa dengan penelitian ini yakni penelitian oleh Zita Kiky Swariga, yang berjudul "Pemanfaatan Kain Perca sebagai Media Berkarya Seni Lukis dengan Teknik Kolase bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora ". Masalah penelitian tersebut dikarenakan masyarakat kurang memperhatikan banyaknya kain perca yang menumpuk. Hasil pada pelaksanaan pembelajaran dari 33 siswa mendapatkan nilai rata-rata mencapai 75,15 yang tergolong dalam kategori cukup. (Zita Kiky

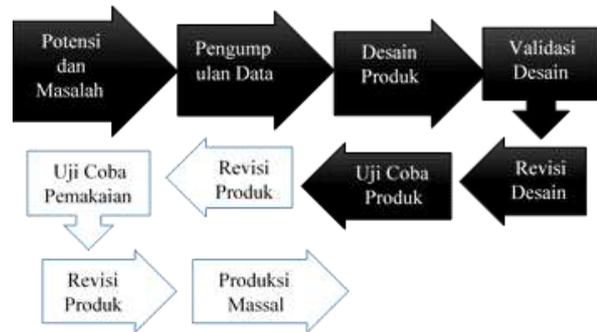
Swariga, Universitas Negeri Semarang, 2013). Permasalahan lainnya ditemukan pada Nur Yayuk Harini, yang berjudul “Penerapan Metode Cetak Tinggi Teknik Kolase untuk Meningkatkan Hasil Karya Seni Grafis pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII B di SMP Negeri 2 Kepanjen”. Permasalahan dalam penelitian ini yakni kurangnya siswa dalam menguasai teknik dan proses dalam berkarya seni grafis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil karya siswa mengalami peningkatan melalui penerapan metode cetak tinggi teknik kolase dalam berkarya seni grafis. (Nur Yayuk Harini, Universitas Negeri Malang, 2014)

Masalah pada penelitian ini adalah, Bagaimana proses pembuatan video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam di SMP Negeri 30 Gresik?, Bagaimana hasil penerapan bahan ajar video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam di SMP Negeri 30 Gresik?. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam dan untuk mendeskripsikan hasil penerapan bahan ajar video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam di SMP Negeri 30 Gresik.

Manfaat video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam, diharapkan siswa mudah mengulas ulang pelajaran dan dapat belajar mandiri dengan memutar video tersebut di *smartphone* ataupun laptop, bisa melatih kreativitas dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar, bisa mengekspresikan kemampuan berkarya seni dengan teknik menempel, melatih dan mengembangkan potensi keterampilan, imajinasi, meningkatkan konsentrasi siswa, membuka pikiran siswa agar peka terhadap lingkungan sekitar, serta bisa membuat siswa lebih aktif.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2018:297) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2018:298), terdapat 10 langkah-langkah dalam R&D.



**Gambar 1.** Gambar langkah R&D menurut Sugiyono (Sumber: Dhyana, 2021)

Penulis hanya menggunakan 6 langkah R&D dari 10 langkah R&D menurut Sugiyono, 2018. Penulis menyederhanakan langkah-langkah R&D dengan menyesuaikan kebutuhan dikarenakan langkah selanjutnya yakni revisi produk, uji coba produk, revisi produk sama dengan langkah sebelumnya. Sedangkan peneliti tidak memproduksi massal dikarenakan biaya dan waktu yang terbatas, serta video pembelajaran juga sudah diunggah di *youtube* dan bisa diakses oleh semua orang. Langkah yang digunakan dimulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Berikut adalah penjelasan singkat dari 6 langkah R&D yakni,

1. Identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi secara langsung dan analisis terhadap SMPN 30 Gresik untuk mengidentifikasi permasalahan.
2. Pengumpulan data, dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian.
3. Desain produk, video pembelajaran ilustrasi kolase dirancang dengan membuat sketsa *story board*, dilanjutkan dengan mengumpulkan bahan pendukung, dan visualisasi desain secara digital.
4. Validasi desain, terdapat dua validator yang akan menilai video Pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam yakni ahli materi Ismawati Jatningsih, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMPN 30 Gresik dan ahli media Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen jurusan desain.
5. Revisi desain, setelah mengetahui kelemahan dari video pembelajaran ketika melakukan

validasi, kemudian peneliti memperbaiki kelemahan dari video pembelajaran ilustrasi kolase.

6. Uji coba produk, dilakukan pada seluruh siswa kelas VIII B yang berjumlah 24 orang. Dengan menyebarkan *link* video pembelajaran yang diupload di *youtube* pada subyek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 30 Gresik, tepatnya di Jl. Kanjeng Sepuh, Desa Mriyunan, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP khususnya materi seni rupa yakni menggambar ilustrasi KD 3.2 dan KD 4.2, melalui pendapat siswa, serta evaluasi pembelajaran ilustrasi KD 3.2 dan KD 4.2. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni, 1) Observasi, dalam penelitian digunakan dua periode observasi, yaitu: pra observasi berlangsung hari Sabtu 14 September 2019 dan observasi berlangsung pada tanggal 31 Mei 2021. 2) Wawancara, dilakukan secara langsung kepada Bu Ismawati selaku guru seni budaya SMPN 30 Gresik secara tatap muka. Proses ini dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2020 dan 27 Mei 2021. 3) Dokumentasi, memakai hasil observasi secara pribadi yang berupa hasil kuesioner dan tes siswa. Metode tes yang digunakan adalah *pre test* dan *post test*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seni budaya (seni rupa), media pembelajaran, sumber belajar, data siswa kelas VIII B, visi misi dan profil SMPN 30 Gresik. 4) Kuesioner (Angket), Kuesioner yang diberikan dalam penelitian terdiri dari 10 pertanyaan. Data angket ini berisi tentang pendapat mengenai video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam pada 24 siswa kelas VIII SMPN 30 Gresik.

Penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai bulan juni dengan mengikuti jadwal pelajaran untuk mata pelajaran seni budaya kelas VIII tahun ajaran 2020/2021. Setiap pertemuan tatap muka dalam mata pelajaran seni budaya 2x45 menit tiap minggu. Uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Gresik. Penelitian ini melibatkan 24 siswa kelas VIII B, Bu Ismawati selaku guru seni budaya, dan SMP Negeri 30 Gresik. Obyek dalam penelitian yang dilakukan

berupa produk bahan ajar pembelajaran ilustrasi dengan teknik kolase memanfaatkan bahan alam melalui video *explainer* yang dikemas dalam bentuk CD ataupun disimpan dalam *flashdisk* dan di *upload* ke *channel youtube* pribadi peneliti.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, wawancara, tes dan kuesioner. Model analisis yang diambil dalam penelitian ini meliputi tiga aspek, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data, serta kesimpulan. Reduksi Data merupakan tahap pengumpulan data, mencatat, dan memilah data yang inti dan fokus mendetail pada hal yang penting. Selanjutnya penyajian data (*data display*), setelah mengetahui permasalahan terhadap pembelajaran di sekolah, peneliti memberikan video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam kepada siswa kelas VIII B. Penarikan Kesimpulan (*verification data*), merupakan proses akhir dari penelitian yang berisikan semua hal pokok pembahasan dari persiapan awal, proses penelitian dan hasil penelitian.

## KERANGKA TEORETIK

### 1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Arifin (2009:10) belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku karena adanya interaksi individu dengan pengalaman dan lingkungannya. Dimiyati, (2009:9) belajar merupakan sebuah proses internal yang kompleks dan proses tersebut merupakan seluruh mental ranah kognitif, psikomotor dan afektif.

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta cara untuk belajar memperoleh dan keterampilan, memproses pengetahuan, dan sikap (Dimiyati 2009:157). Menurut Hamalik (2003:54) pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun seperti unsur-unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, dan terhadap prosedur yang akan mempengaruhi untuk bertujuan mencapai pembelajaran itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk menambah wawasan, pengalaman dan lingkungannya yang melibatkan ranah kognitif, psikomotor dan afektif individu tersebut.

Sedangkan pembelajaran adalah sebuah kegiatan antara pendidik dengan peserta didik untuk memberikan wawasan pengetahuan, keterampilan, sikap atau pengalaman baru di lingkungan yang dilengkapi oleh perlengkapan, dan fasilitas yang mendukung untuk mencapai pembelajaran yang baik.

## 2. Bahan Ajar

Menurut Widodo dalam Lestari (2013:1), Bahan ajar adalah sarana pelengkap atau alat pembelajaran yang berisi tentang materi pembelajaran, batasan-batasan, metode, dan cara mengevaluasi yang didesain secara menarik dan sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yakni mencapai subkompetensi atau kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Menurut Depdiknas (2008:194), materi pembelajaran (*instructional materials*) atau bahan ajar secara garis besar terdiri dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara rinci, jenis-jenis materi pembelajaran meliputi pengetahuan (fakta, prinsip, konsep prosedur), keterampilan, dan nilai atau sikap.

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sebuah komponen yang berisi tentang materi pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai. Dengan desain yang menarik dan sistematis agar mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Menurut Prastowo (2015:40-41), Terdapat empat macam bahan ajar menurut bentuknya, yakni:

- a. Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang terdiri dari sejumlah kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya modul, buku, *handout*, brosur, lembar kerja siswa, foto atau gambar, dan lain-lain.
- b. Bahan ajar dengar atau program audio merupakan pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat didengarkan atau dimainkan oleh sekelompok orang atau seseorang. Misalnya kaset, *compact disk audio*, radio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi dari sinyal audio dengan

gambar bergerak secara sekuensial. seperti *video compact disk*, film.

- d. Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (teks, audio, grafik, gambar, video, dan animasi) kemudian dimanipulasi oleh penggunaannya dan atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya *compact disk interactive*.

## 3. Kurikulum Pembelajaran Seni Budaya

Di Indonesia terdapat macam-macam kurikulum. Salah satunya kurikulum 2013 yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 atau biasa disebut KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yakni aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan aspek perilaku.

Dalam Seni budaya terdapat beberapa cabang seni yakni Seni rupa, Seni musik, Seni tari dan Seni teater. Pendidikan Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi; seni rupa, seni musik, dan seni tari (Susanto, 2015: 252). Dalam penelitian ini, mata pelajaran seni budaya yang dipelajari oleh siswa adalah pelajaran seni rupa. Setiap satuan pendidikan dapat memilih aspek yang akan diajarkan kepada siswa sesuai dengan kemampuan guru dan didukung oleh fasilitas yang ada pada sekolah tersebut. Masing-masing aspek diajarkan secara terpisah.

## 4. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas. Sedangkan kita membatasi pada media pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai kegiatan pembelajaran dan alat pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu komunikasi (perantara) antara pendidik kepada siswa (Daryanto, 2016:5).

Menurut Gafur, (1986: 5) dalam mengembangkan media sebagai sarana penyampaian pesan/informasi (pesan pembelajaran), harus memperhatikan prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi: prinsip motivasi dan kesiapan, perulangan, penggunaan

alat pemusat perhatian, umpan balik, partisipasi aktif sasaran, dan dibatasinya materi yang tidak relevan.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2016:10). Adanya pengembangan media pembelajaran digunakan untuk mengatasi sebuah permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa pengertian diatas, pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah inovasi baru berupa alat bantu perantara yang digunakan untuk mengkomunikasikan pembelajaran antara pendidik kepada peserta didik agar tercapai pembelajaran yang baik dan tidak monoton.

## 5. Video

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan gambar bergerak dapat dikombinasikan dengan sinyal audio secara sekuensial (Daryanto, 2015:106).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Prastowo (2015:300), Video berarti sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video termasuk dalam bahan ajar pandang dengar atau bahan ajar audiovisual. Bahan ajar audiovisual mengombinasikan dua materi, yakni materi auditif dan visual. Tujuan dari materi auditif yakni untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan tujuan materi visual adalah merangsang indra pengelihatan. Adanya kombinasi dari keduanya, pendidik dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang lebih berkualitas, dikarenakan komunikasi akan berlangsung secara efektif. Dapat disimpulkan bahwa video termasuk bahan ajar yang mengombinasikan bentuk materi visual dan auditif. Video merupakan bahan ajar audiovisual yang menayangkan gambar bergerak disertai dengan suara yang bersamaan.

## 6. Ilustrasi

Menurut Susanto, (2018:194) ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk

menjelaskan maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi meliputi gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Dalam konteks ini ilustrasi dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam koran tabloid, majalah, dan lainnya yang bentuknya bermacam-macam seperti karya grafis, lukis, seni sketsa, desain, kartun atau lainnya.

Webster dalam Salam (2017:2) menjelaskan bahwa, secara etimologis istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris yakni *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, yang berasal dari bahasa Latin *Illustrare* berarti membuat terang. Dari pengertian tersebut kemudian dikembangkan menjadi: terang dan membuat jelas, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, memberi hiasan dengan gambar, diagram dan lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi sebagai media untuk memperjelas suatu narasi atau teks agar seseorang dapat lebih mudah dalam memahami isi dan pesan tersebut, serta dapat pula mengisi ruang yang kosong atau hanya untuk artistik semata. Adanya gambar ilustrasi diharapkan saat melihat ilustrasi seseorang akan langsung paham dan mengerti makna yang akan disampaikan dalam sekali lihat. Obyek yang digunakan untuk membuat ilustrasi berupa manusia, hewan dan tumbuhan.

Menurut Purnomo, (2017:20) terdapat beberapa jenis gambar ilustrasi yakni,

- a. Kartun, merupakan gambar berupa tokoh manusia, hewan, tumbuhan yang mempunyai karakter lucu dan menghibur.
- b. Karikatur, gambar karikatur menampilkan berbagai karakter yang dilebih-lebihkan, lucu, unik, dan terkadang mengandung kritikan dan sindiran.
- c. Komik, tampilan komik merupakan gambar-gambar yang memiliki alur cerita dan antara gambar satu dengan yang lain saling melengkapi, biasanya terdapat teks sebagai naskah cerita.

- d. Ilustrasi karya sastra, terdapat dalam sajak, cerita pendek, dan puisi. Tujuan ilustrasinya untuk mempertegas narasi atau isi dan memberi kesan kuat di dalam materi.
- e. *Vignette*, merupakan ilustrasi yang berbentuk dekoratif, maupun abstrak untuk mengisi bagian-bagian/area bidang yang kosong pada kertas narasi atau sebagainya.

Menurut Salam (2017:15-17) terdapat fungsi dalam seni ilustrasi meliputi, menceritakan dan menjelaskan atau membuat jelas ide yang tertuang dalam naskah atau teks, menyampaikan berbagai pesan edukatif, menghibur, mempropagandakan atau mempromosikan (jasa, peristiwa, ide, atau produk), menyampaikan rasa dan opini atau pandangan tentang suatu peristiwa/permasalahan, memperingati/memuliakan dan mencatat suatu peristiwa.

## 7. Kolase

Kolase merupakan sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan sebuah karya seni baru. Sehingga, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya (Muharrar, 2013:8). Menurut Susanto (2018:231) kolase merupakan teknik seni dengan cara menempelkan materi-materi selain cat seperti kaca, tanah, kertas, logam dan lainnya, kemudian dikombinasikan dengan teknik-teknik lainnya.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan kolase merupakan sebuah teknik dalam seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan-bahan seperti kertas, kaca, logam, bahan alam, bahan sintesis, tanah dan sebagainya serta bisa dikombinasikan dengan teknik lainnya sehingga menjadi satu kesatuan karya yang estetik, serasi, dan harmonis. Bahan yang digunakan dalam teknik kolase, tidak boleh memiliki arti, ukuran, dan bentuk yang sama dengan aslinya. Peralatan yang dibutuhkan untuk membuat kolase adalah beberapa alat potong seperti *cutter pen*, pisau, *cutter*, gunting, pinset, dan sebagainya. Sedangkan untuk bahan perekat yang dibutuhkan seperti perekat vinyl, lem kertas, lem PVC/putih, lem plastik, benang jahit dan jarum, serta jenis perekat lainnya (d disesuaikan jenis bahan yang akan digunakan). Lem kertas

digunakan hanya untuk menempelkan bahan yang tipis, tetapi jika bahan yang digunakan agak tebal sebaiknya memakai lem yang lebih kuat rekatnya, yakni jenis lem putih (lem fox/rajawali). Jika menggunakan bahan yang tingkat rekatannya lebih tinggi, maka menggunakan berdaya rekat kuat dan lem yang mudah kering, yakni jenis Uhu cair atau Alteco.

Muharrar (2013:21) mengatakan pada umumnya, karya kolase dapat dibuat dengan teknik yang bervariasi, seperti: teknik sobek, teknik potong, teknik gunting, teknik rakit, teknik jahit, teknik rekat, teknik ikat, dan sebagainya. Dan, dua/lebih dari teknik-teknik tersebut bisa dikombinasikan dalam membuat sebuah karya kolase. Metode yang digunakan untuk membuat kolase meliputi, tumpang tindih atau saling tutup (*overlapping*), pengulangan/repetisi (*repetition*), penataan ruang (*spatial arrangement*), komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap pembuatan Video Pembelajaran

#### a. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan desain produk dan pembuatan video pembelajaran meliputi :

#### 1) Mengumpulkan Bahan

Pengumpulan materi ilustrasi dan pengumpulan bahan-bahan pendukung seperti contoh foto/gambar-gambar ilustrasi, musik pendukung serta audio narasi yang akan diterapkan dalam video ilustrasi teknik kolase bahan alam.

#### 2) Pembuatan Ilustrasi dan Karakter

Pembuatan ilustrasi dan figur karakter yang ada dalam video dibuat untuk mendukung penyampaian cerita, menarik perhatian penonton, dan mengisi ruang yang kosong dalam video pembelajaran.

#### 3) Pembuatan *Story Board*

*Story board* video ilustrasi dibuat secara digital. *Story board* bertujuan agar video yang akan dibuat mengikuti alur yang dirancang.

#### 4) Visualisasi Desain

Video pembelajaran divisualisasikan secara digital yang menggunakan beberapa software, seperti *Adobe Illustrator CC 2019* untuk

membuat latar, ilustrasi dan karakter, serta visualisasi materi. Sedangkan, *Adobe After Effect CC 2018* digunakan untuk pembuatan animasi.

5) Mendesain Video

Berikut adalah spesifikasi dari video pembelajaran ilustrasi. Meliputi:

a) Menentukan Judul

Judul dalam video pembelajaran ini adalah “Video Pembelajaran Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII SMP Sederajat”, video pembelajaran ini ditujukan kepada siswa kelas VIII SMP (Sekolah Menengah Pertama).

b) Isi Video Pembelajaran

Video pembelajaran ini berisi tentang materi bab 2 yakni menggambar ilustrasi, KD 3.2 yang berbunyi Memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan KD 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Selanjutnya terdapat tujuan pembelajaran, pengertian ilustrasi, jenis ilustrasi, bentuk obyek ilustrasi, alat dan bahan ilustrasi, prinsip ilustrasi, video tutorial, dan penugasan.

c) Desain Video Pembelajaran

Sebelum memasuki tahap ini, peneliti membuat *story board* terlebih dahulu. *Story board* yang telah dibuat, kemudian divisualisasikan menjadi video pembelajaran.

(1) Ukuran dan durasi video

Video ini berukuran 1920 x 1080 px (*pixel*), yang berbentuk persegi panjang, menyesuaikan dengan ukuran yang ada di youtube. Durasi video pembelajaran 12 menit 24 detik. Dalam video pembelajaran terdapat tutorial menggambar ilustrasi teknik kolase. Video tersebut diperoleh dari koleksi pribadi peneliti yang direkam menggunakan *Handphone* OPPO R7SF dan *Iphone 8 plus*, serta sudah melalui validasi oleh penguji.

(2) *Font* dan warna

*Font* yang digunakan dalam video ini merupakan jenis tulisan san serif yaitu *chela one regular* dengan ukuran *font* 60 px, hingga 150 px dan *segoe ui regular* yang berukuran 40 px hingga 60 px. Dalam video ini menggunakan warna cerah dan gelap. Untuk

background video menggunakan warna gelap yakni *dark blue*, sedangkan warna cerah digunakan pada teks video, sehingga dapat memberikan kesan dan dapat menarik perhatian serta memberikan kenyamanan saat menonton video tersebut. Warna yang digunakan pada teks video meliputi putih, *soft orange*, dan biru *tosca*. Sedangkan banyak warna yang terdapat dalam figur karakter, karena agar figur karakter terkesan ceria, menonjol, menarik perhatian, dan *Colourfull*. Warna tersebut meliputi warna kuning, biru muda, merah muda, merah, oranye, ungu, putih, biru *tosca*, hijau *tosca* dan coklat.

(3) Suara

Video pembelajaran ini, menggunakan dua jenis suara, yakni suara *backsound*/latar dan suara dari narasi. Pemberian *Backsound* bertujuan untuk memberi kesan ceria agar video tidak monoton dan lebih menarik. Sumber *backsound* diperoleh dari pengunduhan di internet. Terdapat 2 jenis musik dalam video pembelajaran. *Backsound* menggunakan volume yang ringan agar tidak mengganggu narasi pada video dan juga tidak mengganggu konsentrasi penonton saat melihat video. Sedangkan suara narasi menggunakan suara peneliti yang direkam dengan aplikasi *Audacity*. Suara narasi bertujuan untuk menyampaikan penjelasan isi materi, dan menyampaikan pesan dari gambar maupun tulisan dalam video pembelajaran.

(4) Gambar

Pada video pembelajaran ini, tema yang digunakan adalah “*Back to Nature*” yakni kembali ke alam. Tujuannya adalah supaya penonton dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar dan bisa memanfaatkan keadaan di lingkungan sekitar. Dalam video pembelajaran ini terdapat figur manusia sebagai obyek pendukung, serta terdapat tumbuhan hias dan gambar pendukung lainnya. Ukuran gambar disesuaikan dengan kapasitas ruang tampilan dalam video tersebut. Pembuatan figur manusia dan tumbuhan memakai software *Adobe Illustrator CC 2019*.

Video yang sudah dirancang oleh peneliti, kemudian akan diajukan kepada validator ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan

kepada siswa. Video pembelajaran yang sudah divalidasi kepada ahli materi dan ahli media, kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas VIII B SMPN 30 Gresik. Berikut merupakan tampilan video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam:

**Tabel 1.** Tampilan video pembelajaran (Final)

No	Tampilan Gambar	Keterangan
1		Pembukaan
2		Kompetensi Dasar
3		Tujuan Pembelajaran
4		Pengertian Ilustrasi
5		Penjelasan Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi
6		Penjelasan Bentuk Obyek Ilustrasi

7		Penjelasan Alat dan Bahan
8		Penjelasan Prinsip Ilustrasi
9		Tutorial Menggambar
10		Uraian Tugas
11		Profil Pengembang

b. Validasi Desain

Setelah pembuatan video dengan materi ilustrasi teknik kolase selesai, selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji cobakan. Validator materi oleh Ismawati Jatiningih, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMPN 30 Gresik dengan dilakukan dua kali proses validasi. Pada proses validasi pertama, isi materi pada video pembelajaran mendapat kesimpulan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Hasil isi materi mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94%, dan setelah melakukan revisi, menurut validator ahli materi pada validasi yang kedua, isi materi pada video pembelajaran mendapatkan hasil alidasi dengan persentase rata-rata sebesar 100% serta mendapatkan hasil kelayakan isi materi yang

dikategorikan sangat baik dengan kesimpulan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi selanjutnya adalah validasi media oleh Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen jurusan desain. Validasi media juga dilakukan dengan dua kali proses validasi. Validasi pertama pada ahli media, mendapatkan kesimpulan layak untuk diujicobakan dengan hasil revisi sesuai saran. Hasil validasi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 85%, dan kelayakan media dikategorikan sangat baik. Pada validasi kedua, setelah dilakukan revisi sesuai saran, persentase hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata naik menjadi 90%, kelayakan medianya dikategorikan sangat baik dan mendapat kesimpulan dari ahli media layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Berikut adalah penilaian validasi media dan materi.

**Tabel 2.** Hasil validasi media

No.	Indikator	skor	pres
1.	Unsur Audio	23	92%
2.	Unsur Visual	58	89%
3.	Unsur Bahasa	17	85%
4.	Unsur Pendukung	10	100%
Rata-rata			90%

Ket: pres=persentase

**Tabel 3.** Hasil validasi materi

Indikator	skor	pres
Materi yang digunakan dalam video pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kommpetensi Dasar	5	100%
Materi yang digunakan dalam video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	100%
Materi dalam video pembelajaran disampaikan secara jelas	5	100%
Materi yang disampaikan dalam video sudah lengkap	5	100%
Pemberian materi dalam video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa	5	100%
Materi dalam video pembelajaran sesuai dengan topik	5	100%

Materi dalam video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	5	100%
Materi dalam video pembelajaran menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	100%
Penggunaan video pembelajaran dapat mempermudah guru dalam pembelajaran	5	100%
Bahan ajar video pembelajaran dapat membantu siswa dalam pembelajaran Ilustrasi	5	100%
Materi dalam video pembelajaran disampaikan secara jelas	5	100%
Rata-rata		100%

Ket: pres=persentase

**Tabel 4.** Skor Penilaian

Indikator skor	Pres	Indikator pres
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: pres=persentase

## 2. Penerapan Video Pembelajaran

Penilaian hasil penerapan video pembelajaran diketahui melalui hasil *pre test*, *post test*, hasil nilai karya sesudah penerapan video dan juga kuesioner. Penilaian ini tujuannya untuk mengetahui hasil penerapan bahan ajar video pembelajaran ilustrasi teknik bahan alam terhadap siswa kelas VIII B. Berikut adalah penjabaran hasil *pre test*, *post tes* dan hasil nilai karya dari 24 siswa kelas VIII B.

**Tabel 5.** Hasil *pre test*, *post test* dan hasil praktek

Nama	Pre	Post	Pra
Abdul Lukman	27	55	85
Afrian Surya Permana	66	81	83
Ah. Abdul Qodir J.	79	80	85
Akhmad Ali F. R	74	79	80
Alief Labibatun N	72	67	73
Amanda Wulandari P	47	61	73
Desi kurniawati	72	100	88
Eirin Syahirah	33	72	40
Eka Zuliana Saputri	73	60	40

Filia Naura W	46	100	66
Keizza Nisrina A	52	72	88
M. Akbar K. M	66	81	88
M. Maliki	61	61	83
M. Bahauddin H	53	93	93
M. SaifudinToha	47	81	80
M. Yudi Al Farisi	66	94	87
Nayla Salsabillah	66	74	83
Selvi Zahara A	67	87	83
Siswanto Rahmat D	20	67	87
Sya'dul Kholqi El N	54	74	80
Uci Nur Fadillah	40	66	67
Ulil Abshor M	58	79	80
Wujud Setiawan	39	59	87
Yoga Satria Pratama	65	81	83

Ket: pre=pre test; post=post test; pra=praktek

Sebelum melaksanakan pembelajaran ilustrasi dengan 24 siswa kelas VIII B menggunakan video pembelajaran, siswa mengisi *pre test* tentang materi menggambar ilustrasi untuk mengetahui perbedaan nilai siswa sebelum menguji coba video pembelajaran dan sesudah menguji video pembelajaran ilustrasi teknik kolase. Siswa mengerjakan *pre test* melalui google form selama 20 menit dengan jumlah soal sebanyak 15 soal pilihan ganda. Nilai tertinggi *pre test* yang diperoleh siswa kelas VIII B sebesar 79 dan nilai terendah 27 rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 57,92. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran seni budaya sebesar 65 sedangkan rata-rata nilai *pre test* masih jauh dari KKM. Hanya 11 siswa dari 24 siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$ .

Setelah mengerjakan *pre test*, kemudian dilakukan uji coba video pembelajaran ilustrasi teknik kolase dengan menyebarkan *link youtube* kepada siswa dan diberi waktu untuk menonton selama 20 menit agar siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang materi ilustrasi teknik kolase. *Post test* dilakukan setelah pembelajaran melalui *chat* pada aplikasi *WhatsApp*. Siswa diberi waktu selama 20 menit untuk mengerjakan *post test* sebanyak 15 butir dengan soal yang sama. Nilai *post test* sebesar 100, nilai terendah 55 dan diperoleh rata rata nilai sebesar 78,17. Rata-rata nilai pada *post test* sudah melampaui KKM. Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan dari 57,92 menjadi 78,17. Hasil sebelumnya terdapat 11 siswa dari 24 siswa yang

mendapat nilai  $\geq 65$ . Sedangkan hasil *post test* meningkat menjadi 18 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$ .

Penilaian selanjutnya melalui hasil karya ilustrasi teknik kolase yang menggunakan bahan alam seperti, dedaunan basah maupun kering, bunga kering maupun bunga basah, biji-bijian, ranting tumbuhan, akar-akaran dan sebagainya yang terdapat dilingkungan sekitar siswa. Kriteria penilaian dilihat dari kerapian, kerumitan, dan komposisi. Pengukuran uji coba produk terhadap hasil karya siswa pada 24 peserta didik kelas VIII B mendapatkan skor dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi sebesar 93. Nilai KKM yang ditentukan adalah 65. Sedangkan rata-rata skor hasil karya siswa mendapatkan nilai sebesar 78,41 jadi, hasil menunjukkan bahwa ketercapaian siswa dalam berkarya ilustrasi teknik kolase bahan alam termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan data diatas, terdapat 2 siswa dari 24 siswa kelas VIII B yang belum memenuhi KKM. Berikut adalah salah satu contoh hasil karya siswa.



Gambar 3. Gambar ilustrasi kolase karya M. Bahauddin H. (Sumber: Dhyana, 2021)

Tahap selanjutnya, subyek penelitian mengisi angket di *Google Form* tentang penilaian produk. Terdapat 24 siswa kelas VIII B yang telah mengisi kuesioner mengenai pendapat terhadap video pembelajaran. Terdapat 10 indikator dengan 2 alternatif jawaban dalam angket untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam.

Tabel 6. Data Lembar Angket Siswa

Indikator	jawaban		Jml	Pres Ya
	Ya	Tdk		
Apakah bahan ajar video pembelajaran mudah diakses?	22	2	24	91,7%

Apakah materi dalam video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa?	23	1	24	95,8%
Apakah penyampaian materi dan tutorial dalam video pembelajaran disampaikan dengan baik dan jelas?	23	1	24	95,8%
Apakah bahan ajar ini menambah pengalaman Anda tentang Ilustrasi?	24	0	24	100%
Apakah bahan ajar ini menambah motivasi belajar Anda tentang ilustrasi?	24	0	24	100%
Apakah bahan ajar ini mendorong rasa ingin tahu Anda?	22	2	24	91,7%
Apakah video pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang dan belajar secara mandiri?	24	0	24	100%
Apakah petunjuk pengerjaan tugas disampaikan dengan jelas?	24	0	24	100%
Apakah tampilan suara/audio jelas dan menambah pemahaman materi?	24	0	24	100%
Apakah penyampaian materi dalam video pembelajaran disampaikan dengan menarik?	24	0	24	100%
Rata-rata				97,5%

Ket: Jml=jumlah, pres=persentase

Pada hasil kuesioner, persentase jawaban “ya” lebih besar dari jawaban “tidak”. Rata-rata jawaban “tidak”. Mendapatkan persentase 2,5%. Sedangkan jawaban “ya” mendapat persentase sebesar 97,5% dan dikategorikan sangat layak.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 30 Gresik, peneliti menemukan hambatan seperti sulitnya mendapat barang yang akan digunakan untuk membuat karya dan pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang kreatif dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa. Tahapan selanjutnya, peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, dan uji coba produk terhadap 24 siswa kelas VIII B. Tahap pembuatan video dimulai dari mendesain produk yakni mengumpulkan bahan materi ilustrasi, pembuatan ilustrasi dan karakter, pembuatan *story board*, visualisasi desain, dan mendesain video hingga selesai.

Hasil validasi yang dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam mendapatkan persentase rata-rata sebesar 100% dan 90%, serta mendapatkan kategori sangat baik untuk keduanya. Hasil penerapan video pembelajaran teknik kolase bahan alam pada siswa kelas VIII B SMPN 30 Gresik dapat dilihat berdasarkan penilaian hasil pre test, post test, hasil nilai karya sesudah penerapan video dan juga kuesioner. Dalam pelaksanaan penelitian, nilai yang didapatkan siswa kelas VIII B sangat beragam. Terdapat peningkatan terhadap hasil *pre test* ke hasil *post test* dari 11 siswa menjadi menjadi 18 siswa yang mendapatkan nilai KKM  $\geq 65$ . Untuk nilai rata-rata hasil *pre test* dan *post test* peningkatan dari 57,92 menjadi 78,17. Sedangkan hasil pengukuran uji coba produk terhadap nilai hasil karya siswa mendapatkan skor nilai terendah 40 dan nilai tertinggi sebesar 93 dengan rata-rata skor sebesar 78,41 yang melampaui KKM yang ditentukan. Hasil kuisisioner atau angket terhadap siswa kelas VIII B menunjukan indikator yang sangat layak dengan persentase jawaban “ya” mendapatkan rata-rata sebesar 97,5%. Maka, video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam dikatakan

sangat layak sebagai bahan ajar untuk pembelajaran seni budaya materi menggambar ilustrasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran kepada peneliti lain yang akan mengembangkan bahan ajar tentang materi menggambar ilustrasi dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Tujuannya agar peneliti lain bisa menambahkan materi yang belum tersampaikan, meningkatkan desain tampilan visual, kualitas audio, maupun unsur-unsur lainnya. Sedangkan saran terhadap guru, diharapkan agar memakai video pembelajaran ilustrasi teknik kolase bahan alam sebagai media pembelajaran dalam menggambar ilustrasi dan bisa membuat pembelajaran lebih menarik dengan memakai media yang lebih variatif. Saran terhadap siswa diharapkan agar selalu bersemangat dalam pembelajaran serta berkarya, mengerjakan tugas dengan jujur, dan selalu mencoba hal baru untuk memperbanyak wawasan dan pengalaman.

#### REFERENSI

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dimiyati. Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual: Panduan bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gafur, Abdul. 1986 *Desain Intruksional*. Solo: Tiga Serangkai.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Muharrar, Syakir. Verayanti, S. 2013. *Kreasi Kolase, Montase dan Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.
- Purnomo, dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Laboratory.