Jurnal Seni Rupa, Vol. 12 No. 1, Tahun 2024, Hal 51-65
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

PENGEMBANGAN BUKU TUTORIAL PERMAINAN *PAINT AND RUN* UNTUK PEMBELAJARAN MATERI RAGAM HIAS DI MAN SIDOARJO

Resya Shifa Febrina[1], Fera Ratyaningrum[2]
[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: resya.19014@mhs.unesa.ac.id
[2]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: feraratyaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Media Permainan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar, salah satunya dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluations* dengan subjek penelitian siswa kelas XI - 3 MAN Sidoarjo yang berjumlah 39 siswa. Terdapat 4 teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Validasi dilakukan 2 tahap yaitu validasi ahli materi dan ahli media & desain. Hasil penelitian melalui 3 tahapan penyusunan yaitu kerangka penyusunan dan perencanaan buku, pengumpulan bahan berupa materi dan gambar, serta membuat tata letak isi dan evaluasi buku. Hasil validasi ahli materi dan media telah mendapatkan kesimpulan keseluruhan nilai persentase 92%. Dalam perhitungan hasil angket respon siswa didapatkan hasil persentase 86%. Tahap uji coba permainan *paint and run* menghasilkan 8 karya siswa dengan tema ragam hias dan mendapatkan nilai 90 tertinggi dan terendah mendapatkan nilai 80. Hasil responden guru seni budaya mendapatkan nilai persentase yaitu 100%. Dalam perhitungan hasil angket didapatkan hasil yang menyatakan bahwa produk buku sangat layak atau sangat baik untuk pembelajaran seni budaya materi ragam hias di sekolah.

Kata Kunci: tutorial, *paint and run,* ragam hias

Abstract

Game Media can trigger students to actively participate in teaching and learning activities and be able to increase creativity and motivation to learn, one of them is in learning cultural arts at school. This research uses the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations with the research subject of class XI - 3 MAN Sidoarjo students totaling 39 students. There are 4 data collection techniques, namely observation, interviews, questionnaires and documentation. While data validation is carried out in 2 stages, namely validation of material experts and media & design experts. The results of the study went through 3 stages of preparation, namely the preparation framework and planning of the book, collecting materials in the form of materials and images, as well as making content layout and book evaluation. The results of the validation of material and media experts have obtained an overall conclusion of a percentage value of 92%. In calculating the results of the student response questionnaire, the percentage result is 86%. The trial stage of the paint and run game produced 8 student works with the theme of decorative variety and got the highest score of 90 and the lowest score of 80. The results of cultural arts teacher respondents get a percentage value of 100%. In the calculation of the questionnaire results obtained results stating that the book product is very feasible or very good for learning cultural arts decorative materials at school.

Keywords: tutorial, paint and run, decorative varieties

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang memiliki tujuan sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan. Guna tercapainya keberhasilan pendidikan maka diperlukan komponen-komponen dalam proses pembelajaran dengan baik yang mendukung meliputi, yaitu pendidik, peserta didik, strategi dan tujuan pembelajaran, media, serta bahan ajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan guru kepada siswa agar mereka memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan dan karakter, serta mengembangkan sikap.

Pembelajaran seni budaya di sekolah diharapkan mendorong siswa untuk memahami tentang ragam hias. Salah satu tujuan MAN Sidoarjo dalam mengembangkan pendidikan di sekolah ialah meningkatkan jumlah prestasi seni yang mampu bersaing di tingkat kabupaten sampai dengan provinsi. Hal ini dapat dilakukan dengan pembelajaran seni budaya dalam pembelajaran yang lebih kreatif, dan inovatif.Selain ragam hias merupakan salah satu dalam kekayaan budaya bangsa Indonesia yang harus dilestarikan tetapi juga pemahaman siswa MAN Sidoarjo mengenai ragam hias yang relatif kurang berkembang. Pemahaman yang kurang mengenai ragam hias menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam beraktivitas menggambar ragam hias.

Pada observasi awal ditemukan data bahwa dalam pembelajaran seni di sekolahan MAN Sidoarjo ada beberapa kendala di siswa yaitu masih adanya siswa yang tidak suka dengan pembelajaran seni dikarenakan belajar hanya duduk dan mendengarkan saja. Hal ini peran guru menjadi sangat penting dalam membuat suasana belajar yang aktif dan menarik. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan pembelajaran menggunakan media permainan. Media permainan ini dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa yang kurang bersemangat dalam belajar menjadi tidak mudah malas dan bosan dalam belajar, dan mampu meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar khususnya dalam pelajaran seni budaya di sekolahan.

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang positif dalam menerapkan pelaksanaan kurikulum merdeka yang diarahkan pada materi belajar ragam hias di MAN Sidoarjo.

Konsep susunan dalam proses penyusunan buku tutorial permainan *paint and run* sebagai berikut.

a. Sampul
   Buku tutorial ini mempunyai judul “Tutorial Bermain Permainan *Paint and Run* dengan Materi Ragam Hias”.
b. Kata Pengantar
   Berisi tentang ungkapan syukur kepada Allah SWT, ucapan terimakasih kepada orang yang terlibat dalam proses pembuatan buku serta penjelasan singkat tentang gambaran isi buku tutorial yang telah diselesaikan.
c. Daftar Isi
   Halaman yang dijadikan sebagai petunjuk isi dalam buku, memiliki manfaat untuk membantu pembaca untuk menemukan bagian yang ingin dicari atau dibaca.
d. Materi
   1) Permainan
      Halaman ini menjelaskan materi mengenai permainan, antaralain: pengertian permainan , ciri-ciri permainan, manfaat permainan, macam – macam permainan, dan alat dan bahan permainan.
   2) Bermain *Paint and Run*
      Halaman ini menjelaskan materi mengenai bermain *Paint and Run*, antaralain: pengertian *Paint and Run* dan cara bermain *Paint and Run.*
e. Alat dan Bahan
   Berisi tentang peralatan dan bahan untuk membuat karya ragam hias.
f. Langkah-langkah
   Berisi tentang cara bermain permainan *paint and run* dengan desain yang menyajikan ilustrasi gambar yang menarik.
g. Penutup
   Halaman ini berisi tentang lembar penutupan dengan kesimpulan dan saran untuk memperbaiki buku.

Konsep Tampilan dalam proses penyusunan buku tutorial permainan *paint and run* sebagai berikut.

a. Bentuk Buku
   Buku tutorial ini dicetak dengan ukuran A5 atau 21 cm x 14,8 cm dan menggunakan Jenis kertas *artpaper* untuk bagian *cover* buku dan kertas HVS 80gsm untuk bagian isi buku.
b. Variasi Penyajian
   Pada setiap babnya menyajikan desain dan disertai dengan ilustrasi gambar yang menarik sesuai dengan tema materi buku.
c. *Font*
   Bagian judul buku menggunakan jenis huruf *Montserrat Bold* dan pada bagian isi buku menggunakan jenis huruf *Myriad Pro.*

KERANGKA TEORETIK

1. Buku Tutorial

Buku tutorial merupakan alat bantu belajar berupa kumpulan petunjuk atau arahan informasi yang singkat, padat, dan jelas serta berkaitan dengan materi ajar yang dikemas menjadi satu dengan memiliki fungsi sebagai media pembelajaran agar proses belajar berjalan secara efisien dan efektif.

2. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator merupakan aplikasi berbasis ilustrasi yang digunakan untuk membuat berbagai desain grafis menarik seperti menggambar ilustrasi karakter animasi berbasis vektor dan didukung dengan fasilitas desain lengkap sehingga aplikasi mudah digunakan.

3. Permainan *Paint and Run*

a. Permainan dan bermain
   Permainan dan bermain ialah kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan dan memiliki tujuan untuk menjelajahi, mengembangkan kompetensi dan kreativitas siswa serta memahami pembelajaran dengan efektif.
b. *Paint and Run*
   Paint and Run merupakan sebuah permainan yang dilaksanakan oleh 5-6 anak secara berkelompok. Seperti pada permainan estafet dengan menggunakan alat bola, tetapi pada permainan *Paint and Run* alat yang digunakan adalah cobek dengan ukuran 25 cm dan peralatan untuk melukis seperti kuas, cat, dll. Di samping menyediakan peralatan, harus pula disediakan ruangan kelas atau tempat terbuka yang tergolong luas. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa permainan *Paint and Run* merupakan kegiatan bermain dengan berkelompok yang memiliki strategi penyelesaian secara terorganisir dengan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan mendapatkan kesenangan belajar dengan cara bermain.
c. Cara Bermain
   1) Seluruh peralatan seperti cobek tanah liat, kuas, cat, dll. ditata pada posisi yang telah ditentukan sesuai dengan jumlah kelompok yang berada dikelas
   2) Siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa dengan catatan boleh lebih atau pun kurang, disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah siswa dikelas
   3) Setelah masing-masing siswa sudah mendapatkan kelompok, setiap kelompok wajib memilih 1 orang ketua kelompok untuk memulai permainan dan setiap anggota kelompok berdiri di belakang ketua kelompok dengan posisi baris urut.
   4) Setelah setiap anggota kelompok sudah berada pada posisi yang telah ditentukan, peneliti menjelaskan cara bermain permainan:

Sebelum permainan dimulai dibuat kesepakatan bersama yaitu setiap siswa mempunyai giliran masing-masing untuk berkarya melukis di cobek dengan tema motif ragam hias yang telah ditentukan. Permainan ini bersifat kelompok tetapi setiap anggota kelompok harus ikut berpartisipasi dalam setiap karya dikelompok masing-masing.

Permainan *Paint and Run* dilakukan dengan batas waktu dimulai 45 menit. Setiap siswa mempunyai waktu 5 menit, setiap 5 menit telah berlalu siswa harus bergantian dengan anggota kelompok dengan posisi berikutnya, begitu pun seterusnya hingga 45 menit. Permainan dimulai ketika peneliti memberikan aba-aba.

Jika permainan telah dimulai maka setiap anggota kelompok yang bermain bebas berkreasi sesuai dengan kreativitas masing-masing tetapi tetap pada tema yang telah ditentukan dan harus menggunakan waktunya sebaik-baiknya.

Setelah permainan selesai, masing-masing kelompok siswa mempunyai giliran untuk mengekspresikan karya yang telah jadi seperti melakukan presentasi mengenai karya tersebut.

4. Ragam Hias

Ragam hias merupakan pola atau corak dengan bentuk hiasan ornamen seperti bunga yang memiliki fungsi untuk memperindah suatu produk atau barang.

a. Fungsi Ragam Hias

1) Ragam hias sebagai *make up* benda
Ragam hias sebagai *make up* benda dapat diartikan sebagai penghias benda atau ragam hias memiliki fungsi estetis yang berperan untuk mempercantik tampilan suatu benda.

Gambar 1. Pemberian motif pada gerabah
(Sumber: id.wikipedia.com)

2) Ragam hias sebagai simbol
Hal ini dapat dilihat dari ragam hias pada zaman kerjaan Jawa, kain panjang motif *Parang Rusak Barong* ialah motif kain kaum bangsawan yang hanya digunakan oleh raja saja, rakyat jelata tidak boleh memakai kain motif tersebut.

Gambar 2. Batik Parang Rusak Barong digunakan oleh Raja Keraton Yogyakarta
(Sumber: id.wikipedia.com)

3) Ragam hias sebagai media ugkapan rasa
Bukti bahwa ragam hias sebagai media untuk mengungkapkan perasaan ialah terdapat lukisan-lukisan pada dinding di gua pada zaman pra-sejarah, lukisan tersebut memiliki bentuk gambar objek berupa *fauna, flora,* alam semesta, dan kehidupan manusia.

Gambar 3. Lukisan gua zaman pra-sejarah
(Sumber: id.wikipedia.com)

4) Ragam hias sebagai media penyembuhan
Contohnya ialah pada ragam hias motif Sasirangan Kalimantan Selatan, dipercaya dapat menyembuhkan penyakit.

Gambar 4. Kain Sasirangan khas Banjar Kalimantan Selatan
(Sumber: id.wikipedia.com)

5) Ragam hias sebagai media penggambaran roh leluhur
Kepercayaan Animisme yaitu kepercayaan pada roh yang mendiami benda, sampai saat ini kepercayaan tersebut masih diyakini dan terlihat jelas. Dapat dilihat dari ragam hias dengan motif roh leluhur yang banyak digunakan oleh masyarakat Suku Dayak sebagai pakaian, patung, dan ukiran.

Gambar 5. Simbol roh leluhur oleh Suku Dayak
(Sumber: Detiknews.com)

b. Jenis Ragam Hias

1) Ragam Hias Flora

Gambar 6. Ragam Hias Flora
(Sumber: id.Pinterest.com)

Ragam hias flora terdiri dari objek yang menyerupai flora atau tumbuhan. Pada umumnya, motif yang ditampilkan dapat berupa tumbuhan utuh atau bagian tumbuhan tertentu.

2) Ragam Hias Fauna

Gambar 7. Ragam Hias Fauna
(Sumber: Dokumentasi Resya,2023)

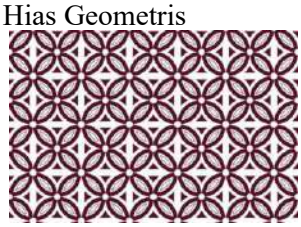
Ragam hias fauna merupakan objek atau ornamen ragam hias fauna yang terinspirasi dari bentuk binatang. Secara umum, bentuk objek hewan mengalami beberapa perubahan tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

3) Ragam Hias Figuratif

Gambar 8. Ragam Hias Figuratif
(Sumber: Dokumentasi Resya,2023)

Ragam Hias Figuratif merupakan objek yang terdiri dari figur manusia. Topeng merupakan contoh dari motif ragam hias figuratif yang terinspirasi dari wajah manusia.

4) Ragam Hias Geometris



Gambar 9. Ragam Hias Geometris
(Sumber: Gramedia.com)

Sudut, bidang, garis, hingga ruang merupakan asal dari bentuk-bentuk ragam hias geometris. Motifnya dapat berupa persegi, lingkaran, layang-layang, trapesium,dll.

c. Pola Ragam Hias

1) Lajur Tepi
Pola lajur tepi merupakan pola yang biasa digunakan untuk menghiasi tepi benda atau ruangan.
2) Pojok
Pola pojok merupakan motif hiasan dengan penempatannya pada bagian pojok atau sudut.
3) Memancar
Pola memancar merupakan motif hiasan dengan penempatan yang bertolak dari titik pusat mengarah ke luar.
4) Bidang Beraturan
Pola bidang beraturan merupakan motif hiasan dengan penempatan pola bidangnya beraturan dan sudah diukur sebelumnya.
5) Simetris
Pola simetri merupakan susunan bentuk yang terdiri dari dua bagian yang sama.
6) Asimetris
Pola asimetri merupakan komposisi peletakan fokus tidak berada ditengah dan perpaduan unsur dibagian kanan berbeda dengan unsur dibagian yang kiri namun tetap memancarkan keseimbangan antara satu sama lain.

c. Teknik Ragam Hias

1) Teknik Stilasi

Gambar 10. Teknik Stilasi
(Sumber: Dokumentasi Resya,2023)

Stilasi merupakan teknik merubah bentuk asli atau objek dari berbagai arah dan dapat diubah menjadi berbagai bentuk baru, namun ciri-ciri bentuk aslinya tetap terlihat.

2) Teknik Deformasi

Gambar 11. Teknik Deformasi
(Sumber: Dokumentasi Resya,2023)

Deformasi merupakan teknik menggambar dengan mengubah bentuk asli pola dan disederhanakan struktur dan proporsi bentuk aslinya menjadi bentuk yang baru, sehingga menimbulkan kesan karya terlihat sederhana dengan proporsi bentuk objek yang berbeda dari aslinya.

3) Teknik Distorsi

Gambar 12. Teknik Distorsi
(Sumber: Atraniw.com)

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Kartika, 2017:39).

HASIL DAN PEMBAHASAN

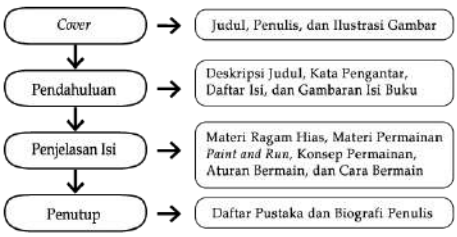
Buku tutorial permainan *paint and run* melalui tiga tahapan penyusunan. Tahapan pertama meliputi tahap kerangka penyusunan dan perencanaan buku dengan tujuan proses penyusunan buku dapat terarah dan terperinci. Tahapan kedua meliputi tahap pengumpulan bahan berupa materi dan gambar, seperti mencari dokumen dengan cara melakukan observasi untuk mendapatkan informasi dan materi tentang isi buku tutorial. Tahapan ketiga meliputi membuat tata letak, menyusun isi buku, dan evaluasi buku.

Konsep rancangan buku sebagai berikut.

a. Buku tutorial yang dibuat berisikan materi, gambar ilustrasi dan gambar produk
b. Materi buku berisikan pengetahuan seputar pengertian, fungsi, jenis, motif, dan teknik dari ragam hias serta pengetahuan mengenai permainan *paint and run,* konsep, alat dan bahan, aturan, dan cara bermain.
c. Konsep produk yang ditampilkan memiliki tema kebudayaan Indonesia yang disusun secara menarik dan unik dengan tujuan dapat memberikan inspirasi kepada pembaca secara maksimal.
d. Konsep gambar ilustrasi yang disajikan menggunakan desain dengan karakter tokoh yang kuat dan tetap sesuai dengan tema buku serta dipadukan dengan penggunaan palet warna yang konsisten agar buku terlihat jelas dan menarik.
e. Gambar jenis-jenis ragam hias diambil dari karya gambar manual menggunakan pensil dan diberi warna, gambar jadi didapatkan melalui foto.
f. Inovasi dan pengembangan dilakukan pada materi permainan *paint and run*, meliputi konsep, alat dan bahan, aturan, dan cara bermain permainan.

Sketsa penyusunan buku digunakan sebagai acuan dalam membuat konsep. Sketsa penyusunan buku dapat dijelaskan sebagai berikut.

Bagan 3. Sketsa Penyusunan Isi Buku

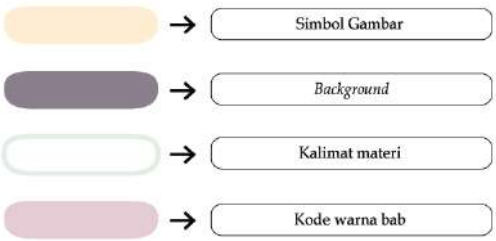


Tahapan penyusunan bahan isi buku tutorial sebagai berikut.

a. Materi
   1) Informasi dan Pengetahuan
      Pengetahuan mengenai ragam hias, pengertian ragam hias, fungsi ragam hias, jenis ragam hias, motif ragam hias, dan teknik ragam hias. Materi pengetahuan didasarkan pada kajian pustaka yang telah dirancang pada bab dua. Sedangkan materi informasi berisi mengenai konsep permainan, alat dan bahan permainan, aturan permainan, dan tutorial cara bermain permainan.

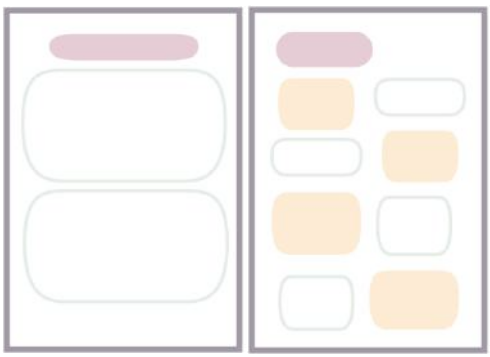
2) Penggunaan Gaya Bahasa
Gaya bahasa yang digunakan dalam penulisan buku yaitu berupa kalimat informatif. Kalimat ini merupakan yang memberikan informasi mengenai suatu pengetahuan seperti ragam hias dan permainan.

b. Membuat tata letak
Proses penyusunan ini dilakukan dengan cara memetakan tulisan dan gambar dengan baik agar lebih terlihat komunikatif dan informatif sehingga buku dapat diterima dengan pembaca dengan baik. Beberapa simbol yang digunakan dalam membuat tata letak isi buku sebagai berikut.



Gambar 13. Simbol yang digunakan dalam pembuatan tata letak buku
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

Setelah membuat tahap tata letak sederhana dilakukan pembuatan tata letak dengan materi teks dan gambar. Berikut contoh tata letak yang dirancang dengan teks materi dan gambar.



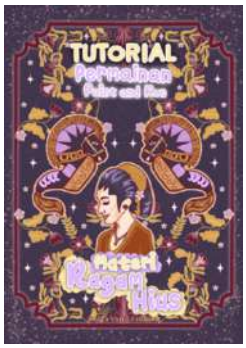
Gambar 14. Contoh tata letak sederhana
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

Setelah membuat tahap tata letak sederhana dilakukan pembuatan tata letak dengan materi teks dan gambar. Pada tahapan ini, materi dan gambar mulai ditata pada setiap halaman buku. Berikut contoh tata letak yang dirancang dengan teks materi dan gambar.

Gambar 15. Contoh tata letak dengan teks dan gambar
(Sumber: Dokumentasi Ressya, 2023)

Hasil penyusunan produk buku tutorial sebagai berikut.

a. Sampul buku
Halaman sampul terdiri dari judul buku dan ilustrasi gambar dengan tema Kebudayaan Indonesia. Buku ini berjudul "Tutorial Permainan *Paint and Run* Materi Ragam Hias". Gambar sampul buku sebagai berikut.



Gambar 16. Halaman sampul buku
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

b. Subsampul dan Pengenalan
Halaman ini berisikan teks judul dan tulisan singkat mengenai dasar pengetahuan materi yang akan dijabarkan di dalam buku, seperti deskripsi singkat mengenai konsep bermain permainan *paint and run.*

Gambar 17. Subsampul dan Pengenalan
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

c. Kata Pengantar

Halaman ini berisikan ungkapan rasa terima kasih dan juga menerima kritik dan saran atas buku tutorial ini.

Gambar 18. Gambar halaman kata pengantar
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

d. Daftar Isi

Halaman ini berisikan daftar urutan bab beserta halaman dalam buku yang disajikan secara lengkap untuk membantu pembaca buku dalam mencari isi buku dengan mudah.

Gambar 19. Gambar halaman daftar isi
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

e. Pendahuluan

Halaman ini berisikan bagian yang menerangkan latar belakang penulisan dan pengenalan secara singkat pokok materi yang dijelaskan dalam buku.

Gambar 20. Gambar halaman pendahuluan
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

f. Pengetahuan

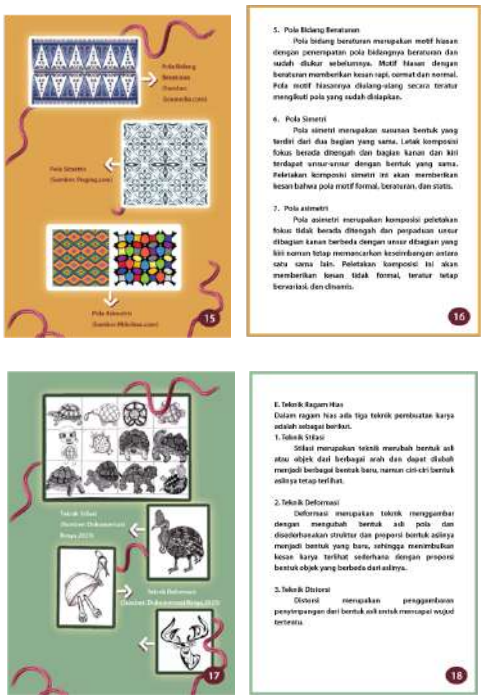
Dalam buku ini memaparkan pengetahuan sebagai berikut.

1) Permainan *Paint and Run*

Halaman ini menjelaskan tentang pengertian permainan *paint and run* dan juga tujuan dari permainan tersebut.

2) Ragam Hias

Halaman ini menjelaskan tentang pengertian ragam hias, fungsi ragam hias, jenis ragam hias, motif ragam hias, dan juga teknik ragam hias. seluruh penjelasan materi disertai dengan contoh gambar illustrasi mengenai ragam hias sehingga dapat menarik perhatian dan memudahkan bagi pembaca.



Gambar 21. Gambar halaman pengetahuan
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

g. Tutorial Permainan

Dalam buku ini memaparkan dengan jelas runtutan proses permainan *paint and run* yang dijelaskan sebagai berikut.

1) Konsep bermain

Halaman ini menjelaskan tentang gambaran mengenai permainan *paint and run* seperti, alat dan bahan yang diperlukan.

Gambar 22. Gambar halaman konsep permainan
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

2) Aturan bermain

Halaman ini menjelaskan tentang peraturan bermain permainan *paint and run* mulai dari menyiapkan alat dan bahan, pembagian ketua dan anggota

kelompok, hingga batas waktu yang diberikan selama bermain.

Gambar 23. Gambar halaman aturan bermain
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

3) Cara bermain
Halaman ini menjelaskan tentang cara bermain permainan *paint and run* mulai dari pembagian tema pada masing-masing kelompok, pembagian waktu dan posisi kerja yang dilakukan pada masing-masing siswa, serta mengekspresikan karya melalui presentasi.

Gambar 24. Gambar halaman cara bermain
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

h. Penutup
Halaman ini menjelaskan tentang referensi dan daftar rujukan serta biografi penulis.

Gambar 25..Gambar halaman penutup
(Sumber: Dokumentasi Resya, 2023)

i. Evaluasi
Pada proses ini dilakukan tahap revisi maupun perbaikan pada bagian yang dianggap kurang sesuai. Semua tahap yang dilakukan perlu dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh mengenai kesesuaian gagasan dengan karya yang diciptakan.

Validasi ahli memberikan hasil validasi yang bertujuan untuk menentukan kualitas buku, baik dari segi bahasa yang disampaikan maupun desain yang dibuat pada buku. Berikut hasil penilaian dari validator.

1) Validator ahli dalam bidang media pembuatan buku, nilai yang diberikan adalah baik = 18 dan sangat baik = 2.

Jumlah nilai yang diberikan = (18 x 4) + (5 x 2) = 98
Skor rata-rata = $\frac{98}{100}$ X 100%
= 98 %
Jika dibulatkan maka mendapatkan nilai 98% yang menunjukkan media buku sangat baik.

2) Validator ahli dalam bidang materi, nilai yang diberikan adalah baik = 12 dan sangat baik = 2. Jumlah nilai yang diberikan = (12 x 4) + (2 x 5) = 58
Skor rata-rata = $\frac{58}{70}$ X 100%
= 82,8 %
Jika dibulatkan maka mendapatkan nilai 83% yang menunjukkan bahwa isi materi buku telah baik.

3) Nilai keseluruhan

Jumlah nilai keseluruhan = 98 + 58 = 156
Jumlah nilai pertanyaan keseluruhan = 20 + 14 = 34 X 5 = 170
Skor rata-rata = 156 X 100%
170
= 91,7 %

Jika nilai dibulatkan maka didapatkan nilai 92% yang menyatakan kualitas buku telah sangat baik secara keseluruhan.

Dari hasil keseluruhan dengan pilihan jawaban "Ya" mendapatkan nilai 1 dan dengan pilihan jawaban "Tidak" mendapatkan nilai 0. Nilai yang diberikan adalah "Ya" = 1 dan "Tidak" = 0. Jumlah nilai yang diberikan = (10 x 1) + (0 x 0) = 10.

Perhitungan Skor yang didapat dari responden guru seni budaya kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Skor rata-rata = 10 X 100%
10
= 100 %

Dari perhitungan diatas didapatkan hasil persentase 100%. Produk dapat dikatakan sangat layak atau sangat baik bagi responden guru seni budaya.

Hasil karya siswa berkarya ragam hias dengan metode belajar bermain *paint and run* di kelas XI – 3 MAN Sidoarjo sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Implementasi Siswa

No.	Anggota Kelompok	Karya
1.	1) Sultan Akmal W. 2) Addina Halisha R. 3) Zakiyatus Sa'adah 4) Ananda Nur P. P.	
	Judul Karya: Motif Flora Tujuh Rupa Kategori: Sangat Baik Nilai: 90 Keterangan Karya: Motif Flora Tuju Rupa ini terinsipirasi dari salah satu motif dari Batik Pekalongan. Motif ini menggambarkan kekayaan alam Pekalongan yang digambarkan dalam 7 motif yang berbeda. Umumnya, motif ini digambarkan dalam bentuk tumbuh-tumbuhan dan beragam jenis hewan.	
2.	1) Hafsah Kamilah 2) Fahmi Hafidz 3) Tsabitha 4) Ayu Putri 5) Tsabitah Farras	
	Judul Karya: Perayaan Persahabatan Kategori: Baik Nilai: 85 Keterangan Karya: Motif Perayaan Persahabatan ini terinspirasi dari film yang berjudul "*Finding* Nemo". Motif 5 ikan nemo dan 5 kerang mutiara ini menggambarkan 5 orang sahabat yang saling mempunyai kekuatan dalam menjalani proses kehidupan agar mendapatkan hal indah dan hebat untuk dirayakan.	
3.	1) Hibatin Wafirah 2) M. Fathussyafill M. 3) Arya Yusuf R. 4) Fatimatush S. 5) Syakirana Salsabila	
	Judul Karya: *Girl with a Pearl Earring* Kategori: Baik Nilai: 85 Keterangan Karya: Motif *Girl with a Pearl Earing* ini terinspirasi dari salah satu lukisan pelukis belanda Johannes Vermeer. Motif anting–anting yang digunakan ini dipadukan dengan motif mie yang saling berhubungan di dalam mangkuk dengan menggunakan warna kuning ini mempunyai makna bahwa seorang perempuan dengan sifat yang ceria dan bersyukur akan mendapatkan kebahagiaan serta rezeki yang tidak terputus. Seperti halnya mie yang memiliki simbol panjang umur.	

4. 1) Talitha Aulia S. S.
2) Faiq Qahtani
3) Jihan Hilmi
4) Salsabila Salwa C.
5) Lazuardia S.

Judul Karya: *Chastity*
Kategori: Sangat Baik
Nilai: 87
Keterangan Karya: Motif *Chastity* ini berasal dari kata sifat latin castus yang berarti murni. Seperti halnya motif ini terinspirasi dari batik motif kawung yang dipadukan dengan menggunakan warna *soft* ini mempunyai makna kemurnian dan kesucian.

5. 1) Safira Adhinta Q.
2) M. Jhonica Dimas P.
3) Rizkha Aulia N.
4) Jihan Naswa Sania
5) Ramizah Elya Nur Y.

Judul Karya: Bunga jepun atau kamboja
Kategori: Baik
Nilai: 80
Keterangan Karya: Motif Bunga jepun atau kamboja ini terkenal dengan aroma yang harum dan warna yang cerah. Motif bunga kamboja yang dipadukan warna cerah kuning ini menggambarkan energi yang positif, kehangatan, dan persahabatan.

6. 1) Rio Ramadhany
2) Levina Arifianti
3) Putri Ansa Tia P.
4) Maulida Azkia R.

Judul Karya: Kanser
Kategori: Baik
Nilai: 80
Keterangan Karya: Motif Kanser ini terinspirasi dari zodiak cancer yang bersimbol kepiting dan berelemen air. Motif ini terinsipirasi dari lukisan Giovanni Maria Falconetto yang bermakna pertarungan.

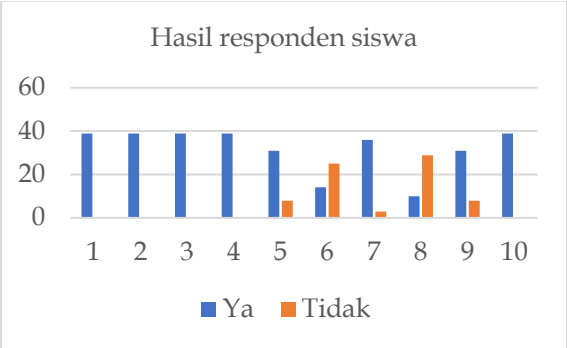
7. 1) Zalfa Nailal K.
2) M. Faiqsan K.
3) Mayshella Putri
4) Ninda Ni'matuss
5) Najma Kamila S.

Judul Karya: Menari
Kategori: Sangat Baik
Nilai: 90
Keterangan Karya: Motif Menari ini terinsipirasi dari salah satu lukisan Made Romi Sukadana yang berjudul "Masih Tetap Menari". Motif ini menggambarkan kreativitas yang berkaitan dengan tradisi dan budaya khususnya budaya tradisional dan budaya modern dengan perpaduan warna yang beragam.

8. 1) Nail Rozan M.
2) Nadya Azza M.
3) Najwa Terazarine
4) Nadia Syafa A.
5). Nayla Amaliatus

Judul Karya: Tumpal
Kategori: Baik
Nilai: 80
Keterangan Karya: Motif Tumpal ini terinsipirasi dari salah satu ragam hias geometris tradisional Nusantara yang memiliki bentuk dasar segitiga sama kaki. Motif ini berbentuk runcing mirip dengan gigi buaya yang memiliki makna penolak bala atau penjauh bencana.

Berikut hasil butir–butir pertanyaan responden siswa terhadap buku tutorial permainan *paint and run* dalam pembelajaran.



Gambar 26. Diagram Batang Hasil responden siswa kelas XI – 3 MAN Sidoarjo

Berdasarkan diagram batang di atas, mayoritas hasil butir – butir pertanyaan responden siswa menjawab "Ya" dengan artian bahwa buku tutorial permainan *paint and run* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas XI – 3 MAN Sidoarjo.

Dari hasil keseluruhan dengan pilihan jawaban "Ya" mendapatkan nilai 1 dan dengan pilihan jawaban "Tidak" mendapatkan nilai 0. Perhitungan Skor yang didapat kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum x}{SMI} \text{ X } 100\%$$

Keterangan :
$\sum x$ = jumlah skor
SMI = Skor Maksimal Ideal

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{336}{390} \text{ X } 100\%$$

$$= \mathbf{86\ \%}$$

Dari perhitungan di atas didapatkan hasil persentase 86%. Berdasarkan tabel kriteria persentase skor jika didapatkan persentase 86% maka produk dapat dikatakan sangat layak atau sangat baik bagi responden siswa kelas XI – 3 MAN Sidoarjo.

Tahap selanjutnya setelah melakukan uji coba penelitian telah ditemukan beberapa kendala selama kegiatan uji coba permainan *paint and run* berlangsung sebagai berikut,

1) Sebagian siswa mengalami kesulitan untuk menemukan ide dalam proses membuat karya sebab materi ragam hias dan *paint and run* merupakan materi baru dalam pembelajaran.
2) Sebagian siswa mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan kondusif pada penyampaian peraturan pemainan *paint and run* yang dilakukan oleh peneliti, sebab uji coba dilakukan di tempat ruangan yang terbuka yaitu aula sekolah.

Dari beberapa kendala yang telah ditemukan, peneliti mendapatkan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, diantaranya sebagai berikut.

1) Agar para siswa mudah dalam menemukan ide proses membuat karya, peneliti memberikan beberapan referensi melalui karya-karya peneliti serta siswa diberikan kebebasan untuk encari referensi melalui beberapa sumber seperti internet, buku, dll. Setelah itu siswa diberikan bimbingan sepenuhnya dalam menentukan gambar sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
2) Peneliti memberikan solusi dengan menyampaikan peraturan permainan *paint and run* dengan menggunakan gerakan-gerakan yang sesuai untuk menarik perhatian siswa agar tetap fokus dan kondusif.

Solusi dari beberapa kendala tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan uji coba permainan *paint and run,* peneliti tetap ikut membantu kesulitan dalam setiap progres siswa agar uji coba dapat dilakukan dengan baik, berjalan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil buku tersusun dalam beberapa bagian meliputi pengetahuan materi serta permainan, konsep dan tutorial permainan.

Kualitas buku tutorial diukur dengan melalui dua cara yaitu validasi ahli dan uji implementasi. Pada tahap proses validasi ahli dilakukan dengan memberikan instrumen penilaian terhadap validator ahli dalam bidang materi dan bidang media. Menurut validasi ahli kualitas buku telah baik.

Selanjutnya dilakukan tahap uji implementasi yaitu dengan menunjukkan hasil buku secara lengkap beserta instrumen penilaian terhadap beberapa sasaran yaitu ahli dalam bidang pembelajaran seni sebagai responden yang berhubungan dengan seni, dan siswa kelas XI 3 MAN Sidoarjo. Berdasarkan

proses uji implementasi tersebut menghasilkan penilaian dengan menyatakan kualitas buku sangat baik.

Pada tahap uji implementasi menghasilkan penilaian yang dapat disimpulkan bahwa kualitas buku tutorial permainan *paint and run* sudah memiliki kriteria yang baik dan produk buku dapat diterima dan diimplementasikan pada masyarakat khususnya dalam pembelajaran seni di kelas dengan baik.

REFERENSI

Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta: Diva Press

Bayu Sunarman, Yoseph. 2010. *Bentuk Rupa Dan Makna Simbolis Ragam Hias Di Pura Mangkunegaran Surakarta.*

Bruner, Jerome. 1983. *Play, Thought, and Language*. New York: Preschool playgroups asspciation of great britain.

Crowther, J. R. 1995. *Theory and Practice.* New Jersey: Humana Press

Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hayati, Siti Nur, Khamim Zarkasih Putro. 2021. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Vol. 4.

Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kartika, Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013.* Surabaya: Kata Pena

Lestari, Ika, Linda Zakiah. 2019. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.

Nuryati, Talango, S. R. 2022. *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*.

Puwono. 2008. *Pemaknaan Buku Bagi Masyarakat Pembelajar*. Jakarta: CV. Agung Seto.

Rahyuningsih dan Paresti. 2017. *Simbol Kearifan Lokal : Ragam Hias Pada Media Kertas*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Riduwan. 2014. *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rosari dan Renati. 2013. *Kamus Seni Budaya*. Yogyakarta: PT. Aksara.

Rulia, Anna. 2019. *Kajian Ragam Hias Lamin Pampang Samarinda Pampang Samarinda Laminate Variety Study. Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Santrock. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga.

Sastra, Rantinah. 2018. *Ragam Hias Nusantara*. Klaten: PT. Intan Pariwara.

Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
.

Suhendi, Edi. 2009. *Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator.* Bandung: Informatika.

Suryana, Dadan. 2013. *Teori Dan Praktik*

Pembelajaran. Padang: UNP Press Padang.

Suwarno, Wiji. 2011. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan. 2009. *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia.* Bandung: Angkasa.

Utama, Bandi. 2020. *Bentuk Aktivitas Bermain*. Yogyakarta: Logo Poca.

Widiyanto, Rahmad. 2007. *158 Teknik Profesional Illustrator Cs3.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo