

PENGEMBANGAN MODUL GAMBAR PERSPEKTIF UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI I GALIS PAMEKASAN

Fahrur Rozi¹, Imam Zaini²

¹Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: fahrur.18008@mhs.unesa.ac.id

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

Abstract

SMAN 1 Galis menerapkan pembelajaran seni rupa dengan materi gambar perspektif. Guru seni rupa mengalami keterbatasan bahan ajar karena metode ceramah dan buku ajar yang kurang lengkap. Siswa mencari materi tambahan secara online karena kesulitan memahami materi. Setelah pembelajaran, guru memberikan tugas praktek, namun siswa masih bingung dan kurang minat karena kurangnya media atau alat bantu. Hasilnya, nilai praktek siswa rata-rata 74. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan konsep perancangan pengembangan modul cetak menggambar perspektif untuk siswa kelas 10 SMAN 1 Galis, mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan modul cetak menggambar perspektif untuk siswa kelas 10 SMAN 1 Galis serta mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas hasil pengembangan modul menggambar perspektif untuk siswa kelas 10 SMAN 1 Galis. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Reserch and Development) dengan model 4-D (Four D) Thiagarajan, tahap- tahap mencakup pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini validasi materi memperoleh skor rata-rata 3,6 kategori layak, validasi media nilai yang diperoleh skor rata-rata 3.9 kategori layak. Uji coba kecil dengan jumlah responden 5 peserta didik memperoleh skor presentase nilai 89% kriteria layak, dan pada uji coba besar dengan jumlah responden 24 siswa memperoleh skor presentase nilai 86% dengan kriteria Layak dan pada pada test pemahaman siswa sebelum belajar menggunakan modul siswa mendapat nila rata-rata 60 dan setelah belajar menggunakan modul siswa mendapat nilai rata-rata 89 kategori layak.

SMAN 1 Galis applies fine arts learning with perspective drawing material. Fine arts teachers experience limited teaching materials due to the lecture method and incomplete textbooks. Students search for additional material online because they have difficulty understanding the material. After learning, the teacher gave practical assignments, but students were still confused and lacked interest due to the lack of media or tools. As a result, the average student practice score is 74. The purpose of this research is to know and describe the concept of designing the development of perspective drawing print modules for 10th grade students of SMAN 1 Galis, to know and describe the process of developing perspective drawing print modules for 10th grade students of SMAN 1 Galis and to know and describe the effectiveness of the results of the development of perspective drawing modules for 10th grade students of SMAN 1 Galis. This research uses the R&D (Research and Development) method with Thiagarajan's 4-D (Four D) model, the stages include defining, designing, developing, and disseminating. The research instruments used were questionnaires and documentation. The results of this study material validation obtained an average score of 3.6 decent categories, media validation obtained an average score of 3.9 decent categories. The small trial with the number of respondents 5 students obtained a value percentage score of 89% worthy criteria, and in the large trial with the number of respondents 24 students obtained a value percentage score of 86% with Worthy criteria and on the student understanding test before learning to use the student module got an average value of 60 and after learning to use the student module got an average value of 89 worthy categories.

Keywords: Modul Gambar Perspektif, Gambar Perspektif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menyalurkan pengetahuan dan kreativitas kepada setiap manusia, ilmu pengetahuan dan kreativitas tersebut dapat diperoleh dengan proses belajar. Salah satu upaya pemerintah untuk membangun pendidikan yang baik yaitu dengan mengembangkan dunia pembelajaran yang bertujuan guna membuat sumber daya manusia yang bermutu, pintar, kreatif serta sanggup menjajaki pertumbuhan IPTEKS, salah satu metode buat menaikkan proses pendidikan ialah memperbaiki media pendidikan yang digunakan guna menolong partisipan didik dalam belajar. Media pembelajaran ialah salah satu sarana yang peranannya sangat berarti dalam dunia Pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah beragam, mulai dari buku pembelajaran, powerpoint, video, dan salah satunya modul, modul guna membantu peserta didik dalam berproses saat mengikuti pembelajaran, dengan meningkatkan media pembelajaran diharapkan mampu menyampaikan informasi dengan baik.

SMAN 1 Galis merupakan sekolah negeri yang terletak di Jl. Raya Konang, Kecamatan Galis, Kabupaten Pamekasan, Provinsi Jawa Timur. Saat ini SMAN tersebut berakreditasi A. Salah satu mata pelajaran wajib dalam sekolah menengah atas menurut kurikulum 2013 adalah seni budaya, mata pelajaran seni budaya mencakup 4 ranah seni yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater.

Salah satu materi yang di terapkan dalam seni budaya di SMAN 1 Galis adalah gambar perspektif dalam ranah seni rupa pada KD 3.1 dan 4.1 (3.1 Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dan 4.1 Membuat karya dua dimensi menggunakan berbagai teknik dengan melihat model). Berdasarkan penuturan dari guru seni rupa saat wawancara dalam proses pembelajaran seni budaya guru mengalami keterbatasan dalam bahan ajar materi saat dalam menyampaikan materi

menggambar perspektif dikarenakan pada proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi dengan metode ceramah serta memberikan materi yang kurang lengkap melalui buku ajar dan karena siswa belum mengerti dengan materi yang disampaikan maka siswa mencari materi lebih lewat internet, setelah selesai belajar mengenai gambar perspektif pada siswa, guru memberikan penugasan praktek menggambar perspektif.

Selama proses pembelajaran menggambar perspektif berlangsung guru mendampingi siswa dalam menggambar dan membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan. Akan tetapi siswa masih mengalami kebingungan dan menjadi kurang minat mengikuti pembelajaran menggambar perspektif dan hasil dari nilai praktek menggambar perspektif siswa dibawah rata-rata yaitu 74 dikarenakan peserta didik tidak memiliki media atau alat bantu dalam menuntun tahapan dalam menggambar perspektif, maka perlu di kembangkan modul cetak menggambar perspektif guna mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengerjakan tugas menggambar perspektif siswa kelas X dan di uji cobakan pada kelas X SMAN 1 Galis. modul cetak menggambar perspektif tersebut dirancang untuk memberikan materi yang lebih lengkap dan melatih keterampilan proses tahapan dalam membuat gambar perspektif bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah sebagai berikut : 1). Bagaimanakah konsep perancangan modul cetak menggambar perspektif untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Galis?. 2). Bagaimanakah proses pengembangan modul cetak menggambar perspektif untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Galis? 3). Bagaimanakah efektifitas hasil pengembangan modul menggambar perspektif untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Galis?.

METODE PENELITIAN

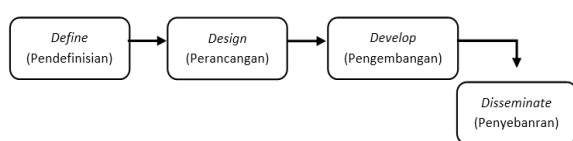
Jenis penelitian yang peneliti gunakan disebut penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development* (R&D).

Metode penelitian dan pengembangan, atau R&D dalam bahasa Inggris, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiono, 2018: 407). Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah modul cetak gambar perspektif yang nanti akan produk ini di uji cobakan pada siswa kelas X C SMA Negeri 1 Galis untuk mengetahui kelayakan atau keberhasilan modul cetak menggambar perspektif.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan metodologi penelitian pengembangan perangkat 4-D (Four D). Model ini dikembangkan oleh *Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melin I. Wang* pada tahun 1974. Pengembangan model 4D dipilih karena direkomendasikan untuk pengembangan

perangkat pendidikan seperti modul. Fungsionalitas dan efektivitas produk yang dikembangkan diverifikasi melalui verifikasi validasi dan pengujian produk.

Modul cetak gambar perspektif ini terkait dengan model desain 4D (model 4D) yang mencakup empat langkah berikut: *define, desgin, develope, disminite* (Tiagarajan, 1974). Berikut adalah langkah-langkah untuk mengembangkan model 4D.(Tiagarajan, 1974). Berikut lagkah – Langkah pengembangan model 4-D:



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Modifikasi dari Model 4-D
(Sumber: Tiagarajan, 1974)

Tahapan pengembangan model 4D dapat digambarkan sebagai berikut.:

Define (Pendifinisian), Tahap perencanaan meliputi analisis siswa, analisis kurikulum, analisis tugas, analisis materi, dan pengembangan tujuan pembelajaran. (1) *Front End Analysis* (Analisis Pendahuluan), tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan menentukan

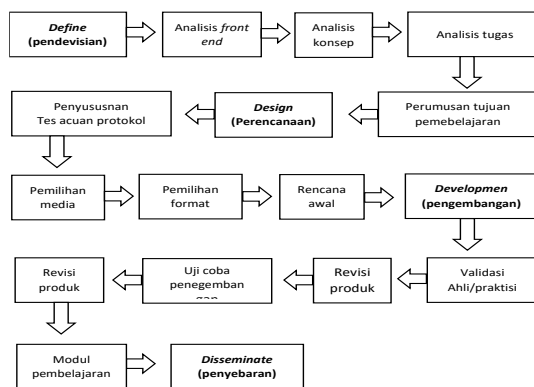
persyaratan untuk pengembangan bahan ajar modul cetak Analisis pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa untuk mengidentifikasi dan mengidentifikasi masalah utama yang muncul dalam proses pembelajaran, (2) *Concept Analysis* (Analisis Konsep), analisis konsep menunjukkan bagaimana konsep terkait diidentifikasi, disempurnakan, dan disusun secara sistematis. Analisis ini menjadi acuan untuk mengembangkan tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar dan kompetensi inti didapatkan dari ananalisi konsep ini, (3) *Specifying Instructionali Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran), pengembangan tujuan pembelajaran menentukan persepsi yang akan dipelajari berdasarkan hasil analisis konsep dan tugas. Untuk menentukan pembelajaran apa yang akan dimasukkan dalam materi modul, peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran, menentukan kisi-kisi pertanyaan, dan menentukan seberapa baik tujuan tersebut tercapai,

Design (Perancangan), Pada tahap ini disiapkan perancangan model modul cetak perspektif untuk meningkatkan kualitas perspektif yang dikembangkan. peneliti juga melakukan survei atau kuesioner siswa. Pada tahap perencanaan ini, (1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Acuan Patokan), mengembangkan referensi acuan sebagai patokan adalah langkah pertama dalam menyediakan hubungan antara fase definisi dan desain, (2) *Media Selection* (Pemilihan Media) pemilihan media bertujuan mengidentifikasi media pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik materi dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Media akan dipilih setelah dilakukan analisis, analisis konseptual, dan analisis tugas siswa. Hal tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi inti yang diharapkan, (3) *Format Selection* (Pemilihan Format) pemilihan format selama perancangan modul dilakukan melalui perancangan sumber dari pembelajaran, perancangan dari isi materi yang akan digunakan, pengorganisasian dan pengembangan isi atau konten pembelajaran yang terkandung dalam modul, dan pembuatan modul yang berisi tata letak, gambar, dan teks, (4) *Initial Design* (Rancangan Awal), desain awal dikembangkan berdasarkan analisis yang telah dikumpulkan dan di rancang menjadi produk awal. Desain awal

adalah desain multimedia interaktif sebelum dilakukan pengujian.

Develop (Pengembangan), Tahap pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut. Tahap pertama membuat modul cetak menggambar perspektif selanjutnya di validasi oleh validator materi dan validator media dan di beri masukan, setelah itu tahap kedua modul cetak menggambar perspektif di revisi, dan tahap ketiga dilakukan pengujian secara terbatas pada uji coba kecil 5 siswa acak dan uji coba besar 24 siswa kelas X C SMA Negeri 1 Galis, data hasil pengujian diperoleh dari angket respon dan test pemahaman siswa, tahap keempat data yang diperoleh dianalisis untuk melakukan revisi dan di hasilkan tahap terakhir merupakan final dari modul yang sudah direvisi dan siap disebarakan.

Disseminate (Penyebaran), Dalam tahapan disseminate pada penelitian ini, tidak dilakukan penyebaran yang lebih luas. Modul ini hanya disebarluaskan di SMA Negeri 1 Galis Pamekasan untuk bahan ajar siswa.



Gambar 3.2 Modifikasi Pengembangan Model 4D
(Sumber; Dokumentasi, Fahrur.R, 2022)

Ada dua jenis metode pengumpulan data dalam pengembangan modul cetak menggambar perspektif: (1) Wawancara, pelaksanaan wawancara di tempat SMA Negeri 1 Galis pada siswa kelas X C dan Arief Cahyadi Bahtiar, S.Pd selaku guru mata pelajaran seni rupa kelas X C SMAN 1 Galis, wawancara ini dilakukan untuk mengkaji materi pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan serta masalah yang terdapat pada

kegiatan pembelajaran. (2) Angket, Kusioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada orang lain atau suatu populasi guna menjawab pertanyaan. Selama dalam penelitian kusioner digunakan sebagai alat validasi dan pengujian produk. Validasi diberikan kepada Validator Bahasa dan Validator Materi untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan. Dan juga selama masa uji coba dengan menggunakan modul cetak menggambar perspektif siswa akan diberikan kusioner untuk mengetahui respon siswa.

Metode analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok. (Sugiono, 2018: 134). Skala likert berupa kuesioner yang memiliki empat kemungkinan jawaban. Penilaian akan diberikan oleh ahli materi, ahli media, siswa menggunakan media penilain. Data ini berfungsi sebagai panduan untuk mengubah yang dirancang dan dianalisis untuk menentukan kesesuaian produk tersebut.

(1) Analisi data hasil validasi,

terdapat 4 pilihan kusioner konfirmasi kesesuaian materi dan desain untuk modul cetak perspektif. Data kusioner validasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan akhir dari modul cetak menggambar perspektif. Di bawah ini adalah tabel penilain validasi.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Pilihan Jawaban
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik

Nilai dasar hasil press test dari masing-masing validator dihitung dengan menjumlahkan semua nilai dari validator dan membaginya dengan jumlah validator. Singkatnya rumusnya ditunjukkan di bawah ini. (Riduwan 2012 :12).

$$\text{Nilai rata-rata kriteiria} = \frac{\sum(V)}{3}$$

Ket: V= nilai Validator, 3= jumlah validat

Tabel 2. Kriteria Inpretasi Berdasarkan Skala Likert

Skor rata-rata	Pilihan Jawaban
1.00 – 1,51	Tidak Layak
1,52 – 2. 51	Kurang Layak
2.52 – 3.51	Cukup Layak
3.52 – 4.00	Layak

Nilai hasil validasi yang diperoleh kemudian diinterpretasi skor, skor kriteria bergantung pada besar dan kecilnya nilai validasi modul cetak oleh validator:

Dari table diatas di ketahui bahwasanya nilai skor terendah 1,00-1,51 dan tertinggi adalah 3,52-4,00. Modul cetak menggambar perspektif dikatan memenuhi kriteria layak digunakan jika memperoleh nilai >2,52

2. Analisis respon siswa,

Data respon siswa diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa yang mengikuti studi terbatas. Analisis pada skala Guttman, terdiri dari pilihan ya atau tidak. Tanggapan responden dapat disajikan sebagai skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut: (Riduwan, 2012 :12):

Tabel 3. Kriteria skor interpretasi respon siswa menggunakan skala Guttaman

Skor rata-rata%	Pilihan Jawaban
0-25	Tidak Layak
26-51	Kurang Layak
52-76	Cukup Layak
76-100	Layak

$$P = \frac{\sum \text{Jawaban "Ya"} \times 100\%}{\sum \text{maksimal jawaban "Ya"}}$$

Ket: P = persentase kelayakan empiris (%)

Dalam table diatas persentase kelayakan modul cetak dalam pengembangan modul cetak menggambar perspektif di SMAN 1 Galis Kabupaten Pamekasan Madura dapat di katagorikan layak secara empiris apabila nilai interpretasinya ≥ 52 .

3. Analisis data pemahaman siswa

Data pemahaman siswa didapat dengan melakukan test soal pilihan ganda sebelum dan sesudah siswa mempelajari modul gambar perspektif. Analisis ini dihitung dengan menggunakan skala sebagai berikut

Tabel 4. Kriteria Inpretasi Berdasarkan Skala Likert

Kategori	Pilihan Jawaban
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik

Tabel 5. Kriteria Inpretasi Skor Siswa

Rentang nilai	Kategori
55-90	
55-64	Tidak Baik
65 74	Kurang Baik
75-82	Cukup Baik
83-90	Baik

Ket : Nilai KKM Seni Budaya SMA Negeri 1 Galis

Skor pemahaman siswa di hitung dengan menjumlahkan nilai soal pilihan ganda seluruh siswa dan dibagi dengan jumlah seluruh siswa, lebih jelasnya ada oada rumus di bawah ini;

$\text{Skor pemahaman siswa} = \frac{\sum \text{skor}}{5}$
--

Ket : $\sum \text{skor}$ =nilai seluruh siswa, 5= jumlah banyak siswa

Modul dinyatakan layak apabila skor pemahaman siswa berada pada rentang nilai 75-100.

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya terikat pada kehidupan yang dihasilkan oleh interaksi manusia dengan lingkungannya. Belajar adalah proses usaha sadar seseorang untuk berpindah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari kurang terampil menjadi terampil. Belajar bukan hanya pemetaan pengetahuan dan informasi yang diberikan, tetapi juga keterlibatan aktif orang dalam mentransformasikan atau mengolah kembali hasil belajar yang diterima menjadi pengalaman yang bermanfaat bagi orang dan lingkungan. (Ertikanto, 2016). Sedangkan bagi Hamalik (1990: 4) Belajar merupakan suatu proses Perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya

Media Pembelajaran

Media dalam arti yang paling sempit adalah komponen bahan dan alat dari sistem pembelajaran. Dalam arti luas, media berarti penggunaan yang paling efisien dari semua komponen sistem dan sumber belajar tersebut di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Miftah, M. 2013: 97). Di sisi lain, menurut Daryanto (2016:06) Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat menimbulkan rasa hasrat, minat, dan emosi siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dari beberapa pembahasan pendapat dari sini dapat disimpulkan bahwasanya media adalah suatu komponen dalam sistem pembelajaran yang digunakan individu untuk mempermudah komunikasi serta merangsang.

Modul

Modul adalah bahan ajar yang ditulis untuk dipelajari sendiri oleh siswa tanpa pengawasan guru. Dengan demikian, modul harus mencakup panduan penguasaan kompetensi pembelajaran,

isi materi pembelajaran, informasi pendukung, soal latihan, instruksi kerja, penilaian, dan umpan balik hasil penilaian. (Ahmad K, Letstari I, 2010: 185). Sedangkan Menurut Fatikh I dikutip Purwanto Dkk (2007: 9) menjelaskan Modul adalah bahan ajar yang dikembangkan secara sistematis dari kurikulum yang telah ditetapkan dan dikemas sebagai unit pembelajaran minimal sehingga unit tertentu dapat dipelajari secara mandiri. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul adalah bahan belajar mandiri yang dikembangkan secara rinci berdasarkan kurikulum yang dibentuk dengan persiapan minimal.

Modul dibagi menjadi dua jenis: modul lengkap dan modul tidak lengkap. Modul yang lengkap adalah modul yang memuat keseluruhan materi sehingga tidak tergantung pada materi lain. Modul tidak lengkap, di sisi lain, adalah modul yang hanya memuat konten berdasarkan keterampilan dasar yang telah mempunyai, (Afrilianasari F, 2014:11). Berdasarkan penjelasan diatas jenis modul yang akan digunakan dalam pengembangan modul cetak menggambar perspektif yaitu jenis modul lengkap.

Prinsip penulisan modul, dalam prinsip penulisan modul terdapat dua aspek yang harus diperhatikan yaitu aspek verbal dan aspek visual yang berpengaruh dalam penulisan modul (Ristanto, 2014: 19).

1) Aspek verbal

Aspek verbal yang harus diperhatikan dalam penulisan modul yaitu, a. Menggunakan struktur kalimat dan Bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta kalimat tidak terlalu panjang. b. Memilih kata dan bahasa dan contoh umum yang tepat agar pengguna dari berbagai latar belakang dapat memahaminya. c. Hindari kata atau kalimat yang sulit dipahami.

2) Aspek Visual

Pertimbangan yang cermat harus diberikan pada berbagai aspek visual pemilihan, seperti pemilihan gaya, penggunaan bahasa, font, ukuran font, dan pemilihan warna. Hal ini memungkinkan modul yang dikembangkan dapat menarik perhatian dan minat pengguna untuk mempelajari materi yang disajikan dalam modul.

Tata letak modul, Tata letak modul harus berupa struktur sederhana sesuai dengan

kebutuhan. Berikut tata letak modul dan strukturnya:

Kata pengantar

Daftar isi;

Peta konsep modul;

A. Pendahuluan;

1. KD

2. Deskripsi

3. Tujuan dalam pembelajaran

B. Pembelajaran

1. Pembelajaran bab 1

a. Uraian materi

b. evaluasi siswa

c. Tugas Keterampilan

2. Pembelajaran bab 2

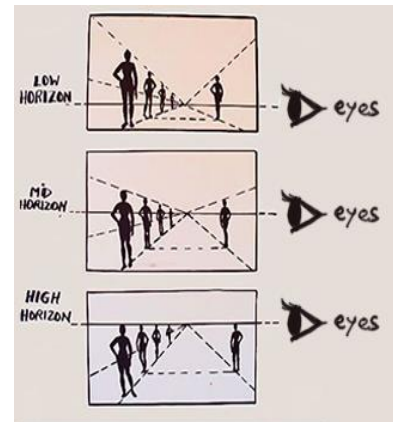
3. Pembelajaran bab 3

Kunci jawaban

Daftar Pustaka

Materi Gambar Perspektif

Pembelajaran materi modul, Secara umum, teori perspektif terjadi berdasarkan yang dilihat oleh mata dari paling dekat sampai yang jauh. Kamus besar bahasa Indonesia yang diedit oleh Balai Pustaka (Alwi, 2007:864) menjelaskan bahwa perspektif adalah cara merepresentasikan objek datar dalam bentuk tiga dimensi (panjang, lebar, tinggi) dari sudut pandang mata menjadi sebuah gambar atau lukisan. Garis horizon pada suatu gambar dapat ditentukan tinggi rendahnya mata kita saat melihat objek tersebut. Hal ini berkaitan dengan perspektif visual yang terjadi ketika mengamati sesuatu dari posisi mata yang berbeda. Ketika melihat objek dengan mata yang lebih rendah, garis horizon terlihat lebih tinggi, sedangkan jika mata berada pada posisi yang lebih tinggi, garis horizon terlihat lebih rendah. Visualisasi ini secara visual dapat diilustrasikan seperti gambar yang digambarkan di bawah, dimana letak mata berfungsi sebagai kunci utama dalam menentukan tinggi rendahnya garis horizon.



Gambar 1.. Gambar dalam menentukan letak garis horizon
(Sumber: Pinterest.com)

Gambar perspektif dibagi menjadi dua jenis yaitu perspektif konstruksi dan perspektif sket, “perspektif konstruksi dan perspektif sket Prinsip dasarnya sama, namun perbedaannya terletak pada teknik. Metode perspektif konstruktif menggunakan alat ukur khusus, tetapi metode perspektif sket biasanya tidak menggunakan alat ukur, perspektif sket digambarkan sebagai gambar objek atau pengamat yang diambil dari objek atau ruang untuk memberi kesan proyeksi, imajinasi, atau kemiripan dengan objek/ruang yang diamati. Perspektif sket memiliki berbagai fungsi. Dengan perspektif sket menguasai prinsip-prinsip dasar menggambar bentuk dan ilustrasi. Dan perspektif sket sebagai bantuan untuk membuat gambar konstruksi, desain arsitektur, desain interior, denah taman, dll.” (Dewi, September 17, 2012). Namun yang akan diajarkan kepada peserta didik SMA hanya perspektif sket karena pembelajaran perspektif konstruksi hanya digunakan pada peserta didik SMK jurusan teknik.

Perspektif dibagi menjadi tiga teknik: 1 perspektif titik hilang, 2 perspektif titik hilang, 3 perspektif titik hilang dan berikut penjelasannya (Harmawati, 2017: 15).

1) Perspektif satu titik hilang

Perspektif satu titik hilang atau satu titik lenyap adalah gambar perspektif yang terjadi ketika suatu objek dilihat sehingga garis pusat atau tengah pandang tegak lurus terhadap salah satu permukaannya atau dilihat dari depan Zaini (2016: 36).

2) Perspektif dua titik hilang,

Dalam perspektif dua titik hilang, di mana terdapat dua titik fokus yang memunculkan garis horizon, perpotongan dari dua garis hilang ini menciptakan sebuah sudut yang menentukan perspektif visual suatu objek. Secara umum, jika jarak antara dua titik fokus ini terlalu kecil, objek yang ditampilkan dalam gambar mengalami distorsi yang membuatnya terlihat tidak proporsional atau tidak akurat dibandingkan dengan objek sebenarnya. Distorsi ini dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman kita terhadap obyek tersebut. Oleh karena itu, penting bagi seorang seniman atau pelukis untuk memahami dengan baik tentang perspektif dua titik pandang agar dapat menghadirkan gambar yang proporsional dan akurat. (Harmawati, 2017: 16).

3) Perspektif tiga titik hilang,

Harmawati, (2017: 18), Perspektif tiga titik hilang umumnya hanya digunakan untuk menggambarkan objek yang sangat lebar, tinggi, besar, dan sangat terdistorsi. Cara ini biasanya digunakan untuk melihat ke luar, tetapi bisa juga digunakan untuk menggambar outdoor dan sudut pandang dari udara. Titik hilang harus jauh di luar bidang gambar untuk menghindari distorsi yang berlebihan. Pada dasarnya, metode dan prosedur untuk perspektif tiga titik hampir sama dengan metode untuk perspektif satu titik dan dua titik. Pada dasarnya, perspektif dengan 1 titik hilang, 2 titik hilang, dan 3 titik hilang dapat dibagi menjadi sudut yang berbeda bergantung pada posisi mata. Sudut pandang perspektif 3 titik hilang dibedakan menjadi 3 yaitu: a. sudut pandang mata burung, Dari sudut pandangan mata burung, mata kita seolah-olah berada di atas dan melihat apa yang ada di bawah. Jadi posisi garis horizontal berada pada garis tersebut dan bisa kiri, tengah, atau kanan. b. Sudut pandang biasa, Dari sudut pandang biasa, seperti kita berdiri dengan normal dan melihat lurus ke depan. Dengan demikian atas dan bawah seimbang. Garis cakrawala tepat berada di tengah bidang, dan titik hilang dapat ditempatkan di mana saja pada garis ini. Semua objek yang digambar dengan garis dimulai dari titik hilang. c. Sudut pandang mata kucing, Dari sudut pandang ini, saat berada dalam posisi tengkurap dan mengarahkan mata ke

atas, persepsi kita terhadap objek yang berada di atas menjadi lebih objektif atau memiliki tampilan yang mengerucut. Hal ini disebabkan oleh pengletakan garis horizon yang berada di bawah bidang pandang, sehingga titik hilang ini menjadi acuan utama dalam menggambarkan setiap objek yang terdapat dalam gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep pengembangan modul: sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan pra penelitian di SMA Negeri 1 Galis Pamekasan untuk melihat beberapa hal dalam kegiatan pembelajaran seni rupa dan lain-lainnya. Dari hasil data yang di dapat dari wawancara dengan guru seni budaya, guru mengalami keterbatasan dalam mengajar dikarenakan guru menggunakan sistem pembelajaran dengan ceramah dan memberi penjelasan yang kurang lengkap yang bersumber buku dan internet. faktor tersebutlah yang membuat siswa kurang memahami pembelajaran menggambar perspektif dan pada akhirnya berpengaruh terhadap nilai praktek karya.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan wawancara lanjutan kepada guru dan siswa, dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan guru dan siswa tertarik untuk dibuatkan modul untuk materi menggambar perspektif guna untuk membantu menambah referensi materi untuk guru dan siswa. Dikarenakan kurangnya materi yang memiliki tutorial dalam materi yang di sampaikan guru, maka peneliti mengembangkan modul dengan ditambahkan tutorial menggambar perspektif di dalam materi modul. Dengan adanya tutorial di dalam materi modul dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas praktek karya.

Pada tahap mendisain peneliti menyusun modul dimulai dari bagian sampul depan dan belakang dilanjutkan menyusun isi materi modul, setelah itu menyusun instrumen yang disesuaikan dengan indikator dan kompetensi dasar. Instrumen yang dipakai adalah kusioner penilain untuk menilai kelayakan modul menggambar perspektif

dan kusioner respon siswa. Kusioner penilain diperuntukan validasi kelayakan modul sedangkan kusioner respon siswa diperuntukan sebagai respon ketertarikan siswa pada modul. Hasil dari perancangan pada tahap design adalah modul menggambar perspektif untuk siswa kelas 10. Isi materi yang dipakai yaitu gambar perpspektif yang berfokus pada teknik menggambar perspektif 1 titik hilang dan 2 titik hilang. Daya tarik pada modul ini adalah adanya gambar yang relavan dengan materi serta tutorial yang dapat membantu siswa dalam praktek karya membuat gambar perspektif.

Proses pengembangan modul: setelah konsep perancangan modul sudah terdata maka dilakukan pengembangan modul, tahap *development* (pengembangan) yaitu tahap membuat modul yang sudah disusun konsepnya. Dengan menyatukan dari sampul depan dan belakang modul dengan isi materi menggunakan *software Microsoft Word*. Pada sampul depan terdiri dari judul modul dan identitas diri.



Gambar 2. Sampul depan modul gambar perspektif (Sumber; Dokumentasi Fahrur.R 2023)

Bagian isi materi terdiri dari kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, pendahuluan, peta konsep dan 4 bab materi yaitu bab1 menggambar perspektif, bab 2 teknik menggambar perspektif 1 titik hilang, bab 3 teknik menggambar perspektif 2 titik hilang, bab 4 teknik menggambar perspektif

3 titik hilang, soal latihan, praktek karya, serta daftar pustaka dan profil peneliti.



Gambar 3. Isi materi gambar perspektif (Sumber; Dokumentasi Fahrur.R 2023)

Sampul belakang terdiri dari judul dan preview isi materi. Setelah modul selesai dibuat langkah selanjutnya dilakukan validasi produk untuk menentukan kelayakan dari modul yang sudah dibuat.



Gambar 4. Sampul belakang modul gambar perspektif (Sumber; Dokumentasi Fahrur.R 2023)

Validasi produk dibagi menjadi 2 yaitu validasi materi dan validasi media.

Adapun hasil dari penilain dari masing-masing validator sebagai berikut;

1) Hasil Validasi Materi

Hasil dari validasi materi yang di nilai oleh ibu Fera Ratyanningrum, S.Pd., M.Pd. selaku dosen

Universitas Negeri Surabaya yang di nilai dari aspek kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar, keakuratan materi, penyampain bahasa, dan lain-lainya. penilain di lakukan dalam dua tahap, tahap pertama diperoleh dengan skor rata-rata 2,2 dengan kategori kurang layak, tahap kedua memperoleh skor rata-rata 3,6 dengan kategori layak.

Tabel 6. Hasil Penilain Validasi Materi Tahap Akhir

No	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	4
2.	Kejelasan uraian materi	3
3.	Ketepatan contoh gambar dengan materi	4
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan	3
5.	Kelengkapan penyajian (bagian pendahuluan, isi/materi, evaluasi	4
6.	Kelengkapan materi yang di sajikan	3
7.	Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda, urain dan menggambar	4
		25
Skor rata-rata		3.6

2) Hasil Validasi Media

Pada hasil validasi media yang di nilai oleh ibu Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd, M.Pd. selaku dosen Universitas Negeri Surabaya yang di nilai dari aspek kemenarikan dari modul yang terdiri dari cover dan layout isi materi. Hasil nilai yang diperoleh dari semua aspek tersebut skor rata-rata 3.9 dengan kategori layak.

Tabel 7. Hasil Penilain Validasi Media Tahap Akhir

No	Aspek	Skor
1.	Cover/ sampul modul	3
2.	Keselaran background	4
3.	Kualitas gambar	4
4.	Komposisi Warna	4
5.	Kesesuaian jenis huruf	4
6.	Kesesuaian ukuran huruf	4
7.	Proporsional layout (tata letak teks & gambar)	4
8.	Kemenarikan sajian gambar	4
9.	Kemenarikan desain media	4
10.	Kemudahan pemakaian media	4
		39
Skor rata-rata		3.9

Setelah modul dinyatakan valid maka tahap selanjutnya dilakukan uji coba pada responden dan pemahan yaitu siswa kelas X C SMA Negeri 1 Galis Pamekasan, uji coba dibagi menjadi 2 tahap yaitu uji coba kecil dan uji coba besar. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Kecil

Hasil dari uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa memperoleh hasil aspek pembelajaran diperoleh skor presentase 88%, aspek materi/isi dengan skor presentase 98%, aspek tampilan memperoleh skor presentase 84% dan dari aspek struktur modul diperoleh skor presente 89%, skor rata-rata presentase keseluruhan 89% dengan kategori Layak.

Tabel 8. Hasil Respon Uji Coba Kecil

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Aspek Pembelajaran	88%	Layak
2.	Aspek Materi / Isi	89%	Layak
3.	Aspek Tampilan	78%	Layak
4.	Aspek Struktur Modul	87%	Layak
Skor Akhir		86%	Layak

Ket : Hasil Responden 5 Siswa SMA Negeri 1 Galis, 2023

2. Hasil Uji Coba Besar

Pada hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari X kelas C dengan banyak siswa 24 orang memperoleh hasil aspek pembelajaran

diperoleh skor presentase 88%, aspek materi/isi dengan skor presentase 89%, aspek tampilan memperoleh skor presentase 78% dan dari aspek struktur modul diperoleh skor rata-rata 87%, sehingga dapat diketahui nilai dari jumlah keseluruhan aspek yaitu skor presentase 86% dengan kriteria Layak.

Tabel 9. Hasil Respon Uji Coba Besar

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Aspek Pembelajaran	88%	Layak
2.	Aspek Materi / Isi	98%	Layak
3.	Aspek Tampilan	84%	Layak
4.	Aspek Struktur Modul	88%	Layak
Skor Akhir		89%	Layak

Ket: Hasil Responden 24 Siswa SMA Negeri 1 Galis, 2023

Hasil pada test pemahaman siswa sebelum menggunakan modul mendapatkan nilai rata-rata 60 dan sesudah menggunakan modul mendapat

nilai rata-rata 89 dari hasil data tersebut modul dikategori Layak.

Tabel 10. Hasil Penilaian Uji Coba Besar

Data	Nilai
Pre- test	60
Post-test	89

Ket: Pre - test = sebelum belajar menggunakan modul

Post- test = sesudah belajar menggunakan modul

Keefektifan Setelah pengujian modul melalui respon dan test pemahaman siswa dan masing-masing dari test tersebut mendapat kategori Layak

Tahap selanjutnya *disseminated* (Penyebaran), namun pada tahap ini tidak dilakukan penyebaran secara berkala hanya di sebar luaskan di SMA negeri 1 Galis Pamekasan, dimana guru seni rupa SMA Negeri 1 Galis Pamekasan masih menerapkan materi gambar perspektif pada siswanya. Modul ini hanya disebarluaskan di SMA Negeri 1 Galis Pamekasan untuk bahan ajar siswa namun kemungkinan adanya penyebaran meluas jika ada pihak sekolah lain membutuhkan modul gambar perspektif sebagai alat bahan ajar.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah modul menggambar perspektif untuk siswa kelas X SMA valid dan layak digunakan untuk pembelajaran. Pada modul berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi perspektif, soal latihan, praktek karya, daftar pustaka dan profil peneliti. Modul ini menyajikan hal yang menarik dengan adanya tutorial menggambar perspektif yang dapat memudahkan siswa dalam menggambar perspektif dalam praktek karya. Selain itu modul ini dilengkapi contoh gambar perspektif yang dibuat sendiri oleh peneliti untuk mempermudah siswa lebih bisa memahami materi yang disampaikan dengan adanya pemberian contoh gambarnya.

Kelebihan modul gambar perspektif ini menyajikan isi materi lebih rangkum serta lebih

terfokus pada materi gambar perspektif dan terdapat tutorial yang disisipkan dalam materi sehingga dapat membantu siswa menggambar

Kekurangan dalam modul menggambar perspektif ini penyajian soal latihan yang terlalu mudah dan kurang memacu keaktifan siswa,

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan modul gambar perspektif untuk siswa kelas X dirancang dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan metode 4-D Thiagarajan yang memiliki 4 tahapan yaitu : 1 tahap *define*, 2 tahap *design*, 3 tahap *development*, 4 tahap *disseminate* adalah:

Konsep perancangan pengembangan modul gambar perspektif untuk siswa kelas 10 yang pertama dilakukan tahap pendefinisian atau mencari tahu apa yang diperlukan seperti konsep, spesifikasi pembelajaran dan assement yang nantinya digunakan dalam penyusunan modul, tahap selanjutnya perancangan modul dimulai dari perancangan isi materi dan pembuatan sampul modul.

Proses pengembangan modul gambar perspektif dimulai dari pembuatan modul menggunakan *software medibang* dan *microsoftword*, setelah itu di validasi dan di uji coba kualitas bahan ajar modul gambar perspektif dengan validasi beberapa ahli yaitu validator materi dengan memperoleh skor rata-rata 3,6 dengan kategori layak dan validator media dengan memperoleh skor rata-rata 3.9 dengan kategori layak.

Keefektifan modul diketahui melalui respon dan pemahaman siswa kelas X C SMA Negeri 1 Galis Pamekasan setelah belajar menggunakan modul gambar perspektif, hasil respon siswa melalui kusioner dari uji coba kecil memperoleh skor rata-rata 195 dengan skor presentase 89% kategori layak, dan pada uji coba besar mendapat skor rata-rata 909 dengan skor presentase 86% kategori

perspektif untuk tugas praktek karya dan modul gambar perspektif ini dapat digunakan oleh setiap kalangan yang ingin belajar gambar perspektif.

layak, pada test pemahaman siswa sebelum belajar menggunakan modul nilai rata-rata siswa 60 dan sesudah belajar menggunakan modul mendapat nilai rata-rata siswa 89 dari data hasil respon dan pemahaman siswa maka modul dikategorikan layak digunakan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Secara teoritis pengembangan modul cetak menggambar perspektif ini dinantikan dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan yang lebih baik dan sebagai penunjang materi budaya dan seni dalam bidang seni rupa.

Secara Praktis pengembangan modul cetak menggambar perspektif bermanfaat bagi; (1) siswa, khususnya peserta didik di SMAN 1 Galis harapan kedepannya dengan hadirnya modul gambar perspektif siswa lebih semangat dalam belajar menggambar perspektif, (2) Guru, Harapan kedepannya modul gambar perspektif dapat digunakan oleh guru sebagai refrensi bahan ajar tambahan yang relavan untuk mengajar siswa, (3) Sekolah, agar dapat memberikan sumbangan berupa modul yang dapat digunakan sebagai refrensi bagi siswa, (4) Peneliti yang Lain, Sebagai acuan penelitian selanjutnya dapat menghasilkan produk baru yang lebih baik dari penelitian sebelumnya.

REFERENSI

Sumber dari buku:

Afrilianasari, F. (2014). Pengembangan Modul Cetak Bergambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang. UNY.

- Ahmad, K., & Lestari, I. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia Sd Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(XIII), 183–193. <https://doi.org/10.21009/pip.222.10>
- Alwi, H. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Ketiga. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* edisi ke-2 revisi. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, A. K. (2012). Gambar Perspektif. Diakses pada 13 Oktober 2022, dari <https://aristyakristina.wordpress.com/2012/09/17/gambar-persepektif/>
- Ertikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogjakarta: Media Akademi.
- Hamalik, O. (1990). *Sistem Intership Kependidikan Teori dan Praktek*. Bandung: Mandar Maju.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1(2), 95-104.
- Mufridah, A., & Marsudi. (2016). *Pengembangan Media Video Menggambar Perspektif untuk Pembelajaran Seni Budaya di Kelas XI IPA SMA Walisongo Gempol Pasuruan*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04(03), 435-442.
- Purwanto, dkk. (2007). Pengembangan Modul. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi, Depdiknas, Jakarta. http://issuu.com/download-bse/docs/buku_pengembangan_modul_full. Diakses :16 September 2013
- Riduwan. (2012). *Skala pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ristanto, Riska Dami. (2014). *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop Untuk Kelas X SMK*. (Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sugiono (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children. A Sourcebook*, Mc, 195.
- Zaini I. (2016). *Buku Ajar Menggambar Proyeksi Perspektif*. Surabaya: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unesa dan SatuKata Book@rt Publisher.