

PENGEMBANGAN BUKU MENGGAMBAR ILUSTRASI

Farikha Ana Savitri[✉], Deni Setiawan

SDN Banding 01 Semarang
Email Koresponden: far.anasavit@gmail.com

Abstrak

Masalah kegiatan pembelajaran pada materi gambar ilustrasi adalah memilih dan menentukan media yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi, sehingga diperlukan pengembangan media buku panduan menggambar ilustrasi. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SDN Banding 02 Semarang yang berjumlah 20 orang. Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase, uji normalitas, uji t dan uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan menggambar ilustrasi layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan media 96,42% dan kelayakan materi 90,90%. Buku panduan menggambar ilustrasi berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 8,801, dan peningkatan rata-rata (*n-gain*) sebesar 0,73418 dengan kriteria tinggi.

Kata kunci: buku panduan, menggambar, ilustrasi

PENGEMBANGAN BUKU MENGGAMBAR ILUSTRASI

Farikha Ana Savitri✉, Deni Setiawan

SDN Banding 01 Semarang
Email Koresponden: far.anasavit@gmail.com

Abstract

The problem of learning activities in the illustration drawing material is to choose and determine the right media in order to help students achieve competencies, so that the development of an illustrated guide book media is needed. This research is a Research and Development (R & D). The research subjects were all sixth grade students of Elementary of School Banding 02 Semarang totaling 20 people. Data analysis techniques used descriptive percentage, normality test, t test and n-gain test. The results showed that the illustration drawing guide book was feasible to use with a percentage of 96.42% and 90.90% material feasibility. Illustration drawing guide book affect learning outcomes with an average difference through t test of 8,801 and an average increase (n-gain) of 0,73418 with high criteria.

Keywords: guidebook, drawing, illustration

PENDAHULUAN

Engel (*Arts Education*, 2014) berpendapat seni adalah suatu bentuk pengetahuan dan sistem yang dibuat oleh manusia. Seni dalam kurikulum pendidikan seni budaya adalah membelajarkan anak melalui seni budaya dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan seni tingkat nasional, perkembangan masyarakat, kebutuhan pebelajar, kesiapan guru, dan kesesuaiannya dengan berbagai aspek perkembangan seni budaya (Ismiyanto dalam *Jurnal Imajinasi*, 2016). Melihat dari tujuan tersebut maka Pendidikan Seni Budaya mempunyai banyak peranan terutama bagi tingkat perkembangan usia peserta didik Sekolah Dasar. Aspek budaya dibahas terpadu dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar, peserta didik dapat mengembangkan tiga aspek pendidikan seni yaitu berekspressi, mengamati, dan mengapresiasi (Rondhi dalam *Jurnal Imajinasi*, 2017: 15).

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan tahun 2006 untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, terdapat materi gambar ilustrasi sebagai aspek berekspressi.

Sumanto berpendapat (dalam Rosyid *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2016) menggambar merupakan kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna serta merupakan proses menuangkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan peralatan tertentu.

Gambar tidak dilihat dari bagus jeleknya hasil tetapi dari seberapa jauh ide yang dapat tersampaikan dari sebuah gambar (Vlasova dalam *International Journal of Experimental Education*, 2014). Menurut Madhusoodanan (*Nature*, 2016) Gambar memiliki peranan penting dalam

dalam sebuah penelitian, karena gambar memiliki fungsi sebagai penjelas. Fungsi tersebut berlaku bukan hanya dalam penelitian tetapi juga dalam tiap aspek yang ada.

Susanto (dalam Augia *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2017) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

Penelitian dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI, siswa kelas VI SDN Banding 02 kesulitan dalam pembelajaran SBK didukung data hasil UTS dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan sekolah 70. Didapat bahwa dari 20 siswa, sebanyak 2 siswa (10%) nilai SBK di atas KKM, 4 siswa (20%) nilai SBK di bawah KKM, dan sisanya 14 siswa (70%) nilai SBK sama dengan KKM. Materi yang disajikan dan penggunaan media pembelajaran terbatas pada buku tek terutama dalam mengajarkan materi gambar ilustrasi.

Penelitian yang mendukung dilakukan Doni pada tahun 2018 berjudul "Buku Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Kisah Sahabat Nabi dengan Pemanfaatan Augmented Reality". Hasil dari penelitian buku dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) mengacu pada penelitian Borg and Gall (Sugiyono, 2015).

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas VI SDN Banding 02 tahun ajaran 2017/2018 dengan 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan nontes, tes dilakasakan pada awal pembelajaran serta akhir pembelajaran sebagai pembandingan peningkatan hasil belajar siswa SDN

Banding 02 sesudah diberikan perlakuan menggunakan buku panduan menggambar ilustrasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga macam diantaranya, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala Likert. Analisis data awal digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk. Analisis data akhir menggunakan uji t untuk menguji perbedaan hasil belajar terhadap penggunaan media buku panduan dan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan meliputi model dan desain buku panduan, penilaian validator ahli, keefektifan media.

Model dan Desain Buku Panduan

Buku panduan menurut Santoso dkk (DKV Adiwarna, 2015: 4) adalah buku yang menyajikan informasi dan petunjuk dengan memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sedang Effendi (dalam Hidayat *Digital Library*, 2017) berpendapat buku panduan adalah buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa buku panduan adalah buku yang menuntun pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Model dan desain buku panduan pada penelitian ini adalah *portrait* ukuran B5 dengan ketebalan kurang dari lima puluh lembar. Sampul menggunakan kertas *ivory* berwarna dengan tulisan *Comic Sans MS* dan isi menggunakan kertas HVS 100gram dengan tulisan *Times New Roman*.

Penilaian Validator Ahli

Penilaian dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan oleh ahli materi meliputi aspek

kesesuaian isi dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran, kesesuaian penyajian, evaluasi/latihan soal, mendapat rata-rata presentase 90,90% dan masuk dalam kriteria sangat layak. Menurut ahli materi, pembahasan pada buku panduan menggambar ilustrasi sudah baik.

Penilaian kelayakan oleh ahli media meliputi aspek kesesuaian penyajian isi buku panduan menggambar ilustrasi, kesesuaian kegrafikan meliputi *cover* dan anatomi buku panduan. Hasil penilaian validator media mendapatkan rata-rata presentase 96,42% dan termasuk dalam kriteria sangat layak. Validator media memberikan masukan perbaikan pada buku panduan menggambar ilustrasi pada penyajian ukuran dan *layout* gambar agar lebih konsisten. Masukan dari ahli media segera diperbaiki oleh peneliti, Buku panduan menggambar ilustrasi disetujui oleh ahli media dan buku dinyatakan layak digunakan.

Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa

Buku panduan menggambar ilustrasi dinyatakan layak oleh validator ahli selanjutnya buku panduan digunakan untuk uji coba produk. Uji coba produk skala kecil dilaksanakan terhadap 5 siswa kelas VI SDN Banding 02. Kelima siswa diberikan buku panduan, kemudian diminta untuk membaca dan memahami isi buku, siswa diminta untuk menjawab soal evaluasi yang berada dibagian akhir buku secara klasikal. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa terhadap buku panduan. Persentase dari tanggapan siswa 93,75%.

Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru kelas VI SDN Banding 02 terhadap buku panduan serta masukan yang diberikan terhadap buku panduan sebelum digunakan pada kelas penelitian. Angket tanggapan guru diberikan setelah guru menggunakan buku panduan.

Hasil angket tanggapan mendapat respon positif pada semua aspek, yaitu keseluruhan tampilan buku panduan menarik dan mewakili isi buku, buku panduan berisi contoh dan langkah-langkah menggambar ilustrasi, jenis dan ukuran huruf yang dipakai mudah dibaca siswa, kesesuaian gambar dengan materi yang dijelaskan, gaya dan bahasa sesuai untuk kelas VI, siswa termotivasi untuk menggambar ilustrasi dengan baik, buku panduan membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD kelas VI.

Hasil Analisis Data Keefektifan Media

Data hasil belajar siswa didapatkan dari hasil pretes sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan buku panduan menggambar ilustrasi. Nilai postes didapat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan buku panduan menggambar ilustrasi.

Data hasil belajar siswa yang telah didapatkan kemudian diuji normalitasnya dengan menggunakan *Liliefors*. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa data pretes dan postes berdistribusi normal dengan ketentuan $Lo < Lt$, Lt atau *Liliefors* tabel untuk sampel 15 yaitu 0,22876422, diketahui bahwa Lo data pretes yaitu 0,085266667, dan diketahui Lo data postes yaitu 0,122066667.

Data yang berdistribusi normal kemudian digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata buku panduan menggambar ilustrasi kelas VI SDN Banding 02. Uji perbedaan rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus *paired sample t test*, berdasarkan rumus yang digunakan diperoleh t_{hitung} sebesar 15,120 dan t_{tabel} 2,131 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan simpulan bahwa buku panduan efektif digunakan pada pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penghitungan lain yang menguatkan bahwa buku panduan menggambar

ilustrasi efektif digunakan dalam pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi yaitu dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dilihat dari selisih hasil pretes dan postes yang dihitung dengan *N-gain* sebesar 0,73418.

SIMPULAN

Buku Panduan yang dibuat berdasarkan angket tanggapan berupa *portrait* ukuran B5 dengan ketebalan kurang dari lima puluh lembar. Sampul menggunakan kertas *ivory* berwarna dengan tulisan *Comic Sans MS* dan isi menggunakan kertas HVS 100gram dengan tulisan *Times New Roman*.

Buku panduan menggambar ilustrasi yang dikembangkan dinilai layak oleh ahli materi dan media, siswa, serta guru dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 90,90% , persentase penilaian dari ahli media sebesar 96,42%, dan 93,75% persentase tanggapan siswa. Buku panduan yang dikembangkan efektif digunakan pada pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi, terhadap hasil belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 8,801 dan t_{tabel} 1,750. Penghitungan *N-gain* diperoleh hasil sebesar 0,73418 dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Augia, Gesya Dwi. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta: 802-812.
- Doni, Rhoma, dkk. 2018. Buku Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Kisah Sahabat Nabi dengan Pemanfaatan Augmented Reality. *RABIT(Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab)*, 3(1): 22-29.
- Engel, Martin. 2014. Research aadn Development: Arts in Education. *Arts Education*, 30(7): 24-28.
- Hidayat, Anwar. 2017. Perancangan Buku Panduan Teknik Brush Calligraphy Script. *Digital Library ISI Yogyakarta*: 1-19.

- Ismiyanto. 2016. Kurikulum Pendidikan Guru Seni Rupa: Implikasinya terhadap Peningkatan Kualitas Akademik dan Profesionalitas Guru. *Jurnal Imajinasi*, 10(2): 81-89.
- Lestari, K.A., dkk. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: PT Refika Aditama.
- Madhusoodanan, Jyoti. 2016. Picture Perfect Enlisting The Help of an Illustrator Can Add Impact to Research. *Nature*, 534: 285-287.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta;Rosda.
- Rondhi, Moh. 2017. Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, 11(1): 9-18.
- Rosyid, Muhammad. 2016. Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 27(5): 2614-2622.
- Santoso, Roy, dkk. 2015. Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *DKV Adiwarna*, 1(6): 1-13.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- V, Vlasova E. 2014. Image Analogies Drawing Method-Innovation Pedagogical Methodology. *Internasional Journal of Experimental Education*, (2): 29-30.