

PENGEMBANGAN MODUL PENDAMPING PEMBELAJARAN PENGETAHUAN ALAT DAN BAHAN MENGGAMBAR DALAM BENTUK BUKU SAKU

DEVELOPMENT OF COMPANION MODULE LEARNING TROUGH POCKET BOOK OF DRAWING'S TOOLS AND MATERIALS KNOWLEDGE

Oleh: Saraswati Sukma Prabaningrum, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
saraswatipraba@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pendamping dalam bentuk buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar untuk peserta didik SMP kelas VII. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan analisis data deskriptif kualitatif. Penelitian ini meliputi tahap: (1) studi pendahuluan terdiri dari analisis kebutuhan dan studi literatur, (2) tahap perancangan: pembuatan model rancangan materi pembelajaran, *flow chart*, *story board*, pengumpulan bahan pendukung, visualisasi desain, dan pengemasan buku saku, (3) tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru seni budaya, serta uji coba terhadap 30 peserta didik kelas VII C SMP N 3 Depok Sleman. Produk yang dihasilkan berupa buku saku origami berukuran 9cm x 9cm pada saat ditutup dan berukuran 16cm x 16cm saat dibuka. Jenis kertas yang digunakan kertas hvs 80gram. Buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar dinyatakan layak setelah melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru seni budaya dan uji coba peserta didik.

Kata Kunci : Modul pendamping, buku saku, pengetahuan alat dan bahan menggambar

Abstract

This research aims to develop a companion module trough pocket book of drawing's tools and materials knowledge for learners at junior high school class VII. This type of research is the Research and Development with analysis of data using qualitative descriptive. Phase of this research are (1) preliminary study consists of needs and literature, (2) the design phase consists: draft model learning materials, flow chart, story board, supporting materials collection, visualization design and packaging pocket book, (3) phase validation by matter expert, media expert, and master of art and culture, as well as tests on 30 students of class VII C Junior High School 3 Depok Sleman. The result: a pocket book with origami technique sized 9cm x 9cm when closed and 16cm x 16cm when opened. Pocket book drawing's tools and materials knowledge is declared eligible after validating matter experts, media expert validation, validation cultural arts teachers and learners trials.

Keywords: Companion module, pocket book, drawing's tools and materials knowledge

PENDAHULUAN

Praktik pendidikan yang terdapat di sekolah salah satunya adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut harus dikembangkan secara seimbang.

Salah satu cara yang dapat mengembangkan potensi keterampilan peserta didik adalah dengan cara menggambar. Menggambar merupakan proses perekaman objek di atas bidang dua dimensi. Dengan menggambar peserta didik dapat berfikir kreatif, yaitu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan kemampuan untuk mengelaborasi atau mengembangkan, memperkaya, dan merinci suatu gagasan (Lucy, 2010: 10).

Dalam menggambar terdapat beberapa teknik dari teknik kering maupun teknik basah, yaitu arsir, blok, akuarel, plakat dan lain sebagainya. Namun seringkali peserta didik hanya menggunakan teknik kering seperti menggambar hanya menggunakan alat pensil, pensil warna, dan krayon.

Hal tersebut terlihat pada saat peneliti melakukan pengamatan pembelajaran seni budaya di SMP N 3 Depok Sleman. Saat guru memberi pengarahan untuk menggambar peserta didik hanya menggunakan alat dan bahan dari teknik kering. Kurangnya pengetahuan peserta didik tentang alat dan bahan menggambar juga diperkuat oleh pernyataan peserta didik yang menyatakan bahwa mereka tidak memahami alat dan bahan dari teknik basah seperti kuas, palet, cat air, dan lain-lain.

Belum adanya sumber belajar yang membahas tentang alat dan bahan menggambar menyebabkan ketidaktahuan peserta didik tentang pengetahuan alat dan bahan menggambar. Sehingga perlu diciptakan sumber belajar yang membahas tentang macam-macam alat dan bahan menggambar dari teknik kering maupun basah.

Hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih sumber belajar yaitu sumber belajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan

karakteristik materi. Sumber belajar yang dinilai sesuai dengan kondisi peserta didik dan karakteristik materi adalah modul pendamping dalam bentuk buku saku. Buku saku sesuai dengan kondisi peserta didik karena buku saku berukuran kecil sehingga praktis dan mudah dibawa kemana saja, selain itu buku saku juga sesuai dengan karakteristik materi pengetahuan alat dan bahan menggambar karena dapat digunakan untuk menunjang semua kompetensi dasar pembelajaran praktik seni budaya di sekolah dan dapat digunakan untuk semua tingkat kelas.

Harapannya buku saku pengetahuan alat dan bahan ini dapat menambah minat baca peserta didik dalam mempelajari materi pengetahuan alat dan bahan menggambar, karena buku saku ini memuat penjelasan singkat tentang pengertian menggambar serta macam-macam alat dan bahan dari teknik basah dan kering yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik serta bentuk buku saku yang unik tidak seperti buku biasanya.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya modul pendamping dalam bentuk buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar sebagai pedoman peserta didik pada saat praktik menggambar. Maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Modul Pendamping Pembelajaran Pengetahuan Alat dan Bahan Menggambar dalam Bentuk Buku Saku".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian berlangsung mulai bulan Februari 2016 sampai dengan April 2016. Lokasi penelitian di SMP N 3 Depok Sleman Yogyakarta.

Target Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan *purposive sampling* sebagai berikut 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 guru seni budaya dan 30 peserta didik kelas VII C SMP N 3 Depok Sleman Yogyakarta.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, sehingga prosedur penelitian dan pengembangan ini hanya sampai revisi produk yang hanya menggunakan satu kali uji coba dan tidak sampai pada tahap produksi masal. Berikut adalah penjabaran langkah penelitian pengembangan yang dilakukan.

1. Potensi dan masalah, dalam langkah ini antara lain analisis kebutuhan dan studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. Dilakukan wawancara terhadap guru dan mencari kurikulum serta sumber belajar yang akan dikaji.
2. Pengumpulan data, termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai. Pada tahap ini dilakukan pembuatan model rancangan materi pembelajaran dengan melihat silabus dan tujuan pembelajaran.
3. Desain Produk, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Tahap ini meliputi pembuatan *flow chart*, pembuatan *story board*, pengumpulan bahan pendukung, visualisasi desain, dan pengemasan buku saku.

4. Validasi Desain, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan. Perbaikan ini dilakukan dua kali oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan oleh guru seni budaya hanya dilakukan satu kali perbaikan.
5. Uji coba lapangan, uji coba yang melibatkan peserta didik. Uji coba hanya dilakukan satu kali pada 30 peserta didik di kelas VII C SMP N 3 Depok Sleman.
6. Revisi produk, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Data deskriptif mengenai spesifikasi hasil buku saku yang sesuai dengan prosedur dan metode yang telah ditentukan, termasuk data yang berisikan masukan ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran seni budaya.
2. Data kualitatif tentang kelayakan buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar yang berupa pernyataan yakni Sangat Layak dengan skor 5, Layak dengan skor 4, Cukup Layak dengan skor 3, Kurang Layak dengan skor 2, Tidak Layak dengan skor 1. Skor penilaian dari validator ini diubah ke dalam bentuk persentase (%) untuk mengetahui tingkat kelayakan buku saku yang dibuat.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Wawancara merupakan bentuk teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka. Wawancara ditujukan untuk memperoleh data dari narasumber, narasumber yang dimaksud di sini adalah guru dan peserta didik. Dalam sebuah wawancara dipersiapkan dahulu instrumen wawancara

yang disebut pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan. Pada saat wawanca peneliti mendapatkan data berupa informasi mengenai kendala yang dialami saat melakukan praktik menggambar dalam proses pembelajaran seni budaya.

2. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung pada proses belajar mengajar. Dalam observasi peneliti mengamati obyek penelitian dengan cara mengamati proses pembelajaran juga memperoleh data lain yaitu letak geografis sekolah, proses pembelajaran di kelas, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.
3. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen baik dokumen tertulis maupun foto.
4. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen yang digunakan juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh narasumber. Angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang bisa dijawab atau direspon secara bebas.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket dalam bentuk *checklist* (✓) dengan menggunakan skala likert untuk mengubah bentuk penilaian kualitatif menjadi kuantitatif. Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil produk yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran seni budaya, sedangkan peserta didik diminta untuk memberikan respon atau tanggapan tentang produk yang diciptakan, sehingga akan diketahui kelayakan buku saku.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Semua data yang diperoleh dari hasil kuesioner menggunakan skala likert. Pada tahap ini data skor diubah menjadi bentuk persentase untuk mengetahui tingkat pernyataan kelayakan.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Persentase dengan skala Likert

Kriteria	Skala Likert	Persentase
Sangat Layak	5	81% - 100%
Layak	4	61% - 80%
Cukup Layak	3	41% - 60%
Kurang Layak	2	21% - 40%
Tidak Layak	1	< 20%

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009:115)

2. Kemudian mencari jumlah skor dari hasil data kuesioner ahli materi, ahli media, guru seni budaya serta uji coba peserta didik kemudian diubah kedalam bentuk skor persentase (%) untuk mengetahui kelayakan model buku saku menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012:305)

Tabel 2. Rumus Prosentase

$$\text{Skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kelayakan model buku saku ditentukan dengan nilai minimum “Layak” kategori layak dengan persentase 61%. Jadi jika hasil skor tanggapan minimal memberikan hasil 61% maka produk buku saku pada penelitian ini layak digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya di SMP.

PENYAJIAN DAN HASIL KELAYAKAN

Langkah membuat produk buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar ini dilaksanakan melalui beberapa tahap. Tahap yang pertama adalah studi pendahuluan yang terdiri

dari analisis kebutuhan dan studi literatur. Tahap kedua yaitu perancangan yang terdiri dari pembuatan model rancangan materi pembelajaran, pembuatan *flow chart*, pembuatan *story board*, pengumpulan bahan pendukung, visualisasi desain, dan pengemasan buku saku. Kemudian tahap yang ketiga adalah tahap validasi yang berisi tentang data hasil validasi, pembahasan hasil validasi serta revisi produk.

Studi Pendahuluan

1. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran seni budaya. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan produk buku saku pembelajaran seni budaya SMP. Informasi hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Suyono, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMP N 3 Depok Sleman disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi dan Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII

No	Yang diamati	Hasil Pengamatan
1	Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.
2	Alokasi waktu pembelajaran	Alokasi waktunya 3 jam pelajaran, dengan 1 jam pelajaran berdurasi 45 menit dan dalam 1 minggu dilakukan 2 kali tatap muka dengan pembagian 1 jam pembelajaran dan 2 jam pembelajaran.
3	Alokasi materi pembelajaran flora, fauna dan alam benda	Dialokasikan dalam 8 kali tatap muka dalam 4 minggu dengan pembagian: Minggu I: Teori dan Penugasan, Minggu II: Presentasi dan praktek menggambar, Minggu

		III: Praktik menggambar, dan Minggu IV: Pengambilan nilai.
4	Minat peserta didik pada mata pelajaran	Minat peserta didik sangat baik dalam pembelajaran seni rupa hanya terdapat kendala dalam pengetahuan tentang alat dan bahan untuk praktik menggambar.
5	Peran guru dalam pembelajaran	Guru berusaha memberi pengarahan kepada peserta didik untuk memahami macam-macam alat dan bahan serta teknik dalam praktik menggambar menggunakan power point.
6	Materi apa yang dipelajari	Materi menggambar flora, fauna dan alam benda telah dilaksanakan pada semester sebelumnya, namun pengetahuan peserta didik tentang macam-macam alat dan bahan yang dapat digunakan pada saat praktik menggambar dirasa kurang.
7	Sumber belajar yang digunakan dan proses penggunaannya	Sumber belajar yang sudah digunakan selama ini berupa slide power point. Cara yang digunakan pada saat menggunakan media power point yakni guru menjelaskan teori pembelajaran dan menunjukkan gambar hasil karya yang telah dikerjakan dan gambar flora, fauna dan alam benda secara nyata pada layar LCD.
8	Kendala dalam pembelajaran	Kurang pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap macam-macam alat dan bahan

	yang dapat digunakan untuk praktik menggambar. Saat melakukan praktik menggambar peserta didik cenderung menggunakan bahan kering saja. Saat dikenalkan dengan cat air sebagai bahan basah peserta didik kurang paham mengenai alat tersebut dan kurang memahami bagaimana cara menggunakannya dari segi teknik.
--	--

2. Studi Literal

Studi literatur dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan dan mencari model pengembangan sumber belajar yang dipilih. Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum dan Materi Pembelajaran

Kurikulum yang digunakan sekolah merupakan kurikulum 2013. Materi yang dipilih dalam pengembangan buku saku ini adalah materi menggambar flora, fauna dan benda alam yang difokuskan pada pengetahuan alat dan bahan menggambar sebagai pedoman saat praktik menggambar.

2. Jenis Sumber Belajar yang Dikembangkan

Jenis sumber belajar yang dikembangkan berbentuk buku saku. Dalam produk buku saku pembelajaran terdapat informasi tentang pengetahuan alat dan bahan menggambar serta dilengkapi dengan macam-macam media yang dapat digunakan dan contoh teknik menggambar yang dapat diterapkan pada saat menggunakan bahan menggambar yang dijelaskan.

Tahap Perancangan

1. Pembuatan Model Rancangan

Model perancangan materi pembelajaran berpedoman pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) silabus kurikulum 2013 kelas VII. Materi yang dipilih dalam pengembangan buku saku ini adalah materi menggambar flora, fauna dan benda alam yang difokuskan pada pengetahuan alat dan bahan menggambar.

2. Pembuatan *Flow Chart*

Flow chart merupakan diagram alur yang menjelaskan rangkaian proses pada multimedia pembelajaran ornamen.

3. Pembuatan *Story Board*

Story board disebut juga sebagai rancangan dasar tampilan/*lay out* multimedia pembelajaran yang dikembangkan disertai penjelasan interaksi disetiap isi yang terdapat didalamnya. *Story board* berisi gambaran secara keseluruhan yang ada dalam *flow chart*. Rancangan *story board* selanjutnya dijadikan acuan dalam pengembangan multimedia interaktif.

4. Pengumpulan Bahan Pendukung

Pengumpulan bahan pendukung dilakukan dengan mengumpulkan segala informasi mengenai pengetahuan alat dan bahan menggambar baik dari buku, internet, jurnal, narasumber maupun dokumen pribadi penulis.

5. Visualisasi Desain

Bahan yang sudah terkumpul merupakan data awal yang kemudian keseluruhan data dikombinasikan dan disusun per halaman melalui *Corel Draw X4* sebagai *software* akhir. Pengembangan buku saku pembelajaran ini didukung dengan *software* atau perangkat

lunak lainnya yaitu *Adobe Photoshop CS3*. *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengedit file foto asli untuk memberi efek cerah, kontras dan untuk menghapus latar belakang foto serta mengubah file *JPEG Image* menjadi file jenis *PNG* sebelum foto masuk ke halaman buku pada penyusunan di *Corel Draw X4*.

Visualisasi desain buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar ini memperhatikan dari berbagai macam aspek, seperti aspek pewarnaan, jenis huruf (*font*), latar belakang (*layout*), ilustrasi, serta logo merek (*brand*). Berikut penjabarannya:

1. Aspek Pewarnaan (*Study Color*)

Aspek pewarnaan memperhatikan beberapa hal yaitu aspek pewarnaan cover, latar belakang, aspek pewarnaan huruf (*font*) dan aspek pewarnaan gambar ilustrasi.

Pada halaman cover, warna yang digunakan pada latar belakangnya adalah putih tulang (C: 1, M: 1, Y: 4, K: 0), warna putih tulang ini merupakan warna revisi dari ahli media yang pada awalnya warna latar belakang cover hanya menggunakan warna putih sehingga lebih mudah kotor. Warna ilustrasi saku adalah warna *yellow* (C: 4, M: 3, Y: 92, K: 0) dan *spring green* (C: 71, M: 0, Y: 100, K: 0). Kedua warna ini sangat memperlihatkan keceriaan dan kesegaran sehingga pembaca akan tertarik untuk membaca saat baru melihat covernya. Warna ilustrasi alat, bahan, dan media yang memenuhi halaman cover berwarna hitam (C: 84, M: 73, Y: 73, K: 91) dan tulisan hitam dan putih.

Dilihat dari segi pewarnaan latar belakang isi buku berwarna putih (C: 0, M: 0, Y: 0, K: 0), hal tersebut bertujuan agar warna gambar dan ilustrasi lebih menonjol, serta tentu saja agar lebih terlihat simpel dan tidak mengganggu saat dilihat dan dibaca. Namun untuk memberikan keseimbangan, latar belakang tidak hanya putih polos, terdapat pola persegi-persegi yang disusun dari garis vertikal dan horisontal secara berjajar, pola latar belakang berwarna abu-abu muda atau

10% *black* (C: 6, M: 5, Y: 5, K: 0), agar pandangan membaca tetap fokus ke arah materi. Dari pewarnaan jenis huruf (*font*) menggunakan warna hitam (C: 84, M: 73, Y: 73, K: 91) pada latar belakang cerah, dan warna putih (C: 0, M: 0, Y: 0, K: 0) pada latar belakang gelap, hal tersebut dilakukan agar tulisan terlihat jelas saat membaca.

Namun berbeda pada halaman 2 dan 4 di dalam buku saku, warna latar belakang berbeda dengan warna latar belakang halaman lain, halaman 2 menggunakan warna gelap yaitu warna latar belakang *neon red* (C: 0, M: 97, Y: 63, K: 0) yang ditambah warna merah *custom* (C: 5, M: 99, Y: 84, K: 0), dan halaman 4 juga menggunakan warna latar belakang gelap yaitu warna *navy blue* (C: 99, M: 82, Y: 0, K: 0) ditambah warna *blue* (C: 99, M: 96, Y: 0, K: 0). Pada kedua latar belakang ini, warna font yang digunakan adalah putih (C: 0, M: 0, Y: 0, K: 0). Pengecualian pada halaman ini bertujuan untuk memberikan perhatian khusus pada halaman ini karena kedua halaman ini merupakan halaman pertanyaan pengantar agar pembaca menarik untuk mempelajari materi buku saku.

Aspek pewarnaan ilustrasi menggunakan warna-warna pastel. Warna pastel adalah warna-warna lembut yang mengandung campuran putih atau putih susu yang bersifat tenang dan menyenangkan, bertujuan agar pembaca pun merasa tenang dan menyenangkan saat membaca. Warna ini cocok untuk pembaca yang ditujukan pada peserta didik SMP.

2. Aspek Pemilihan Jenis Huruf (*Study Font*)

Jenis huruf yang digunakan pada buku saku ini ada tiga macam, pada materi isi jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf

Read Between the Lines, karena jenis tulisan ini luwes, ceria, namun tetap jelas untuk dibaca dan tidak bertumpuk. Jenis huruf

ini cocok digunakan untuk buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar yang ditujukan untuk anak SMP. Jenis huruf kedua adalah huruf yang digunakan di beberapa halaman pembuka dan penutup yaitu jenis huruf **Alex's Writing**. Jenis huruf ini digunakan karena menyerupai tulisan tangan namun tetap jelas untuk dibaca dan tidak bertumpuk. Sedangkan jenis tulisan ketiga adalah jenis tulisan yang digunakan pada tulisan judul di cover dan pada judul bab, jenis huruf yang digunakan adalah tulisan tangan penulis dari hasil *scan* dan *trace* pada *Corel Draw X4*.

3. Latar Belakang (*Layout*)

Latar belakang secara keseluruhan yang berwarna putih diseimbangkan dengan pola persegi yang tersusun dari garis lurus vertikal dan horisontal yang memenuhi latar belakang berwarna abu-abu atau 10% *black*. Namun berbeda dengan latar belakang pada halaman 2 dan 4 pada buku saku yang berwarna merah dan biru. Garis-garis tersebut dibuat dengan cara menggambar manual kemudian *discan* dan *ditrace* di *software Corel Draw*.

4. Ilustrasi

Ilustrasi yang ada di dalam buku saku ini terdiri dari beberapa macam, ada ilustrasi yang digunakan untuk menjelaskan deskripsi materi di dalam buku, ada juga ilustrasi bentuk dasar yang digunakan untuk latar belakang penulisan judul per bab. Langkah awal membuat ilustrasi ini adalah dengan cara menggambar pada kertas kosong lalu *discan* kemudian diedit di *Corel Draw X4* dengan teknik *trace* pada menu *Bitmaps -> Outline Trace -> Line Art*. Ilustrasi yang digunakan untuk menjelaskan deskripsi materi di dalam buku saku ini merupakan visualisasi benda yang digambar oleh penulis. Pada cover depan dan belakang merupakan kumpulan ilustrasi alat dan bahan menggambar yang menjelaskan tentang materi isi buku tersebut, serta adanya ilustrasi gambar

saku yang menjadi latar belakang tulisan judul "Buku Saku" menjelaskan bahwa buku tersebut merupakan buku saku yang berarti buku berukuran kecil. Sedangkan ilustrasi bentuk dasar menggambar yang digunakan sebagai latar belakang penulisan judul bab merupakan ilustrasi bentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, setengah lingkaran dan juga bentuk abstrak.

5. Logo Merek (*Brand*)

Logo yang berada di pojok kanan bawah cover depan dan di dalam gambar ilustrasi papan tulis cover belakang merupakan logo merek penulis. Penulis mengangkat merek *I'm Studying Arts* yang artinya "Aku Belajar Seni" dalam bahasa Indonesia dan memiliki makna mengajak pembaca untuk bersama-sama mau, mudah, dan senang belajar tentang seni terutama seni rupa di bidang menggambar. Bentuk yang digunakan pada logo merupakan gubahan dari bentuk dasar saat menggambar seperti persegi, lingkaran, segitiga, dan garis-garis *linear*. Dari gubahan bentuk dasar yang dirangkai tersebut mengandung arti bahwa belajar mulai dari dasar, seperti belajar menggambar mulai dari memahami bentuk-bentuk dasar terlebih dahulu.

6. Pengemasan Buku Saku

Buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar dikemas dalam susunan kertas yang dilipat dan ditempel dari satu halaman ke halaman lain. Tampilan saat ditutup buku saku ini berukuran 9cm x 9cm, namun pada saat dibuka dan dibaca maka buku ini berukuran 16cm x 16cm. Buku saku berbentuk *diamond*, hal ini bertujuan agar kertas yang dibuka lebih kuat sehingga lipatan kertas bagian dalam tidak mudah robek. Karena tumpuan lipatan menjadi berjumlah dua, sehingga tumpuan lipatan kertas bagian dalam tidak hanya bertumpu pada satu titik. Pada bagian cover terdapat saku yang terbuat dari kertas, saku tersebut bertuliskan judul buku dan saku ini

berfungsi menyimpan kartu nama pemilik buku yang datanya dapat diisi sendiri oleh pemilik buku.

Jumlah halaman buku ini adalah 19 halaman (tanpa cover) yaitu halaman pembuka yang berisi pertanyaan-pertanyaan pemancing untuk pembaca menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut; daftar isi; isi; halaman soal dan penutup yang berisi kunci jawaban, daftar pustaka, ucapan terimakasih, dan data tentang penulis. Jenis kertas yang digunakan adalah kertas hvs 80 gram pada halaman isi dan kertas karton yang ditutup kertas stiker pada halaman cover. Pada beberapa halaman juga terdapat teknik *flip card* pada beberapa konten. Hal ini dilakukan untuk memberikan ruang lebih dan agar pembaca lebih tertarik untuk mengetahui materi yang ada di balik kertas yang dapat dibuka dan ditutup tersebut.

Tahap Validasi

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi buku saku dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama dapat diketahui total skor yang diperoleh sebesar 67 dengan persentase 67% termasuk dalam kategori layak. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 100 dengan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahlimedia dapat, diketahui bahwa proses validasi media buku saku dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama dapat diketahui total skor yang diperoleh sebesar 66 dengan persentase 62,85% termasuk dalam kategori layak. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 88 dengan persentase 83,8% termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Validasi Guru Seni Budaya

Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran Seni Budaya, dapat diketahui bahwa buku saku sebagai sumber belajar Seni Budaya yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang positif dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 102 dan persentase 88,7% dengan kategori sangat layak.

4. Hasil Uji Coba Peserta Didik

Dari hasil uji coba lapangan dapat diketahui bahwa buku saku sebagai sumber belajar yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh respon positif dari peserta didik. Hal ini terbukti pada persentase keseluruhan uji coba sebesar 84% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil pengembangan modul pendamping pembelajaran pengetahuan alat dan bahan menggambar dalam bentuk buku saku ini dapat disimpulkan:

Produk yang dihasilkan berupa buku saku origami berukuran 9cm x 9cm pada saat ditutup dan berukuran 16cm x 16cm saat dibuka. Jenis kertas yang digunakan kertas hvs 80gram. Buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar dinyatakan layak setelah melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru seni budaya dan uji coba peserta didik.

Saran

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk belajar menggunakan sumber belajar yang bervariasi, misalnya dengan menggunakan sumber belajar yang fleksibel dan mudah dibawa kemana-mana salah satunya dengan menggunakan buku saku pengetahuan alat dan bahan menggambar.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga dapat menciptakan variasi-variasi sumber belajar yang lainnya dan lebih inovatif seperti buku saku sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Pembimbing,




Dr. Hajar Pamadhi, MA.(Hons.)
NIP. 19540722 198103 1 003

DAFTAR PUSTAKA

- Lucy. 2010. *Mendidik Sesuai dengan Minat dan Bakat Anak*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Yogyakarta, 21 Juli 2016
Reviewer



Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
19760131 200112 2 002