

Pengembangan Buku Saku Berbasis Barcode: Seni Lukis untuk Siswa Kelas XI

The Development of Barcode-Based Pocket Book: Art Painting for Grade XI Students

Maslichia Lutfiani, Iriaji*, Swastika Dhesti Anggriani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: iriaji.fs@um.ac.id

Paper received: 20-04-2022; revised: 13-06-2023; accepted: 28-12-2023

Abstrak

Seni lukis menjadi salah satu materi dalam mata pelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya umumnya merupakan pembelajaran teori dan praktik. Dalam menunjang kesuksesan pembelajaran diperlukan suatu sarana pembelajaran yang efektif serta efisien. Terlebih lagi di saat pandemi COVID-19 saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk menjalani pembelajaran daring secara mandiri. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu buku saku berbasis *barcode*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran buku saku seni lukis berbasis *barcode*. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu; (1) tahap analisis; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; (4) tahap implementasi; dan (5) tahap evaluasi. Data kuantitatif dijadikan sebagai data penelitian dengan instrumen berupa lembar angket. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk buku saku berbasis *barcode*. Media buku saku berukuran A7 sebanyak 12 halaman, dengan materi seni lukis. Buku saku ini dilengkapi latihan soal dan video tutorial berkarya seni lukis teknik *aquarel*. Media pembelajaran buku saku *barcode* telah diuji oleh 2 ahli media, 2 ahli materi serta telah diujicobakan terhadap 20 peserta didik kelas XI SMPN 11 Malang. Hasil validasi media sebesar 85 persen, validasi materi sebesar 73 persen serta uji coba peserta didik 88 persen media dikategorikan sangat layak.

Kata kunci: seni lukis; pengembangan buku saku; *barcode*

Abstract

Painting is one of the materials for arts and culture. Learning arts and culture is generally theoretically and practically. In order to support successful learning, effective and efficient media is needed, especially during the current COVID-19 pandemic, which requires students to complete an online learning independently. One of the media, which can be used is a barcode-based pocket book. The purpose of this developmental research is to produce a barcode-based learning media for painting pocket books. The research model used is the 5 step ADIE development model; (1) analysis; (2) design; (3) development; (4) implementation; and (5) evaluation. Qualitative data are used as research data with an instrument in the form of a questionnaire sheet. The developed media are in the form of a pocket book based on a barcode composed of pocket book size A7 up to 12 pages paint materials. Pocket book equipped with practical questions, video tutorials, and watercolor painting techniques. This pocket book media has been validated by 2 media experts, 2 material experts and has been tested on 20 class XI students of SMPN 11 Malang. Media validation results is 85 percent, material validation 73 percent and 88 percent of student tests are categorized as highly doable.

Keywords: art painting; development pocket book; barcode

1. Pendahuluan

Pembelajaran lukis merupakan pembelajaran teori dan praktik. Hal ini mengharuskan peserta didik untuk memahami teori dan mempraktikkan teknik melukis dengan baik dan

benar. Untuk menyesuaikan dengan kondisi pandemi saat ini, dimana semua kegiatan pembelajaran menjadi sangat terbatas. Guru dan peserta didik mengalami kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran seni lukis, guru juga terbatas memberikan materi mengenai seni lukis jika hanya mengandalkan buku cetak. Kesulitan tersebut juga dirasakan oleh guru dan peserta didik kelas IX SMPN 11 Malang. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi awal pengembangan di lapangan secara langsung serta wawancara tak tertulis pada guru seni budaya SMPN 11 Malang. Hasil observasi awal, guru dan peserta didik di SMPN 11 Malang merasa kesulitan jika melaksanakan pembelajaran hanya berdasarkan materi yang ada pada buku cetak, selain itu guru sudah terbiasa menjelaskan materi menggunakan metode tradisional, yaitu praktik melukis langsung, tetapi karena situasi pandemi saat ini pembelajaran di SMPN 11 Malang dilakukan secara daring (dalam jaringan), oleh karena itu metode tradisional dirasa perlu diganti dengan media yang dapat diakses di rumah masing-masing peserta didik sehingga lebih mudah melakukan belajar mandiri serta lebih mudah memahami materi. Dikutip dari Musfiqon (2012), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membantu komunikasi pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi sehingga lebih efektif pada proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hal tersebut secara tidak langsung guru dituntut untuk bersifat kreatif dan inovatif. Guru harus bisa membuat situasi kegiatan belajar mengajar yang menarik, aktif, dan efektif pada pembelajaran dalam jaringan (daring). Buku merupakan sumber ilmu yang relevan khususnya dalam dunia pendidikan. Namun, seiring berkembangnya zaman dan pola pikir, peserta didik cenderung lebih tertarik pada hal yang memiliki unsur kebaruan yang ada kaitannya dengan teknologi ataupun dengan media pembelajaran interaktif. Teori desain pesan keindahan mengatakan bahwa apabila penjelasan diberikan pada pembelajaran multimedia memakai desain pesan estetik yang menarik hati guna menaikkan daya tarik pesan akibatnya pesan yang disampaikan dapat diterima lebih baik (Pranata, 2009). Berkeinginan dengan multimedia interaktif, dalam beberapa tahun terakhir, teknologi semakin berkembang dan memengaruhi proses pembelajaran. Buku yang hanya sebatas media cetak, saat ini bisa digabungkan dengan unsur teknologi salah satunya *barcode*.

Terkait dengan teknologi *barcode* dirasa bersifat menarik bagi peserta didik. Hal yang dimuat dalam *barcode* tersebut bisa berupa teks, audio, visual, maupun gabungan dari masing-masing. Dengan kata lain media audiovisual adalah salah satu jenis dari media pembelajaran yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan (Satrianawati, 2018). Media jenis ini juga merupakan media pembelajaran yang memiliki pengaruh tinggi dalam membantu siswa pada aspek penguatan kemampuan daya ingat siswa (Gowasa, Harahap, & Suyanti, 2019). Jika media tersebut menarik perhatian siswa, diharapkan informasi tersebut mudah dipahami, dengan melibatkan sebesar mungkin indra, termasuk indra pendengaran & mata guna menyerap informasi yang disampaikan (Rahayu & Kristiyantoro, 2011).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Asyhari & Silvia (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu”, media yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran IPA terpadu di SMP/MTs dalam bentuk buletin berupa buku saku. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ghofur (2020), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scan Barcode* berbasis *Android* dalam Pembelajaran IPS”, media pembelajaran berbasis *barcode* adalah sarana pembelajaran yang bersifat kebaruan. Persamaan penelitian oleh Ghofur adalah mengembangkan media pembelajaran yang bersifat kebaruan, sedangkan perbedaan terletak pada materi pembelajaran serta jenis media yang dikembangkan. Penelitian relevan selanjutnya adalah “Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP” oleh Yuliani & Herlina

(2015). Berdasarkan penelitian tersebut, media yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain materi sesuai bahan ajar, media dikembangkan secara efisien dan praktis. Perbedaan penelitian oleh Asyhari & Silvia dengan penelitian yang dikembangkan ini terletak pada materi yang dimuat dalam media pembelajaran.

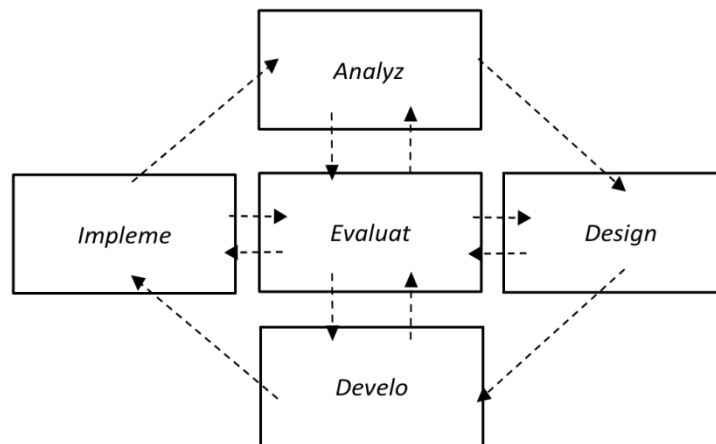
Keunggulan penelitian yang dilakukan dibandingkan penelitian sebelumnya adalah mengembangkan media yang dapat mengarahkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri di abad 21, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga menularkan menginspirasi mereka untuk berpikir kritis. Berdasarkan penelitian ini dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran buku saku berbasis barcode merupakan sarana edukasi yang menarik membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan mendorong peserta didik agar lebih semangat dan mampu belajar secara mandiri. Berangkat dari hasil penelitian terdahulu oleh Asyhari & Silvia; Ghofur serta Yuliani & Herlina di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang mampu membantu proses pembelajaran di masa pandemi terkhusus pada materi seni lukis untuk peserta didik kelas IX SMPN 11 Malang. Dari kajian yang telah peneliti lakukan terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan adanya media pembelajaran seni lukis dalam buku saku berbasis *barcode* khususnya bagi peserta didik SMP kelas IX, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan sebuah sarana pembelajaran seni lukis dengan buku saku berukuran A7 berbasis *barcode*. Buku saku adalah buku yang berukuran kecil, ringan, dan dapat disimpan di dalam saku sehingga praktis untuk dibawa kemana saja dan dapat dibaca kapan saja (Setyono et al., 2013). Menurut Eliana & Solikhah (2012), buku saku adalah buku berukuran saku kecil yang efisien untuk dibawa kemana-mana serta bisa dibaca kapan saja saat dibutuhkan. Berdasarkan konsep-konsep buku saku tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku saku adalah buku berukuran kecil yang berisi informasi yang dapat disimpan dalam saku sehingga dapat dibaca atau dibawa kemana-mana. Buku tersebut nantinya berisikan materi *power point*, latihan soal, serta video tutorial berkarya seni lukis aquarel yang diakses dalam bentuk *barcode* yang dapat memudahkan guru mengajar serta peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang dipakai peserta didik untuk kegiatan belajar mandiri.

Tujuan dari pengembangan buku saku berbasis *barcode* ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan secara umum serta tujuan secara khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan media yang menarik bagi peserta didik guna belajar secara mandiri serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan khusus adalah guna mengembangkan sebuah produk sarana pembelajaran seni lukis berupa buku saku berbasis *barcode* yang mengacu pada sistematika, kebahasaan serta tampilan yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Manfaat dasar dari produk pembelajaran yang dikembangkan adalah dapat memberikan materi yang lengkap serta tidak berbelit-belit. Selain itu media tersebut juga dilengkapi video dan latihan soal untuk menambah wawasan peserta didik. Penambahan video dan latihan soal tersebut dirasa penulis dapat menjadikan pembelajaran yang tidak monoton dan memunculkan semangat peserta didik untuk lebih giat belajar.

2. Metode

Pengembangan buku saku ini menerapkan model ADDIE. Model penelitian ADDIE merupakan kependekan dari kata *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations* (Mulyatiningsih, 2011). Model pengembangan ADDIE dipilih karena prosedur dalam model ini

lebih rasional dan terstruktur dengan jelas serta mencakup semua kegiatan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan suatu produk. Alur model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Model ADDIE (Sumber: Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015)

Langkah-langkah pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) tahap analisis menggunakan teknik wawancara, menganalisis kompetensi dasar, teori serta penelitian sebelumnya; (2) tahap desain produk yang dikembangkan; (3) tahap pengembangan dilakukan menggunakan berbagai desain yg sudah dibentuk lalu melakukan uji validasi dan revisi produk; (4) tahap implementasi uji coba produk pada peserta didik kelas IX SMPN 11 Malang; (5) tahap evaluasi terhadap produk yang selanjutnya akan dilakukan perbaikan produk. Tahap analisis merupakan tahap pra penelitian. Dalam tahap ini peneliti menganalisis masalah yang ada di lokasi target penelitian. Peneliti melaksanakan kegiatan wawancara dengan guru seni budaya dan peserta didik kelas IX mengenai pelajaran seni lukis. Wawancara yang dilaksanakan adalah wawancara tak terstruktur serta dilaksanakan secara langsung. Pada pra penelitian, terkuak bahwa selama ini peserta didik mengalami kesulitan menyerap materi teori maupun praktik seni lukis, karena keterbatasan kondisi akibat dari masa pandemi saat ini. Pada tahap ini peneliti juga menganalisis KD yang menjadi dasar teori materi seni lukis untuk menyusun produk media, serta menganalisis penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk mengetahui kelebihan serta kelemahan dari media pembelajaran yang pernah dikembangkan ataupun media yang akan dikembangkan nantinya.

Tahap kedua merupakan tahap perancangan desain, peneliti merumuskan desain media pembelajaran buku saku berbasis *barcode* yang dikembangkan. Peneliti merancang tampilan sampul dan isi buku saku. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan materi seni lukis, mulai dari pengertian sampai contoh-contoh karya lukis. Penulis juga merancang latihan soal menggunakan *google form*, serta merancang *storyboard* untuk pembuatan video tutorial berkarya seni lukis *aquarel*. Rancangan dasar berupa desain cover, desain halaman serta tampilan MS Power Point sebagai isi dari *barcode*. Uji kelayakan desain produk melalui uji validasi ahli materi serta ahli media pembelajan. Tahap uji kelayakan bertujuan mendapatkan validitas kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Selanjutnya masuk tahap pengembangan, peneliti membuat media sesuai dengan desain awal yang telah dibuat. Kegiatan awal mengembangkan desain materi yang telah direncanakan sebelumnya. Selanjutnya, membuat produk media pengembangan yang terdiri dari *power*

point, latihan soal serta video sesuai spesifikasi yang telah ditentukan. Produk media pembelajaran melalui tahap uji coba kelayakan produk guna mendapat keefektifan dan validitas produk. Produk pembelajaran akan diuji validasi oleh dosen ahli materi seni lukis serta ahli media pembelajaran. Media pembelajaran buku saku berbasis *barcode* akan masuk pada tahap uji coba, sebelum melakukan tahap uji coba, media akan direvisi sesuai masukan yang didapat dari validator materi dan validator media.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Dalam tahap ini media akan diujicobakan pada subjek. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini merupakan peserta didik kelas IX SMPN 11 Malang yang berjumlah 20 orang. Pada tahap ini peserta didik mencoba menggunakan buku saku berbasis *barcode* sebagai media pembelajaran, mencoba latihan soal dan melihat video tutorial yang telah dibuat. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi, tahap evaluasi ini dilakukan setelah melewati tiap tahapan dimana peneliti melihat kembali apakah pada tahap yang dikerjakan sudah sesuai dengan rancangan awal yang ditetapkan. Evaluasi produk dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk media pembelajaran untuk digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran seni lukis di sekolah. Pada tahap ini peneliti hanya mendapatkan hasil keefektifitasan media, tidak sampai menghasilkan uji kelayakan belajar. Hal ini dikarenakan beberapa alasan seperti, materi seni lukis *aquarel* ada pada semester 1 sedangkan penelitian dilaksanakan pada saat semester 2, kemudian peserta didik kelas 9 telah memasuki masa-masa persiapan fokus ujian.

Bentuk instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah lembar angket, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Tahap selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang telah dikumpulkan berupa data kuantitatif merupakan data utama penelitian. Hal pertama yang dilakukan ketika menganalisis data adalah membaca dan mengamati hasil kuesioner yang telah diperoleh, kemudian peneliti mendeskripsikan hasil kuesioner tersebut dan mengambil ringkasan. Analisis data dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media buku saku berbasis *barcode* untuk bahan pertimbangan perbaikan media. Kelayakan media ini ditentukan melalui hasil analisis ahli yaitu: 1) *review* dari ahli materi; 2) *review* oleh ahli desain; dan 3) *review* dari guru Seni Budaya. Prosedur ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman data untuk diproses lebih lanjut. Analisis data menggunakan rumus presentase, pencapaian produk sesuai kriteria ditetapkan sebagai berikut:

- Presentase 85% - 100%, produk dinyatakan sangat layak.
- Presentase 75% - 84%, produk dinyatakan cukup layak.
- Presentase 60% - 74% dan <60% produk dinyatakan kurang layak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Media Buku Saku Berbasis *barcode*


Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berbentuk buku saku materi seni lukis berukuran A7 dengan judul "SENI LUKIS". Buku saku ini akan membantu guru terkhusus membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya tepatnya materi seni lukis. Desain buku saku menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, untuk tampilan *powerpoint* dan latihan soal menggunakan gabungan beberapa aplikasi *Canva*, *Corel*, *Adobe Illustrator*, *google form* dan *Procreat*. Aplikasi edit *video* menggunakan *filmora* dan *Adobe Premier*.

Desain buku saku dengan perpaduan warna biru yang disesuaikan dengan seragam mayoritas SMP di Indonesia. Desain tampilan *powerpoint* dan *video* juga menggunakan *grading*

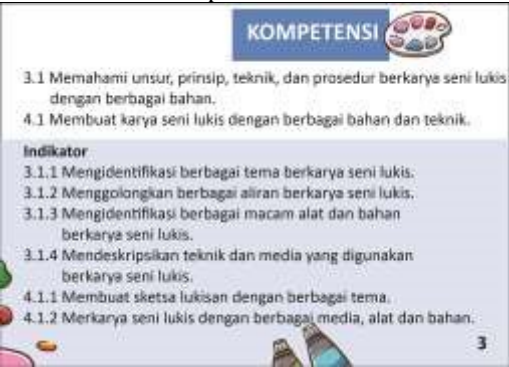



warna-warna lembut sesuai karakter anak SMP. Tak hanya itu warna lembut juga dirasa dapat menarik perhatian peserta didik pada media dan juga cenderung tidak monoton.

Deskripsi isi produk mengacu pada materi yang dijadikan sebagai bahan utama, yaitu materi seni lukis. Media ini memiliki 12 halaman yang terdiri atas (1) *cover* atau sampul buku bagian depan, (2) daftar isi, (3) petunjuk penggunaan buku saku, (4) kompetensi seni lukis, (5) materi *power point* bagian “Pengertian dan Tujuan Seni Lukis” (6) materi bagian “Aliran dan Tema Seni Lukis”, (7) materi bagian “Alat, Bahan, Media dan Teknik berkarya Seni Lukis aquarel”, (8) materi bagian “Prosedur berkarya Seni Lukis Aquarel”, (9) latihan soal, (10) video tutorial berkarya seni lukis aquarel (11) kesimpulan (12) *cover* penutup. Pada setiap bagian menampilkan desain *barcode* yang berbeda. Subbagian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Tampilan buku saku





No	Tampilan halaman	Keterangan isi
1		Cover atau sampul buku Cover buku memuat judul “SENI LUKIS”, yang didukung dengan penjelasan tambahan lainnya seperti “untuk siswa kelas 9 SMP/ Sederajat”. Pada bagian ini juga memuat nama pengembang media pembelajaran.
2		Daftar isi Daftar isi berisi keterangan bagianbagian media seperti; halaman kompetensi, materi, petunjuk penggunaan buku saku, halaman latihan soal, hingga halaman video dalam 1 lembar. Halaman ini juga berisi penjelasan letak halaman.
3		Petunjuk penggunaan buku saku Halaman buku panduan penggunaan buku saku berisi penjelasan tentang cara penggunaan buku saku secara runtut serta memakai bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

Tabel 1. Tampilan buku saku (Lanjutan)

No	Tampilan halaman	Keterangan isi
4	 <p>Tampilan kompetensi.</p>	<p>Kompetensi Halaman kompetensi berisi kompetensi standart, kompetensi dasar, dan indicator sesuai dengan tujuan pembelajaran seni lukis.</p>
5	 <p>Tampilan halaman materi “Pengertian dan Tujuan”.</p>	<p>Materi <i>power point</i> bagian “Pengertian dan Tujuan Seni Lukis” Setelah meng-<i>scan</i> kode <i>barcode</i> pada buku saku yang telah dikembangkan, halaman akan dialihkan pada tampilan <i>powerpoint</i> materi “Pengertian dan Tujuan Seni Lukis”. Pada halaman ini juga terdapat <i>barcode</i> untuk <i>discan</i>.</p>
6	 <p>Tampilan halaman materi “Aliran dan Tema”.</p>	<p>Materi bagian “Aliran dan Tema Seni Lukis” Setelah meng-<i>scan</i> kode <i>barcode</i> pada buku saku yang telah dikembangkan, halaman akan dialihkan pada tampilan <i>powerpoint</i> materi “Aliran dan Tema Seni Lukis”. Pada halaman ini juga terdapat <i>barcode</i> untuk <i>discan</i>.</p>
7	 <p>Tampilan halaman materi “Alat, Bahan, Media dan Teknik”.</p>	<p>Materi bagian “Alat, Bahan, Media dan Teknik berkarya Seni Lukis aquarel” Setelah meng-<i>scan</i> kode <i>barcode</i> pada buku saku yang telah dikembangkan, halaman akan dialihkan pada tampilan <i>powerpoint</i> materi “Alat , Bahan, Media dan Teknik berkarya Seni Lukis aquarel”. Pada halaman ini juga terdapat <i>barcode</i> untuk <i>discan</i>.</p>

Tabel 1. Tampilan buku saku (Lanjutan)

No	Tampilan halaman	Keterangan isi
----	------------------	----------------

8		<p>Materi bagian “Prosedur berkarya Seni Lukis aquarel” Setelah meng-<i>scan</i> kode <i>barcode</i> pada buku saku yang telah dikembangkan, halaman akan dialihkan pada tampilan <i>powerpoint</i> materi “Prosedur berkarya seni lukis aquarel”. Pada halaman ini juga terdapat <i>barcode</i> untuk discan.</p>
<p>Tampilan halaman materi “Prosedur berkarya seni lukis aquarel”.</p>		
9		<p>Latihan soal Pada sub-bagian ini disuguhkan 2 <i>barcode</i> yang menampilkan latihan soal berbeda, <i>barcode</i> pertama menampilkan soal esai, <i>barcode</i> kedua menampilkan latihan soal pilihan ganda yang dapat dipilih oleh peserta didik kemudian akan muncul nilai sesuai jumlah benar soal yang dikerjakan peserta didik, dengan maksimum nilai 100.</p>
<p>Tampilan halaman latihan soal.</p>		
10		<p>Video tutorial berkarya seni lukis aquarel Pada <i>barcode</i> yang telah discan pada halaman video akan otomatis dialihkan pada tampilan video. Video ini menampilkan tutorial membuat karya seni lukis aquarel bertema alam benda disertai <i>audio dubbing</i> penjelasan karya.</p>
<p>Tampilan halaman Video.</p>		
11		<p>Kesimpulan Halaman kesimpulan berisi rangkuman pembelajaran seni lukis pada media pembelajaran.</p>
<p>Tampilan halaman kesimpulan.</p>		

Tabel 1. Tampilan buku saku (Lanjutan)

No	Tampilan halaman	Keterangan isi
----	------------------	----------------

12



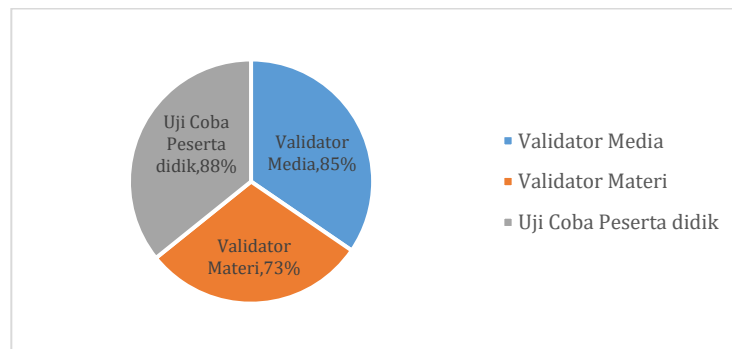
Cover penutup

Pada bagian *cover* penutup memuat tulisan “BUKU SAKU BERBASIS *BARCODE*, SENI LUKIS, 2022”.

Tampilan *cover* penutup.

3.2. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Buku Saku *Barcode*

Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan proses di atas kemudian dilakukan pengecekan keefektifan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan uji respon peserta didik. Di bawah ini adalah deskripsi pengujian yang dijalankan:

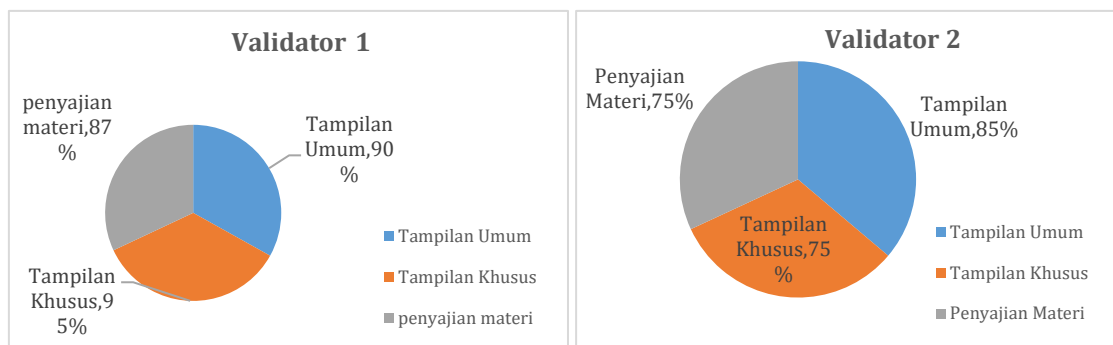


Gambar 2. Hasil uji

Pada Gambar 2 di atas ditampilkan 3 hasil uji. Hasil uji didapat dari 2 validator media, 2 validator materi, serta 20 respon peserta didik yang kemudian masing-masing diperoleh skor rata-rata. Jumlah skor rata-rata validator media sebesar 85%, skor rata-rata validator materi diperoleh sebesar 73% dan rata-rata skor uji coba peserta didik diperoleh sebesar 88%. Kemudian ketiga jumlah skor diperoleh rata-rata sebesar 82% masuk dalam kriteria media cukup layak untuk diimplementasikan.

1) Hasil Validasi Ahli Media 1 dan 2

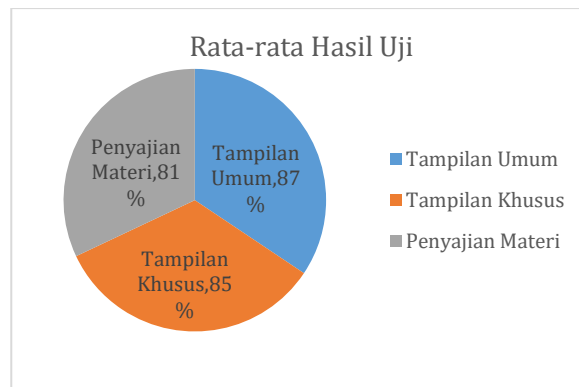
Ahli sebagai validator media pada penelitian ini adalah dosen prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang. Penilaian dari ahli berupa saran, komentar dan skor pada 22 pertanyaan yang akan dianalisis menjadi data kuantitatif. Hasil validasi validator media 1 dan validator media 2 sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil validasi ahli media 1 Gambar 4. Hasil validasi ahli media 2

Gambar 3 menampilkan hasil validasi ahli media 1. Hasil validasi dibagi menjadi 3 komponen utama; tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian materi. Jumlah persentase yang didapat pada bagian tampilan umum sebesar 90%, jumlah presentase tampilan khusus sebesar 95% dan jumlah presentase pada bagian penyajian materi sebesar 87%. Sesuai hasil presentase tersebut, media termasuk pada kategori sangat layak.

Gambar 4 menampilkan hasil validasi ahli media 2. Hasil validasi dibagi menjadi 3 komponen utama; tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian materi. Jumlah presentase yang didapat pada bagian tampilan umum sebesar 85%, jumlah presentase tampilan khusus sebesar 75% dan jumlah presentase pada bagian penyajian materi sebesar 75%. Secara keseluruhan hasil validator media 2 lebih rendah dari pada hasil validator media 1. Adapun rata-rata skor yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Rata-rata hasil validasi ahli media

Menurut Arikunto (2011), presentase rata-rata validator 1 dan 2 sebesar 85,22%. Berdasarkan presentase tersebut produk masuk dalam kategori sangat valid sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik. Sesuai dengan konversi nilai, menurut validator media yang tertulis pada kolom kesimpulan, produk media pembelajaran yang bagus untuk diimplementasikan. Selain angket yang dinilai berdasarkan nilai, ahli media juga memberikan pendapat kelebihan dan kekurangan dari aspek media. Menurut validator media, kelebihan media ini sebaiknya dibuat versi serial dari materi lain dan kekurangan media adalah ukuran produk media pembelajaran perlu dipertimbangkan.

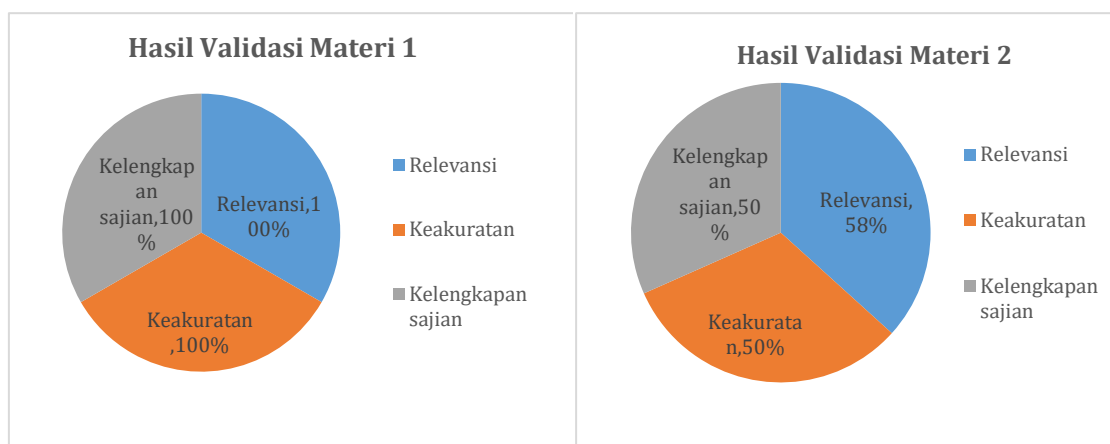
Tampilan umum dengan indikator: (1) desain *cover* depan, (2) desain *cover* belakang (3) Kejelasan identitas pada *cover*, (4) desain daftar isi, (5) desain petunjuk penggunaan, (6) desain halaman kompetensi, (7) desain halaman materi, (8) desain tampilan *powerpoint*, (9) rancangan latihan soal dan (10) desain halaman video.

Tampilan khusus dengan indikator: (1) Ketepatan dalam membuat layout media pembelajaran, (2) Pemilihan bahasa yang mudah dipahami, (3) Kualitas gambar disajikan dengan kualitas terbaik, (4) Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf yang menarik serta mudah dibaca, (5) Kualitas audio yang baik namun tidak mengganggu, (6) Desain background yang menarik.

3. Penyajian materi dengan indikator: (1) Penyajian visual media menarik dan mudah digunakan, (2) Terdapat judul/ keterangan, (3) Terdapat tata cara penggunaan, (4) Penyajian materi yang mudah dipahami, (5) Penggunaan contoh yang mudah dipahami, dan (6) Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa.

2) Hasil Validasi Materi 1 dan 2

Validator materi 1 pada media yang dikembangkan guru mata pelajaran Seni Budaya pada kelas IX SMPN 11 Malang. Validator materi 2 pada media yang dikembangkan adalah dosen Seni Rupa UM. Penilaian dari ahli berupa saran, komentar dan skor pada 10 pertanyaan yang akan dianalisis menjadi data kuantitatif. Hasil validasi dari skor validator materi 1 dan validator materi 2 sebagai berikut:

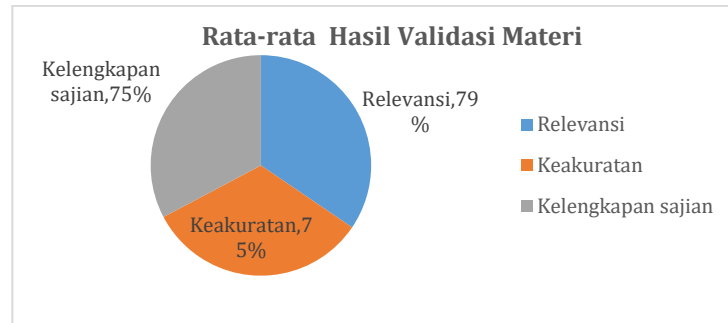


Gambar 6. Hasil validasi ahli materi 1

Gambar 7. Hasil Validasi Ahli Materi 2

Gambar 6 di atas menunjukkan jumlah presentase hasil validasi materi 1. Terdapat 3 komponen utama pada uji validasi materi yaitu; relevansi, keakuratan serta kelengkapan sajian. Masing-masing komponen mendapatkan jumlah presentase yang sama sebesar 100%, maka produk dinyatakan sangat layak.

Gambar 7 menunjukkan hasil validasi ahli materi 2. Persentase bagian relevansi lebih besar dari persentase bagian ketepatan dan kelengkapan penyajian. Persentase relevansinya adalah 58%. Keakuratan dan kelengkapan presentasi mendapat persentase yang sama yaitu 50%. Dilihat dari jumlah persentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi 2 lebih rendah dari hasil validasi ahli materi 1. Adapun rata-rata skor yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:



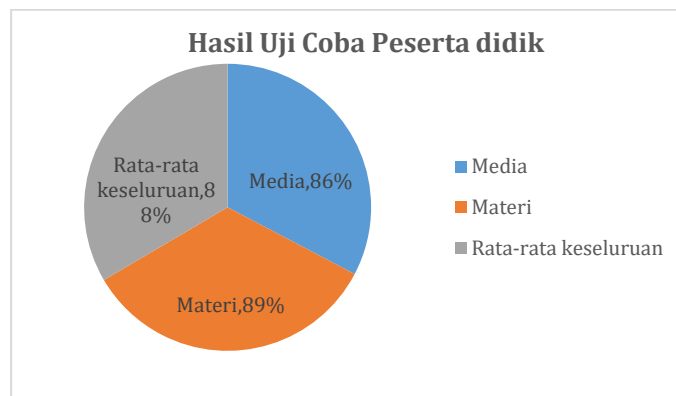
Gambar 8. Rata-rata hasil validasi ahli materi

Menurut Arikunto (2011), presentase rata-rata validator materi 1 dan 2 sebesar 73,75%. Dilihat dari jumlah presentase tersebut, maka media termasuk kategori valid digunakan sebagai sarana pembelajaran. Sesuai dengan penilaian, menurut validator materi yang tertulis pada kolom kesimpulan, materi yang diterapkan pada media sudah sesuai dengan kurikulum di sekolah. Selain angket yang dinilai berdasarkan nilai, ahli materi juga memberikan penilaian terhadap kelebihan dan kekurangan dari aspek materi. Menurut validator materi, kelebihan materi pada media ini sudah dilengkapi latihan soal dan video dan kekurangan media adalah penjelasan materi bagian tujuan berkarya seni lukis sebaiknya dibuat dari umum ke khusus.

- (1) Indikator relevansi materi adalah sebagai berikut: (1) materi relevan dengan kompetensi (KI, KD, Indikator, dan Tujuan;
- (2) Pembelajaran) yang harus dikuasai oleh Peserta didik, (2) contoh gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran, (3) bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik;
- (3) Keakuratan materi dengan indikator: (1) kesesuaian materi pengertian dan tujuan seni lukis, (2) kesesuaian materi aliran dan tema, (3) kesesuaian alat, bahan, media dan teknik seni lukis aquarel, (4) kesesuaian materi prosedur berkarya seni lukis *aquarel*, (5) kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran, (6) kesesuaian video dengan materi seni lukis; dan
- (4) Indikator kelengkapan sajian adalah (1) pemberian umpan balik.

3) Hasil respon peserta didik

Kegiatan uji media dilakukan pada 20 peserta didik dari kelas IX G SMP Negeri 11 Malang. Kegiatan ini bertujuan guna mengetahui bagaimana respon peserta didik pada produk pembelajaran berupa buku saku berbasis *barcode* yang telah dikembangkan. Subyek dipilih dengan menggunakan teknik *non-probability sampling insidental*. Teknik sampling ini biasa digunakan untuk mengidentifikasi hal yang masih belum jelas kemudian dijadikan landasan menetapkan probabilitas yang lebih tepat (Nurdiani, 2014). Kegiatan ini dilaksanakan secara luring (luar jaringan). Sebelum melaksanakan uji coba, peneliti memberi penjelasan singkat mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada sesi uji keefektivitasan media, peserta didik diberi buku saku yang sudah dicetak dengan ukuran A7. Kemudian peserta didik mulai melihat dan membaca petunjuk penggunaan buku saku, setelah itu peserta didik menginstal aplikasi "*QR & Barcode Scanner*" pada *handphone* masing-masing. Setelah membaca materi, peserta didik dipersilahkan mengerjakan latihan soal, melihat video dan beberapa peserta didik sampai pada tahap mengamati video untuk dipraktikkan secara langsung berkarya seni lukis dengan teknik *aquarel*. Setelah peserta didik mengamati media, peserta didik diarahkan mengisi angket untuk mengetahui tingkat keefektivitasan media pembelajaran. Berikut pemaparan skor yang diambil pada tahap uji coba media pembelajaran kepada peserta didik:



Gambar 9. Hasil respon peserta didik

Gambar 9 menampilkan hasil presentase uji coba respon peserta didik. Presentase validasi media tidak jauh berbeda dengan hasil validasi materi oleh peserta didik. Jumlah validasi media sebesar 86%, jumlah validasi materi sebesar 89%, serta hasil rata-rata yang diperoleh sebesar 88%. Berdasarkan jumlah presentase rata-rata sebesar 88% maka media dikategorikan sangat layak, sesuai penjabaran oleh Arikunto pada bagian metode.

Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan optimal, semua komponen harus dilibatkan secara maksimal. Rohani (2019) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran bagi pendidik antara lain dapat membantu menjelaskan urutan pembelajaran dengan baik, memberikan kerangka mengajar yang sistematis, memudahkan pengajar untuk mengendalikan materi pelajaran yang ingin disampaikan serta membantu pengajar untuk lebih cermat dan teliti dalam menyajikan materi pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut Kustianwan (2013) berpendapat bahwa fungsi umum dari media pembelajaran antara lain sebagai pembawa pesan berbentuk materi dari komunikator berupa guru yang dikirim kepada komunikan yaitu murid agar mencapai tujuan dari pembelajaran.

Selaras dengan fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan, produk media bertujuan guna mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik secara *online* (dalam jaringan) maupun pembelajaran *offline* (di luar jaringan), serta membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mandiri teori dan praktek membuat karya seni dengan teknik *aquarel*. Untuk menyamakan pemahaman dengan peserta didik, peneliti mempertimbangkan kompetensi pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) di sekolah. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi multimedia yang dapat membantu secara visual dan fungsional. Adapun multimedia yang dimaksud adalah audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Pranata, 2004).

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan terhadap 2 validator media, 2 validator materi, dan respon yang didapat dari peserta didik. Produk yang dikembangkan disimpulkan bahwa media pembelajaran menampilkan kriteria cukup layak untuk diimplementasikan dengan rata-rata presentase sebesar 82%. Hal ini dapat dilihat dari tingginya presentase validator media, validator materi serta angket keefektivitasan peserta didik. Presentase rata-rata validator media sebesar 85%, validator materi sebesar 73%, serta diperoleh presentase sebesar 88% pada hasil uji respon peserta didik. Presentase rata-rata tertinggi diperoleh dari hasil uji respon peserta didik. Hal tersebut diperoleh dari 2 indikator secara umum, indikator media diperoleh presentase sebesar 86% dan 89% pada indikator materi. Berdasarkan jumlah

presentase tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan cukup layak untuk diterapkan diseluruh SMP di Indonesia yang menerapkan kurikulum 13.

Fuady & Mutalib (2018) berpendapat bahwa produk media pembelajaran dikembangkan dengan tujuan agar pengguna mendapat pengalaman yang tak terlupakan dengan cara menambahkan media audio visual sehingga dapat mempengaruhi cara siswa menerima informasi yang selanjutnya berimbas pada hasil dari pembelajaran, seperti audio visual yang dikemas dalam bentuk video tutorial berkarya seni lukis teknik *aquarel* yang ada pada buku saku ini diharapkan peserta didik dapat menerima informasi pemahaman materi lebih cepat. Media pembelajaran ini sudah melalui tahap perbaikan yang didasarkan dari saran para ahli, seperti perbaikan pada gambar yang diberi penjelasan tambahan, ukuran buku saku yang disesuaikan kembali, serta penambahan penjelasan pada petunjuk penggunaan buku saku.

4. Simpulan

Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku saku berbasis *barcode* dengan materi seni lukis dan praktik melukis dengan teknik *aquarel* untuk kelas IX Semester 1 SMPN 11 Malang telah dikembangkan sesuai tahapan dalam model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, implement dan Evaluate*). Media pembelajaran ini berisi 12 halaman yang mencangkum; *cover* depan, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, latihan soal, video, serta *cover* belakang. Presentase nilai validasi dari aspek media sebesar 85,22% serta presentase nilai validasi dari aspek materi sebesar 73,75%. Selain itu, media memperoleh persentase sebesar 88,55% yang diperoleh dari tanggapan peserta didik, rata-rata sebesar 82% diperoleh dalam kategori cukup layak untuk dilaksanakan. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di SMP se-Indonesia. Namun pada saat uji coba masih terdapat kelemahan berupa ukuran buku saku yang cenderung kecil sehingga persentase kehilangannya cukup besar. Masalah ini dapat diatasi dengan digitalisasi media buku saku.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Denik Ristya Rini, M. Pd., Abdul Rahman Prasetyo, S.Pd., M.Pd., Ida Nur Hayati, S.Pd. serta Fenny Rochbeind, S.Pd., M.Sn., sebagai validator media dan validator materi yang telah memberikan masukan, serta komentar pada kelayakan media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144-152.
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27.
- Yuliani, F., & Herlina, L. (2015). Pengembangan buku saku materi pemanasan global untuk SMP. *Journal of Biology Education*, 4(1).
- Eliana, D. & Solikhah. 2012. Pengaruh buku saku gizi terhadap tingkat pengetahuan gizi pada anak kelas 5 Muhammadiyah Dadapan Desa Wonokerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jurnal KESMAS UAD*, 6 (2): 162-232.

- Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. (2022). <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/about>. Diakses pada 4 Februari 2022
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 1–6. doi:10.11594/jk6em.01.02.01
- Kustiawan, U. (2013). *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: FIP
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110. doi:10.21512/comtech.v5i2.2427
- Nurina (2013). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Model Siklus Belajar 5E Berbasis Konstruktivistik pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Kelas XI SMA*. (Unpublished). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Pranata, M. (2009). *Desain Pesan Multimedia Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang bekerja-sama dengan Penerbit Jakarta Media Utama.
- Pranata, M. (2004). Efek Redundansi: Desain Pesan Multimedia dan Teori Pemrosesan Informasi. *Nirmana*, 6(2), 171–182.
- Rahayu, T. W. dan A. Kristiyantoro. (2011). Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. *Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia*. 1 (1): 10-16. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12859>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 95.
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Sleman: Deepublish.
- Setyono, Y.A., Sukarmin, & D. Wahyuningsih. (2013). Pengembangan media pembelajaran fisika berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1): 118-126.
- Sumiati, Asra. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.