

RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS ANGKA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

DRAWING BESE LEARNING DESIGN IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL

Fransiska Sinar Salenu¹, Abd. Aziz Ahmad¹, Benny Subiantoro²

Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Negeri Makassar

Email: Fransiska.sinars14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bahan ajar pembelajaran menggambar menjadi lebih mudah dan praktis dengan menggunakan angka pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan pada taraf kuantitatif yaitu menganalisis data penelitian berupa angka-angka dengan menggunakan statistik sederhana kemudian dikelola menjadi kualitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar. Sampel diperoleh masing-masing dari ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data/informasi yang digunakan adalah angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) dari penilaian aspek kualitas materi oleh ahli materi jumlah skor yang diberikan yaitu 920 dimana rata-rata dari skor tersebut yaitu 83,64 dari hasil penilaian tersebut dikatakan termasuk dalam kualitas layak (B), (2) dari penilaian aspek kualitas media oleh ahli media jumlah skor yang diberikan yaitu 1040 dimana rata-rata dari skor tersebut yaitu 80 dari hasil penilaian tersebut dikatakan termasuk dalam kualitas layak (B). Dalam perancangan bahan ajar harus memperhatikan berbagai hal, mulai dari materi hingga media yang digunakan dalam bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik agar mampu dimengerti dan dipahami dengan baik.

Kata kunci : rancangan, pembelajaran, bahan ajar, menggambar, angka.

ABSTRACT

This study aims to design drawing teaching materials to be easier and more practical by using numbers for grade V students of elementary schools. This type of research is research development on the quantitative level that is analyzing research data in the form of numbers using simple statistics than managed into qualitative. The population of this study was grade V elementary school students. Samples were obtained from each media and material expert. Information collection techniques used were questionnaires and interviews. The results showed that (1) from the assessment of material quality aspects by materials experts the total score given was 920 where the average of the score was 83,64 from the results of the assessment said to be of reasonable quality (B), (2) from the assessment media quality aspects by media experts the number of score given is 1040 where the average of the score is 80 of the results of the assessment said to be included in reasonable quality (B). In designing instructional materials that are development adapted to the development and needs of students to be understood and well understood.

Keywords: *design, learning, theaching materials, draw, number.*

I. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan Bangsa Indonesia di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas, berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat harus diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan disuatu instansi jenjang pendidikan, baik pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas maupun Perguruan Tinggi.

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Pelajar Sekolah Dasar pada umumnya berumur 7-12 tahun. Pendidikan di Sekolah Dasar sangat penting bagi siswa karena memberikan bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung; memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya; dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan di SLTP. Dalam proses mengajar di Sekolah Dasar membutuhkan rancangan

dan strategi yang tepat sesuai dengan perkembangan siswa. Adapun perancangan pembelajaran yang tepat dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang diajarkan.

Salah satu pelajaran yang sangat diminati siswa Sekolah Dasar yaitu pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi pelajaran menggambar. Namun terkadang materi pelajaran menggambar yang banyak diminati siswa terasa membosankan ketika guru masuk di kelas dan hanya menjelaskan materi saja tanpa mengajarkan cara kerja dan praktik dari materi yang diajarkan. Hal tersebut dapat dilihat karena hanya sedikit saja guru seni yang mengajar di Sekolah Dasar dan memahami cara menggambar yang menyenangkan serta dapat dimengerti siswa sedangkan Guru Sekolah Dasar sebagian besar tidak memiliki pengalaman yang banyak mengenai menggambar oleh karena berasal dari lulusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Namun meskipun bukan berasal dari lulusan Jurusan Seni sebenarnya guru di Sekolah Dasar bisa saja mengajar menggambar dengan sangat baik dengan teknik yang sederhana dan mudah dipahami apabila bisa menyusun suatu rancangan pembelajaran menggambar yang tepat, untuk bisa menarik minat siswa dalam belajar sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Dalam mengelola pembelajaran khususnya menggambar, guru harus memiliki kemampuan merancang pembelajaran yang efektif, menguasai materi pelajaran, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil memanfaatkan media dan memilih sumber, memahami cara atau metode yang tepat digunakan, memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi ajar serta memahami landasan-landasan pendidikan sebagai dasar bertindak. Perancangan pembelajaran menggambar yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Adapun setiap materi yang diajarkan

membutuhkan rancangan khusus agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Banyak metode yang bisa digunakan untuk merancang pembelajaran agar lebih menarik, menyenangkan dan diminati, terutama materi yang diajarkan bisa dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses belajar di Sekolah yang terlalu kaku sering kali membuat siswa menjadi bosan hingga siswa tidak fokus dengan materi yang diajarkan.

Kemampuan siswa dalam menggambar dapat dikembangkan menggunakan rancangan pembelajaran menggambar berbasis angka. Rancangan pembelajaran menggambar berbasis angka dengan cara menggabungkan pengetahuan matematika (angka) dengan seni (menggambar) dapat menginspirasi siswa untuk membuat inovasi lain dari kegunaan angka itu sendiri. Dengan menggunakan rancangan ini diharapkan proses menggambar bisa menjadi lebih praktis, mudah dan menambah pengetahuan menggambar siswa. Rancangan ini terlihat sederhana namun sangat efektif dalam membantu siswa pada proses pembelajaran menggambar. Maka untuk itu penyusunan rancangan yang tepat dan sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar karena bisa memberikan manfaat dan mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merancang bahan ajar untuk memperkenalkan cara menggambar berbasis angka bagi siswa Sekolah Dasar kelas V. Perancangan bahan ajar pembelajaran menggambar ini meliputi perencanaan dan pengembangan media pembelajaran tahap awal yang meliputi, analisis kebutuhan belajar siswa pada Sekolah Dasar kelas V, kemudian bahan ajar

yang dikembangkan di validasi oleh ahli media dan materi, kemudian direvisi.

Model penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan yang diadaptasi dari Plomp (dalam Abidin 2016: 85), yang didasarkan pada pertimbangan bahwa model tersebut merupakan model yang bersifat umum yang dapat digunakan untuk pengembangan model pembelajaran dan mudah dijalankan. Dalam penelitian ini, tahapan yang dijalankan adalah:

- (1) Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*) atau kajian awal;
- (2) Perancangan (*design*),
- (3) Realisasi/Konstruksi (*realization/ construction*)
- (4) Uji Validasi ahli, Uji coba (uji kepraktisan dan uji keefektifan), Revisi
- (5) Implementasi (*implemenatation*).

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui teknik kepustakaan, angket dan wawancara.

1. Merancang Pembelajaran Berbasis Angka
Dari data yang telah terkumpul, proses merancang pembelajaran mulai dilakukan. Rancangan yang dibuat disesuaikan dengan data yang telah terkumpul. Kemudian setelah merancang tahap selanjutnya yaitu membuat konstruksi atau realisasi bahan ajar.
2. Validasi Rancangan
Rancangan yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan teori (dalam hal ini oleh dosen yang telah ditunjuk oleh pihak Prodi Pend. Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar).
3. Perbaikan Rancangan
Setelah rancangan bahan ajar divalidasi melalui diskusi dengan ahli media dan ahli materi, maka akan diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki oleh peneliti yang mau menghasilkan bahan ajar tersebut.

B. Definisi Operasional Variabel

Perancangan pembelajaran menggambar berbasis angka yang dikembangkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai: sebuah program pembelajaran menggambar berbasis angka bagi siswa Sekolah Dasar kelas V di mana:

1. Menjadi petunjuk untuk guru sebagai strategi dan bahan ajar pembelajaran menggambar.
2. Petunjuk untuk siswa dalam menggambar.
3. Menjadi inspirasi siswa dalam mengembangkan cara menggambar yang mudah dan kreatif.
4. Kumpulan contoh cara menggambar yang sederhana dan bisa dijadikan referensi bagi guru dan siswa.

C. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah ahli validasi (ahli materi dan ahli media), yang merupakan Dosen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket yang digunakan yaitu uji validasi yang diisi oleh dosen ahli materi dan ahli media.

2. Teknik Wawancara

Teknik wawancara berupa kumpulan-kumpulan pernyataan dan informasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari rancangan yang telah direvisi dimasukkan dalam bentuk pencatatan untuk ditelaah. Data tersebut dilengkapi dengan data yang diperoleh

melalui studi kepustakaan guna mendapatkan data yang mendekati kebenaran.

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, penulis mengolah data melalui teknik data prosedur sebagai berikut:

1. Mengadakan klasifikasi data (dokumentasi dan kepustakaan)
2. Data yang terkumpul disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa kemudian didiskusikan dengan ahli media dan ahli materi.
3. Semua data yang terkumpul selanjutnya dilakukan pengkajian kemudian data kuantitatif disajikan secara kualitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian Pengembangan

1. Data Hasil Pengembangan Bahan Ajar Menggambar Berbasis Angka

Hasil penelitian yang pertama adalah tersusunnya bahan ajar menggambar berbasis angka yang berisi materi cara menggambar berbasis angka dalam kaitannya dengan pengembangan berkelanjutan yang dapat digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran seni budaya maupun sumber belajar mandiri untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas V. Pengembangan bahan ajar ini pertama kali diawali dengan tahap pendahuluan meliputi pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran seni budaya khususnya menggambar. Data dari tahap awal pengumpulan informasi menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan untuk menyusun konsep bahan ajar untuk mata pelajaran seni budaya khususnya menggambar yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Informasi tersebut yakni kurangnya bahan ajar mata pelajaran seni budaya khususnya menggambar di Sekolah Dasar, proses pembelajaran di kelas yang masih monoton sehingga proses pembelajaran demikian memberikan pengaruh pada minat peserta didik menjadi rendah. Oleh karena itu, hasil penelitian pendahuluan ini digunakan sebagai

Perancangan Bahan Ajar Menggambar Berbasis Angka di Kelas V Sekolah Dasar

pedoman untuk menyusun konsep bahan ajar untuk mata pelajaran untuk mata pelajaran seni budaya yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Selanjutnya melakukan studi lapangan dengan meninjau Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sehingga diperoleh satu materi pelajaran seni budaya SD kelas V yaitu menggambar berbasis angka.

Kemudian tahapan perencanaan meliputi menentukan tujuan pembuatan bahan ajar pembelajaran seni budaya. Pengembangan bahan ajar pelajaran seni budaya ini bertujuan agar dalam proses menggambar menjadi lebih mudah dan praktis, tidak monoton, memotivasi siswa dalam mengembangkan inovasi baru dalam menggambar, meningkatkan kreativitas peserta didik, memberikan semangat belajar dalam pelajaran seni budaya dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pada mata pelajaran seni budaya. Selanjutnya mengumpulkan referensi tentang materi bahan ajar menggambar berbasis angka di kelas V Sekolah Dasar.

Tahap ketiga yaitu perancangan meliputi penyusunan materi dan membuat desain gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas V Sekolah Dasar. Hasil dari tampilan bahan ajar pembelajaran seni budaya ini dapat dilihat sebagai berikut:

a. Hasil Tampilan Sampul

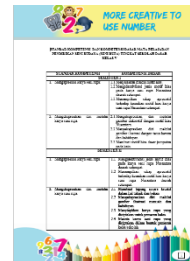
Tampilan sampul merupakan halaman pembuka dari bahan ajar mata pelajaran seni budaya. Dalam tampilan sampul ini terdapat gambar yang beragam untuk menarik perhatian siswa dan judul materi.



Gambar 4. Hasil Tampilan Sampul (Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

b. Hasil Tampilan SK dan KD

Tampilan SK dan KD berisikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dipelajari. Selain itu di dalam tampilan SK dan KD terdapat tujuan pembelajaran.



Gambar 5. Hasil Tampilan SK dan KD (Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

c. Hasil Tampilan Daftar Isi

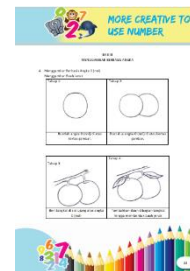
Tampilan petunjuk daftar isi digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam mencari materi yang terdapat dalam bahan ajar.



Gambar 6. Hasil Tampilan Daftar Isi (Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

d. Hasil Tampilan Materi

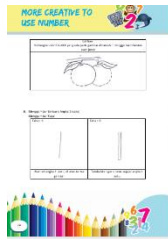
Tampilan materi merupakan bagian terpenting karena tampilan materi ini memuat sub materi yang akan dipelajari mengenai cara menggambar berbasis angka.



Gambar 7. Hasil Tampilan Materi (Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

e. Hasil Tampilan Kolom Latihan

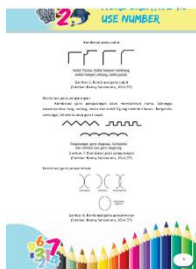
Hasil tampilan latihan. Dalam tampilan latihan terdapat gambar yang harus dilengkapi yang bertujuan agar siswa bisa melatih kemampuan menggambar sesuai dengan yang diarahkan.



Gambar 9. Hasil Tampilan kolom Latihan
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

f. Hasil Tampilan Sumber

Hasil tampilan sumber berisikan informasi sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan materi.



Gambar 10. Hasil Tampilan Sumber
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

g. Tampilan Profil

Tampilan informasi berisikan mengenai informasi pembuat bahan ajar dan pembimbing.



Gambar 11. Hasil Tampilan Profil Penulis
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

Tahap keempat tahap penilaian yaitu produk yang telah jadi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

1. Hasil Penelitian Kelayakan Bahan Ajar

Berikut ini adalah data hasil penilaian kelayakan bahan ajar pembelajaran seni budaya dan data hasil evaluasi diuraikan secara berikut.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Drs. Benny Subiantoro, M.Sn, dosen Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Hasil penilaian dari ahli materi dinilai oleh Drs. Yabu M., M.Sn dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	90
2.	Kebenaran Konsep	80
3.	Kejelasan Materi	85
4.	Ketercukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	85
5.	Ketetapan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	90
6.	Ketepatan pemilihan analisis untuk menjelaskan materi	80
7.	Kelayakan contoh untuk memperjelas materi	85
8.	Kesesuaian soal dengan materi	80
9.	Tingkat kesulitan soal latihan	80
10.	Materi mudah dipahami	80
11.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan	85
Jumlah Skor		920
Rata-Rata		83,64

Skala penilaian di atas mulai dari:

- 85-100 = sangat layak (A)
- 75-84 = layak (B)
- 65-74 = cukup layak (C)
- 64-46 = kurang layak(D)
- 0-45 = tidak layak (E)

Perancangan Bahan Ajar Menggambar Berbasis Angka di
Kelas V Sekolah Dasar

Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi materi. Perbaikan ini akan menjadi dasar revisi terhadap pertama. Berdasarkan penilaian dari ahli materi tersebut produk layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli materi sebagai berikut:

1. Pemilihan jenis huruf.
2. Penambahan sumber pada setiap penjelasan materi.
3. Pembuatan gambar harus disesuaikan perkembangan peserta didik.
4. Jarak spasi harus disesuaikan.
5. Penambahan deskripsi bahan ajar.

b. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd, dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi yang mencakup dua aspek yaitu aspek kualitas program materi dan aspek tampilan. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil skor penilaian validasi akhir dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	80
2.	Pengaturan jarak, baris dan alinea	80
3.	Kesesuaian pemilihan warna tulisan	75
4.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	80
5.	Kejelasan gambar	80
6.	Ketepatan ukuran gambar	75
7.	Kejelasan warna gambar	80
8.	Ketepatan pemilihan	75

	<i>background</i>	
9.	Keterbacaan teks	85
10.	Ketepatan penempatan gambar	80
11.	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	85
12.	Tata Letak	85
13.	Tampilan desain sampul	80
Jumlah Skor		1040
Rata-Rata		80

Skala penilaian di atas dimulai dari:

- 85-100 = sangat layak (A)
- 75-84 = layak (B)
- 65-74 = cukup layak (C)
- 64-46 = kurang layak(D)
- 0-45 = tidak layak (E)

Validasi ahli media menghasilkan masukan-masukan yang kemudian ditindak lanjuti dengan dilaksanakannya revisi produk adapun masukan-masukan yang didapatkan adalah sebagai berikut.

- 1) Pemilihan jenis huruf
- 2) Perubahan tata letak teks
- 3) Perubahan jarak, baris dan alinea
- 4) Tampilan desain sampul
- 5) Perubahan *background*

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Seni Budaya

Penyelesaian penelitian ini dilakukan berdasarkan tahapan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan Plomp, yaitu investigasi awal (*Preliminary Investigation*) atau kajian awal, perancangan (*design*), realisasi/konstruksi (*realization/construction*), uji validasi ahli, uji coba kepraktisan dan keefektifan, dan revisi dan implementasi (*implemenatation*). Dalam pelaksanaannya peneliti memiliki beberapa hambatan. Pertama, yaitu pada penyusunan materi, peneliti memiliki kesulitan dalam menyusun isi materi yang akan disajikan. Hal ini dikarenakan materi belajar berbasis angka masih jarang dan sumber referensi untuk materi tersebut masih sangat kurang apa lagi jika materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga peneliti harus mencari sumber referensi yang sesuai dengan Standar

Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

Kedua yaitu dalam perancangan desain mengalami kesulitan karena pengetahuan tentang *software* yang masih sangat kurang. Ketiga yaitu pada tahap pembuatan bahan ajar memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam menyusun materi banyak hal yang harus diperhatikan. Selain hambatan, ada pula kemudahan dalam penelitian pengembangan ini yaitu pada analisis data hasil dari pengembangan menggunakan perhitungan sederhana sehingga memudahkan dalam analisis.

2. Analisis Kelayakan Bahan Ajar

Data yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media yang berupa data kualitatif dikonversi menjadi skor data kualitatif. Pemberian skor dan perhitungan kelayakan bahan ajar secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 11.

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian oleh ahli materi sebesar 920 dengan rata-rata 83,64 pada kualitas materi. Selanjutnya jumlah skor penilaian tersebut dikonversi ke dalam nilai kualitatif (A-E) sehingga diketahui kualitas media berdasarkan penilaian ahli materi. Hasil analisis data diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

N o.	Aspek	Jumlah Skor Penilaian	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1.	Kualitas Materi	920	83,64	B	Layak

Berdasarkan tabel 3. Maka diketahui bahwa materi media bahan ajar termasuk dalam kategori layak pada aspek kualitas materi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa pada aspek tampilan jumlah skor penilaian oleh ahli media adalah sebesar 1040 dengan rata-rata 80. Selanjutnya jumlah skor penilaian tersebut dikonversi ke dalam nilai kualitatif (A-E), sehingga diketahui kualitas media berdasarkan penilaian ahli. Hasil analisis data validasi ahli media diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. Analisis Validasi Ahli Media

N o.	Aspek	Jumlah Skor Penilaian	Rata-rata Skor	Nilai Kualitatif	Kategori
1.	Aspek Tampilan	1040	80	B	Layak

Berdasarkan tabel 4. Diketahui bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori layak pada aspek tampilan. Masukan-masukan yang diperoleh dari ahli media dijadikan acuan revisi produk.

C. Revisi Produk

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

a. Revisi dari Ahli Materi

Perbaikan yang disampaikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

1) Pemilihan jenis huruf.

a. Sebelum Revisi

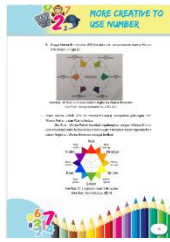
b. Sesudah Revisi



Gambar 12. Tampilan Materi
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

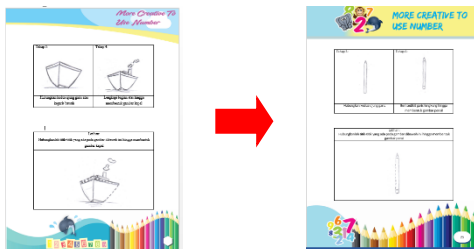
Perancangan Bahan Ajar Menggambar Berbasis Angka di Kelas V Sekolah Dasar

- 2) Penambahan sumber pada setiap penjelasan materi.



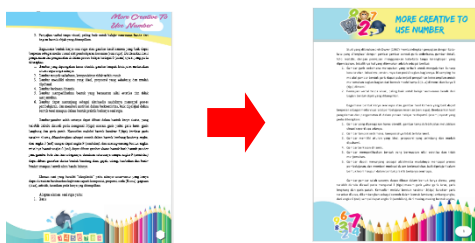
Gambar 13. Penambahan sumber pada setiap penjelasan
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

- 3) Pembuatan gambar harus disesuaikan perkembangan peserta didik.
a. Sebelum Revisi b. Sesudah Revisi



Gambar 14. Pembuatan gambar yang disesuaikan dengan peserta didik
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

- 4) Jarak spasi harus disesuaikan
a. Sebelum Revisi b. Sesudah Revisi



Gambar 15. Penyesuaian jarak spasi
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

b. Revisi dari Ahli Media

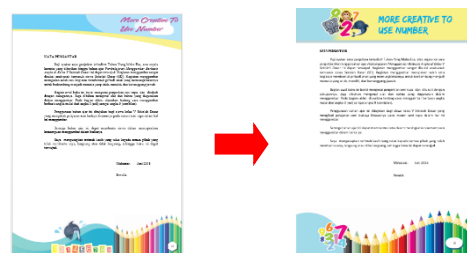
Perbaikan yang disesuaikan oleh ahli media sebagai berikut:

- 1) Tampilan desain sampul
a. Sebelum Revisi b. Sesudah Revisi



Gambar 17. Tampilan sampul bahan ajar
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

- 2) Pemilihan jenis huruf
a. Sebelum Revisi b. Sesudah Revisi



Gambar 18. Jenis huruf sebelum revisi dan sesudah revisi
(Sumber: Fransiska Sinar Salenu', 2018)

D. Kajian Produk Akhir

Produk pengembangan bahan ajar mata pelajaran seni budaya pada materi menggambar berbasis angka (produk akhir bahan ajar mata pelajaran seni budaya terlampir pada lampiran hal.52 sesuai dengan revisi tahap oleh ahli materi dan ahli media). Berdasarkan hasil validasi, dalam pengembangan bahan ajar banyak hal yang harus diperhatikan, antara lain yaitu:

1. Media pembelajaran yang menarik
2. Materi yang disajikan mudah dipahami
3. Kejelasan gambar harus diperhatikan
4. Kejelasan ukuran huruf harus disesuaikan
5. Kejelasan petunjuk belajar
6. Gambar yang menarik perhatian

Hal lain yang harus diperhatikan dalam mengembangkan bahan ajar yaitu penyesuaian dengan kondisi dan perkembangan peserta didik. Media dan materi yang disajikan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh

karena itu, dalam pengembangan bahan ajar menggambar berbasis angka di kelas V Sekolah Dasar, peneliti melakukan validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Dalam pengembangan bahan ajar ini validasi dilakukan secara berulang hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan Bahan Ajar Menggambar Berbasis Angka di Kelas V Sekolah Dasar dikembangkan menggunakan teori Plomp. Adapun 5 (lima) tahapan yang dilakukan yaitu investigasi awal, perancangan, realisasi dan uji validasi ahli serta implementasi. Setelah melakukan tahapan tersebut maka kami dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dalam membuat bahan ajar penerapan teori pengembangan merupakan hal yang sangat penting diperhatikan.
2. Penguasaan materi merupakan hal yang penting dalam pengembangan bahan ajar.
3. Segala bahan ajar menyangkut tentang materi maupun tampilan harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.
4. Pelaksanaan validasi oleh ahli materi dan ahli media sangat berpengaruh besar dalam pengembangan bahan ajar.
5. Dalam penyusunannya tampilan bahan ajar merupakan hal yang sangat penting diperhatikan karena bisa mempengaruhi minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Tampilan yang menarik merupakan daya tarik tersendiri bagi peserta didik.
6. Dalam hal penyusunan bahan ajar khususnya materi yang disajikan harus sesuai dengan kondisi peserta didik. Materi yang singkat namun jelas tentu akan lebih bisa dipahami oleh peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kami dapat menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Kiranya dalam pengembangan bahan ajar dapat menggunakan teori yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, salah satu teori yang pengembangan yang bisa diterapkan yaitu teori Plomp.
- 2) Dalam pengembangan kiranya bahan ajar yang akan dikembangkan harus menguasai materi yang akan dikembangkan.
- 3) Hendaknya bahan ajar yang telah dikembangkan harus divalidasi oleh orang yang ahli pada bidang pengembangan bahan ajar yang dikembangkan.
- 4) Bagi pemerintah, agar selalu mendukung segala kegiatan pengembangan bahan ajar yang dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.
- 5) Bagi para pendidik, kiranya memiliki kesadaran dalam pengembangan bahan ajar yang bisa dijadikan sumber belajar peserta didik.
- 6) Bagi para pendidik dan mahasiswa, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengajar menggambar khususnya di Sekolah Dasar.
- 7) Hendaknya para pendidik dan mahasiswa, dapat melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam tentang pengembangan bahan ajar lainnya dengan pendekatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Z, Mohamed Z, Ghani A. Sazelli
2016. “*Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Portofolio (PMBP) Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*”. No.1. hlm. 85.
- Alimuddin, & Hasnawati. 2011. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Budiono, B 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gusdiansyah, Rully, 2009. *Teknik Cerdik Menggambar Binatang*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nashirah, Indah, 2014. *Pintar Menggambar Binatang*, Jakarta Timur: Zikrul Hakim.
- Nuswantoro, Irwan, 2011. *Mudah dan Cepat Menggambar Binatang*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Salam, Soyan, 2001, *Pendidikan Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Setyobudi. *et al.* 2007. *Seni Budaya*. Demak: Erlangga.
(Catatan: Buku ini ditulis bersama oleh Setyobudi, Musoiful F. Munsir, Dyah P. Setianingsih, Sugianto).
- Setyosari, Punaji, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Subiantoro, 2014. *Mudahnya Belajar Menggambar Media Pembelajaran Seni Budaya Bagi Guru Sekolah Taman Kanak-kanak dan Guru Sekolah Dasar*. Makassar: UIN.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian*. Kencana.
- Wiyani, A. N. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Anas, Erianto. 2016. *Warna Primer Sekunder Tersier Netral*. Online
<https://www.blogernas.com/2016/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html?m=1>
Diakses 2016
- I’ilmu, Fathul. *Konsep Dasar Mechanical Engineering*. Online
fathul-
ilmi.blogspot.com/2013/09/konsep-dasar-mechanical-engineering.html?m=
Diakses 07 September 2013
- Juni, E Michael. 2017. *Teknik Dasar Pencampuran Warna*. Online.
<http://multilearningtutorial.blogspot.com/2017/06/teknik-dasar-pencampuran-warna.html?m=1>.
Diakses Juni 2017
- Pujianto, Ayub. 2014. *Cara Mencampur Cat*. Online
<http://www.mandorayub.com/2014/06/cara-mencampur-cat.html?m=1>
Diakses Juni 2014