

DEVELOPMENT OF TUTORIAL VIDEO-BASED ON LEARNING MEDIA IN DRAWING NATURAL OBJECTS FOR VII GRADE STUDENTS OF SMPN 1 ANGERAJA

Asri Ainun Abdullah^{1*}, Pangeran Paita Yunus^{2*}, M. Muhlislugis^{3*}

1 Pendidikan Seni Rupa/Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar

Email: asriainunabdullah17@gmail.com

2 Pendidikan Seni Rupa/Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar

Email: pangeranpaita69@gmail.com

3 Pendidikan Seni Rupa/Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar

Email: muhlistugis@unm.ac.id

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2022 - Paratiwi: Jurnal Seni Rupa dan Desain. This article open access licenci by CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract [Times New Roman 11 Cetak Tebal dan Miring]

This study aims to develop tutorial video-based on learning media in drawing natural objects for VII grade students of SMPN 1 Anggeraja. The type of research used is research and development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations) but in this study it is limited to the development stage. The targets of this research are art and culture teachers (visual arts) VII grade of SMPN 1 Anggeraja, curriculum, media experts and material experts. This research and development resulted in a product of learning media in the form of tutorials video containing material about drawing natural objects, this tutorial video obtained a media rating score of 92% in the very good category, a material assessment score of 88% in the very good category, and the teacher's assessment score in the field of study as a user is 82% in the good category, this is based on data obtained from assessment or validation by media experts material experts and the teacher. In accordance with the results obtained, it can be concluded that the video tutorial-based learning media that has been developed can be used in learning activities to assist students in obtaining learning in accordance with the achievement of the material and can be redeveloped with a better version.

Keywords: *media, learning, tutorials video, ADDIE model, drawing natural objects*

PENDAHULUAN

Media dan sumber belajar sangatlah penting oleh karena media berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan selain itu juga dapat menjadi sumber belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat dua aspek yang penting untuk diperhatikan guna untuk mendukung jalannya kegiatan pembelajaran, seperti media pembelajaran dan sumber

pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam menerima pembelajaran, media juga dapat memberikan gambaran atau visualisasi mengenai materi yang diajarkan, sehingga materi yang diperoleh lebih jelas karena tidak hanya berupa kalimat dalam bentuk tulisan ataupun lisan, apalagi dalam mata pelajaran seni rupa dimana pada hakekatnya seni rupa

merupakan karya seni yang dinikmati dengan indra penglihatan atau visual, sehingga hal ini tidak hanya akan memudahkan siswa dalam belajar tetapi juga akan menimbulkan motivasi serta semangat dalam menerima pembelajaran dan berkarya seni.

Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dianggap sangatlah membantu terlebih dalam mata pelajaran seni rupa, akan tetapi dalam hal ini penting untuk menentukan media pembelajaran yang paling sesuai untuk digunakan sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa. Menurut Hamid et al. (2020) media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan berdasarkan gaya belajar serta kebutuhan siswa, baik itu gaya belajar visual, auditori, ataupun kinestetik. Dalam hal ini diketahui bahwa pentingnya penyesuaian media yang digunakan siswa karena berpengaruh terhadap proses maupun hasil pembelajaran, dimana dengan menyesuaikan media dengan gaya serta kebutuhan siswa maka dapat menambah minat serta semangat siswa dalam belajar.

Pada mata pelajaran seni rupa yang berisikan materi tentang menggambar alam benda membutuhkan media yang dapat mendukung pembelajaran dimana tidak hanya membahas mengenai teorinya saja akan tetapi juga membahas mengenai prakteknya secara jelas. Terlebih lagi dalam situasi sekarang ini yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah akibat wabah pandemi Covid-19 sehingga memberikan keterbatasan bagi siswa dan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Di SMP Negeri 1 Anggeraja kelas VII pada mata pelajaran seni rupa yang membahas mengenai menggambar alam benda selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran di rumah berdasarkan data pada RPP-nya mereka menggunakan media pembelajaran berbasis video, akan tetapi video pembelajaran ini dianggap kurang efektif karena hanya menampilkan dan membahas mengenai teorinya saja, sedangkan pada materi pembelajaran menggambar alam benda ini siswa diharapkan mampu untuk mendeskripsikan dan menggambar alam benda dengan berbagai teknik dan bahan. Oleh karena itu pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan serta memberikan penjelasan mengenai prakteknya

seperti langkah-langkah dalam menggambar alam benda secara terperinci, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial yang tidak hanya berisikan teori-teori mengenai menggambar alam benda saja.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*, penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Anggeraja yang bertempat di Kelurahan Tanete, Kecamatan Anggeraja, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan. Sasaran penelitian pada penelitian ini terbagi atas dua yaitu: (1) Data Primer; (a) Guru; dalam hal ini yaitu guru bidang studi Seni Budaya (Seni Rupa) di kelas VII SMP Negeri 1 Anggeraja berjumlah satu orang. (b) Kurikulum; Adapun kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. (2) Data Sekunder; (a) Ahli Materi; dalam hal ini merupakan seorang profesional seperti dosen yang akan akan menguji dan menilai layak tidaknya materi yang tersedia; (b) Ahli Media; dalam hal ini merupakan seorang profesional atau ahli dibidang media pembelajaran sehingga dapat menguji dan menilai layak tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan; (c) Guru, dalam hal ini yaitu guru bidang studi Seni Budaya (Seni Rupa) di kelas VII SMP Negeri 1 Anggeraja berjumlah satu orang. Pada penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan yaitu prosedur model ADDIE. Rayanto & Sugianti (2020:34) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE ini terdapat lima langkah yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*, akan tetapi pada penelitian ini akan dilakukan hanya sampai pada tahap *development*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi, instrument penelitian berupa kuisisioner/angket. Teknik Analisa data yang diperoleh dari dua macam data yaitu data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran serta data kuantitatif yang berasal dari angka dari angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru bidang studi yang kemudian dianalisa menggunakan skala *likerd* dan

diterjemahkan kedalam data kualitatif sebagai pengukur produk. Berikut merupakan rumus dalam menghitung nilai rata-rata:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

p = Indeks dalam bentuk persen

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Total skor maksimum

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Validasi (Fadila et al. 2020)

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Ramli (2012:11) pada saat penentuan dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa hal yang penting untuk diperhatikan, seperti: (1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; Dipilihnya media pembelajaran berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dimana tujuan pembelajaran ini mencakup unsur pemahaman, penerapan, analisa, dan integrasi yang lebih cenderung menggunakan media pembelajaran. (2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; Agar siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran maka media diperlukan dalam memmuat bahan ajar yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisas. (3) Kemudahan memperoleh media; Media pembelajaran yang digunakan mudah didapatkan oleh guru selain itu guru membuat selama pembelajaran, seperti halnya media grafis yang biasanya mudah dan praktis untuk dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal. (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; Hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu kemudahan dalam penggunaannya, dimana guru dapat

mengoperasikannya dalam proses pembelajaran, selain itu pentingnya pengaruh penggunaan media pada guru saat proses pembelajaran terjalin antar siswa dengan lingkungannya. Tersedianya perangkat media pembelajaran tidaklah berarti apabila guru tidak memahami cara pengoperasiannya. (5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya; Pentingnya ketersediaan waktu dalam penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien, dengan ini pula siswa lebih mudah memperoleh pembelajaran. (6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; Media pembelajaran yang dipilih diharapkan setara dengan tingkat berfikir siswa, sehingga apa yang dimuat didalamnya dapat dengan mudah dipahami.

Berdasarkan ulasan di atas maka dalam peilihan media pembelajaran yang tepat haruslah menarik perhatian dan fokus siswa, memberikan kemudahan untuk siswa dalam mengakses ataupun menggunakannya, serta dengan penggunaan media pembelajaran ini diharap dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Maka pada pembelajaran seni rupa materi menggambar alam benda, media yang dianggap tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis video tutorial, karena video tutorial ini dapat menjelaskan materi dengan mempraktekkan secara langsung tiap-tiap langkah yang ditempuh dalam menggambar alam benda.

Menurut Wind (2014:1) Tutorial merupakan metode yang dianggap paling efektif untuk menyampaikan pengetahuan dibandingkan buku maupun guru, pada tutorial ini contoh langsung ditampilkan dari pelaksanaan atau kasus yang lebih aktual selalu disertakan sehingga pemahaman lebih baik

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menuntukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellermen (1996) dalam Munir (2012:21) mendefenisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah metode yang digunakan dalam mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efektif dengan

menampilkan gambar-gambar yang bergerak sehingga materi lebih jelas dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan prosedur penelitian jenis ADDIE yang meliputi lima langkah, akan tetapi pada pengembangan ini dibatasi hingga pada tahap *development*. Sehingga Langkah-langkah yang dilakukan yaitu; (1) Analysis; yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, menganalisa kebutuhan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan memeriksa ketersediaan media pembelajaran serta ketersediaan fasilitas yang mendukung jalannya kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru bidang studi seni buday yang dilakukan dengan bentuk wawancara bebas terpimpin. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang dapat membantu dalam kelancaran proses pembelajaran, dimana tidak hanya berisikan materi yang lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran tetapi juga media pembelajaran yang menarik, unik, dan tidak membosankan selain itu mereka juga membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun itu. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisa kurikulum yang digunakan serta capaian pembelajaran dalam materi menggambar alam benda, berdasarkan analisis yang dilakukan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, berdasarkan pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan silabus, diketahui kompetensi dasar pada materi ini yaitu: 1). Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar alam benda dengan berbagai bahan dan teknik, 2). Menggambar alam benda.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran menggambar alam benda guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran baru yang membahas materi secara lengkap baik itu teori seperti pengertian, unsur, prinsip, alat, dan bahan dalam menggambar alam benda maupun prakteknya yang berupa prosedur dan langkah-langkah dalam menggambar alam benda, hal ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran selain itu media sebaiknya dikemas dengan tampilan yang menarik sehingga dapat menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menghubungkan kebutuhan siswa, ketersediaan media pembelajaran, ketersediaan fasilitas sekolah dan capaian pembelajaran maka diputuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial dimana video tutorial dapat menjelaskan secara rinci dan bertahap bagaimana proses menggambar alam benda, maka diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi menggambar alam benda terlebih dalam praktik menggambar alam benda

(2) design; (a) Penentuan konsep video; video yang akan dikembangkan yaitu video pembelajaran yang berbasis video tutorial. (b) Pengumpulan materi; materi yang akan diuraikan pada video ini yaitu mengenai pengertian menggambar alam benda, unsur-unsur dalam menggambar alam benda, prinsip penyusunan dalam menggambar alam benda, teknik dalam menggambar alam benda, alat dalam menggambar alam benda, bahan dalam menggambar alam benda, prosedur atau langkah-langkah dalam menggambar alam benda. (c) membuat skenario video; berisikan urutan atau rangkaian pada setiap adegan yang akan dilakukan dalam pengambilan gambar. (d) Menyusun *storyboard*; kumpulan gambar yang berisikan sketsa mengenai alur cerita pada pembuatan film/video. (e) Setting *background* dan

wardrobe; menentukan *background* (latar belakang) dan *wardrobe* (busana) yang akan digunakan, warna latar harus kontras dengan warna busana

(3) *Development*; (a) Persiapan alat; alat yang digunakan berupa kamera digital sebagai alat perekam gambar (visual), perekaman suara (audio) menggunakan vitur perekam suara pada *smartphone*, *ring flas* yang berupa lampu sederhana berbentuk lingkaran. (b) Rekaman; kegiatan menangkap objek dalam bentuk visual maupun audio menggunakan alat perekam. (c) Editing; penyeleksian video seperti pemotongan serta penyatuan beberapa video sehingga membentuk suatu video yang utuh. a. Hasil Pengembangan Rancangan (d) Hasil Pengembangan Rancangan; diperoleh suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial yang berdurasi 19 menit 47 detik yang berisikan tampilan awal (Intro), tujuan Pembelajaran, Isi materi, penutup. (e) Validasi Produk; Validasi dalam hal ini terdiri atas tiga bagian yaitu validasi media oleh Bapak Prof. H. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M. Pd. Sebagai ahli media dan validasi materi oleh Bapak Dr. Alimuddin, M.Sn sebagai ahli materi serta validasi oleh guru bidang studi seni budaya SMPN 1 Anggeraja yaitu Ibu Indrawaty, S.Pd sebagai pengguna. Berdasarkan aspek keseluruhan dalam penilaian media, diperoleh total skor keseluruhan dalam bentuk persen sebanyak 92% yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan pada data penilaian oleh ahli materi diperoleh total skor dalam bentuk persen yaitu 88% yang artinya dikategorikan sangat baik, berdasarkan aspek keseluruhan dalam penilaian guru diperoleh total skor keseluruhan dalam bentuk persen sebanyak 82% yang artinya berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran maka dikategorikan baik.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis video

tutorial diharap dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, selain karena mudah diakses media pembelajaran berbasis video tutorial juga efisien baik dari segi waktu maupun tenaga sehingga siswa diharapkan dapat belajar dari manapun dan kapanpun itu.

Media pembelajaran berbasis video tutorial memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran yang lain dari segi penyampaian isi materi dimana media pembelajaran berbasis video tutorial ini membahas materi secara lebih rinci karena tidak hanya memberi instruksi akan tetapi juga memperagakannya.

Pada proses pembuatan media pembelajaran ini melalui beberap tahapan yaitu tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Pada tahap *analysis* hal yang dilakukan yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi seni budaya terkait ketersediaan media dan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Setelah dilakukannya tahap *analysis* selanjutnya masuk ke tahap *design* dimana pada tahap ini dilakukan perancangan video sehingga pada proses pembuatan lebih terarah. Pada tahap *desain* ini beberapa hal yang dilakukan yaitu menentukan konsep video, mengumpulkan materi, membuat skenario video, menyusun *storyboard*, serta menentukan *background* dan *wardrobe*. Tahap selanjutnya yaitu tahap *development* diaman pada tahap ini dilakukan proses produksi seperti mempersiapkan alat, kemudian rekaman baik itu visual maupun audio lalu melakukan tahap *editing* serta validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Setelah melalui tahap *development* maka diperoleh media pembelajaran berbasis video tutorial dengan durasi selama 19 menit 47 detik dimana media ini berupa VCD (Compact Disc digital Video) dalam bentuk fisik dan dalam bentuk non fisik dapat di akses melalui platform berbagi video yaitu Youtube. Pada penggunaan media pembelajaran ini guru dapat membagikan link video pembelajaran yang langsung terhubung di platform youtube kepada siswa sehingga siswa dapat mengaksesnya dimana saja tidak menentu hanya pada jam pembelajaran saja akan tetapi siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai media belajar mandiri.

Media pembelajaran video tutorial ini berisikan materi pembelajaran menggambar alam benda mengenai pengertian menggambar

alam benda, unsur-unsur dalam menggambar alam benda, prinsip penyusunan dalam menggambar alam benda, teknik menggambar alam benda, alat dalam menggambar alam benda, bahan dalam menggambar alam benda, prosedur dan langkah-langkah menggambar alam benda.

Pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial ini dihadapkan pada beberapa kendala seperti pada tahap rekaman dimana terbatasnya peralatan yang digunakan seperti alat perekam video maupun audio serta kemampuan dalam pengeditan video masih terbelang standar sehingga kualitas video yang dihasilkan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu pada media pembelajaran yang dihasilkan terdapat beberapa komentar maupun saran yang diberikan oleh validator baik ahli materi ahli media maupun guru bidang studi sebagai pengguna.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media terdapat beberapa hal yang mesti dilakukan perbaikan atau revisi pada media yaitu kesalahan penulisan, pengaturan jeda antar materi, intonasi suara pemateri, perbaikan dan pelengkapan materi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam menggambar alam benda pada siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini telah berhasil dilakukan sehingga menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial berdurasi 19 menit 47 detik dengan menggunakan metode ADDIE dengan tiga tahapan yaitu Analysis, Design, Development; (2) Media pembelajaran berbasis video tutorial yang telah dikembangkan dinyatakan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menggambar alam benda, hal ini disimpulkan berdasarkan skor penilaian dan validasi dari ahli media yaitu sebanyak 92% dengan kategori sangat baik dan ahli materi sebanyak 88% dengan kategori sangat baik, guru bidang studi sebanyak 82% dengan kategori baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut; (1) Dalam pengembangan media pembelajaran penting untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa, memeriksa kesiapan siswa dan guru dalam menerima media serta menganalisa kelayakan isi materi. (2) Pengembangan yang lebih lanjut pada penelitian dan pengembangan ini sangat dibutuhkan terlebih pada materi-materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dihasilkan karena keruntutan materi masih terbelang kurang, selain itu pengembangan kualitas editing cukup diperlukan sehingga tampilan media lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshory, I., & Utami, I. (2018). *pengantar pendidikan*. malang: UMM Press.
- Apriyatno, veri. (2007). *Cara mudah menggambar dengan pensil*. Jakarta: kawan pustaka.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Fadila, Rahayu, W. I., & Saputra, H. K. (2020). *Penerapan metode naive bayes dan skala likert pada aplikasi prediksi kelulusan mahasiswa*. Kreatif. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Fauzi, E. R. (2019). Menggambar Model. Diambil 1 Mei 2022, dari <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni/Model/topik5.html>
- Haling, A., & Pattaufi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul,

- Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., ... Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. (Limpong Tonni, Ed.) (Vol. 1). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE, 16.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Thamrin, T., Anwari, A. M., ... P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. klaten: Tahta Media Group.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. jakarta: kencana.
- Mardi. (2021). *Buku Menggambar Untuk Animasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Margono, Sumardi, Astono, S., & Murtono, S. (2007). *Apresiasi Seni, Seni Rupa & Seni Teater*. Jakarta: Yudistira.
- Munir. (2012). *Multimedia: konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musa, L. A. D., & Hasis, P. K. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Indramayu: Adanu Abimata.
- nugroho, eko. (2018). *Prinsip-prinsip Penulisan Kuesioner*. malang: UB Press.
- Pranoto, iwan. (2021). *Seni Budaya Dayak dan Kanayatn (Kajian Seni Rupa dan Persepsi Budaya)*. solok: Mitra Cendekia Media.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. jakarta: kencana.
- Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Juih, J. (2016). *Seni Budaya SMP/MTS kelas VII*. jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Baltibang, Kemdikbud.
- Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Juih, J. (2017). *Seni Budaya SMP/MTS kelas VIII*. jakarta: usat Kurikulum dan Perbukuan, Baltibang, Kemdikbud.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2018). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3.
- Rahim, A. (2019). Teknik Menggambar Model (Alam Benda) | Kelas Mat. Diambil 23 Mei 2022, dari <https://www.kelasmat.com/2019/11/teknik-menggambar-model-alam-benda.html>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek. lembaga Academic & Research institute*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurusan Matematika FMIPA UNNES*, 3.
- Rohman, I. A. (2015). *Panduan Menggambar Ilustrasi & Wajah Dengan Pensil*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar

Cendekia Indonesia.

- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *pengetahuan dasar seni rupa*. makassar: badan penerbit unm.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (Pusaka).
- Santoso, M. E. (2018). *Teknik Dasar Menggambar Bentuk-Cara Mudah Belajar Menggambar*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Surahman, Rachmad, M., & Supardi, S. (2016). *Metodologi penelitian*. Jakarta Selatan: Kementrian kesehatan Reublik Indonesia.
- Wind, A. (2014). *Jago membuat video tutorial*. jakarta: Dunia Komputer.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4d Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8.