

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI BUDAYA (SENI RUPA) KELAS VII DI SMP NEGERI 4 SURABAYA

Oleh :

Tina Agustin¹, Meini Sondang Sumbawati², Nurmida Catherine Sitompul³

^{1,2,3}Program Pascasarjana Universitas Adi Buana Surabaya

¹agustina84smp@gmail.com

Abstrak

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Surabaya adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Lembaga ini mempunyai tujuan untuk mencerdaskan anak-anak bangsa yang berkarakter tinggi dan berbudaya lingkungan. Berkenaan dengan nilai-nilai penting dari tujuan tersebut, maka diperlukan adanya proses pembelajaran yang baik. Salah satu ciri proses pembelajaran yang baik adalah adanya bahan ajar yang baik dan bermutu serta ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai. Rangkaian pengembangan yang dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan bahan ajar seni budaya (seni rupa) adalah 1) menentukan strategi pembelajaran, 2) menentukan model pembelajaran, 3) melakukan pendekatan pembelajaran, 4) menentukan dan mengembangkan bahan ajar, 5) melakukan uji coba pengembangan bahan ajar, 6) merevisi hasil produk pengembangan bahan ajar. Kajian produk menunjukkan bahwa : 1) ahli isi mata pelajaran Seni Budaya (seni rupa) menyetujui materi yang disajikan dalam bahan ajar ini, 2) ahli desain pembelajaran menyetujui proses pembelajaran yang dibuat dalam bahan ajar dan menerima apa yang ditampilkan melalui bahan ajar ini, 3) peserta didik memberikan respon positif atas bahan ajar yang penulis buat. Bahan ajar yang dikembangkan oleh Tina agustin ini dapat digunakan oleh peserta didik di SMP Negeri 4 Surabaya dan peserta didik lainnya yang berminat dalam pembelajaran Seni Budaya (seni rupa)

Kata Kunci : Pengembangan bahan ajar, seni budaya, seni rupa

1. PENDAHULUAN

Belajar bagi manusia bukan sekedar mengingat, tetapi manusia harus benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu bagi dirinya sendiri dan selalu bergulat untuk menemukan ide-ide. Pola pikir yang sentralistik, yang berarti bahwa pola pikir setiap orang berpusat pada satu pemahaman saja, monolitik yang berarti pola pikir yang monoton, dan uniformistik mewarnai pengemasan dunia pendidikan (Degeng 2005). Pendidikan yang diharapkan dapat mengajarkan bagaimana cara menghargai keragaman justru membelajarkan untuk seragam yaitu pendidikan justru mendidik untuk memiliki pola pikir atau pandangan-pandangan yang sama. Tidak ada kesempatan untuk memberikan pendapat atau pandangan yang berbeda tentang apa yang dirasakan atau dipikirkan dalam proses belajar dan pembelajaran. Pola belajar yang bersifat keteraturan telah menjadi sebuah rutinitas yang tidak menghasilkan situasi belajar yang membangun pola pikir manusia untuk lebih kreatif dalam belajar tetapi cenderung menciptakan situasi belajar yang membosankan bagi setiap manusia dalam proses belajar tersebut. Pola belajar yang lebih berfokus pada hasil akhir itu telah sukses menciptakan lingkungan belajar yang bersifat monoton dan kaku. Hal yang terpenting dalam pola belajar yang bersifat keteraturan adalah akhir dari proses belajarnya, apakah ia dapat meraih prestasi yang baik atau tidak.

Revolusi konstruktivisme memiliki akar yang kuat di dalam sejarah pendidikan.

Konstruktivisme lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky, dimana keduanya menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsep-konsep yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui proses ketidakseimbangan dalam upaya memahami informasi-informasi baru. Penganut teori konstruktivisme menganjurkan pentransferan model pengajaran dan pembelajaran yang efektif ini ke aktivitas sehari-hari di kelas, baik dengan cara melibatkan peserta didik dalam tugas-tugas kompleks maupun membantu mereka mengatasi tugas-tugas tersebut, dan melibatkan pebelajar yang lebih pandai membantu peserta didik yang kurang andai dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut, dan melibatkan kelompok pebelajar dalam kelompok pembelajaran kooperatif heterogen dimana pebelajar yang lebih pandai membantu peserta didik yang kurang pandai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks (Newmann, & Wechlage, 1993 dalam Degeng, 1998). Istilah ini mengacu pada proses dimana setiap pebelajar yang dilibatkan dalam proses belajar secara kelompok agar dapat memotivasi para pebelajar yang kemampuannya minim dalam pengetahuan agar dapat berpikir kritis untuk membangun pengetahuannya.

Ketersediaan bahan ajar seni budaya (seni rupa) yang berkualitas dan menarik bisa mendorong peserta didik untuk belajar dengan memperkuat proses pembelajaran sehingga belajar seni rupa lebih menyenangkan dan lebih mudah. Namun bahan ajar yang ada masih sangat terbatas dan pada umumnya harganya juga kurang terjangkau. Memperhatikan hal ini maka dipandang

sangat perlu adanya pengembangan bahan ajar yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik bidang studi dan karakteristik peserta didik, yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan memperkuat proses pembelajaran sehingga bisa membangun pemahaman, meningkatkan pengetahuan, serta menanamkan ingatan yang lebih dalam dan berkesan atau bisa dikatakan terbentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sangat diperlukan.

Tujuan pengembangan adalah menghasilkan bahan ajar seni budaya (seni rupa) yang berkualitas dan menarik, yang bisa mendorong peserta didik untuk belajar dengan cara memperkuat proses pembelajaran sehingga belajar seni budaya (seni rupa) adalah menyenangkan dan mudah, dengan demikian bisa mendukung dan memperlancar penguasaan ilmu seni budaya (seni rupa) harus bisa dilakukan sendiri oleh praktisi pendidikan, sehingga diharapkan dapat membangun pemahaman, meningkatkan pengetahuan, mengingatkan kembali yang telah dipelajari sebelumnya serta sebagai dasar untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran maupun yang ditemui peserta didik pada tempat lainnya.

Produk pengembangan ini mempunyai kekhususan sebagai berikut :

1. Merupakan bahan ajar yang disusun semenarik mungkin dengan gambar-gambar agar memberikan kesan bahwa pelajaran seni budaya (seni rupa) menyenangkan dan mudah.
2. Diberi judul yang dekat dengan kehidupan sehari-hari yang berisi Kompetensi dasar, Tujuan pembelajaran, Peta konsep, dan contoh-contoh yang peserta didik temui dalam keseharian mereka.
3. Digunakan warna-warni untuk menambah daya tarik.
4. Bahan ajar seni budaya (seni rupa) ini berisikan materi yang lebih spesifik dan dapat digunakan secara mandiri.

Pengembangan memberikan manfaat terutama untuk keperluan praktisi. Manfaat pengembangan bahan ajar ini dapat diharapkan :

1. Menjadi sumber belajar penunjang peserta didik dalam pembelajaran seni budaya (seni rupa).
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar seni budaya (seni rupa).
3. Memudahkan guru dalam mengatur dan memahami proses pembelajaran.
4. Memberikan inovasi bagi penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan.

2. MODEL PENGEMBANGAN

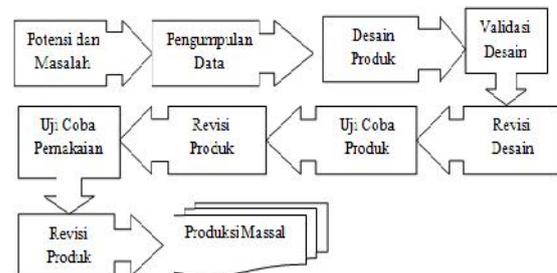
Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall dalam Nusa Putra (2012: 84) R & D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, di evaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.

Dari berbagai pengertian R & D tersebut, dapat dirangkum bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau sistem yang efektif dan efisien, yang telah melewati beberapa proses uji coba hingga diperoleh produk yang benar-benar layak digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sugiyono (2012: 409) menjelaskan langkah-langkah R & D sebagai

berikut



Gambar 1: Langkah-Langkah R&D Adaptasi Sugiyono (2012: 409)

Berdasarkan langkah di atas, maka penelitian ini menggunakan dasar langkah-langkah tersebut sebagai acuan, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Potensi dan masalah; R & D dapat berasal dari adanya potensi dan masalah yang ada di suatu lingkungan.
- b. Mengumpulkan informasi; setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
- c. Desain produk; adalah hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru, atau produk baru.
- d. Validasi desain; proses untuk menilai apakah produk baru tersebut secara rasional lebih baik dan efektif dibandingkan yang lama, dengan cara meminta penilaian ahli yang

- berpengalaman.
- e. Perbaiki desain; diperbaiki setelah ada masukan dari ahli materi dan ahli media.
 - f. Uji coba produk; melakukan uji lapangan terbatas dengan eksperimen.
 - g. Revisi produk; modul direvisi berdasarkan uji lapangan/empiris.
 - h. Uji coba pemakaian; dilakukan ujicoba dalam kondisi yang sesungguhnya, maka modul diperbaiki.
 - i. Revisi produk; apabila ada kekurangan dalam penggunaan dalam kondisi yang sebenarnya, maka modul diperbaiki.
 - j. Pembuatan produk massal; setelah diperbaiki, hasil akhirnya siap diproduksi secara massal.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar bentuk bahan ajar pada mata pelajaran Seni Budaya (seni rupa) dengan materi menggambar flora, fauna dan alam benda. Tingkat kelayakan sumber belajar Seni Budaya (seni rupa) bentuk bahan ajar dengan materi menggambar flora, fauna dan alam benda ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi / isi, validasi oleh ahli desain / rancangan pembelajaran dan uji coba penggunaan oleh peserta didik.

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variabel yaitu kualitas sumber belajar Seni Budaya (seni rupa) bentuk bahan ajar dengan materi menggambar flora, fauna dan alam benda untuk peserta didik SMP kelas VII berdasarkan kriteria sumber belajar bentuk bahan ajar yang baik yang telah diturunkan dalam kisi-kisi penilaian. Pedoman skor penilaian menurut Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar (2011: 65) sebagai berikut:

Tabel 1 Pedoman Skor Penilaian

Data kualitatif	Skor
SB (sangat baik)	5
B (baik)	4
C (cukup)	3
K (kurang)	2
SK (sangat kurang)	1

3. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Analisa data dan revisi hasil pengembangan yang disajikan adalah (1) hasil evaluasi produk ahli isi, (2) hasil evaluasi produk ahli desain/rancangan pembelajaran, (3) hasil evaluasi produk respon peserta didik.

A. Penyajian Data Uji coba

1. Data Hasil Evaluasi Produk dari Ahli Isi

a. Data Hasil Evaluasi Ahli Isi Terhadap Bahan Ajar

Ahli isi mata pelajaran Seni Budaya (seni rupa) adalah Ibu Dr. Ika Ismurdiahwati, M. Sn. Beliau adalah dosen Seni Rupa Unipa Surabaya. Data yang diperoleh dari beliau berupa komentar dan saran terhadap bahan ajar Seni Budaya (seni rupa). Berikut adalah sajian data hasil penilaian /

tanggapan ahli isi Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII SMP.

Data hasil evaluasi hasil produk dari ahli isi penulis sajikan pada tabel 1, 2

Tabel 2 Data Hasil Evaluasi Ahli Isi Terhadap Bahan Ajar

No	Pernyataan	Jumlah
1	Sangat kurang	-
2	Kurang	-
3	Cukup	54
4	Baik	76
5	Sangat baik	5

b. Data Hasil Evaluasi Ahli Isi Terhadap Silabus

Ahli isi mata pelajaran Seni Budaya (seni rupa) adalah Ibu Dr. Ika Ismurdiahwati, M. Sn. Beliau adalah dosen Seni Rupa Unipa Surabaya. Data yang diperoleh dari beliau berupa komentar dan saran terhadap bahan ajar Seni Budaya (seni rupa). Berikut adalah sajian data hasil penilaian / tanggapan ahli isi Silabus Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII SMP.

Tabel 3 Data Hasil Evaluasi Ahli Isi Terhadap Silabus

No	Pernyataan	Jumlah
1	Sangat kurang	-
2	Kurang	-
3	Cukup	81
4	Baik	44
5	Sangat baik	-

2. Data Hasil Evaluasi Ahli Desain/Rancangan Pembelajaran

Ahli desain/rancangan pembelajaran adalah Bapak Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, ST. M. Pd. Beliau adalah dosen Pasca Sarjana Unipa Surabaya. Berikut adalah data hasil penilaian / tanggapan beliau terhadap bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII SMP.

Tabel 4 Data Hasil Evaluasi Ahli Desain/Rancangan Pembelajaran Terhadap Bahan Ajar

No	Pernyataan	Jumlah
1	Sangat kurang	-
2	Kurang	-
3	Cukup	-
4	Baik	24
5	Sangat baik	60

3. Data Hasil Penilaian Peserta Didik

a. Data Hasil / Penilaian Uji Coba Individu

Berikut disajikan data uji coba perorangan sebanyak 3 peserta didik terhadap Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya.

Tabel 5 Data Hasil / Penilaian Uji Coba Individu Terhadap Bahan Ajar

No	Pernyataan	Jumlah
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	2
3	Cukup	3
4	Baik	4
5	Sangat baik	5

b. Data Hasil / Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut ini dipaparkan hasil tanggapan / penilaian terhadap bahan ajar dari 6 peserta didik (kelompok kecil). Enam peserta didik tersebut adalah kelas VII SMP Negeri 4 Surabaya Tahun Pelajaran 2018 – 2019.

Tabel 6 Data Hasil / Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Bahan Ajar

No	Pernyataan	Jumlah
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	2
3	Cukup	3
4	Baik	4
5	Sangat baik	5

c. Data Hasil / Penilaian Uji Coba Lapangan

Berikut ini dipaparkan hasil tanggapan / penilaian terhadap bahan ajar dari 43 peserta didik (kelompok besar). Empat puluh tiga peserta didik tersebut adalah kelas VII SMP Negeri 4 Surabaya Tahun Pelajaran 2018 – 2019.

Tabel 7 Data Hasil / Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Bahan Ajar

No	Pernyataan	Jumlah
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	2
3	Cukup	3
4	Baik	4
5	Sangat baik	5

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) dari Ahli Isi

Berdasarkan tabel 1 yaitu dari hasil penilaian ahli isi, maka dibuatlah tabel analisa kelayakan bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) dari ahli isi.

Tabel 8 Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari Ahli Isi

No	Pernyataan	Jumlah	Bobot Penilaian	Hasil Akhir
1	Sangat kurang	-	1	
2	Kurang	-	2	
3	Cukup	18	3	54
4	Baik	19	4	76
5	Sangat baik	1	5	5
		38		135
	Rata-rata	135 : 190 x 100 = 71,05		

Dari tabel 8 diperoleh rata-rata 71,05. Berdasar skala penilaian bahan ajar pada tabel 1, maka bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya berada pada tingkat layak, yang artinya bahan ajar ini layak digunakan untuk para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya.

2. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari Ahli Desain / Rancangan Pembelajaran

Berdasarkan tabel 1 yaitu data hasil penilaian uji ahli desain / rancangan pembelajaran, maka dibuatlah tabel analisis kelayakan bahan ajar Seni budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya dari ahli desain / rancangan pembelajaran.

Tabel 9 Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari Ahli Desain / Rancangan Pembelajaran

No	Pernyataan	Jumlah	Bobot Penilaian	Hasil Akhir
1	Sangat kurang	-	1	
2	Kurang	-	2	
3	Cukup	-	3	-
4	Baik	6	4	24
5	Sangat baik	12	5	60
		18		84
	Rata-rata	84 : 90 x 100 = 93,33		

Dari tabel 9 diperoleh rata-rata 93,33. Berdasar skala penilaian bahan ajar pada tabel 1, maka bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya berada pada tingkat yang sangat layak, yang artinya bahan ajar ini sangat layak digunakan untuk para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya.

3. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari Hasil Uji Coba Peserta Didik

a. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) dari hasil uji coba individu

Berdasarkan tabel 4 yaitu data hasil uji coba 3 peserta didik, maka dibuatlah tabel 9

Tabel 10 Analisa Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari 3 Peserta Didik

No Angket Peserta Didik	Total Skor	Rata-rata	Prosentase	Kriteria
1	45	0,90	90 %	Sangat baik
2	42	0,84	84 %	Sangat baik
3	40	0,80	80 %	baik
Rata-rata	127	127:150 x 100 = 84,66		

Dari tabel 10 diperoleh rata-rata 84,66. Berdasar skala penilaian bahan ajar pada tabel 1, maka bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya berada pada tingkat yang sangat layak, yang artinya bahan ajar ini sangat layak digunakan untuk para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya.

b. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) dari hasil uji kelompok kecil

Berdasarkan tabel 6 yaitu data hasil uji coba kelompok kecil, maka dibuatlah tabel 11

Tabel 11 Analisa Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari Kelompok kecil

No Angket Peserta Didik	Total Skor	Rata-rata	Prosentase	Kriteria
1	43	0,90	90 %	Sangat baik
2	42	0,84	84 %	Sangat baik
3	40	0,80	80 %	baik
4	38	0,76	76 %	baik
5	36	0,72	72 %	baik
6	34	0,68	68 %	baik
Rata-rata	233	233 : 300 x 100 = 77,66		

Dari tabel 11 diperoleh rata-rata 77,66. Berdasar skala penilaian bahan ajar pada tabel 1, maka bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya berada pada tingkat yang layak, yang artinya bahan ajar ini layak digunakan untuk para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya.

c. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) dari hasil uji coba lapangan

Berdasarkan tabel 7 yaitu data hasil uji coba lapangan, maka dibuatlah tabel 4. 11

Tabel 12 Analisa Kelayakan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Dari Uji Coba Lapangan

No Angket Peserta Didik	Total Skor	Rata-rata	Prosentase	Kriteria
1	39	0,78	78 %	baik
2	39	0,78	78 %	baik
3	40	0,80	80 %	baik
1	38	0,76	76 %	baik
5	42	0,84	84 %	sangat baik

6	40	0,80	80 %	baik
7	38	0,76	76 %	baik
8	41	0,82	82 %	baik
9	40	0,80	80 %	baik
10	42	0,84	84 %	sangat baik
11	42	0,84	84 %	sangat baik
12	38	0,76	76 %	baik
13	42	0,84	84 %	sangat baik
14	41	0,82	82 %	baik
15	43	0,86	86 %	sangat baik
16	38	0,76	76 %	baik
17	37	0,74	74 %	baik
18	41	0,82	82 %	baik
19	36	0,72	72 %	baik
20	43	0,86	86 %	sangat baik
21	38	0,76	76 %	baik
22	40	0,80	80 %	baik
23	43	0,86	86 %	sangat baik
24	44	0,88	88 %	sangat baik
25	39	0,78	78 %	baik
26	40	0,80	80 %	baik
27	42	0,82	82 %	baik
28	38	0,76	76 %	baik
29	42	0,84	84 %	sangat baik
30	43	0,86	86 %	sangat baik
31	43	0,86	86 %	sangat baik
32	38	0,76	76 %	baik
33	40	0,80	80 %	baik
34	41	0,82	82 %	baik
35	39	0,78	78 %	baik
36	38	0,76	76 %	baik
37	40	0,80	80 %	baik
38	36	0,72	72 %	baik
39	39	0,78	78 %	baik
40	40	0,80	80 %	baik
41	44	0,88	88 %	sangat baik
42	43	0,86	86 %	sangat baik
43	48	0,96	96 %	sangat baik
Rata-rata	1738	1738 : 2150 x 100	80,84 %	

Dari tabel 12 diperoleh rata-rata 80,84. Berdasarkan skala penilaian bahan ajar pada tabel 1, maka bahan ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya berada pada tingkat yang layak, yang artinya bahan ajar ini layak digunakan untuk para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya dapat dikatakan efektif atau mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa apabila ditinjau dari segi validasi yang diberikan oleh validator, keterpakaian buku pegangan peserta didik dan buku pegangan guru, dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.
2. Terdapat perbedaan pemahaman konsep dan hasil belajar untuk peserta didik yang diajar menggunakan pengembangan bahan ajar seni budaya (seni rupa) dan yang diajar menggunakan buku pegangan peserta didik pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Surabaya, yang ditunjukkan dengan rata-rata pemahaman materi.

3. Hasil evaluasi atas aspek pemahaman peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik bisa memahami materi lebih mudah dengan menggunakan bahan ajar ini.

B. Saran

Agar Bahan Ajar Seni Budaya (seni rupa) Kelas VII Di SMP Negeri 4 Surabaya dapat dimanfaatkan secara optimal maka disarankan :

1. Produk hasil pengembangan bahan ajar ini dapat dijadikan bahan ajar yang mandiri pada materi menggambar flora dan fauna, peserta didik tidak bergantung pada guru.
2. Produk hasil pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan untuk memperluas variasi bahan ajar pada mata pelajaran seni budaya (seni rupa).
3. Guru mempelajari lebih mendalam tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran, serta memfasilitasi peserta didik dalam mencari informasi yang luas tentang materi yang dipelajari menggunakan berbagai macam pendekatan pembelajaran, serta memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik dan dengan guru supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
4. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disarankan agar guru menggunakan metode yang tepat, guru hendaknya menjadi fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik yang harus lebih aktif dalam proses pembelajaran.
5. Lebih dibuat soal-soal yang variatif tidak hanya berupa soal pilihan ganda dan uraian, tetapi lebih menekankan evaluasi unjuk kerja yang lebih mengembangkan live skill dan kontekstual.
6. Perlu ditambah untuk tugas-tugas praktek dalam menggambar sehingga dapat melatih ketrampilan dan bakat peserta didik dalam menggambar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2005
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta, Bumi Aksara.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006)

- Bastomi, Suwaji. (1992). *Wawasan Seni*, Semarang: IKIP Semarang pers.
- Bastomi, Suwaji. (1992). *Wawasan Seni*, Semarang: IKIP Semarang pers.
- Budiaji, Irham Priyo. 2017. *Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Instrumen Musik Siswa Pada Ekstrakurikuler Band Melalui Metode Cooperative Learning Di Sma Negeri 1 Ngluwar*. Jurnal Pendidikan Seni Musik Volume 6, Nomor 8, Tahun 2017
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/musik/article/view/9821>. Tanggal akses 15 Mei 2018
- Degeng, 2007. Ilmu Pembelajaran Toksonomi Variabel, Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Eko Putro Widoyoko, S. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi.
- Ibrahim, Muslimin. 2005. *Asesmen Berkelanjutan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kemdiknas. 2008. *Sosialisasi KTSP: Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemdiknas.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya : Kata Pena
- Kurniasih, Sani. 2014 “ *Strategi-strategi Pembelajaran*”. Alfabeta: Bandung:64
- Pendidikan Dan Pelatihan Profesi Guru Kouta 2008. *ModuL Seni Budaya*. Surabaya, Universitas Negeri Surabaya.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Purwanto. Pennen Paulina. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Rasyid, Harun. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima.
- Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Sadiman, Arief S.2006. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penilaian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Suryanti, dkk. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Sutama, Tjipto. 2011. “*Inovasi Pendidikan*”. Surakarta: Fairuz Media
- Sutama. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D)*. Surakarta: Fairuz Media.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiser.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. Basyiruddin-Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers)
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widodo. Chomsin S dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Yain, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referens (GP Press Group).