



**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK*
MENGGAMBAR PEMANDANGAN UNTUK SISWA
KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN
KABUPATEN KEBUMEN**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Siti Nur Sa'adah

1401416446

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Keterampilan Menggambar Pemandangan untuk Siswa Kelas III SDN Tambakrogaten Kabupaten Kebumen”, karya

Nama : Siti Nur Sa’adah

NIM : 1401416446

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui Oleh,

Semarang, 1 Mei 2020

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dosen Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M. Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Deni Setiawan", is written above the printed name.

Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum.

NIP. 198005052008011015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Menggambar Pemandangan untuk Siswa Kelas III SDN Tambakrogaten Kabupaten Kebumen” karya.

Nama : Siti Nur Sa'adah

NIM : 1401416446

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 9 Juni 2020.

Semarang, 9 Juni 2020

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd.
NIP. 195908211984031001



Iso Ansori, M. Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Nurswi Nugraheni, S. Si., M. Pd.
NIP. 198505222009122007

Penguji II,

Moh. Fathurrahman, S. Pd., M. Sn.
NIP. 197707252008011008

Penguji III,

Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum.
NIP. 198005052008011015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Siti Nur Sa'adah

NIM : 1401416446

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Big Book Keterampilan Menggambar
Pemandangan untuk Siswa Kelas III SDN Tambakrogaten
Kabupaten Kebumen*

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 1 Mei 2020



Peneliti

Siti Nur Sa'adah

Siti Nur Sa'adah
NIM. 1401416446

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Saya cukup menjadi seorang seniman yang menggambar dengan bebas di atas imajinasi saya (Albert Einstein).
2. Jadilah orang yang istiqomah dan jangan mencari golongan.
3. Orang yang paling baik adalah yang bermanfaat.
4. Man jadda wajada (siapa yang bersungguh-sungguh, dia akan berhasil).
5. Man shabara zhafira (siapa yang bersabar, dia akan beruntung)
6. Man saara 'ala darbi washala (siapa yang berjalan di jalannya, akan sampai pada tujuan).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua saya yaitu Bapak Masirin dan Ibu Fatatun Malihatun.
2. Kakak saya yaitu Ali Samsul Hakim.

ABSTRAK

Sa'adah, Siti Nur. 2020. *Pengembangan Media Big Book Menggambar Pemandangan untuk Siswa Kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen*. Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum. 148 halaman.

Kata Kunci: *big book*; media pembelajaran; SBdP

Berdasarkan pra-penelitian di kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen melalui wawancara dan observasi ditemukan bahwa penyebab siswa kurang optimal dalam memahami pembelajaran ialah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya muatan SBdP. Selama ini guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru. Selain itu, belum adanya media *big book* untuk mengubah mindset siswa tentang menggambar pemandangan agar siswa lebih variatif dan kreatif dalam menggambar pemandangan tidak harus selalu gunung. Dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa mindset siswa yaitu masih menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media, mengetahui kelayakan, serta menguji keefektifan media *big book*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian ini terdiri atas (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi terbatas. Subyek penelitian ini adalah 34 siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal (uji normalitas), dan analisis data akhir (uji *n-gain*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *big book* layak digunakan dengan skor penilaian kelayakan komponen isi materi 98% dengan kriteria sangat layak dan penilaian kelayakan media 89,41% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan media *big book* ini juga didukung oleh hasil angket tanggapan guru, orang tua, dan siswa kelas III yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media *big book* dinilai layak untuk diujicobakan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa L_0 *pretest* sebesar 0,156 dan L_0 *posttest* sebesar 0,594. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$. Selanjutnya uji *N-Gain* memperoleh skor 0,696969697 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini yaitu media *big book* layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media *big book* pada pembelajaran lainnya.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Menggambar Pemandangan untuk Siswa Kelas III SDN Tambakrogaten Kabupaten Kebumen”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifai, RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum., Dosen Pembimbing;
5. Nursiwi Nugraheni, S. Si., M. Pd. dan Moh. Fathurrahman, S. Pd., M. Sn. selaku dosen penguji skripsi;
6. Dwi Wahyuni Kurniawati, S. Pd., M. Sn. selaku dosen ahli materi;
7. Ghanis Putra Widhanarto, S. Pd., M. Pd. selaku dosen ahli media;
8. Suryani, S. Pd., Kepala SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen;
9. Mohammad Alfian Nur Khoiri selaku ilustrator pada media *big book*;
10. Masirin dan Fatatun Malihatun selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan dukungan serta doa;
11. Ali Samsul Hakim selaku kakak peneliti yang selalu memberikan dukungan serta doa;
12. Segenap tenaga kependidikan di Tata Usaha PGSD FIP UNNES yang telah membantu peneliti dalam melengkapi berkas administrasi;
13. Institusi SDN Tambakprogaten dan SDN 01 Tanggulangin yang telah membantu proses penelitian;
14. Serta seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian hingga skripsi selesai.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 1 Mei 2020

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Siti Nur Sa'adah', enclosed within a hand-drawn rectangular box.

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK SKRIPSI	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teoretis	17
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	17
2.1.1.1 Definisi Media Pembelajaran	17
2.1.1.2 Ciri-ciri Media	18
2.1.1.3 Fungsi Media dalam Pembelajaran	19
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media	25

2.1.2 <i>Big Book</i>	27
2.1.2.1 Definisi <i>Big Book</i>	27
2.1.2.2 Ciri-ciri <i>Big Book</i>	27
2.1.2.3 Manfaat <i>Big Book</i>	28
2.1.2.4 Langkah-langkah Pembuatan <i>Big Book</i>	29
2.1.2.5 Langkah-langkah Penggunaan <i>Big Book</i>	29
2.1.2.6 Keistimewaan <i>Big Book</i>	30
2.1.3 Hakikat SBdP di SD	30
2.1.3.1 Definisi SBdP di SD	30
2.1.3.2 Tujuan SBdP di SD	31
2.1.3.3 Ruang Lingkup Materi SBdP di SD	31
2.1.4 Materi Menggambar	32
2.1.4.1 Definisi Menggambar	32
2.1.4.2 Manfaat Menggambar	33
2.1.4.3 Teknik-teknik Menggambar	34
2.1.4.4 Tahapan Menggambar yang Baik	36
2.1.5 Hakikat Belajar	36
2.1.5.1 Definisi Belajar	36
2.1.5.2 Ciri-ciri Belajar	37
2.1.5.3 Tujuan Belajar	37
2.1.5.4 Prinsip-prinsip Belajar	38
2.1.5.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	40
2.1.6 Hakikat Pembelajaran	41
2.1.6.1 Definisi Pembelajaran	41
2.1.6.2 Komponen Pembelajaran	42
2.1.7 Hasil Belajar	43
2.1.7.1 Definisi Hasil Belajar	43
2.1.8 Model Pembelajaran	45
2.1.8.1 Definisi Model Pembelajaran	45
2.1.8.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran	45
2.1.8.3 Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	45

2.2 Kajian Empiris	46
2.3 Kerangka Berpikir	59
BAB III METODE PENELITIAN	62
3.1 Desain Penelitian	62
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	63
3.2.1 Tempat Penelitian	63
3.2.2 Waktu Penelitian	63
3.3 Prosedur Penelitian	63
3.4 Populasi dan Sampel	66
3.4.1 Populasi	66
3.4.2 Sampel	66
3.5 Variabel Penelitian	67
3.5.1 Variabel Bebas	67
3.5.2 Variabel Terikat	67
3.6 Definisi Operasional Variabel	67
3.7 Data dan Sumber Data Penelitian	68
3.7.1 Data Penelitian	68
3.7.1.1 Data Kualitatif	68
3.7.1.2 Data Kuantitatif	68
3.7.2 Sumber Data Penelitian	68
3.8 Subjek Penelitian	69
3.9 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	70
3.9.1 Teknik Non Tes	70
3.9.1.1 Observasi	70
3.9.1.2 Wawancara	70
3.9.1.3 Angket	71
3.9.1.4 Dokumentasi	71
3.9.2 Teknik Tes	71
3.10 Teknik Analisis Data	72
3.10.1 Analisis Data Awal	72
3.10.1.1 Uji Normalitas	72

3.10.2 Analisis Data Akhir	73
3.10.2.1 Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>)	73
3.11 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	74
3.11.1 Uji Kelayakan	74
3.11.2 Uji Validitas	75
3.11.3 Uji Reliabilitas	76
3.11.4 Daya Beda	78
3.11.5 Taraf Kesukaran	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian	81
4.1.1 Perancangan Produk	82
4.1.1.1 Angket Kebutuhan	82
4.1.1.2 Desain Produk Media <i>Big Book</i>	83
4.1.1.2.1 Desain Media <i>Big Book</i>	83
4.1.2 Hasil Produk	100
4.1.2.1 Penilaian Kelayakan Media	100
4.1.2.1.1 Hasil Validasi Materi pada Media <i>Big Book</i>	100
4.1.2.1.2 Hasil Validasi Media <i>Big Book</i> oleh Ahli Media	100
4.1.2.2 Tampilan Media	106
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	123
4.1.3.1 Penerapan pada Kelompok Kecil	123
4.1.3.2 Kelebihan Produk	126
4.1.4 Analisis Data	127
4.1.4.1 Analisis Data Awal / Prasyarat	127
4.1.4.1.1 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
4.1.4.2 Analisis Data Akhir	129
4.1.4.2.1 Uji <i>N-Gain</i>	129
4.2 Pembahasan	129
4.2.1 Pengembangan Media <i>Big Book</i>	130
4.2.2 Kelayakan Media <i>Big Book</i>	133
4.2.3 Keefektifan Media <i>Big Book</i>	134

4.3 Implikasi Penelitian	137
4.3.1 Implikasi Teoretis	137
4.3.2 Implikasi Praktis	138
4.3.3 Implikasi Pedagogis	138
BAB V PENUTUP	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian	70
Tabel 3.2 Kriteria <i>N-gain</i>	74
Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	74
Tabel 3.4 Kriteria Validitas	76
Tabel 3.5 Analisis Validitas Soal Uji Coba	76
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	77
Table 3.7 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	78
Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda	78
Tabel 3.9 Hasil Daya Beda Soal	79
Tabel 3.10 Indeks Kesukaran Soal	79
Tabel 3.11 Taraf Kesukaran Soal	80
Tabel 3.12 Soal Instrumen Penelitian	80
Tabel 4.1 Validasi Media <i>Big Book</i> oleh Ahli Materi	100
Tabel 4.2 Validasi Pertama oleh Ahli Media	101
Tabel 4.3 Validasi Kedua oleh Ahli Media	101
Tabel 4.4 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Ranah Pengetahuan Siswa	124
Tabel 4.5 Nilai <i>Pretest</i> Ranah Keterampilan Siswa	125
Tabel 4.6 Nilai <i>Posttest</i> Ranah Keterampilan Siswa	125
Tabel 4.7 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	128
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sampul Depan Media <i>Big Book</i>	84
Gambar 4.2 Sampul Belakang Media <i>Big Book</i>	85
Gambar 4.3 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan	85
Gambar 4.4 Daftar Isi	86
Gambar 4.5 Cara Penggunaan	87
Gambar 4.6 Peta Konsep	88
Gambar 4.7 Pengenalan Tokoh	88
Gambar 4.8 Pengertian Menggambar	89
Gambar 4.9 Pengertian Gambar Dekoratif	90
Gambar 4.10 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif	91
Gambar 4.11 Implementasi Gambar Dekoratif	92
Gambar 4.12 Yuk, Kita Belajar Bersama!	92
Gambar 4.13 Pembuka Cerita Liburan	93
Gambar 4.14 Budi Liburan ke Gunung	94
Gambar 4.15 Budi Liburan ke Sawah	94
Gambar 4.16 Ani Liburan ke Pantai	95
Gambar 4.17 Ani Liburan ke Pasar	96
Gambar 4.18 Ali Liburan ke Air Terjun	96
Gambar 4.19 Ali Liburan ke Taman Kota	97
Gambar 4.20 Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar Pemandangan	98
Gambar 4.21 Tentang Penulis	99
Gambar 4.22 Ucapan Terima Kasih	99
Gambar 4.23 Sampul Depan Media <i>Big Book</i>	107
Gambar 4.24 Sampul Belakang Media <i>Big Book</i>	107
Gambar 4.25 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan	108
Gambar 4.26 Daftar Isi	109
Gambar 4.27 Cara Penggunaan	110
Gambar 4.28 Peta Konsep	110

Gambar 4.29 Pengenalan Tokoh	111
Gambar 4.30 Pengertian Menggambar	112
Gambar 4.31 Pengertian Gambar Dekoratif	113
Gambar 4.32 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif	114
Gambar 4.33 Implementasi Gambar Dekoratif	115
Gambar 4.34 Yuk, Kita Belajar Bersama!	115
Gambar 4.35 Pembuka Cerita Liburan	116
Gambar 4.36 Budi Liburan ke Gunung	117
Gambar 4.37 Budi Liburan ke Sawah	117
Gambar 4.38 Ani Liburan ke Pantai	118
Gambar 4.39 Ani Liburan ke Pasar	119
Gambar 4.40 Ali Liburan ke Air Terjun	119
Gambar 4.41 Ali Liburan ke Taman Kota	120
Gambar 4.42 Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar	
Pemandangan	121
Gambar 4.43 Tentang Penulis dan Ucapan Terima Kasih	122
Gambar 4.44 Daftar Pustaka	122
Gambar 4.45 Gambar Ilham Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media	
<i>Big Book</i>	136
Gambar 4.46 Gambar Irfan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media	
<i>Big Book</i>	136

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Big Book</i>	61
Bagan 3.1. Model Pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi	151
Lampiran 2 Lembar Pengamatan Guru	156
Lampiran 3 Hasil Lembar Pengamatan Guru	161
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Siswa	162
Lampiran 5 Hasil Lembar Pengamatan Siswa	166
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	167
Lampiran 7 Lembar Pedoman Wawancara Guru Kelas III	168
Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru Kelas III	169
Lampiran 9 Hasil Wawancara Guru Kelas III	172
Lampiran 10 Daftar Nilai Menggambar KD 4.1 Siswa Kelas III	173
Lampiran 11 Hasil Daftar Nilai Menggambar KD 4.1 Siswa Kelas III	175
Lampiran 12 Hasil Menggambar Pemandangan Siswa Kelas III	176
Lampiran 13 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	178
Lampiran 14 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Penelitian Guru dan Siswa	179
Lampiran 15 Lembar Pedoman Wawancara Guru Kelas III	180
Lampiran 16 Hasil Wawancara Guru Kelas III	183
Lampiran 17 Hasil Wawancara Guru Kelas III	193
Lampiran 18 Lembar Pedoman Wawancara Siswa	197
Lampiran 19 Hasil Wawancara Siswa	200
Lampiran 20 Hasil Wawancara Siswa	206
Lampiran 21 Kisi – kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	208
Lampiran 22 Angket Analisis Kebutuhan Guru	209
Lampiran 23 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	214
Lampiran 24 Hasil Angket Kebutuhan Guru	219
Lampiran 25 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	221
Lampiran 26 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	224
Lampiran 27 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	226
Lampiran 28 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	230
Lampiran 29 Angket Penilaian Ahli Media	231

Lampiran 30 Rubrik Kriteria Kelayakan Media	236
Lampiran 31 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	242
Lampiran 32 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	246
Lampiran 33 Angket Penilaian Ahli Materi	247
Lampiran 34 Rubrik Kriteria Kelayakan Materi	251
Lampiran 35 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	256
Lampiran 36 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa, Orang Tua, dan Guru	258
Lampiran 37 Instrumen Angket Tanggapan Siswa	259
Lampiran 38 Instrumen Angket Tanggapan Orang Tua	261
Lampiran 39 Instrumen Angket Tanggapan Guru	263
Lampiran 40 Hasil Angket Tanggapan Siswa	266
Lampiran 41 Hasil Angket Tanggapan Orang Tua	267
Lampiran 42 Hasil Angket Tanggapan Guru	268
Lampiran 43 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	269
Lampiran 44 Persetujuan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	273
Lampiran 45 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)	275
Lampiran 46 Penilaian Keterampilan	277
Lampiran 47 Deskripsi Penilaian Keterampilan Menggambar	
Pemandangan	280
Lampiran 48 Penilaian Pengetahuan	282
Lampiran 49 Bahan Ajar	283
Lampiran 50 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba	287
Lampiran 51 Soal Uji Coba	288
Lampiran 52 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	298
Lampiran 53 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	299
Lampiran 54 Lembar Jawaban	300
Lampiran 55 Hasil Tes Uji Coba Siswa	301
Lampiran 56 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	302
Lampiran 57 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	309
Lampiran 58 Hasil <i>Pretest</i> Siswa (Pengetahuan)	310
Lampiran 59 Hasil <i>Pretest</i> Siswa (Keterampilan)	311

Lampiran 60 Hasil <i>Posttest</i> Siswa (Pengetahuan)	312
Lampiran 61 Hasil <i>Posttest</i> Siswa (Keterampilan)	313
Lampiran 62 Uji Validitas Soal Uji Coba	315
Lampiran 63 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	324
Lampiran 64 Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	330
Lampiran 65 Uji Daya Beda Soal Uji Coba	336
Lampiran 66 Uji Normalitas Kelompok Kecil	342
Lampiran 67 Uji N-Gain Kelompok Kecil	344
Lampiran 68 Surat Izin Penelitian	345
Lampiran 69 Surat Keterangan Telah Penelitian	346
Lampiran 70 Produk Akhir <i>Big Book</i>	347
Lampiran 71 Dokumentasi Penelitian	355

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah 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 dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, maka diperlukan adanya kurikulum yang baik.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Salah satu muatan pembelajaran di sekolah dasar adalah SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). SBdP merupakan muatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman dalam berkreasi untuk menghasilkan suatu karya berupa benda nyata yang bermanfaat bagi kehidupannya. (Puskur Balitbang, 2007:2).

Tujuan SBdP di SD menurut Kristanto (2013:41) yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, serta nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya.

Ruang lingkup materi SBdP di SD menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah ialah (1) apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mosaik/aplikasi, relief, dan patung dari bahan lunak); (2) apresiasi dan kreasi/rekreasi (cipta-ulang) karya seni musik (lagu, elemen musik, dan ritme); (3) apresiasi dan kreasi karya seni rupa (dua dimensi: gambar dekoratif, gambar bentuk, montase, kolase) dan (tiga dimensi: terbuat dari bahan lunak); dan sebagainya. Poin yang menjadi sorotan dalam penelitian ini yaitu menggambar dekoratif berupa pemandangan.

Menggambar pada hakikatnya adalah menuangkan bayangan yang dimunculkan benak kita, bisa sebagai pengungkapan kembali apa yang pernah dikenal sebelumnya (Sumarna, 2007:7). Selain itu, Dewobroto (2014:19) mengemukakan bahwa menggambar dalam dunia anak ialah sebagai media ungkap untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri sehingga dapat dikatakan bahwa menggambar merupakan kegiatan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam rangka menumbuhkembangkan kreativitas dan potensi diri siswa. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah menuangkan bayangan yang dimunculkan benak kita untuk mengekspresikan pengalaman serta merangsang kreativitas dan melatih ekspresi jiwa dalam upaya pengembangan diri siswa.

Tujuan SBdP sudah dirumuskan tetapi masih terdapat permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran SBdP di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mikrojul Hasanah (2015:49-52) dengan judul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Menggambar Melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B Semester I RA Sidorejo Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan Tahun 2015/2016” menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi adalah selama ini siswa terbiasa menggambar sesuai gambar yang dibuat oleh guru sehingga mereka tidak menuangkan imajinasi mereka dengan baik serta gambar yang

dibuat juga monoton dan tidak beragam. Permasalahan tersebut tentunya berdampak pada siswa sehingga mereka cenderung pasif.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian melalui observasi kelas dan wawancara guru di kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen menunjukkan bahwa siswa kurang optimal dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru sebab kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru misalnya buku pelajaran di perpustakaan, buku cerita bergambar ukuran A4 atau A5, dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang optimal dalam mengeksplor diri dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* berukuran A3 agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam pembelajaran.

Selain itu, permasalahan lainnya ialah belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Guru hanya memberikan contoh dengan menggambar di papan tulis, mengajak siswa untuk meniru gambar yang ada di buku pelajaran, mengajak siswa ke perpustakaan, serta mengajak siswa melihat halaman sekolah. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang optimal dalam mengeksplor diri untuk menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya. Siswa hanya mengikuti gambar yang dicontohkan oleh guru di papan tulis atau meniru gambar yang ada di buku pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* dengan banyak contoh gambar pemandangan agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya.

Siswa kelas III di SDN Tambakprogoten masih *termindset* atau berpikiran bahwa ketika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Sisanya yaitu 6 siswa menggambar pemandangan dengan tanpa bentuk gunung. Mereka menggambar pohon, hewan, dan lain-lain. Oleh sebab itu, peneliti

mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan dengan banyak contoh gambar pemandangan agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya serta dapat memperkaya *mindset* atau pemikiran siswa tentang menggambar pemandangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti membatasi masalah terkait dengan media pembelajaran yakni belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen sehingga menyebabkan siswa masih *termindset* atau berpikiran bahwa ketika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

Menurut Madyawati (2016:174), *big book* adalah sebuah buku berisi gambar dan teks yang dipilih untuk diperbesar. Media *big book* berisikan cerita singkat dengan format tulisan dan gambar berukuran besar untuk menarik perhatian dan membangkitkan semangat membaca siswa. Karena apabila siswa memiliki minat dan semangat dalam membaca, maka siswa tersebut akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* adalah buku berisi gambar dan teks yang berukuran besar serta dapat menarik perhatian siswa agar antusias dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media *big book* memiliki tujuan yaitu (1) memberikan pengalaman membaca; (2) memperkenalkan beragam sumber bacaan kepada siswa; (3) memberikan kesempatan guru untuk memberikan contoh bacaan yang baik; (4) memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan; (5) mengikutsertakan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif dan partisipatif; (6) memberikan beragam contoh bacaan yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran; serta (7) sebagai sumber informasi. Media pembelajaran *big book* dapat dibuat secara

mandiri oleh guru dengan disesuaikan tujuan yang hendak dicapai (USAID, 2014:44).

Media *big book* memiliki keistimewaan yang dapat memberikan hasil positif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam USAID (2014:21) menyebutkan beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh media *big book* yaitu (1) melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca bersama; (2) memberikan kesempatan siswa untuk dapat melihat tulisan yang sama; (3) memungkinkan pemaknaan pada setiap tulisan yang ada dalam *big book* secara bersama-sama; (4) membantu siswa yang lambat dalam membaca untuk mengenal tulisan; (5) disukai banyak siswa termasuk siswa yang lambat membaca; (6) mampu mengembangkann aspek kebahasaan siswa; serta (7) bisa dikombinasikan kegiatan tanya jawab yang berhubungan dengan topik *big book* sehingga isi bacaan semakin berkembang.

Penggunaan media *big book* untuk mengatasi masalah menggambar pemandangan didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Gunanti & Amir (2019:19-28) menunjukkan bahwa media *big book* pada uji lapangan diperluas memiliki validitas yang valid. Oleh sebab itu, media *big book* menjadi salah satu media yang dapat meningkatkan pembelajaran literasi anak, sangat mudah digunakan, sesuai dengan dunia anak, sangat cocok untuk usia 5-6 tahun, dapat membantu anak dalam latihan mengenal huruf, serta memberi semangat anak dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* valid sebagai media pembelajaran karena sangat mudah digunakan dan memberi semangat dalam belajar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Arina & Suhesti (2019:41) menyatakan bahwa media *big book* memperoleh presentase validasi ahli media sebesar 96,6%, perolehan presentase dari ahli materi sebesar 91,6%, perolehan presentase dari ahli bahasa adalah 81,25%, dan perolehan

presentase dari ahli pembelajaran sebesar 93,3%. Penggunaan media *big book* mendapatkan respon yang sangat baik terhadap pengguna yaitu dengan hasil angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 96% untuk uji coba kelompok kecil dan 96,25% untuk uji coba kelompok besar di SD. Maka, media *big book* disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kelas IV di Sekolah Dasar guna membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menciptakan pembelajaran tematik yang menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wiraprasta (2018:1) dengan judul “*Developing Big Book As Media For Teaching English At The Third Grade Students Of Elementary School In SD Laboratorium Undiksha Singaraja In Academic Year 2017/2018*” menunjukkan bahwa kualitas media *big book* sangat bagus menurut dua ahli dan dikategorikan sebagai media yang baik menurut kuesioner guru. Hal tersebut membuktikan bahwa media *big book* cocok digunakan untuk mengajar Bahasa Inggris untuk kelas tiga sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* sangat bagus menurut dua ahli dan baik menurut kuesioner guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nur & Wuri (2019:32-40) menunjukkan bahwa media *big book* dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya meningkatkan perilaku moral pada anak usia dini. Penggunaan *big book* berdampak positif terhadap peningkatan perilaku moral, dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 37,5 dan kelas kontrol dengan rata-rata 20. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Big Book Menggambar Pemandangan Untuk Siswa Kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran.
2. Belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.
3. Dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah terkait dengan media pembelajaran yaitu belum adanya media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen sehingga menyebabkan siswa masih *termindset* atau berpikiran bahwa ketika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan desain media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen?
2. Bagaimana kelayakan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen?
3. Bagaimana keefektifan media *big book* menggambar pemandangan pada kelompok kecil siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen.
3. Untuk menguji keefektifan media *big book* menggambar pemandangan pada kelompok kecil siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran SBdP.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran dengan media *big book*.
- 2) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran SBdP.
- 3) Meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *big book* sebagai media pembelajaran SBdP. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *big book* muatan SBdP dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, menambah referensi baru dalam pembelajaran SBdP, serta menjadi sekolah yang lebih maju karena memanfaatkan media dalam pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
- 2) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini rancangan media *big book* yang dikembangkan sebagai berikut.

1. *Big book* berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm)

2. *Big book* terdiri atas 20 halaman isi serta 2 halaman sampul depan dan belakang
3. *Big book* menggunakan kertas *ivory*
4. *Big book* dibuat tidak bolak-balik
5. Tokoh dalam media *big book* menggunakan kartun agar lebih menarik bagi siswa
6. *Big book* berbentuk persegi panjang
7. Penempatan tulisan pada media *big book* yaitu kombinasi antara di bawah gambar serta menggantung di sekitar gambar
8. Terdapat petunjuk penggunaan media *big book*
9. Terdapat teori pengertian menggambar pada media *big book*
10. Terdapat teori pengertian gambar dekoratif pada media *big book*
11. Terdapat teori 4 unsur rupa dalam karya dekoratif pada media *big book*
12. *Big book* disajikan berupa teks, gambar, cerita, dan petunjuk
13. Sampul media *big book* yaitu warna-warni
14. Terdapat latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media *big book*
15. Bahasa yang digunakan dalam media *big book* yaitu singkat, padat, jelas, dan komunikatif
16. *Font* tulisan dalam media *big book* yaitu kombinasi antara Times New Roman dan lain-lain
17. Ukuran tulisan pada media *big book* direncanakan 21-30
18. Media *big book* disertai banyak gambar dan contoh pemandangan
19. Judul “Ayo Menggambar Pemandangan Edisi Liburan”
20. Rincian tiap halaman:

a) Sampul

Sampul pada media *big book* ada dua yaitu sampul depan dan sampul belakang. Sampul depan media *big book* terdiri atas judul “AYO MENGGAMBAR PEMANDANGAN EDISI LIBURAN”, *background* berupa gambar pemandangan gaya dekoratif yakni dua gajah disertai dedaunan dan sulur yang warna-warni. Selain itu, terdapat keterangan

muatan pembelajaran “Seni Budaya dan Prakarya”, sasaran pengguna *big book* “Untuk Siswa SD Kelas III”, penulis media *big book* “Siti Nur Sa’adah dan Deni Setiawan”, serta logo Universitas Negeri Semarang sebagai simbol Lembaga Universitas Negeri Semarang. Sampul belakang media *big book* terdiri atas logo Universitas Negeri Semarang disertai *background* warna biru.

b) Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan

Kompetensi dasar yang digunakan pada media *big book* ada dua yaitu 3.2 mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.2 membuat karya dekoratif. Selanjutnya, indikator yang dikembangkan ada dua yakni 3.2.1 menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.2.1 membuat karya dekoratif. Tujuan yang dikembangkan pada media *big book* yaitu “setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran SBdP melalui model NHT, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menganalisis unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, membuat karya dekoratif, serta memiliki sikap toleransi, kerja sama, santun, dan peduli”. Selain itu, pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan disertai *background* warna biru muda dan sulur-sulur sebagai contoh dari gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

c) Daftar Isi

Daftar isi pada media *big book* yaitu halaman sampul; kompetensi dasar, indikator, dan tujuan; daftar isi; cara penggunaan; peta konsep; pengenalan tokoh; pengertian menggambar; pengertian gambar dekoratif; 4 unsur rupa dalam karya dekoratif; implementasi gambar dekoratif; yuk, kita belajar bersama!; cerita liburanku; tentang penulis; dan daftar pustaka. Selain itu, pada daftar isi disertai *background* warna kombinasi dari putih,

pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

d) Cara Penggunaan

Cara penggunaan media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti ada empat yaitu (1) lihatlah halaman sampul *big book*; (2) bacalah judul *big book*; (3) bacalah halaman demi halaman dengan cermat; serta (4) berlatihlah menggambar pemandangan sesuai dengan perintah. Selain itu, pada cara penggunaan disertai *background* warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

e) Peta Konsep

Peta konsep pada media *big book* ada tiga yaitu pengertian menggambar, pengertian gambar dekoratif, dan 4 unsur rupa dalam karya dekoratif. Selain itu, pada peta konsep disertai *background* sulur-sulur sebagai contoh dari gambar dekoratif serta warna biru muda, ungu, dan merah muda yang disajikan dalam bentuk persegi panjang dengan bingkai warna hitam. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

f) Pengenalan Tokoh

Pengenalan tokoh pada media *big book* disajikan dalam bentuk bulatan yang merupakan tokoh cerita dan dihiasi gambar dekoratif warna putih serta biru muda. Tokoh cerita pada media *big book* ada empat yaitu Bu Ana, Budi, Ani, dan Ali. Selain itu, pada pengenalan tokoh disertai *background* warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

g) Pengertian Menggambar

Pengertian menggambar pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita yaitu percakapan antara Ani dan Bu Ana dengan ekspresi wajah dan gerak badan yang sesuai. Percakapan tersebut merupakan pembicaraan antara siswa dan guru yakni Ani sebagai siswa dan Bu Ana sebagai guru. Ani bertanya “Bu Ana, apa itu menggambar?” lalu Bu Ana menjawab “Menggambar dalam dunia anak adalah sebagai media ungkap

untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri (Dewobroto, 2002:2)”. Selain itu, pada pengertian menggambar disertai *background* warna putih, biru muda, dan bentuk rumput. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

h) Pengertian Gambar Dekoratif

Pengertian gambar dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita yaitu percakapan antara Ali dengan dirinya sendiri disertai ekspresi wajah dan gerak badan yang sesuai. Ali bertanya “Lalu, apa itu gambar dekoratif?” lalu di bagian bawah halaman terdapat jawaban “Gambar dekoratif adalah hiasan yang digambar pada kertas gambar atau benda tertentu (Tim Abdi Guru, 2016:10)”. Selain itu, pada pengertian gambar dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, dan contoh gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

i) 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif

4 unsur rupa dalam karya dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk paparan materi “4 unsur rupa dalam karya dekoratif sebagai berikut.

1. Titik disebut juga bintik yang dapat berukuran kecil atau besar.
2. Garis yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan gelombang.
3. Bidang yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, segi lima, dan bintang.
4. Warna pada gambar dekoratif dapat menambah kesan indah pada gambar. Contoh warna yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan lain-lain (Tim Abdi Guru, 2016:3-4)”.

Selain itu, pada 4 unsur rupa dalam karya dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, dan contoh gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

j) Implementasi Gambar Dekoratif

Implementasi gambar dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk dua contoh gambar pemandangan gaya dekoratif disertai sumber pencarian di pojok kanan bawah gambar. Selain itu, pada implementasi gambar dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, pink, dan ungu. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

k) Yuk, Kita Belajar Bersama!

Yuk, kita belajar bersama! pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada yuk, kita belajar bersama! disertai *background* warna putih dan biru muda serta dihiasi bentuk rumput. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

l) Pembuka Cerita Liburan

Pembuka cerita liburan pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar seorang guru yaitu Bu Ana dan tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada pembuka cerita liburan disertai *background* warna putih dan biru muda serta dihiasi bentuk persegi panjang yang menggambarkan papan tulis. Selanjutnya, terdapat tulisan yang merupakan cerita liburan dan nomor halaman di pojok kanan bawah.

m) Budi Liburan ke Gunung

Budi liburan ke gunung pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada awan serta Budi yang sedang naik mobil untuk liburan ke gunung dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Budi liburan ke gunung disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

n) Budi Liburan ke Sawah

Budi liburan ke sawah pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada langit, pohon, dan

rumpun serta Budi yang sedang berdiri di pematang sawah dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Budi liburan ke sawah disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

o) Ani Liburan ke Pantai

Ani liburan ke pantai pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada awan serta Ani yang sedang bermain pasir di pinggir pantai dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ani liburan ke pantai disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

p) Ani Liburan ke Pasar

Ani liburan ke pasar pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada payung dan daun di pohon serta Ani yang sedang belanja di pasar dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ani liburan ke pasar disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

q) Ali Liburan ke Air Terjun

Ali liburan ke air terjun pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada daun di pohon serta Ali yang sedang berenang di air terjun dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ali liburan ke air terjun disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

r) Ali Liburan ke Taman Kota

Ali liburan ke taman kota pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada daun di pohon serta Ali yang sedang berjalan-jalan di taman kota dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ali liburan ke taman kota

disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

s) Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar Pemandangan

Penutup cerita liburan dan latihan menggambar pemandangan pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar seorang guru yaitu Bu Ana dan tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada penutup cerita liburan dan latihan menggambar pemandangan disertai *background* warna putih, merah muda, dan biru muda serta dihiasi bentuk persegi panjang yang menggambarkan papan tulis. Selanjutnya, terdapat tulisan yang merupakan cerita liburan, perintah menggambar pemandangan untuk latihan siswa, serta nomor halaman di pojok kanan bawah.

t) Tentang Penulis dan Ucapan Terima Kasih

Tentang penulis dan ucapan terima kasih pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar penulis disertai tulisan biodata tentang penulis dan ucapan terima kasih. Selain itu, pada tentang penulis dan ucapan terima kasih disertai *background* warna putih, biru muda, dan bentuk rumput hijau. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

u) Daftar Pustaka

Daftar pustaka pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi bunga warna pastel dan tulisan yang merupakan sumber pencarian materi serta contoh gambar dekoratif. Selain itu, pada daftar pustaka disertai *background* warna-warni dan terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

Kerangka teoretis membahas mengenai kajian-kajian teori yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar, dalam hal ini media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan. Dengan demikian, secara sederhana media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pihak lain. *Association for Educational Communication and Technology (AECT)* Amerika mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Karwati, 2015:223-224).

Briggs (dalam Sadiman, 2014:6) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Suryani dkk, 2018:2).

Menurut Suryani dkk (2018:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Gagne dan Briggs

(dalam Arsyad, 2013:4) menambahkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Yuliana dkk (2017:136) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan/informasi pembelajaran kepada peserta didik. Smaldino, Lowther, & Russell (2008) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada dasarnya, penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media membantu interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media, pembelajaran akan lebih menarik dan kondusif.

2.1.1.2 Ciri-ciri Media

Menurut Arsyad (2013), ada 3 macam ciri media antara lain ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif sebagai berikut.

(1) Ciri fiksatif

Ciri fiksatif ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Jadi, ciri ini menggambarkan bahwa media harus memiliki kemampuan menyimpan, merekam, merekonstruksi contohnya, kamera.

(2) Ciri manipulatif

Media harus mampu mentransformasi suatu kejadian atau objek. Artinya media harus mampu membuat sebuah kejadian yang memakan waktu lama dan dapat disajikan secara singkat sebagai contoh proses perkembangbiakkan kupu-kupu yang dimulai dari telur hingga kupu-kupu.

(3) Ciri distributif

Media memungkinkan sebuah objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Jadi, media tersebut dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Jadi, berkaitan dengan ciri media secara umum media harus dapat merekam segala sesuatu yang ada, membuat hal terlihat nyata, serta dapat digunakan kapan dan di mana saja.

2.1.1.3 Fungsi Media dalam Pembelajaran

Sadiman (2014:17) menyatakan bahwa media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera misalnya:
 - a. objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film, atau model.
 - b. objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, dan gambar.
 - c. gambar yang terlalu lambat dan terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

- e. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar serta memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya.
4. Dengan sifat unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam memberikan perangsang sama, mempersamakan pengalaman, serta menimbulkan persepsi yang sama.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Suryani (2018:14-15) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat media bagi guru dan manfaat media bagi siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran serta membantu guru dalam memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran bermanfaat dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran dengan lebih mudah, merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Menurut Qumillaila dkk (2017:57) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dan media di dalam sebuah pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Seperti yang

dikatakan oleh Oemar Hamalik dalam Pribadi dan Katrin bahwa media dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Pribadi & Katrin, 2004:13).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media mempunyai banyak manfaat diantaranya memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas serta menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan proses serta hasil belajar.

Media memiliki manfaat baik untuk guru maupun untuk siswa. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Nunuk Suryani dkk, 2018:14), manfaat media adalah untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, dan menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penjelasan dari Nunuk Suryani dkk (2018:14-15), manfaat media bagi guru antara lain 1) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar; 2) memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis; 3) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; 4) membantu menyajikan materi lebih konkret; 5) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; 6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan; 7) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan informasi secara sistematis dan mudah disampaikan; serta 8) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. Selain manfaat bagi guru, terdapat manfaat bagi siswa. Menurut Nunuk Suryani (2018:15), menyatakan bahwa manfaat media bagi siswa adalah

1) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar; 2) memberikan suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan; serta 3) memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Dari beberapa pernyataan terkait manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah untuk membantu pembelajaran baik dari sisi guru maupun dari sisi siswa.

2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013), menyatakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi maka jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; serta (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berikut ialah penjelasan terkait jenis-jenis media pembelajaran.

- (1) Teknologi hasil media cetak sering dijumpai, misalnya buku, koran, teks, dan sebagainya. Teknologi media cetak memiliki komponen utama yakni adanya materi teks dan materi visual/gambar yang dikembangkan didasarkan pada teori yang berkaitan dengan persepsi visual membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Adapun ciri-ciri teknologi media cetak antara lain a) teks dibaca linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang; b) baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif; c) teks dan visual ditampilkan statis (diam), d) pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip kebahasaan dan persepsi visual; e) baik teks maupun orientasi (berpusat) pada siswa, serta f) informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang pemakai.
- (2) Teknologi audio visual adalah sebuah media yang cara penyampaiannya menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya mesin proyektor film, *tape recorder*, dan lain-lain. Adapun ciri-cirinya yaitu a) mereka biasanya bersifat linear; b) biasanya menyajikan visual yang dinamis; c) digunakan

dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya; d) representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak; e) dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; serta f) umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

- (3) Teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Adapun ciri-ciri media berbasis komputer yaitu a) dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear; b) dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya; c) biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik; d) prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini; serta e) pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa tinggi.
- (4) Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Adapun beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer yaitu a) dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear; b) dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangnya; c) gagasan sering disajikan secara nyata dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian siswa; d) prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran; e) pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup pengetahuan sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan; f) bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa; serta g) bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis media pembelajaran, maka media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni *big book* termasuk jenis media teknologi media cetak.

Daryanto (2016:19) mengemukakan bahwa jenis media diklasifikasikan sebagai berikut.

1) Media pembelajaran dua dimensi

Alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar pada satu bidang datar biasa disebut sebagai media pembelajaran dua dimensi. Contoh media ini diantaranya adalah grafis, media bentuk papan, dan media cetak.

2) Media pembelajaran tiga dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi adalah media yang berwujud benda nyata dalam wujud benda hidup maupun benda mati/benda tiruan yang mewakili aslinya. Contoh dari media pembelajaran tiga dimensi berupa kunjungan wisata, specimen, dan media tiruan.

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Leshin, Pollock, & Reigeluth (1992) dalam Arsyad (2013) mengelompokan media ke dalam lima kelompok yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*work book*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi); serta (5) media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, dan *hypertext*).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya jenis media itu sangat beragam, setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas program pembelajara. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media *big book*.

2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2013) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan artinya media yang dipilih merupakan media yang mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri.
4. Guru terampil menggunakannya artinya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokkan sasaran artinya media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan baik untuk kelompok besar, sedang, maupun kecil.

Selain itu, Arsyad (2013:71) juga menyampaikan kriteria pemilihan media sebagai berikut.

1) Motivasi

Media tersebut harus mampu melahirkan minat dari siswa untuk mau belajar atau meningkatkan semangat siswa untuk mau belajar.

2) Perbedaan Individual

Hal yang harus dipahami bahwa siswa belajar dengan cara dan tingkat yang berbeda-beda. Adapun faktor yang mempengaruhi antara lain kemampuan kecerdasan, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan serta kesiapan siswa untuk belajar.

3) Tujuan Pembelajaran

Dengan diberitahukan terkait tujuan pembelajaran pada siswa melalui media pembelajaran, kesempatan berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Karena hal tersebut membuat siswa semakin paham terkait dengan hal yang akan dipelajari.

4) Organisasi Isi

Hal ini diperlukan agar siswa dapat memahami dan mengingat materi yang diajarkan lebih lama. Di samping itu, hal yang harus diperhatikan yaitu tingkatan materi yang disajikan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan materi.

5) Persiapan Sebelum Belajar

Siswa harus memiliki kemampuan dasar atau pengetahuan dasar sebagai prasyarat untuk menggunakan media tersebut. Hal yang harus diperhatikan yakni sifat dan tingkat persiapan siswa.

6) Emosi

Dalam pembelajaran yang menggunakan emosi dan perasaan serta kecakapan sangat berpengaruh. Penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, dan empati.

7) Partisipasi

Partisipasi siswa perlu diperhatikan karena partisipasi siswa yang aktif lebih baik daripada siswa hanya menonton dan mendengarkan.

8) Umpan Balik

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diberitahukan tentang kemajuan belajarnya. Karena dengan cara seperti itu siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

9) Penguatan (*Reinforcement*)

Apabila siswa didorong terus untuk terus belajar, maka dapat berdampak positif terhadap anak tersebut seperti kepercayaan diri dari siswa tersebut meningkat.

10) Latihan dan Pengulangan

Suatu pengetahuan dan keterampilan dapat terus diingat oleh siswa, maka diperlukan pengulangan dan latihan secara terus-menerus.

11) Penerapan

Siswa diberi kesempatan tidak hanya mengenali atau menemukan saja, tetapi juga bekir kritis, menalar, serta merpinerapkan hal tersebut. Jadi, media tersebut tidak hanya sebagai pajangan saja, tetapi harus dapat diterapkan kepada siswa atau digunakan oleh siswa.

Selain itu, pendapat lain terkait dengan kriteria pemilihan media dari Cecep (2016:80) antara lain (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang isinya berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; (3) praktis, luwes, dan bertahan; (4) guru terampil dalam menggunakannya; (5) pengelompokkan sasaran; serta (6) mutu teknis.

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media yaitu (1) media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; (2) media harus praktis dan luwes; (3) media harus mampu membangkitkan motivasi siswa; (4) media dapat digunakan secara terus-menerus, serta (5) memiliki mutu teknis.

2.1.2 Big Book

2.1.2.1 Definisi Big Book

Menurut Madyawati (2016:174), *big book* adalah buku bergambar yang dipilih untuk dibesarkan serta memiliki karakteristik khusus yaitu adanya pembesaran baik teks maupun gambarnya. Selanjutnya, Lynch dalam Madyawati (2016:174) menyatakan bahwa “*big book creates secure and relaxed atmosphere in the classroom and at tracts student’s attention in teaching and learning process*”. Jadi, *big book* adalah sebuah buku besar yang berwarna-warni serta dilengkapi dengan gambar dan teks di dalamnya.

2.1.2.2 Ciri-ciri Big Book

Big book memiliki ciri-ciri seperti yang dinyatakan (USAID, 2014) sebagai berikut.

- 1) Cerita singkat.
- 2) Pola kalimat jelas.

- 3) Gambar memiliki makna.
- 4) Jenis dan ukuran huruf jelas.
- 5) Jalan cerita mudah dipahami.

2.1.2.4 Manfaat *Big Book*

Menurut Lynch dalam Madyawati (2016), menerangkan bahwa keistimewaan media *big book* sebagai berikut.

- 1) Memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam situasi nyata dengan cara yang tidak menakutkan.
- 2) Memungkinkan anak melihat tulisan yang sama ketika guru/orangtua membaca tulisan tersebut.
- 3) Memungkinkan anak secara bersama-sama dengan bekerja sama memberi makna.
- 4) Memberikan kesempatan dan membantu anak yang mengalami keterlambatan membaca untuk mengenal tulisan dengan bantuan guru dan teman-teman lainnya.
- 5) Mengembangkan semua aspek bahasa termasuk kemampuan aksara dan pengungkapan bahasa.
- 6) Dapat diselingi dengan percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama anak sehingga topik bacaan dan isi berkembang sesuai pengalaman dan imajinasi anak.

Tidak hanya itu, Madyawati (2016:176), menerangkan bahwa manfaat media *big book* sebagai berikut.

- 1) Anak termotivasi untuk belajar membaca lebih cepat.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya pada diri anak karena anak telah merasa sukses menjadi pembaca pemula.
- 3) Anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.
- 4) Mendorong anak untuk lebih menyukai cerita dengan tema dan cerita yang berbeda.
- 5) Secara perlahan menumbuhkan kebiasaan anak untuk dapat membaca cerita secara mandiri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *big book* yaitu menumbuhkan minat anak untuk membaca, membantu kesulitan dalam membaca, dan mendorong siswa untuk menyukai cerita dengan tema.

2.1.2.5 Langkah-langkah Pembuatan *Big Book*

Makofsky (2003) dalam artikel “*How to Make Big Book with Children*” dalam Madyawati (2016:177), menerangkan bahwa langkah-langkah pembuatan *big book* sebagai berikut.

- 1) Bacalah beberapa buku besar. Meminta anak menunjukkan bagian- bagian dari buku besar tersebut meliputi sampul, halaman, judul, penulis, ilustrasi, dan lainnya.
- 2) Membuat contoh sebuah buku besar. Anak dapat memulainya dengan cerita yang telah mereka tuliskan atau yang anak diktikan kepada kita atau anak dapat menyalin sebuah syair singkat anak-anak/cerita pendek. Menyediakan sebuah miniatur buku kosong yang terbuat dari potongan kertas bekas sebagai tempat untuk anak-anak merencanakan bagaimana setiap halamannya.
- 3) Menyalin teks dari halaman yang terdapat dalam sampul buku besar ke dalam dokumen besar yang mengacu pada halaman buku besar. Para orang tua juga dapat meminta anak untuk menulis di atas lembaran kertas kecil lalu menempelkannya ke atas halaman besar dari buku-buku besar tersebut atau dapat juga meminta anak untuk menulis secara langsung ke dalam buku besar.
- 4) Mengilustrasikan buku tersebut. Walaupun menempelkan gambar-gambar kecil di halaman buku besar akan terlihat lebih rapi. Namun, menyenangkan pula bila ditambahkan unsur-unsur desain/rancangan seperti kolase/lukisan.

2.1.2.6 Langkah-langkah Penggunaan *Big Book*

Penggunaan *big book* membutuhkan fokus dan kecermatan dikarenakan pembuatannya yang membutuhkan waktu serta tenaga yang lumayan pula. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh USAID (2014:47), menyatakan bahwa

penggunaan *big book* perlu mendapat perhatian khusus. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan ketika menggunakan *big book*.

- 1) *Big book* dibacakan di depan kelas atau di dalam kelompok kecil.
- 2) *Big book* dapat dibacakan oleh siswa di depan kelas.
- 3) Pemodelan bukan hanya tentang cara membaca dengan baik, tetapi juga perlu diperhatikan bagaimana cara guru memegang buku dengan baik, membuka halaman, menunjuk huruf atau kata, serta memperlakukan buku dengan layak.
- 4) Penyimpanan buku bisa dilakukan beragam. Buku dapat disimpan di dalam tas atau digantung.

2.1.2.7 Keistimewaan Big Book

Media *big book* memiliki keistimewaan yang dapat memberikan hasil positif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam USAID (2014:21) menyebutkan beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh media *big book* yaitu (1) melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca bersama; (2) memberikan kesempatan siswa untuk dapat melihat tulisan yang sama; (3) memungkinkan pemaknaan pada setiap tulisan yang ada dalam *big book* secara bersama-sama; (4) membantu siswa yang lambat dalam membaca untuk mengenal tulisan; (5) disukai banyak siswa termasuk siswa yang lambat membaca; (6) mampu mengembangkann aspek kebahasaan siswa; serta (7) bisa dikombinasikan kegiatan tanya jawab yang berhubungan dengan topik *big book* sehingga isi bacaan semakin berkembang.

2.1.3 Hakikat SBdP di SD

2.1.3.1 Definisi SBdP di SD

Seni Budaya dan Prakarya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman dalam berkreasi untuk menghasilkan suatu karya berupa benda nyata yang bermanfaat bagi kehidupannya. Dalam mata pelajaran ini, siswa melakukan interaksi

terhadap benda-benda karya kerajinan dan teknologi yang ada di sekitar siswa sehingga secara tidak langsung siswa memperoleh pengalaman kreatif dalam hidupnya (Puskur Balitbang, 2007:2).

2.1.3.2 Tujuan SBdP di SD

Menurut Kristanto (2013:41), Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta sikap dan nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Selain itu, menurut Puskur Balitbang (2007:9) Pendidikan Seni juga berfungsi membangun jiwa anak menuju perkembangan yang sesuai dengan situasi dan tingkat usia anak. Inti pendidikan lewat seni adalah menarik seni sebagai alat untuk mengembangkan fungsi-fungsi jiwa seperti cipta, rasa, dan karsa (Ki Hajar Dewantara).

2.1.3.3 Ruang Lingkup Materi SBdP di SD

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa ruang lingkup materi Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar adalah (1) apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mosaik/aplikasi, relief, dan patung dari bahan lunak); (2) apresiasi dan kreasi/rekreasi (cipta-ulang) karya seni musik (lagu, elemen musik, dan ritme); (3) apresiasi dan kreasi/rekreasi (cipta-ulang) karya seni tari (gerak anggota tubuh, gerak tiruan); (4) apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam, kerajinan menggunting dan melipat, produk rekayasa yang digerakkan oleh air, serta makanan olahan); (5) apresiasi warisan budaya (ceritera dalam bahasa daerah); (6) apresiasi dan kreasi karya seni rupa (dua dimensi: gambar dekoratif, gambar bentuk, montase, kolase) dan (tiga dimensi: terbuat dari bahan lunak); (7) apresiasi dan kreasi/rekreasi karya seni musik (lagu wajib, lagu permainan, alat musik ritmis, dan melodis); (8) apresiasi dan kreasi/rekreasi karya seni tari (gerak tari bertema dan tari nusantara daerah setempat); (9) apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan

alam/buatan, karya rekayasa: menganyam, meronce, membatik teknik ikat celup, membuat asesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, serta bertani sayuran; (10) apresiasi warisan budaya (cerita rakyat dalam bahasa daerah); (11) apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi (gambar perspektif serta gambar ilustrasi) dan tiga dimensi (topeng dan patung nusantara daerah lain); (12) apresiasi dan kreasi/rekreasi karya seni musik (lagu anak-anak, lagu nusantara daerah lain, lagu wajib, musik ansambel, dan alat musik); (13) apresiasi dan kreasi/rekreasi karya seni tari (gerak tari bertema, busana, dan iringan tari nusantara daerah lain); (14) apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan tali temali, bahan keras, batik, dan teknik jahit, apotik hidup dan merawat hewan peliharaan, serta olahan pangan bahan makanan umbi-umbian dan olahan nonpangan sampah organik atau anorganik); (15) apresiasi warisan budaya (cerita secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah, dan bahasa daerah); serta (16) pameran dan pertunjukkan karya seni rupa, musik, tari, dan prakarya.

2.1.4 Materi Menggambar

2.1.4.1 Definisi Menggambar

Menggambar pada hakikatnya adalah menuangkan bayangan yang dimunculkan benak kita, bisa sebagai pengungkapan kembali apa yang pernah dikenal sebelumnya (Sumarna, 2007:7). Selain itu, Dewobroto (2002:2) mengemukakan bahwa menggambar dalam dunia anak ialah sebagai media ungkap untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri siswa.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah menuangkan bayangan di dalam benak kita untuk merangsang kreativitas dan melatih ekspresi jiwa dalam upaya pengembangan diri siswa.

2.1.4.2 Manfaat Menggambar

Manfaat menggambar menurut Jessica (2018) sebagai berikut.

1. Melatih Kecerdasan Motorik

Menggambar adalah kegiatan yang membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan. Selain itu, anak juga dituntut untuk menggunakan alat tulis dengan cara tepat untuk membuat goresan yang dapat menghasilkan gambar. Hal ini akan menjadi dasar untuk membantu melatih kecerdasan motoriknya.

2. Meningkatkan Memori

Manfaat menggambar bagi perkembangan anak selanjutnya adalah mencegah resiko terkena penyakit Alzheimer sejak dini. Walaupun penyakit ini berkaitan dengan memori otak, kegiatan menggambar akan menuntut anak untuk berpikir ketika berimajinasi, serta meningkatkan ingatan.

3. Mengembangkan Kemampuan dalam Berkomunikasi

Aktivitas menggambar adalah salah satu media terbaik untuk menyampaikan pesan, menyalurkan emosi, atau hal-hal lain yang tidak dapat disampaikan secara lisan. Kegiatan ini sangat membantu seseorang yang mengalami kesulitan untuk berkomunikasi, seperti rasa malu atau kurang percaya diri.

4. Melatih Kesabaran

Menggambar akan melatih kesabaran anak. Anak akan berlatih sabar dalam membuat gambar sebelum mewarnainya. Saat proses mewarnai pun anak juga harus tepat melakukannya dan tidak boleh melewati dari garis gambar yang telah dibuat. Selanjutnya, anak akan dituntut untuk berpikir dalam memadukan warna yang tepat untuk mendapatkan hasil terbaik.

5. Mengurangi Emosi Negatif

Menggambar adalah salah satu alternatif untuk mengurangi emosi negatif dalam diri seseorang. Seorang individu mampu mengembangkan optimisme dan merasa lebih bahagia melalui kegiatan menggambar.

Tubuh dan pikiran pun akan terasa lebih rileks yang akan membantu anak dapat mengembangkan diri menjadi lebih baik.

6. Meningkatkan Kreativitas

Dengan menggambar, anak akan menggunakan daya imajinasinya untuk menciptakan berbagai bentuk yang diinginkan. Mereka dituntut berpikir secara kreatif untuk menciptakan gambar yang sesuai dengan imajinasi. Jika hal ini dilakukan secara terus-menerus, kreativitas anak pun akan terasah dengan baik.

2.1.4.3 Teknik-teknik Menggambar

Teknik-teknik dalam menggambar sebagai berikut.

1. Teknik Menggambar Arsir

Ada dua jenis teknik dasar arsir yang umum dipergunakan, yakni arsir searah dan arsir silang. Dalam pembuatan arsir searah, kita hanya perlu membuat barisan garis sejajar secara vertikal atau horizontal sesuai dengan bentuk gambar yang telah dibuat dan diarsir. Sementara dalam teknik silang, yang perlu dilakukan adalah membuat barisan garis saling menyilang di bagian yang dikehendaki.

2. Teknik Menggambar Perspektif

Gambar perspektif merupakan salah satu jenis gambar yang mengkomunikasikan objek tertentu sebagaimana yang terlihat oleh mata melalui sudut pandang tertentu.

3. Teknik Menggambar Blok

Menggambar blok atau siluet ibarat kita menggambar bayang-bayang, ada bentuk objek yang digambarkan, namun kemudian bentuk itu diwarnai semua atau diblok warna sehingga detail objek hilang alias yang tampak hanya bentuknya saja seperti bayang-bayang. Umumnya gambar blok ini berwarna hitam atau putih, namun tidak menutup kemungkinan untuk warna yang lain.

4. Teknik Menggambar *Dussel* (Gosok)

Teknik menggambar *dussel* atau gosok ini termasuk teknik yang sulit untuk dilakukan dan perlu latihan berulang kali agar bisa melakukannya dengan baik sebab teknik ini sama artinya dengan menciptakan gradasi warna yang halus.

5. Teknik Menggambar Linear

Teknik menggambar linear sebetulnya mirip dengan teknik gambar arsir. Apabila pada gambar arsir kita akan membuat arsiran pada bagian-bagian tertentu saja, misalnya di bagian tepi kanan atau kiri, atas atau bawah, maka pada gambar linear ini kita akan membuat garis-garis baik lurus atau lengkung dengan kerapatan dan ketebalan tertentu pada seluruh permukaan objek gambar.

6. Teknik Menggambar Pointilis

Teknik menggambar pointilis merupakan teknik yang unik sebab dalam menggambarkan objek, kita tak akan membuat garis utuh sebagaimana teknik arsir dan teknik lainnya untuk memberikan kedalaman gambar, melainkan hanya menyusun titik-titik dengan ukuran dan ketebalan yang berbeda.

7. Teknik Menggambar Aquarel

Teknik ini sebetulnya sudah beranjak lebih dari sekedar menggambar, yakni melukis sebab alat yang digunakan sudah tidak lagi sederhana, yakni kuas dan cat berbasis air seperti cat air, tinta, dan cat akrilik.

8. Teknik Menggambar Sketsa

Gambar sketsa bisa dibidang sebagai gambar yang tak selesai dan memang sengaja seperti itu sebab tujuannya adalah untuk membuat sketsa atau akan ditindaklanjuti dengan cara lainnya kelak, misalnya untuk dilukis dengan cat (Tim Penulis, 2018).

2.1.4.4 Tahapan Menggambar yang Baik

Samodro (2017:30) menyatakan bahwa tahapan menggambar yang baik adalah (1) membuat pola/sketsa; (2) membuat garis/bidang; (3) membuat efek gelap terang; dan (4) memberikan warna pada gambar.

2.1.5 Hakikat Belajar

2.1.5.1 Definisi Belajar

Setiap manusia selalu mengalami proses belajar. Menurut Slameto (2013:2) belajar ialah proses usaha setiap individu dalam hidupnya untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Karwati (2015:188), belajar merupakan sebuah proses perubahan kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi antara individu dengan lingkungan. Perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkat laku seseorang seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, kebiasaan, sikap, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar berarti mengalami, tidak hanya mengingat akan tetapi lebih luas. Hasil belajar merupakan perubahan kelakuan bukan suatu penguasaan hasil latihan (Hamalik, 2015:36). Menurut Susanto (2016:4), belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru agar seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seorang individu untuk memperoleh pengetahuan sehingga terjadi perubahan yang berwujud perilaku atau tingkat kognitif seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya dan merupakan proses yang dilakukan seseorang sebagai usaha untuk mencapai tujuan.

2.1.5.2 Ciri-ciri Belajar

Menurut Sugianto (2010:7) beberapa ciri belajar sebagai berikut.

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati
2. dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
3. Perubahan perilaku relatif permanen. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
4. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, tetapi perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
5. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
6. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil latihan atau pengalaman yang dapat memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.1.5.3 Tujuan Belajar

Menurut Sugianto (2010:9), ada 3 jenis tujuan belajar sebagai berikut.

1. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan

pengetahuan, untuk mengembangkannya dapat dilakukan dengan cara model kuliah (presentasi) maupun pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian anak didik/siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

2. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan yaitu dengan banyak melatih kemampuannya, misalnya dengan metode *role playing*.

3. Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai atau *transfer of value*. Oleh karena itu, guru tidak sekedar “pengajar” tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai.

2.1.5.4 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Slameto (2013:27), beberapa prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

a. Sesuai dengan Prasyarat yang Diperlukan untuk Belajar

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.

3. Belajar perlu lingkungan yang menantang sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai Hakikat Belajar
1. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
 3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.
- c. Sesuai Materi/Bahan yang Harus Dipelajari
1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi harus memiliki struktur dan penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- c. Syarat Keberhasilan Belajar
1. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 2. Repetisi dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap tersebut mendalam pada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah belajar memerlukan proses percobaan yang mampu membina sikap, keterampilan, dan cara berpikir kritis. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar. Oleh sebab itu, setiap siswa

harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

2.1.5.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Menurut Slameto (2013:54), faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan sebagai berikut.

a. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah yang berpengaruh dalam kegiatan belajar terdiri atas kesehatan dan cacat tubuh. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap sehat. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

b. Faktor Psikologis

Berbagai faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar antara lain intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang terdiri atas kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Eksternal

Menurut Sugianto (2010:300), faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri seseorang. Faktor-faktor eksternal ini meliputi sebagai berikut.

(1) Faktor Keluarga

Seseorang yang belajar akan mendapat pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

(2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup kondisi lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, relasi antara siswa dengan guru, waktu pembelajaran di sekolah, serta sumber daya yang dimiliki sekolah dan tugas-tugas.

(3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang berpengaruh besar terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan dan kegiatan siswa di lingkungan masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar antara lain kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang datangnya dari luar diri siswa meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran

2.1.6.1 Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh

kemudahan. Seperangkat peristiwa tersebut membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal (Briggs, 1992) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90). Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Menurut Rifa'i dan Anni (2016:92), proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi tersebut dapat dilakukan secara verbal (lisan) dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam pembelajaran yang bersifat internal maupun eksternal.

2.1.6.2 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri atas sebagai berikut.

1. Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran.
2. Subjek belajar, merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran karena berperan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, dalam proses pembelajaran komponen diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku. Pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa komponen yaitu tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan alat penunjang proses pembelajaran.

2.1.7 Hasil Belajar

2.1.7.1 Definisi Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016:5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Nawawi dalam K. Brahim (2007:39) dalam Susanto (2013:5) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Rifa'i dan Anni (2015:67-73) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:68) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarki yang bertentangan dengan keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syarat, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dari segala sesuatu yang telah dipelajari yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan guru untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapaian kompetensi

selama mengikuti pembelajaran sehingga guru dapat menemukan kekurangan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar dapat berupa kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam penelitian ini dibahas dua hasil belajar yaitu pengetahuan dan keterampilan.

2.1.8 Model Pembelajaran

2.1.8.1 Definisi Model Pembelajaran

Aris Shoimin (2014:23) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran serta para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

2.1.8.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran yaitu 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; serta 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Aris Shoimin, 2014:24)

2.1.8.3 Model Pembelajaran *E-Learning*

Model pembelajaran *e-learning* adalah model pembelajaran yang berbasis elektronik. Siswa dengan guru atau sesama siswa dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi hal-hal yang protokoler.

Langkah-langkah pembelajaran *e-learning* sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan bahan pembelajaran berbasis elektronik.
2. Siswa menggunakan komputer/*handphone* masing-masing untuk mengakses bahan pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru.
3. Siswa mengakses sumber lain yang menunjang dari internet.

4. Siswa dapat berdiskusi dalam panel elektronik.
5. Guru mengawasi siswa agar belajar sesuai dengan yang direncanakan.
6. Siswa mengerjakan evaluasi berbasis elektronik pada komputer/*handphone* masing-masing.
7. Siswa bersama guru menarik kesimpulan umum dari pembelajaran yang telah dipelajari.

Kelebihan model pembelajaran *e-learning* sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *e-learning* dapat disajikan dalam berbagai format sajian yang menarik, atraktif, dan interaktif berupa gambar, teks, animasi, suara, dan video.
2. Dapat dioperasikan sepanjang waktu sehingga guru dan siswa dapat memperoleh informasi atau bahan pembelajaran yang diperlukan di saat membutuhkan.
3. Belajar secara individual, setiap siswa dapat memilih format yang diinginkan dan lebih relevan dengan cara belajar masing-masing siswa.
4. Bersifat komprehensif, menyediakan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran dari berbagai sumber yang memungkinkan siswa untuk memilih cara belajarnya sendiri.
5. Evaluasi dapat dilakukan secara langsung dengan berbasis elektronik.

Kekurangan model pembelajaran *e-learning* sebagai berikut.

1. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa atau antar siswa dengan siswa.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek sosial dalam pembelajaran.
3. Perlunya fasilitas yang memadai seperti listrik, komputer, jaringan komputer, dan internet (Rizki Siddiq Nugraha, 2016).

2.2 Kajian Empiris

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh E. Andriana, A. Syachruraji, T. P. Alamsyah, dan F. Sumirat pada tahun 2017 dengan judul "*Natural Science*

Big Book With Baduy Local Wisdom Base Media Development For Elementary School” menyatakan bahwa *the benefit of using the local wisdom based Big Book is the teacher can easily interest the students to focus on the story that will be read and make it easier for the students in understanding the material because the contents of the material are related directly to the student’s daily life. From the data that have been gathered, there are 79.7% to learning material expert validation and 83.41% to learning media validation. So, it can be concluded that Big Book media is appropriate to be used in the learning process.* Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Farikha Ana Savitri dan Deni Setiawan pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi” menyatakan bahwa buku panduan menggambar ilustrasi yang dikembangkan dinilai layak oleh ahli materi dan media, siswa, serta guru dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 90,90%, persentase penilaian dari ahli media sebesar 96,42%, dan 93,75% persentase tanggapan siswa. Buku panduan yang dikembangkan efektif digunakan pada pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi, terhadap hasil belajar siswa dengan thitung sebesar 8,801 dan ttabel 1,750. Penghitungan N-gain diperoleh hasil sebesar 0,73418 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media buku menggambar ilustrasi efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kaitannya dengan penelitian peneliti adalah media buku menggambar ilustrasi sesuai dengan media *big book* menggambar pemandangan sehingga efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nishfi Syelviana dan Sri Hariani pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa kualitas materi dalam pengembangan media *big*

book diperoleh persentase nilai rata-rata sebanyak 91,85% dengan perolehan skor 3,7 sehingga layak digunakan dan diujicobakan, untuk kualitas media diperoleh persentase nilai rata-rata sebanyak 83,35% dengan perolehan skor 3,33 sedangkan kualitas perangkat pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebanyak 87,06% sehingga layak digunakan dan diujicobakan di lapangan. Selanjutnya, efektivitas media *big book* pada uji coba I diperoleh rata-rata sebesar 62,5 sedangkan pada uji coba II diperoleh rata-rata sebesar 87,5 dengan demikian hasil penilaian keterampilan membaca permulaan pada uji coba I dan uji coba II meningkat secara signifikan setelah menggunakan media *big book* sedangkan hasil penilaian keterampilan membaca permulaan mencapai nilai rata-rata sebanyak 84 dengan rata-rata skor perolehan 5 kategori sangat baik. Sehingga diperoleh hasil bahwa terdapat kualitas, prosedur, dan efektivitas terhadap penggunaan media *big book* pada keterampilan membaca permulaan siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Halimatussa'diyah dan Fahrudin pada tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media *Big Book* untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Paud Tanwirul Qulub Tahun Ajaran 2016/2017" menunjukkan bahwa media *big book* yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 82,5% berdasarkan uji produk oleh ahli dan kemampuan membaca permulaan anak mengalami peningkatan dengan persentase pada tahap pengembangan 1 sebesar 54,3%, tahap pengembangan 2 sebesar 74,4%, dan tahap pengembangan 3 sebesar 84,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah pada tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran *Big Book* untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa media pembelajaran *big book* dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya pengembangan untuk pembentukan karakter anak usia dini. Penggunaan *big book* berdampak positif terhadap pembentukan karakter anak, dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 43 dan kelas kontrol dengan rata-rata 39,14. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Khotibatun Annisa dan Mohammad Fauziddin pada tahun 2019 dengan judul “Bermain Menggambar Dekoratif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan bermain menggambar dekoratif. Langkah-langkah yang ditempuh untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah guru mempersiapkan media dan mendemonstrasikan cara menempel/kolase. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain menggambar dekoratif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan bermain menggambar dekoratif. Kaitannya dengan penelitian peneliti adalah kreativitas dan keterampilan siswa dalam menggambar pemandangan akan berkembang melalui kegiatan bermain menggambar dekoratif.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Khudriyah Laily dan Ganes Gunansyah pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Rangkah 1 Surabaya” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *big book* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Rangkah 1 Surabaya . Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis thitung $6,709 > t_{tabel} 1,991$. Hasilnya menunjukkan adanya

pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *big book* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Mikrojul Hasanah pada tahun 2015 dengan judul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Menggambar Melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B Semester I RA Sidorejo Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan Tahun 2015/2016” menunjukkan bahwa (1) strategi pembelajaran melalui bercerita atau berdialog yang dirancang lebih atraktif dan menarik dapat membangkitkan perhatian serta rangsangan lahirnya motivasi yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam berkarya (kegiatan menggambar) pada peserta didik dan (2) strategi pembelajaran melalui metode bercerita dinyatakan dapat meningkatkan penguasaan peserta didik akan teknik, bahan atau alat, dan mengenalkan warna dalam kegiatan menggambar, serta meningkatkan kualitas hasil kemampuan menggambar bebas peserta didik. Dalam pengamatan ini, penguji menggunakan metode bercerita untuk mengembangkan kreativitas anak dalam menggambar. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, kemampuan kreativitas menggambar pada anak kelompok B RA Sidorejo Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan meningkat setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode bercerita. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas menggambar pada anak meningkat setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode bercerita. Kaitannya dengan penelitian peneliti adalah metode bercerita ketika menggunakan media *big book* sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Ocbian, Magdalena M., Mary Anne F. Suod, Jhonson G. Garduquer Jr., and Ina B. Arimado pada tahun 2015 dengan judul “*Big Book as Mother Tongue Based Instructional Materials in Bicol for Grade One Pupils*” menunjukkan bahwa tingkat frustrasi siswa

mencapai 70%, 30% instruksional, dan 7% pembaca independen. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* untuk memberikan pemahaman terhadap siswa kelas III. Selain itu, *big book* dikembangkan untuk membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran terkait keterampilan menggambar pemandangan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Anne Arce-Daet pada tahun 2016 dengan judul “*Development and Validation of Big Book for Grade 1 MTB-MLE Curriculum*” menunjukkan bahwa pada rentang skor 4,78 - 4,88 dengan rata-rata 4,83 serta skor tertinggi yaitu 5. Hal tersebut berarti responden sangat setuju dengan media *big book* efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiah Fatriani dan Umar Samadhy pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* terhadap Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata” menunjukkan bahwa dari hasil uji t-test, didapat nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Dasar pengambilan keputusan pada paired sampel t-test yaitu nilai sig (2 tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut berarti bahwa media *big book* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, dari hasil perhitungan n-gain untuk menghitung perbedaan *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sebesar 0,74. Hal tersebut menunjukkan penggunaan *big book* dalam pembelajaran berhasil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah Hilda Hadiana, Sugara Mochamad Hadad, dan Inu Marlina pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan

Media *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana” menunjukkan bahwa keterampilan membaca kalimat sederhana siswa kelas II dengan menggunakan media *big book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami perkembangan yang positif. Hal tersebut dapat diketahui dari data N-Gain pada siklus I yakni 0,4 dan meningkat pada siklus II yaitu 0,7. Jadi, penggunaan media *big book* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca sederhana siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Ayundha Nabilah, Winti Ananthia, dan Yunus Abidin pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan *Big Book* untuk Meningkatkan Kemampuan *Reading Comprehension* Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa *Reading Comprehension* siswa dengan menggunakan *big book* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rerata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68, pada siklus II adalah 72, dan pada siklus III adalah 85. Peningkatan terbaik terjadi pada siklus II ke III karena *big book* yang digunakan sudah semakin ditingkatkan kualitasnya dari segi tampilan maupun cerita. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, Adnan, dan Hajidin pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media *Big Book* pada Pelaksanaan Membaca Siswa Kelas II di SD Negeri Unggul Lampeuneurut Aceh Besar” menunjukkan bahwa dari hasil tes membaca secara keseluruhan yang diberikan terhadap 28 siswa kelas II SD Negeri Lampeuneurut Aceh Besar, siswa sangat mampu atau sangat lancar, mampu atau lancar, cukup mampu atau cukup lancar, dan kurang mampu atau kurang lancar untuk membaca sebanyak masing-masing yaitu sangat mampu atau sangat lancar membaca. Hasilnya yaitu 25 orang siswa atau sebesar (82,29 %) mampu atau lancar membaca dan 3 orang siswa sebesar (10,71 %). Selanjutnya

dari 28 orang siswa tidak ada seorang siswapun yang tergolong ke dalam kriteria cukup mampu atau cukup lancar dan kurang mampu atau kurang lancar dalam tes membaca dengan pelaksanaan sarana buku besar pada pelaksanaan penilik pelajar tingkat II SD Negeri Unggul Lampeuneurut Aceh Besar. Selain itu, dari hasil wawancara terhadap guru yang mengajar kelas II Negeri Unggul Lampeuneurut Aceh Besar bahwa dengan adanya pembelajaran menggunakan media *big book* sangat efisien dan dapat menambah kemampuan siswa dalam hal pembelajaran membaca. Jadi, dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II di SD Negeri Unggul Lampeuneurut Aceh Besar dengan menggunakan media *big book*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Umar Sulaiman pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Big Book* dalam Pembelajaran terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *big book* terhadap keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri BantaBantaeng Makassar. Secara umum, penggunaan media *big book* oleh guru telah terlaksana dengan baik meskipun tampak bahwa guru masih canggung dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum terbiasa dengan penggunaan media *big book* dan adanya observer pada saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media *big book* siswa antusias dalam mengikutinya. Keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar sebelum penggunaan media *big book* menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 52,44 cenderung kurang sedangkan keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri BantaBantaeng Makassar setelah penggunaan media *big book* menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh adalah 83,98 cenderung sangat baik. Terdapat pengaruh

penggunaan media *big book* terhadap keterampilan literasi siswa kelas awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar. Jadi, dari jurnal tersebut menunjukkan adanya peningkatan membaca siswa setelah menggunakan media *big book*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Elin Rosmaya dan Hesti Muliawati pada tahun 2018 dengan judul “Menumbuhkan Minat Baca Anak Menggunakan Media *Big Book* untuk Menciptakan Budaya Literasi di SD 1 Balagedog, Kecamatan Sindangwangi, Kabupaten Majalengka” menunjukkan bahwa membaca menggunakan media *big book* sangat efektif dan siswa sangat antusias dalam membaca. Hal ini dikarenakan media *big book* menarik dan awalnya mereka anggap bahwa membaca adalah sesuatu membosankan, jadinya menarik dan bagi yang belum lancar membaca dapat termotivasi untuk ingin terus belajar dan membaca. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Hengki Dwi Julianto dan Farida Istianah pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Media *Big Book* terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar Babatan 1/456 Surabaya” menunjukkan bahwa hasil perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media *big book* pada kelas eksperimen juga ditunjang dengan respon positif siswa terhadap penggunaan media *big book* dengan total rata-rata respon siswa sebesar 91,6 % menjawab positif di mana rata-rata respon siswa pada pertanyaan nomor dua, tiga, enam, dan sembilan keseluruhan menjawab “ya” dengan persentase sebesar 100 %. Hal ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *big book*, siswa merasa senang, mudah memahami materi, respon siswa yang menyatakan penyampaian isi dan gambar jelas, serta media nyaman saat digunakan pada pembelajaran. Untuk respon penggunaan media *big book* apakah pertama kali digunakan di kelas adalah sebesar

95,8 % menunjukkan sangat baik dikarenakan siswa belum pernah menggunakan media *big book* sehingga siswa sangat tertarik dan merasa senang serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

18. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Sitatun Nikmah pada tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Besar pada Siswa Kelas 1B SD Ngoto” menunjukkan bahwa media buku besar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan, peningkatan rata-rata keterampilan membaca permulaan pada pra tindakan adalah 56,17 meningkat menjadi 72,08 pada siklus I dan meningkat menjadi 79,81 pada siklus II. Persentase KKM juga mengalami peningkatan pada pra tindakan sebesar 36,67 %, kemudian pada siklus I 60 % dan pada siklus II yaitu 86, 67 %. Dengan demikian, keterampilan membaca permulaan siswa kelas IB SD Ngoto Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat meningkat melalui media buku besar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
19. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Andini dan Supardi pada tahun 2015 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Dekripsi dengan Menggunakan Media *Big Book* di Kelas 1 Makkah MI Al- Khariyah Pipitan” menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia memperoleh presentase pada tahap pra siklus sebesar 46 % pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 65,11 dan memperoleh ketuntasan 70 % dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 73,5 dan memperoleh ketuntasan sebesar 83,78 %. Adapun peningkatan antara pra siklus ke siklus I sebesar 14 % dari siklus I ke siklus II sebesar 13,78 % dan dari pra siklus ke siklus II sebesar 47,78 %. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *big book* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas

- 1 MI Al- Khariyah Pipitan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Misrawati pada tahun 2018 dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media *Big Book* pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 24 Temmaleba Kota Palopo” menunjukkan bahwa setelah diadakan penelitian dengan penerapan media *big book* pada siswa kelas 1 SDN 24 Temmalebba Kota Palopo lebih mudah untuk meningkatkan pembelajaran khususnya dalam keterampilan membaca bahasa Indonesia. Lalu, dengan menggunakan media *big book* dalam proses pembelajaran dilakukan bertahap yaitu dua siklus mengalami suatu peningkatan yang signifikan di mana keterampilan membaca pada siklus 1 yang masih berkategori cukup dengan rata-rata 66,71 % dengan ketuntasan belajar 57,14 % meningkat pada siklus II dengan kategori baik dengan rata-rata 75,21 dan ketuntasan belajar 89,28 %. Dengan demikian, penerapan pembelajaran media *big book* untuk peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
21. Penelitian yang dilakukan oleh Dita Indah Fahmi dkk pada tahun 2014 dengan judul “*Improving Student’s Reading Comprehension Using Big Book*” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas V SD Negeri 32 Pontiank dari 58,60 pada siklus I dan 77,66 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
22. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Talwiasih pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media *Big Book* SD Negeri 2 Karangsoke Kecamatan Trenggalek” menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

Sebelum diadakan pelaksanaan tindakan nilai rata-rata yaitu sebesar 65,29. Lalu, setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus I yaitu, 71,93 dan meningkat lagi pada siklus II yaitu, 82,07. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *big book* terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa di SD Negeri 2 Karang Soko. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

23. Penelitian yang dilakukan oleh Marzoan pada tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Media *Big Book* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan bagi Siswa Kelas Awal di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil analisis data diketahui bahwa jumlah thitung lebih besar dari ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan keterampilan membaca siswa antara yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode steinberg dengan bantuan media *big book* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi, metode steinberg dengan bantuan media *big book* efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
24. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Karlis Ramadhani dan Usep Kustiawan pada tahun 2017 dengan judul “*The Effect of The Big Book Media Usage to Simple Sentence’s Reading Ability for Third Grader With Intellectual Disability on Elementary School for Special Needs*” menunjukkan bahwa hasil analisis hipotesis statistik menunjukkan nilai sig. 0,042 (<0,005) dengan rentang skor kemampuan antara 31% - 69%. Setelah dilakukan perlakuan pada *posttest* hasilnya menunjukkan peningkatan dengan persentase 88%-100%. Hal ini juga menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan kemampuan membaca anak dengan kebutuhan khusus. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat

disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

25. Penelitian yang dilakukan oleh Sundari Septiyani dan Nina Kurniah pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Media *Big Book* terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada kemampuan bicara pada anak di kelompok B PAUD Dharmawanita Persatuan Provinsi Bengkulu dengan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,437 > 2,145$ sehingga rata-rata hasil kemampuan berbicara yakni 13,7 dalam kategori baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *big book* berpengaruh terhadap kemampuan bicara anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
26. Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi dkk pada tahun 2014 dengan judul “*Improving Students Reading Comprehension Using Big Book*” menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 32 Pontianak mengalami peningkatan memahami bacaan deskriptif dengan menggunakan *big book*. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan pencapaian 58,60% pada siklus pertama dan 77,66% pada siklus kedua. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
27. Penelitian yang dilakukan oleh Nabilah dkk pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan *Big Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Reading Comprehension* Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68, pada siklus II adalah 72, dan pada siklus III adalah 85. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *big book* dapat meningkatkan hasil belajar *reading comprehension* siswa kelas IIIA SDN Ujungberung 3. Kaitannya dengan penelitian peneliti yaitu media *big book* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang media pembelajaran dalam pembelajaran. Namun penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memiliki perbedaan pada konten media yang akan dikembangkan, tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian di atas berbeda variabel terikatnya dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian yang telah dilaksanakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

2.3 Kerangka Berpikir

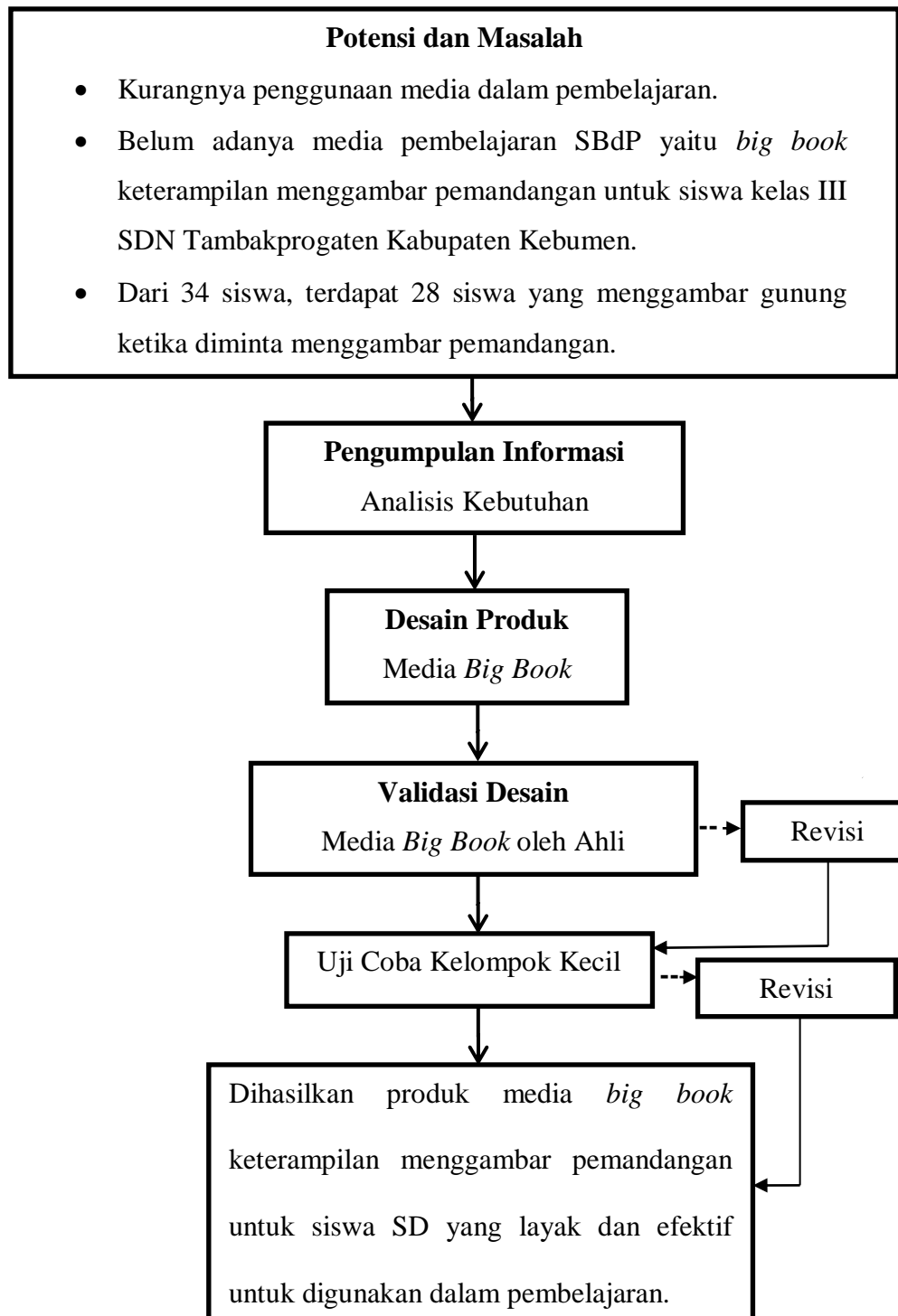
Berdasarkan kegiatan pra riset melalui observasi kelas dan wawancara guru di kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen menunjukkan bahwa siswa kurang optimal dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru sebab kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru misalnya buku pelajaran di perpustakaan, buku cerita bergambar ukuran A4 atau A5, dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang optimal dalam mengeksplor diri dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* berukuran A3 agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam pembelajaran.

Selain itu, permasalahan lainnya ialah belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Guru hanya memberikan contoh dengan menggambar di papan tulis, mengajak siswa untuk meniru gambar yang ada di buku pelajaran, mengajak siswa ke perpustakaan, serta mengajak siswa melihat halaman sekolah. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang optimal dalam mengeksplor diri untuk menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas

dirinya. Siswa hanya mengikuti gambar yang dicontohkan oleh guru di papan tulis atau meniru gambar yang ada di buku pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* dengan banyak contoh gambar pemandangan agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya.

Siswa kelas III di SDN Tambakprogoten masih *termindset* atau berpikiran bahwa ketika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Sisanya yaitu 6 siswa menggambar pemandangan dengan tanpa bentuk gunung. Mereka menggambar pohon, hewan, dan lain-lain. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan dengan banyak contoh gambar pemandangan agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya serta dapat memperkaya *mindset* atau pemikiran siswa tentang menggambar pemandangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti membatasi masalah terkait dengan media pembelajaran yakni belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen sehingga menyebabkan siswa masih *termindset* atau berpikiran bahwa ketika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan kerangka berpikir. Pada kerangka berpikir yang peneliti susun terdapat garis lurus dan garis putus-putus. Garis lurus artinya langkah tersebut harus dilakukan. Sedangkan garis putus-putus artinya langkah tersebut dapat dilakukan ataupun tidak tergantung keperluan penelitian. Kerangka berpikir yang peneliti susun sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Big Book*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan prosedur ataupun pedoman yang digunakan oleh peneliti sebagai panduan dalam penelitian. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan atau *RnD (Research and Development)*. Borg and Gall dalam Sugiyono (2016:28) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode atau proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan juga merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh dua tim validator yang terdiri atas pakar materi dan pakar media. Keefektifan media dapat ditunjukkan dari hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian. Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan menurut Sugiyono. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu bersifat menganalisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi bagi kemajuan pendidikan.

Peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

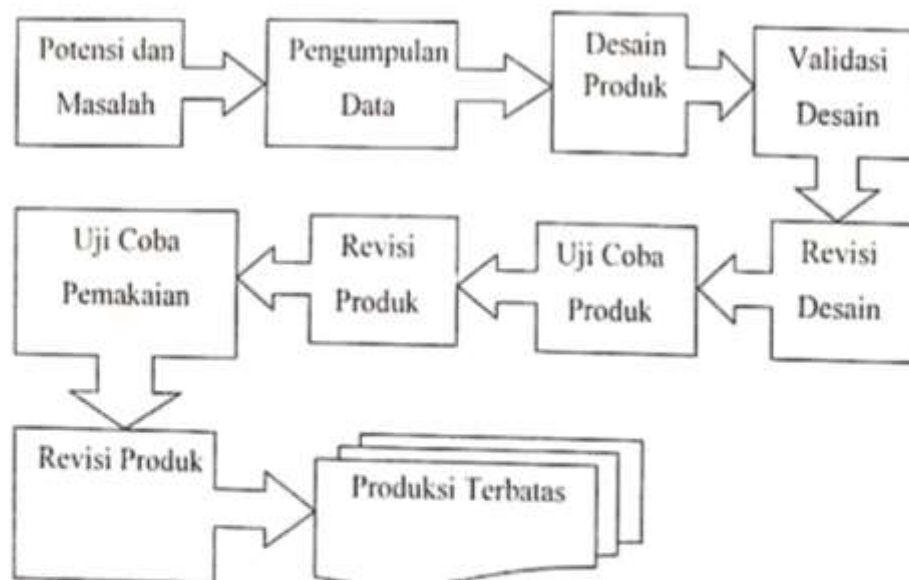
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen yang beralamat di Desa Tambakprogoten, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dalam Sugiyono (2015). Dalam model Borg and Gall dalam Sugiyono terdapat beberapa langkah yaitu (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi massal. Akan tetapi, peneliti membatasi langkah tersebut hanya sampai langkah 8 yaitu uji coba pemakaian. Berikut adalah model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2015:409).



Bagan 3.1. Model Pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2015:409)

Prosedur penelitian dalam pengembangan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen sebagai berikut.

a. Potensi Masalah

Menurut Sugiyono (2015: 409), potensi adalah segala sesuatu yang apabila diberdayakan akan memiliki nilai tambah. Lalu, masalah adalah ketidaksesuaian antara kenyataan dan harapan. Jadi, dapat disimpulkan potensi masalah adalah segala sesuatu yang memiliki ketidaksesuaian antara kenyataan dan harapan.

Potensi masalah yang terjadi pada siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen ada beberapa antara lain, kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen, serta dari 34 siswa terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Dari beberapa potensi masalah tersebut, peneliti membatasi pada masalah belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan.

b. Pengumpulan Data

Setelah diketahui potensi dan masalah dalam penelitian, langkah selanjutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2015: 411) digunakan sebagai bahan untuk perencanaan suatu produk yang bertujuan dapat mengatasi masalah tersebut. Setelah peneliti mengetahui potensi dan masalah, maka pengumpulan data yang sudah digunakan dalam penelitian yaitu wawancara, angket kebutuhan, dan dokumentasi.

c. Desain Produk

Desain produk adalah rancangan dari produk yang akan digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, desain produknya adalah *big book*. Peneliti sudah mendesain produk *big book* ini dengan bantuan dari Muhammad Alfian

Nur Khoiri, mahasiswa semester 5 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang sebagai ilustrator gambar pada media *big book*. Dalam mendesain produk ini menggunakan aplikasi *Coreldraw x8*.

d. Validasi Produk

Menurut Sugiyono (2015: 414), validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk yang sudah sesuai ataukah belum dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, validasi sudah dilakukan oleh dua dosen validator yakni validator materi dan validator media.

e. Revisi Desain

Revisi desain merupakan perbaikan dari media setelah dilakukan validasi oleh ahli materi maupun media. Dalam penelitian ini sudah dilakukan revisi desain sebanyak 2x baik oleh ahli materi maupun media.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah uji coba yang dilakukan pada produk dengan skala kecil. Dalam tahap uji coba produk dilakukan uji coba pada produk *big book* dalam skala kecil dengan menggunakan sampel 2 siswa di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

g. Revisi Produk

Revisi produk adalah perbaikan terhadap produk setelah dilakukan uji coba produk kecil. Dalam penelitian ini, produk yang diujicobakan adalah *big book*. Setelah dilakukan uji coba produk kecil terhadap media *big book*, ditemukan beberapa kelemahan ataupun kekurangan dari media *big book* lalu dilanjutkan dengan revisi produk.

h. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian adalah uji coba yang dilakukan dengan skala besar. Dalam penelitian ini, dilakukan uji coba pemakaian di kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menggambar dengan menggunakan media *big book*. Pada tahap ini, peneliti dapat mengetahui keefektifan dan kelayakan media *big book* untuk

mengatasi permasalahan menggambar pada siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

i. Produk Akhir

Produk akhir adalah hasil akhir dari media yang dikembangkan dalam sebuah penelitian. Penelitian ini hasil akhirnya berupa media *big book*. Media *big book* adalah sebuah media yang terdiri atas gambar dan teks. *Big book* dalam penelitian ini berjudul “Ayo Menggambar Pemandangan Edisi Liburan”.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah semua individu, unit, atau peristiwa yang ditetapkan sebagai sasaran penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan merupakan wilayah generalisasi yang ditetapkan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2015:117), populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek dan mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 34 siswa serta terdiri atas 18 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 16 siswa berjenis kelamin perempuan.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri atau sifat sama dengan populasinya dan harus representatif. Menurut Sugiyono (2015:118), sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 34 siswa serta terdiri atas 18 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 16 siswa berjenis kelamin perempuan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan dari sampling jenuh ialah ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Oleh sebab itu, semua

anggota populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2015:124-125).

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dijadikan oleh peneliti sebagai bahan untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi serta ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015:60). Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media *Big Book* Menggambar Pemandangan untuk Siswa Kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen”, maka variabel penelitiannya sebagai berikut.

3.5.1 Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2015:61), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media *big book*.

3.5.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2015: 61), variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar menggambar pemandangan.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah proses penafsiran dari variabel secara tegas sehingga variabel dapat diukur dan disesuaikan dengan kenyataan serta gambaran praktek di lingkungan objek penelitian. Berikut adalah definisi operasional variabel dalam penelitian ini.

a. Variabel Bebas (Media *Big Book*)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *big book*. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017:3), media terdiri atas manusia,

materi, atau kejadian yang dapat membuat siswa memperoleh informasi baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, Fitriani dan Cahyono (dalam Madyawati, 2016:174) menyatakan bahwa *big book* adalah buku yang berwarna-wani dan mempunyai karakteristik khusus seperti gambar yang berwarna-warni, kata yang diulang-ulang, dan plot cerita yang mudah ditebak, serta memiliki pola teks yang berirama sehingga mudah untuk dibaca. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Jenis data pada variabel ini adalah data interval.

b. Variabel Terikat (Hasil Belajar Menggambar Pemandangan)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar menggambar pemandangan. Hasil belajar menggambar pemandangan adalah nilai yang menyatakan kemampuan siswa dalam ranah pengetahuan maupun keterampilan menggambar pemandangan. Jenis data pada variabel ini adalah data interval.

3.7 Data dan Sumber Data Penelitian

3.7.1 Data Penelitian

3.7.1.1 Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2015), data kualitatif adalah data yang bentuknya berupa kata, skema, dan gambar. Peneliti menggunakan data kualitatif dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pembelajaran siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

3.7.1.2 Data Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2015), data kuantitatif adalah data yang bentuknya berupa angka. Peneliti menggunakan data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu hasil belajar/nilai keterampilan menggambar siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

3.7.2 Sumber Data Penelitian

Menurut Arikunto (2013:129), sumber data adalah subjek darimana saja data didapat. Ada 2 jenis sumber data menurut (Arikunto, 2013) sebagai berikut.

1) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data-data yang langsung didapatkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Sumber data primer dari penelitian ini adalah guru kelas III dan siswa kelas III di SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data-data yang didapatkan oleh peneliti sebagai pendukung sumber pertama. Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah dokumentasi dan angket.

3.8 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Siswa

Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Tambakprogoten Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 34 siswa terdiri atas 18 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 16 siswa berjenis kelamin perempuan. Siswa menjadi subjek penelitian pada saat pengumpulan informasi dan saat dilakukan *testing*.

2) Guru

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas III SD N Tambakprogoten Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2019/2020. Dalam hal ini, guru berperan dalam pengumpulan informasi dan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengembangkan keterampilan menggambar siswa.

3) Ahli

Ahli menjadi subjek dalam penelitian ini karena berperan sebagai penguji kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *big book*. Ahli dalam penelitian adalah ahli di bidang materi dan media.

4) Peneliti

Peneliti menjadi subjek dalam penelitian ini karena berperan dalam proses pengembangan produk yang telah dikembangkan yakni media *big book*.

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian	Jumlah	Media	Instrumen
Siswa	34 siswa	<i>Big Book</i>	<i>Pretest, posttest, angket kebutuhan, angket tanggapan, dan pedoman wawancara</i>
Guru	1 guru		Angket kebutuhan, angket tanggapan, dan pedoman wawancara
Ahli	2 ahli		Instrumen penilaian
Peneliti	1 orang		-

3.9 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik non tes dan teknik tes.

3.3.1 Teknik Non Tes

3.9.1.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2015:203), teknik pengumpulan data observasi dapat digunakan untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan apabila responden tidak dalam jumlah besar. Observasi adalah kegiatan dimuatnya perhatian terhadap sebuah objek dengan menggunakan alat indera (Arikunto, 2010:199). Data observasi yang diperoleh dari penelitian ini dijadikan sebagai bahan untuk pengembangan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen.

3.9.1.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang ingin diteliti dan apabila peneliti ingin mengetahui masalah secara mendalam dari responden serta jumlah responden yang kecil (Sugiyono, 2015:194). Dalam penelitian wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur. Menurut Sugiyono (2015:194), wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh serta peneliti menyiapkan pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru kelas III dan siswa kelas III yang berjumlah 34 siswa SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2019/2020.

3.9.1.3 Angket

Menurut Sugiyono (2015:199), angket adalah teknik pengumpulan data dengan responden diberi pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab. Angket yang digunakan peneliti adalah angket kebutuhan siswa dan guru, angket penilaian ahli materi dan media, serta angket tanggapan siswa. Angket kebutuhan siswa dan guru berkaitan dengan hal-hal yang diinginkan dari siswa maupun guru untuk pengembangan media *big book*. Angket penilaian ahli materi maupun ahli media berisi hal-hal yang dijadikan tolak ukur penilaian terhadap media *big book*.

3.9.1.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data tentang hal-hal seperti catatan, transkrip buku, surat kabar, dan sebagainya (Arikunto, 2015:274). Dokumentasi yang digunakan peneliti antara lain daftar nilai SBdP tentang keterampilan menggambar pemandangan tahun ajaran 2019/2020 dan hasil *pretest* dan *posttest* menggambar pemandangan siswa kelas III SD N Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

3.9.2 Teknik Tes

Menurut Arikunto (2010:193), tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan baik secara pengetahuan, sikap, maupun keterampilan dari seorang individu. Selain itu, tes adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada subjek penelitian lalu dijawab (Sugiyono, 2015:208). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tes adalah segala sesuatu baik berupa pertanyaan ataupun latihan yang harus diselesaikan oleh individu untuk mengukur penguasaannya baik dari pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes dalam 2 tahap yaitu *pretest* yaitu tes yang dilakukan kepada siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen sebelum digunakan media *big book* lalu dilanjutkan dengan *posttest* yaitu tes yang dilakukan kepada siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen setelah menggunakan media *big book*.

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Analisis Data Awal

3.10.1.1 Uji Normalitas

Analisis data awal yang digunakan adalah uji normalitas *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan untuk menguji hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa tujuannya untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas digunakan rumus *Liliefors* yang dianalisis menggunakan *software*.

Hipotesis *Liliefors*

- H_0 : populasi hasil belajar *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal
- H_a : populasi hasil belajar *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal

Nilai α

Nilai α = level signifikansi = 5% = 0,05

Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian sebagai berikut.

Jika Sig > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Jika Sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Suatu data yang berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dengan membandingkan harga L_0 dengan L_{tabel} . Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, maka data berdistribusi normal. Namun, jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka data tidak berdistribusi normal.

Rumus

Berikut prosedur untuk melakukan uji normalitas dengan *Liliefors*.

- 1) Dijadikan bilangan baku dengan rumus

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

(Sudjana, 2005:466-467)

- 2) Menghitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- 3) Menghitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n , yang dinyatakan oleh $S(z_i)$
- 4) Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, tentukan menentukan harga mutlakanya.
- 5) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0)

3.10.2 Analisis Data Akhir

3.10.2.1 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Data gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Perolehan nilai *gain* disimbolkan dengan huruf *g*. Penilaian untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa menggunakan analisis indeks *gain*.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{ScorMaks} - \text{Pretest}}$$

(Lestari Yudhanegara, 2017:235)

Penelitian ini menggunakan *gain* ternormalisasi (*N-gain*). Data (*N-gain*) juga memberikan informasi mengenai peningkatan kemampuan beserta peringkat siswa di kelas, nilai (*N-gain*) dapat dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria *N-gain*

Interval Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,3$	Tinggi

(Lestari Yudhanegara, 2017:235)

3.11 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas

3.11.1 Uji Kelayakan

Kelayakan media *big book* pada pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan. Untuk menguji kelayakan media digunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Presentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat Layak (A)	Tanpa revisi
76% - 85%	Layak (B)	Revisi
60% - 75%	Cukup Layak (C)	Revisi
55% - 59%	Kurang layak (D)	Tidak layak
< 54%	Tidak layak (E)	Tidak layak

(Purwanto, 2013:103)

3.11.2 Uji Validitas

Instrumen yang valid akan menentukan valid atau tidaknya sebuah penelitian, dari dasar ini peneliti harus menggunakan instrumen yang valid dalam setiap pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2015:173), valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Seperti saat kita akan mengukur besar sudut harus menggunakan busur.

Sebuah data harus dapat memberikan gambaran secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya yang terjadi di lapangan sesuai dengan identifikasi. Pengujian validitas instrumen setelah dikonsultasikan dengan ahli maka selanjutnya adalah diujicobakan dan dianalisis. Untuk soal-soal bentuk objektif skor untuk item biasa diberikan dengan 1 (bagi item yang dijawab benar) dan 0 (item yang di jawab salah), sedangkan skor total selanjutnya merupakan jumlah dari skor untuk semua item yang membangun soal tersebut. Untuk menguji kevalidan butir soal dengan menggunakan rumus *point biserial* (Arikunto, 2012:93) sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = mean dari skor subjek yaitu yang menjawab betul item dicari
korelasinya dengan tes

M_t = mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_p = standar deviasi dari skor total

P = proporsi siswa yang menjawab benar

$$(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}})$$

Q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Tabel 3.4 Kriteria Validitas

Hasil	Keterangan
$r_{pbi} > r$ tabel	Valid
$r_{pbi} < r$ tabel	Tidak Valid

Jika hasil r_{pbi} lebih besar dibandingkan r tabel maka soal dikatakan valid, begitu juga sebaliknya, jika hasil r_{pbi} lebih kecil dibandingkan r tabel maka soal tidak valid.

Tabel 3.5 Analisis Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Jumlah	Nomor Soal
Valid	30	3, 4, 5, 7, 9, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 41, 44, 45, dan 46
Tidak Valid	20	1, 2, 6, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 26, 29, 36, 38, 40, 42, 43, 47, 48, 49, dan 50

3.11.3 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas merupakan lanjutan dari uji validitas. Sugiyono (2015:183) menjelaskan bahwa reliabilitas instrumen dapat diujikan eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dilakukan dengan *test-retest*, *equivalent*, dan gabungan keduanya.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \Sigma pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2012:115)

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Menurut Arikunto (2012:101), hasil tes dipengaruhi oleh kualitas tes atau butir soalnya, banyaknya siswa, dan dalam bentuk penyelenggaraan. Untuk mengetahui realibitas tes menggunakan rumus K-R 20 (Arikunto, 2012:115) sebagai berikut.

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan (reliabilitas instrumen)
- p = proporsi subjek yang menjawab item benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)
- Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- n = banyaknya item
- S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat Tetap/Sangat Baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/Baik

$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup Tetap/Cukup Baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak Tetap/Buruk
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Tidak Tetap/Sangat Buruk

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:206)

Table 3.7 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Simpulan	Kriteria
30	0,834758	0,296	Reliabel	Tinggi

3.11.4 Daya Beda

Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D) (Arikunto, 2013:226). Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

(Arikunto, 2013:228)

Keterangan:

J = jumlah siswa

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok baah yang menjawab dengan benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Soal yang telah dihitung dengan menggunakan rumus daya beda dikategorikan dalam kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda.

Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda

Indeks	Kriteria
0,00 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Sedang
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

Tabel 3.9 Hasil Daya Beda Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Jelek	5, 7, 13, 20, 22, 24, 27, 30, 31, 32, 41, 45, dan 46	13
Sedang	4, 9, 14, 17, 19, 21, 23, 25, 28, 34, 35, 37, 39, dan 44	14
Baik	3, 18, dan 33	3
Baik Sekali	-	-

3.11.5 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran 0,00 sampai 1,0 (Arikunto, 2013:223).

Untuk mengetahui indeks kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran atau taraf kemudahan

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa

Tabel 3.10 Indeks Kesukaran Soal

Kriteria	Indeks Kesukaran Soal
Sukar	0,00 - 0,30
Sedang	0,31 - 0,70
Mudah	0,70 - 1,00

Tabel 3.11 Hasil Taraf Kesukaran Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Sukar	-	-
Sedang	5	1
Mudah	3, 4, 7, 9, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 41, 44, 45, dan 46	29

Tabel 3.12 Soal Instrumen Penelitian

Keterangan	Nomor Soal
Nomor yang digunakan untuk soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	3, 4, 5, 7, 9, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 41, 44, 45, dan 46

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan kegiatan penelitian di SDN Tambakprogoten, peneliti mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan pada muatan SBdP kelas III SDN Tambakprogoten. Hasil identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti melalui observasi kelas dan wawancara guru di kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen menunjukkan bahwa siswa kurang optimal dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru sebab kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru misalnya buku pelajaran di perpustakaan, buku cerita bergambar ukuran A4 atau A5, dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang optimal dalam mengeksplor diri dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* berukuran A3 agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam pembelajaran.

Selain itu, permasalahan lainnya ialah belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Guru hanya memberikan contoh dengan menggambar di papan tulis, mengajak siswa untuk meniru gambar yang ada di buku pelajaran, mengajak siswa ke perpustakaan, serta mengajak siswa melihat halaman sekolah. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang optimal dalam mengeksplor diri untuk menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya. Siswa hanya mengikuti gambar yang dicontohkan oleh guru di papan tulis atau meniru gambar yang ada di buku pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* dengan banyak contoh gambar pemandangan agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya.

Siswa kelas III di SDN Tambakprogoten masih *termindset* atau berpikiran bahwa ketika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari 34 siswa, terdapat 28 siswa yang menggambar gunung ketika diminta menggambar pemandangan. Sisanya yaitu 6 siswa menggambar pemandangan dengan tanpa bentuk gunung. Mereka menggambar pohon, hewan, dan lain-lain. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan dengan banyak contoh gambar pemandangan agar siswa lebih leluasa untuk mengeksplor diri dalam menggambar pemandangan secara bebas sesuai kreativitas dirinya serta dapat memperkaya *mindset* atau pemikiran siswa tentang menggambar pemandangan.

Peneliti melakukan identifikasi melalui wawancara, observasi, dan data dokumen sebagai acuan untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan pada muatan SBdP kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

4.1.1 Perancangan Produk

Hasil dari tahap perancangan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

4.1.1.1 Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa tentang pengembangan media yang akan dikembangkan oleh peneliti dan menjadi acuan bagaimana media tersebut akan dikembangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru kelas III SDN Tambakprogoten, guru menyadari bahwa perlunya inovasi media pembelajaran dalam materi menggambar pemandangan pada muatan SBdP karena guru merasa materi tersebut terkadang sulit dipahami oleh siswa, guru belum menggunakan media yang efektif sehingga membutuhkan media *big book* yang sesuai dengan karakter siswa yaitu

berbentuk persegi panjang, berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), ukuran tulisan 31-40, tokoh dalam cerita berupa kartun, menggunakan kertas ivory, disertai banyak gambar, dan tidak bolak-balik. Guru setuju apabila peneliti melakukan pengembangan media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan. Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga membutuhkan angket kebutuhan siswa, berikut rekapitulasi angket kebutuhan siswa tersebut.

Hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa yang diisi oleh 34 siswa kelas III SDN Tambakprogoten, siswa membutuhkan media *big book* untuk pembelajaran SBdP dalam materi menggambar pemandangan karena perlunya inovasi media yang efektif dan sesuai dengan karakter siswa yaitu berbentuk persegi panjang, berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), ukuran tulisan 31-40, tokoh dalam cerita berupa kartun, menggunakan kertas ivory, disertai banyak gambar, dan tidak bolak-balik.

Peneliti merekap hasil angket kebutuhan kemudian digunakan sebagai dasar dalam pembuatan media *big book* yang dibutuhkan oleh siswa dan guru.

4.1.1.2 Desain Produk Media *Big Book*

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di kelas III SDN Tambakprogoten melalui wawancara, observasi, dan data dokumen, peneliti mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan pada muatan SBdP kelas III SDN Tambakprogoten. Berikut merupakan desain media *big book*.

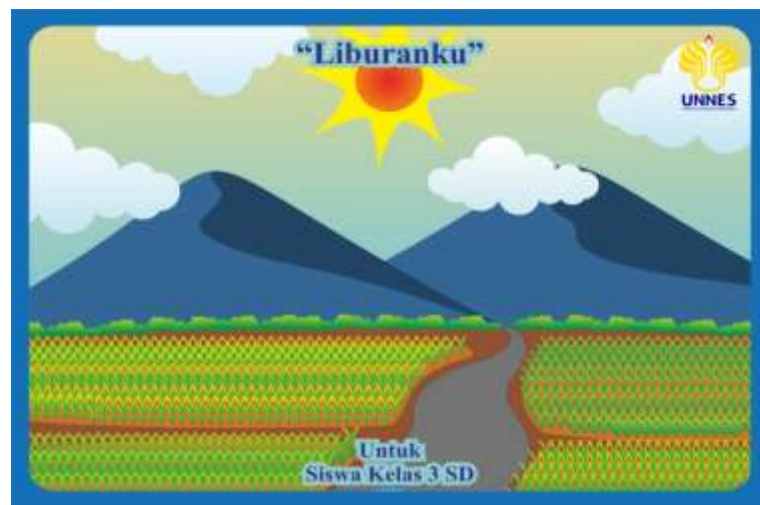
4.1.1.2.1 Desain Media *Big Book*

Desain media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti telah disesuaikan dengan ciri-ciri media *big book* menurut (USAID, 2014) yaitu *big book* memiliki cerita yang singkat, pola kalimat jelas, gambar memiliki makna, jenis dan ukuran huruf jelas, serta jalan cerita mudah dipahami. Pada media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat 10 halaman cerita yang singkat, pola kalimat

yang jelas, gambar memiliki makna bahwa Budi, Ani, dan Ali liburan ke tempat wisata masing-masing dan mereka sangat bahagia, jenis huruf *Comic Sans MS* dan ukuran huruf jelas yaitu 31-40, serta jalan cerita sangat mudah dipahami. Desain media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti dijabarkan sebagai berikut.

a) Sampul

Sampul pada media *big book* ada dua yaitu sampul depan dan sampul belakang. Desain sampul depan sebagai berikut.



Gambar 4.1 Sampul Depan Media *Big Book*

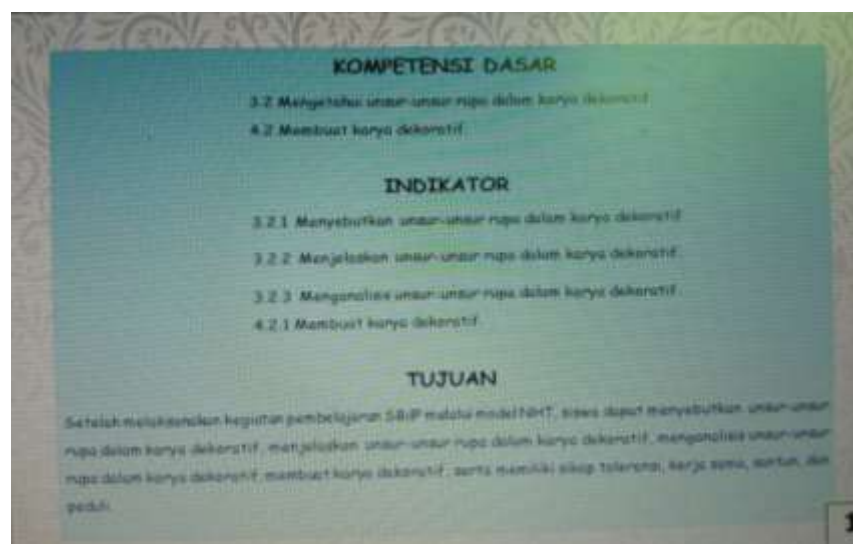
Sampul depan media *big book* terdiri atas judul “Liburanku”, *background* berupa gambar pemandangan gunung dan sawah. Selain itu, terdapat keterangan sasaran pengguna *big book* “Untuk Siswa Kelas III SD” serta logo Universitas Negeri Semarang sebagai simbol Lembaga Universitas Negeri Semarang. Selanjutnya adalah desain sampul belakang pada media *big book* sebagai berikut.



Gambar 4.2 Sampul Belakang Media *Big Book*

Sampul belakang media *big book* terdiri atas logo Universitas Negeri Semarang disertai *background* warna biru.

b) Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan



Gambar 4.3 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan

Kompetensi dasar yang digunakan pada media *big book* ada dua yaitu 3.2 mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.2 membuat karya dekoratif. Selanjutnya, indikator yang dikembangkan ada dua yakni 3.2.1 menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.2.1 membuat karya dekoratif. Tujuan yang dikembangkan pada media *big book* yaitu “setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran SBdP melalui model NHT, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menganalisis unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, membuat karya dekoratif, serta memiliki sikap toleransi, kerja sama, santun, dan peduli”. Selain itu, pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan disertai *background* warna biru muda dan sulur-sulur sebagai contoh dari gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

c) Daftar Isi

Daftar Isi	
Halaman Sampul	
Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan	1
Daftar Isi	2
Cara Penggunaan	3
Peta Konsep	4
Pengenalan Tokoh	5
Pengertian Menggambar	6
Pengertian Gambar Dekoratif	7
4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif	8
Implementasi Gambar Dekoratif	9
Yuk, Kita Belajar Bersama!	10
Cerita Liburanku	11
Tentang Penulis	14
Daftar Pustaka	20

Gambar 4.4 Daftar Isi

Daftar isi pada media *big book* yaitu halaman sampul; kompetensi dasar, indikator, dan tujuan; daftar isi; cara penggunaan; peta konsep; pengenalan tokoh; pengertian menggambar; pengertian gambar dekoratif; 4 unsur rupa dalam karya dekoratif; implementasi gambar dekoratif; yuk, kita belajar bersama!; cerita liburanku; tentang penulis; dan daftar pustaka. Selain itu, pada daftar isi disertai

background warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

d) Cara Penggunaan



Gambar 4.5 Cara Penggunaan

Cara penggunaan media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti ada empat yaitu (1) Guru memperlihatkan halaman depan *big book* yaitu judul dan gambar kepada siswa; (2) Guru membacakan judul dengan nyaring lalu ditirukan oleh siswa; (3) Pada halaman selanjutnya, guru membacakan teks dengan nyaring lalu ditirukan oleh siswa dan mendiskusikan isi teks secara bersama; serta (4) Guru mengarahkan siswa untuk latihan menggambar pemandangan sesuai dengan isis media *big book*. Selain itu, pada cara penggunaan disertai *background* warna biru, bentuk awan, dan bunga Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

e) Peta Konsep



Gambar 4.6 Peta Konsep

Peta konsep pada media *big book* ada tiga yaitu pengertian menggambar, pengertian gambar dekoratif, dan 4 unsur rupa dalam karya dekoratif. Selain itu, pada peta konsep disertai *background* sulur-sulur sebagai contoh dari gambar dekoratif serta warna biru muda, ungu, dan merah muda yang disajikan dalam bentuk persegi panjang dengan bingkai warna hitam. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

f) Pengenalan Tokoh



Gambar 4.7 Pengenalan Tokoh

Pengenalan tokoh pada media *big book* disajikan dalam bentuk bulatan yang merupakan tokoh cerita dan dihiasi gambar dekoratif warna putih serta biru muda. Tokoh cerita pada media *big book* ada empat yaitu Bu Ana, Budi, Ani, dan Ali. Selain itu, pada pengenalan tokoh disertai *background* warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

g) Pengertian Menggambar



Gambar 4.8 Pengertian Menggambar

Pengertian menggambar pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita yaitu percakapan antara Ani dan Bu Ana dengan ekspresi wajah dan gerak badan yang sesuai. Percakapan tersebut merupakan pembicaraan antara siswa dan guru yakni Ani sebagai siswa dan Bu Ana sebagai guru. Ani bertanya “Bu Ana, apa itu menggambar?” lalu Bu Ana menjawab “Menggambar dalam dunia anak adalah sebagai media ungkap untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri (Dewobroto, 2002:2)”. Selain itu, pada pengertian menggambar disertai *background* warna putih, biru muda, dan bentuk rumput. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

h) Pengertian Gambar Dekoratif



Gambar 4.9 Pengertian Gambar Dekoratif

Pengertian gambar dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita yaitu percakapan antara Ali dengan dirinya sendiri disertai ekspresi wajah dan gerak badan yang sesuai. Ali bertanya “Lalu, apa itu gambar dekoratif?” lalu di bagian bawah halaman terdapat jawaban “Gambar dekoratif adalah hiasan yang digambar pada kertas gambar atau benda tertentu (Tim Abdi Guru, 2016:10)”. Selain itu, pada pengertian gambar dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, dan contoh gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

i) 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif



Gambar 4.10 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif

4 unsur rupa dalam karya dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk paparan materi “4 unsur rupa dalam karya dekoratif sebagai berikut.

1. Titik disebut juga bintik yang dapat berukuran kecil atau besar.
2. Garis yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan gelombang.
3. Bidang yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, segi lima, dan bintang.
4. Warna pada gambar dekoratif dapat menambah kesan indah pada gambar. Contoh warna yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan lain-lain (Tim Abdi Guru, 2016:3-4)”.

Selain itu, pada 4 unsur rupa dalam karya dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, dan contoh gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

j) Implementasi Gambar Dekoratif



Gambar 4.11 Implementasi Gambar Dekoratif

Implementasi gambar dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk dua contoh gambar pemandangan gaya dekoratif disertai sumber pencarian di pojok kanan bawah gambar. Selain itu, pada implementasi gambar dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, pink, dan ungu. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

k) Yuk, Kita Belajar Bersama!



Gambar 4.12 Yuk, Kita Belajar Bersama!

Yuk, kita belajar bersama! pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada yuk, kita belajar bersama! disertai *background* warna putih dan biru muda serta dihiasi bentuk rumput. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

1) Pembuka Cerita Liburan



Gambar 4.13 Pembuka Cerita Liburan

Pembuka cerita liburan pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar seorang guru yaitu Bu Ana dan tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada pembuka cerita liburan disertai *background* warna putih dan biru muda serta dihiasi bentuk persegi panjang yang menggambarkan papan tulis. Selanjutnya, terdapat tulisan yang merupakan cerita liburan dan nomor halaman di pojok kanan bawah.

m) **Budi Liburan ke Gunung**



Gambar 4.14 Budi Liburan ke Gunung

Budi liburan ke gunung pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gunung, sawah, dan Budi yang sedang naik mobil untuk liburan ke gunung dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Budi liburan ke gunung disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

n) **Budi Liburan ke Sawah**



Gambar 4.15 Budi Liburan ke Sawah

Budi liburan ke sawah pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan sawah disertai langit, pohon, dan rumput. Selain itu, pada Budi liburan ke sawah disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

o) Ani Liburan ke Pantai



Gambar 4.16 Ani Liburan ke Pantai

Ani liburan ke pantai pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan pantai disertai perahu, pohon kelapa, awan, serta Ani yang sedang bermain pasir di pinggir pantai dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ani liburan ke pantai disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

p) Ani Liburan ke Pasar



Gambar 4.17 Ani Liburan ke Pasar

Ani liburan ke pasar pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada payung dan daun di pohon serta Ani yang sedang belanja di pasar dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ani liburan ke pasar disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

q) Ali Liburan ke Air Terjun



Gambar 4.18 Ali Liburan ke Air Terjun

Ali liburan ke air terjun pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan air terjun disertai pohon dan bebatuan. Selain itu, pada Ali liburan ke air terjun disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

r) Ali Liburan ke Taman Kota



Gambar 4.19 Ali Liburan ke Taman Kota

Ali liburan ke taman kota pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada daun di pohon serta Ali yang sedang berjalan-jalan di taman kota dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ali liburan ke taman kota disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

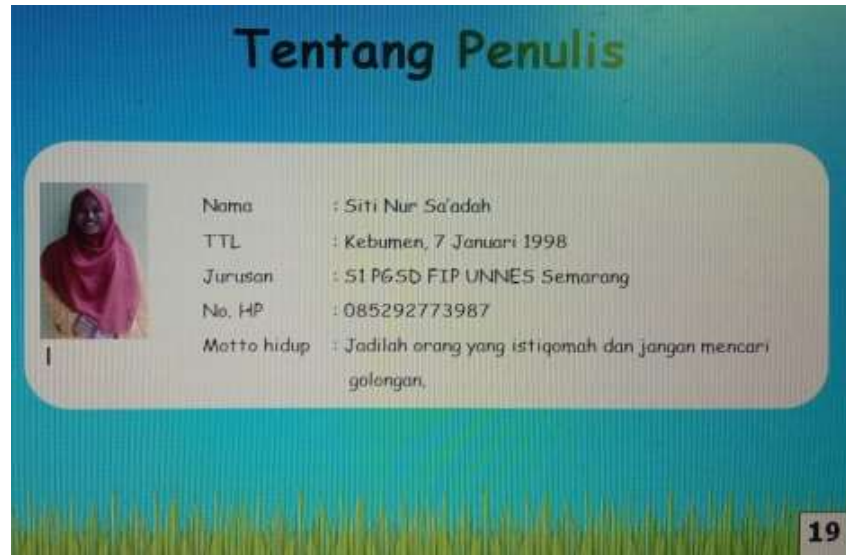
s) Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar Pemandangan



Gambar 4.20 Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar Pemandangan

Penutup cerita liburan dan latihan menggambar pemandangan pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar seorang guru yaitu Bu Ana dan tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada penutup cerita liburan dan latihan menggambar pemandangan disertai *background* warna putih, merah muda, dan biru muda serta dihiasi bentuk persegi panjang yang menggambarkan papan tulis. Selanjutnya, terdapat tulisan yang merupakan cerita liburan, perintah menggambar pemandangan untuk latihan siswa, serta nomor halaman di pojok kanan bawah.

t) Tentang Penulis



Gambar 4.21 Tentang Penulis

Tentang penulis pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar penulis disertai tulisan biodata tentang penulis. Selain itu, pada tentang penulis disertai *background* warna putih, biru muda, dan bentuk rumput hijau. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

u) Ucapan Terima Kasih



Gambar 4.22 Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi bunga warna pastel dan tulisan yang merupakan ucapan terima kasih penulis kepada beberapa pihak. Selain itu, pada ucapan terima kasih disertai *background* warna-warni dan terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

4.1.2 Hasil Produk

4.1.2.1 Penilaian Kelayakan Media

Penilaian media dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan atas media yang peneliti kembangkan. Tim ahli memberikan saran dan masukan terhadap media agar media layak diujicobakan, jika sudah layak tim ahli media memberikan validasi dan media siap untuk diujicobakan.

4.1.2.1.1 Hasil Validasi Materi pada Media *Big Book*

Hasil pengembangan media *big book* dalam ranah materi divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Dwi Wahyuni Kurniawati, S.Pd., M.Sn. dosen Seni Rupa FBS UNNES. Hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 4.1 Validasi Media *Big Book* oleh Ahli Materi

Jumlah Skor	49
Skor Maksimal	50
Hasil Penilaian	98 %
Kriteria	Sangat Layak (A) Keterangan : Tanpa Revisi

Penilaian materi pada media *big book* oleh ahli materi menunjukkan kriteria sangat layak dan sudah layak untuk diujicobakan.

4.1.2.1.2 Hasil Validasi Media *Big Book* oleh Ahli Media

Pengembangan media divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Ghanis Putra Widhanarto, S. Pd., M. Pd. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES. Hasil penilain pertama sebagai berikut.

Tabel 4.2 Validasi Pertama oleh Ahli Media

Jumlah Skor	74
Skor Maksimal	85
Hasil Penilaian	87,06 %
Kriteria	Sangat Layak (A) Keterangan : Tanpa Revisi

Validasi pertama oleh Ahli media mendapatkan skor 74 dengan hasil 87,06 dan mendapat kriteria “Sangat Layak” dengan tanpa revisi. Namun, dosen ahli media menghendaki untuk diperbaiki dengan catatan yaitu perlu memperhatikan teknik pengutipan sumber media agar diletakkan di sudut kanan gambar, biodata penulis disajikan dalam bentuk paragraf, dan menambahkan daftar pustaka. Oleh sebab itu, peneliti memperbaiki media sesuai dengan masukan dari ahli media agar media layak untuk diujicobakan.

Peneliti memperbaiki media *big book* sesuai dengan masukan dari dosen ahli media. Hasil validasi media yang kedua telah diajukan setelah peneliti melakukan perbaikan pada media *big book*. Hasil penilaian dari ahli media sebagai berikut.

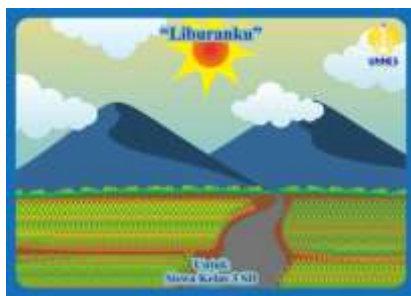
Tabel 4.3 Validasi Kedua oleh Ahli Media

Jumlah Skor	76
Skor Maksimal	85
Hasil Penilaian	89,41 %
Kriteria	Sangat Layak (A) Keterangan : Tanpa Revisi

Penilai ahli media yang kedua mendapatkan skor 76 dengan hasil penilaian 89,41 % menunjukkan kriteria sangat layak dan media sudah layak untuk diujicobakan.

Hasil revisi dan saran pada media *big book* oleh ahli materi dan ahli media ditampilkan sebagai berikut.

Sebelum Revisi

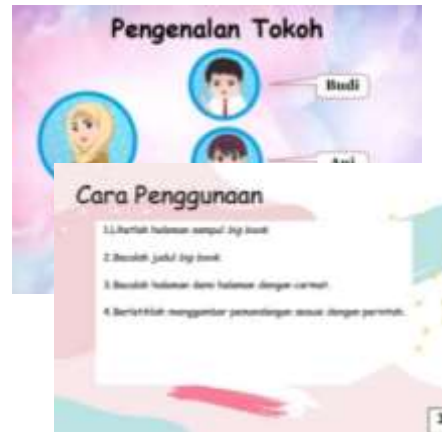


Sesudah Revisi





Sebelum Revisi



Sesudah Revisi





Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

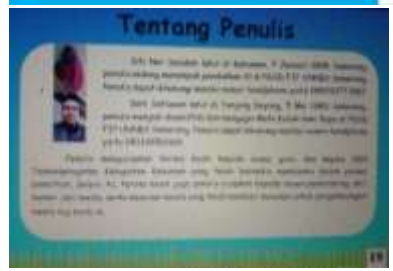
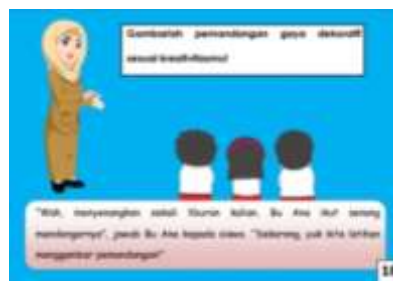
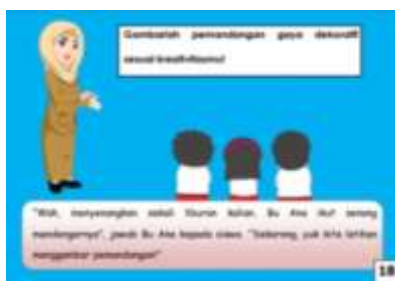
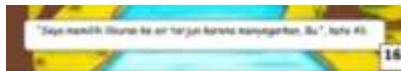


Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

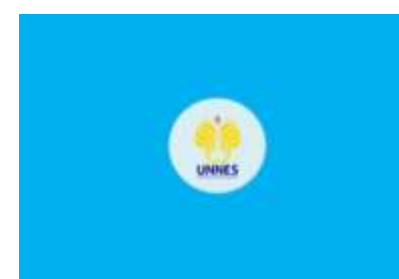
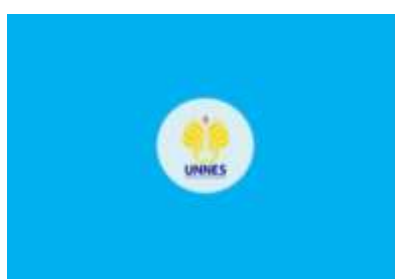




Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



4.1.2.2 Tampilan Media

Pembuatan media *big book* dibuat dengan aplikasi *Coreldraw x8*, desain dari media mengacu pada angket kebutuhan siswa dan guru sehingga tampilan media sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru untuk pembelajaran. Pembuatan media juga disempurnakan oleh tim ahli melalui validasi ahli materi dan media yang telah memberikan masukan kepada peneliti mengenai media yang dikembangkan agar media tersebut layak untuk diuji cobakan pada penelitian.

a) Sampul

Sampul pada media *big book* ada dua yaitu sampul depan dan sampul belakang. Desain sampul depan sebagai berikut.



Gambar 4.23 Sampul Depan Media *Big Book*

Sampul depan media *big book* terdiri atas judul “AYO MENGGAMBAR PEMANDANGAN EDISI LIBURAN”, *background* berupa gambar pemandangan gaya dekoratif yakni dua gajah disertai dedaunan dan sulur yang warna-warni. Selain itu, terdapat keterangan muatan pembelajaran “Seni Budaya dan Prakarya”, sasaran pengguna *big book* “Untuk Siswa SD Kelas III”, penulis media *big book* “Siti Nur Sa’adah dan Deni Setiawan”, serta logo Universitas Negeri Semarang sebagai simbol Lembaga Universitas Negeri Semarang. Selanjutnya adalah desain sampul belakang pada media *big book* sebagai berikut.



Gambar 4.24 Sampul Belakang Media *Big Book*

Sampul belakang media *big book* terdiri atas logo Universitas Negeri Semarang disertai *background* warna biru.

b) Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan



Gambar 4.25 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan

Kompetensi dasar yang digunakan pada media *big book* ada dua yaitu 3.2 mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.2 membuat karya dekoratif. Selanjutnya, indikator yang dikembangkan ada dua yakni 3.2.1 menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan 4.2.1 membuat karya dekoratif. Tujuan yang dikembangkan pada media *big book* yaitu “setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran SBdP melalui model NHT, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menganalisis unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, membuat karya dekoratif, serta memiliki sikap toleransi, kerja sama, santun, dan peduli”. Selain itu, pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan disertai *background* warna biru muda dan sulur-sulur sebagai contoh dari gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

c) Daftar Isi



Daftar Isi	
Halaman Sampul	
Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan	1
Daftar Isi	2
Cara Penggunaan	3
Peta Konsep	4
Pengenalan Tokoh	5
Pengertian Menggambar	6
Pengertian Gambar Dekoratif	7
4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif	8
Implementasi Gambar Dekoratif	9
Yuk, Kita Belajar Bersama!	10
Cerita Liburanku	11
Tentang Penulis	19
Daftar Pustaka	20

Gambar 4.26 Daftar Isi

Daftar isi pada media *big book* yaitu halaman sampul; kompetensi dasar, indikator, dan tujuan; daftar isi; cara penggunaan; peta konsep; pengenalan tokoh; pengertian menggambar; pengertian gambar dekoratif; 4 unsur rupa dalam karya dekoratif; implementasi gambar dekoratif; yuk, kita belajar bersama!; cerita liburanku; tentang penulis; dan daftar pustaka. Selain itu, pada daftar isi disertai *background* warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

d) Cara Penggunaan



Gambar 4.27 Cara Penggunaan

Cara penggunaan media *big book* yang dikembangkan oleh peneliti ada empat yaitu (1) lihatlah halaman sampul *big book*; (2) bacalah judul *big book*; (3) bacalah halaman demi halaman dengan cermat; serta (4) berlatihlah menggambar pemandangan sesuai dengan perintah. Selain itu, pada cara penggunaan disertai *background* warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

e) Peta Konsep



Gambar 4.28 Peta Konsep

Peta konsep pada media *big book* ada tiga yaitu pengertian menggambar, pengertian gambar dekoratif, dan 4 unsur rupa dalam karya dekoratif. Selain itu, pada peta konsep disertai *background* sulur-sulur sebagai contoh dari gambar dekoratif serta warna biru muda, ungu, dan merah muda yang disajikan dalam bentuk persegi panjang dengan bingkai warna hitam. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

f) Pengenalan Tokoh



Gambar 4.29 Pengenalan Tokoh

Pengenalan tokoh pada media *big book* disajikan dalam bentuk bulatan yang merupakan tokoh cerita dan dihiasi gambar dekoratif warna putih serta biru muda. Tokoh cerita pada media *big book* ada empat yaitu Bu Ana, Budi, Ani, dan Ali. Selain itu, pada pengenalan tokoh disertai *background* warna kombinasi dari putih, pink, ungu, dan biru muda. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

g) Pengertian Menggambar



Gambar 4.30 Pengertian Menggambar

Pengertian menggambar pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita yaitu percakapan antara Ani dan Bu Ana dengan ekspresi wajah dan gerak badan yang sesuai. Percakapan tersebut merupakan pembicaraan antara siswa dan guru yakni Ani sebagai siswa dan Bu Ana sebagai guru. Ani bertanya “Bu Ana, apa itu menggambar?” lalu Bu Ana menjawab “Menggambar dalam dunia anak adalah sebagai media ungkap untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri (Dewobroto, 2002:2)”. Selain itu, pada pengertian menggambar disertai *background* warna putih, biru muda, dan bentuk rumput. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

h) Pengertian Gambar Dekoratif



Gambar 4.31 Pengertian Gambar Dekoratif

Pengertian gambar dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita yaitu percakapan antara Ali dengan dirinya sendiri disertai ekspresi wajah dan gerak badan yang sesuai. Ali bertanya “Lalu, apa itu gambar dekoratif?” lalu di bagian bawah halaman terdapat jawaban “Gambar dekoratif adalah hiasan yang digambar pada kertas gambar atau benda tertentu (Tim Abdi Guru, 2016:10)”. Selain itu, pada pengertian gambar dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, dan contoh gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

i) 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif



Gambar 4.32 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif

4 unsur rupa dalam karya dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk paparan materi “4 unsur rupa dalam karya dekoratif sebagai berikut.

1. Titik disebut juga bintik yang dapat berukuran kecil atau besar.
2. Garis yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan gelombang.
3. Bidang yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, segi lima, dan bintang.
4. Warna pada gambar dekoratif dapat menambah kesan indah pada gambar. Contoh warna yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan lain-lain (Tim Abdi Guru, 2016:3-4)”.

Selain itu, pada 4 unsur rupa dalam karya dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, dan contoh gambar dekoratif. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

j) Implementasi Gambar Dekoratif



Gambar 4.33 Implementasi Gambar Dekoratif

Implementasi gambar dekoratif pada media *big book* disajikan dalam bentuk dua contoh gambar pemandangan gaya dekoratif disertai sumber pencarian di pojok kanan bawah gambar. Selain itu, pada implementasi gambar dekoratif disertai *background* warna putih, biru muda, pink, dan ungu. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

k) Yuk, Kita Belajar Bersama!



Gambar 4.34 Yuk, Kita Belajar Bersama!

Yuk, kita belajar bersama! pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada yuk, kita belajar bersama! disertai *background* warna putih dan biru muda serta dihiasi bentuk rumput. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

1) Pembuka Cerita Liburan



Gambar 4.35 Pembuka Cerita Liburan

Pembuka cerita liburan pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar seorang guru yaitu Bu Ana dan tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada pembuka cerita liburan disertai *background* warna putih dan biru muda serta dihiasi bentuk persegi panjang yang menggambarkan papan tulis. Selanjutnya, terdapat tulisan yang merupakan cerita liburan dan nomor halaman di pojok kanan bawah.

m) Budi Liburan ke Gunung**Gambar 4.36** Budi Liburan ke Gunung

Budi liburan ke gunung pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada awan serta Budi yang sedang naik mobil untuk liburan ke gunung dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Budi liburan ke gunung disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

n) Budi Liburan ke Sawah**Gambar 4.37** Budi Liburan ke Sawah

Budi liburan ke sawah pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada langit, pohon, dan rumput serta Budi yang sedang berdiri di pematang sawah dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Budi liburan ke sawah disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

o) Ani Liburan ke Pantai



Gambar 4.38 Ani Liburan ke Pantai

Ani liburan ke pantai pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada awan serta Ani yang sedang bermain pasir di pinggir pantai dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ani liburan ke pantai disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

p) Ani Liburan ke Pasar



Gambar 4.39 Ani Liburan ke Pasar

Ani liburan ke pasar pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada payung dan daun di pohon serta Ani yang sedang belanja di pasar dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ani liburan ke pasar disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

q) Ali Liburan ke Air Terjun



Gambar 4.40 Ali Liburan ke Air Terjun

Ali liburan ke air terjun pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada daun di pohon serta Ali yang sedang berenang di air terjun dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ali liburan ke air terjun disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

r) Ali Liburan ke Taman Kota



Gambar 4.41 Ali Liburan ke Taman Kota

Ali liburan ke taman kota pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar pemandangan gaya dekoratif pada daun di pohon serta Ali yang sedang berjalan-jalan di taman kota dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada Ali liburan ke taman kota disertai tulisan yang merupakan cerita liburan. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

s) **Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar Pemandangan**



Gambar 4.42 Penutup Cerita Liburan dan Latihan Menggambar Pemandangan

Penutup cerita liburan dan latihan menggambar pemandangan pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar seorang guru yaitu Bu Ana dan tiga siswa yaitu Ali, Ani, dan Budi dengan ekspresi dan gerak badan yang sesuai. Selain itu, pada penutup cerita liburan dan latihan menggambar pemandangan disertai *background* warna putih, merah muda, dan biru muda serta dihiasi bentuk persegi panjang yang menggambarkan papan tulis. Selanjutnya, terdapat tulisan yang merupakan cerita liburan, perintah menggambar pemandangan untuk latihan siswa, serta nomor halaman di pojok kanan bawah.

t) Tentang Penulis dan Ucapan Terima Kasih



Gambar 4.43 Tentang Penulis dan Ucapan Terima Kasih

Tentang penulis dan ucapan terima kasih pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar penulis disertai tulisan biodata tentang penulis dan ucapan terima kasih. Selain itu, pada tentang penulis dan ucapan terima kasih disertai *background* warna putih, biru muda, dan bentuk rumput hijau. Selanjutnya, terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

u) Daftar Pustaka



Gambar 4.44 Daftar Pustaka

Daftar pustaka pada media *big book* disajikan dalam bentuk ilustrasi bunga warna pastel dan tulisan yang merupakan sumber pencarian materi serta contoh gambar dekoratif. Selain itu, pada daftar pustaka disertai *background* warna-warni dan terdapat nomor halaman di pojok kanan bawah.

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

4.1.3.1 Penerapan pada Kelompok Kecil

Media *big book* sudah divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil untuk menguji keefektifan media sebelum diterapkan pada pembelajaran kelas. Uji coba kelompok kecil dilakukan secara online kepada perwakilan kelas III sebanyak 2 siswa yang dipilih secara acak berdasarkan keaktifan dalam melaporkan tugas online kepada guru. Pada uji coba kelompok kecil, dibentuk grup *whatsapp* yang terdiri atas 2 siswa dan peneliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan ilmiah yang terdiri atas 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan). Pertama, peneliti memberikan contoh gambar pemandangan gaya dekoratif di grup *whatsapp* agar siswa mengamati gambar tersebut (mengamati). Kedua, peneliti memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “Pemandangan apa yang ada di sekitarmu?” serta siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami (menanya). Ketiga, guru memberikan media pembelajaran *big book* sehingga siswa dapat mempelajari serta memahami materi di dalam media *big book* (mengumpulkan informasi). Keempat, siswa mengolah informasi dengan menjelaskan 4 unsur rupa dalam karya dekoratif (mengolah informasi). Kelima, guru memberikan LKPD dan siswa mengerjakan LKPD sesuai materi yang telah dipelajari (mengkomunikasikan).

Selanjutnya siswa diminta mengerjakan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum mendapatkan materi. Terdapat 2

jenis soal *pretest* yaitu soal pengetahuan berjumlah 30 soal dan soal keterampilan menggambar pemandangan gaya dekoratif ada 1 soal. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *pretest* lalu difoto dan dikirim ke peneliti di grup *whatsapp*. Selanjutnya siswa diberikan materi menggambar pemandangan melalui media *big book* menggambar pemandangan pada muatan SBdP. Setelah siswa diberikan waktu untuk memahami media *big book* lalu siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Soal *posttest* diberikan kepada siswa untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *big book*. Terdapat 2 jenis soal *posttest* yaitu soal pengetahuan berjumlah 30 soal dan soal keterampilan menggambar pemandangan gaya dekoratif ada 1 soal.. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *posttest* lalu difoto dan dikirim ke peneliti di grup *whatsapp*.

Berdasarkan hasil *pretest* pada uji coba kelompok kecil, nilai *pretest* siswa ranah pengetahuan memperoleh rata-rata 67. Nilai tertinggi 77 dan nilai terendah adalah 57. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 50%. Sedangkan pada hasil nilai *posttest* siswa mendapatkan rata-rata 90. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 80. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *posttest* adalah sebesar 100%. Berikut adalah tabel nilai *pretest* dan *posttest* ranah pengetahuan siswa.

Tabel 4.4 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Ranah Pengetahuan Siswa

Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Ilham	77	100
Irfan	57	80
Rata-rata	67	90

Selanjutnya, nilai *pretest* siswa ranah keterampilan memperoleh rata-rata 66,67. Nilai tertinggi dan nilai terendah sama yaitu 66,67. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *pretest* adalah

0%. Sedangkan pada hasil nilai *posttest* siswa mendapatkan rata-rata 83,34. Nilai tertinggi 91,67 dan nilai terendah adalah 75. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *posttest* adalah sebesar 100%. Berikut adalah tabel nilai *pretest* dan *posttest* ranah keterampilan siswa.

Tabel 4.5 Nilai *Pretest* Ranah Keterampilan Siswa

Nama Siswa	Kriteria												Total Skor	Nilai	Kriteria (Tuntas/Tidak) KKM=70
	Variasi gambar				Variasi bentuk				Variasi Gaya Dekoratif						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Ilham	-	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	-	8	66,67	Tidak Tuntas
Irfan	-	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	-	8	66,67	Tidak tuntas
Rata-rata															66,67

Tabel 4.6 Nilai *Posttest* Ranah Keterampilan Siswa

Nama Siswa	Kriteria												Total Skor	Nilai	Kriteria (Tuntas/Tidak) KKM=70
	Variasi gambar				Variasi bentuk				Variasi Gaya Dekoratif						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Ilham	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	11	91,67	Tuntas
Irfan	√	-	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	9	75	Tuntas
Rata-rata															83,34

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat ketuntasan belajar meningkat dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Maka

pembelajaran menggunakan media *big book* efektif dapat meningkatkan hasil belajar.

Di akhir pembelajaran siswa mengisi angket tanggapan terhadap media untuk mengetahui respon siswa dan guru serta keefektifan media dari uji kelompok kecil.

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa memperlihatkan bahwa semua siswa menjawab “YA” pada angket tanggapan mengenai media *big book* sehingga media layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran kelas.

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket tanggapan guru menunjukkan bahwa guru menjawab “YA” pada angket tanggapan mengenai media *big book* sehingga media layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran kelas.

4.1.3.3 Kelebihan Produk

1. Media *big book* menarik bagi siswa karena halaman sampul indah disertai gambar dekoratif dan dipenuhi gambar warna-warni beserta materi yang mudah dipahami serta berukuran besar yaitu A3 sehingga siswa lebih leluasa untuk melihat media *big book*.
2. Media *big book* praktis dan mudah untuk digunakan karena mudah dibawa ke mana-mana.
3. Media *big book* awet karena terbuat dari kertas *ivory* yang tebal.
4. Terdapat petunjuk penggunaan media *big book* sehingga siswa lebih mudah untuk menggunakannya.
5. Terdapat gambar dekoratif pada setiap gambar pemandangan yang disajikan sehingga dapat menambah pemahaman siswa tentang gambar dekoratif secara nyata.
6. Terdapat latihan menggambar pemandangan di akhir media *big book* sehingga siswa dapat menuangkan kreativitasnya melalui gambar pemandangan gaya dekoratif.
7. Materi pada media *big book* disajikan dalam bentuk cerita sehingga menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

8. *Font* tulisan pada media *big book* menarik, tidak membosankan, serta mudah dibaca karena menggunakan *Comic Sans MS*.

4.1.4 Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data setelah melakukan penelitian. Peneliti melakukan analisis data awal dan data akhir sebagai berikut.

4.1.4.1 Analisis Data Awal / Prasyarat

4.1.4.1.1 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data berpengaruh terhadap teknik analisis data yang akan digunakan. Normalitas data siswa baik hasil belajar *pretest* maupun *posttest* diuji normalitas distribusinya.

Berikut adalah hasil analisis uji normalitas data *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

Hipotesis *Liliefors*

- H_0 : populasi hasil belajar *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal
- H_a : populasi hasil belajar *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal

Nilai α

Nilai α = level signifikansi = 5% = 0,05

Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian sebagai berikut.

Jika $Sig > 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Jika $Sig < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Suatu data yang berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dengan membandingkan harga L_0 dengan L_{tabel} . Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data

berdistribusi normal. Namun, jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka data tidak berdistribusi normal,

Rumus

Berikut prosedur untuk melakukan uji normalitas dengan *Liliefors*.

- 1) Dijadikan bilangan baku dengan rumus

$$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

(Sudjana, 2005:466-467)

- 2) Menghitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- 3) Menghitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n , yang dinyatakan oleh $S(z_i)$
- 4) Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, tentukan menentukan harga mutlak nya.
- 5) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0)

Perhitungan

Tabel 4.7 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kecil

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	L_0	L table	Keterangan
<i>Pretest</i>	67	14,142	0,156	5,9915	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	90	7,141	0,594	5,9915	Berdistribusi Normal

Dari tabel 4.7 diperoleh perhitungan pada kelompok kecil L_0 *pretest* sebesar 0,156 dan L_0 *posttest* sebesar 0,594. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{\text{tabel}}$.

4.1.4.2 Analisis Data Akhir

4.1.4.2.1 Uji *N-Gain*

Uji *N-gain* yang digunakan pada uji coba produk kelompok kecil digunakan untuk menganalisis hasil belajar *pretest* dan *posttest* secara persentase. Berikut adalah tabel uji *N-gain*.

Tabel 4.8 Hasil Uji *N-Gain*

Kelas	Rata-Rata Skor		N-gain	Kriteria
	<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>		
Kelompok Kecil	67	90	0,696969697	Sedang

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil perhitungan *N-gain* pada kelompok kecil adalah 0,696969697 dengan kriteria sedang. Peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* yaitu 67 menjadi 90 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian media *big book* efektif digunakan pada pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Peneliti mengembangkan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Peneliti menggunakan media *big book* dalam pembelajaran materi menggambar pemandangan. Pada pembahasan ini, peneliti menjelaskan mengenai pengembangan media *big book* yaitu (1) desain media *big book*; (2) kelayakan media *big book*; dan (3) keefektifan media *big book*. Sedangkan implikasi hasil penelitian ini meliputi: (1) implikasi teoretis; (2) implikasi praktis; dan (3) implikasi pedagogis.

4.2.1 Pengembangan Media *Big Book*

Pengembangan media *big book* dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir.

Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menyempurnakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa maupun gurunya agar lebih maksimal mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media *big book*.

Peneliti menemukan potensi dan masalah melalui kegiatan identifikasi melalui observasi, wawancara guru, dan meminta siswa untuk menggambar pemandangan. Observasi dilakukan untuk mengetahui karakter siswa saat pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi secara detail melalui pertanyaan yang diajukan kepada guru kelas III yaitu Bapak Solehudin, S. Pd. Selain itu, peneliti juga meminta siswa untuk menggambar pemandangan. Hasilnya ialah siswa masih termindset bahwa ketika diminta menggambar pemandangan akan menggambar gunung. Hal tersebut didukung oleh hasil menggambar dari siswa dalam satu kelas yaitu 34 siswa, terdapat 28 siswa yang masih menggambar pemandangan berupa gunung. Selain itu, hasil observasi dan wawancara guru juga menghasilkan informasi bahwa siswa masih termindset bahwa ketika diminta menggambar pemandangan akan menggambar gunung.

Selanjutnya ialah tahap pengumpulan data melalui wawancara guru serta angket kebutuhan guru dan siswa. Wawancara guru dilakukan agar peneliti mengetahui secara detail mengenai desain media seperti apa yang sesuai dengan guru, siswa, dan keadaan sekolah.

Angket kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa tentang pengembangan media yang akan dikembangkan oleh peneliti dan menjadi acuan bagaimana media tersebut akan dikembangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru kelas III SDN Tambakprogoten, guru menyadari bahwa perlunya inovasi media pembelajaran dalam materi menggambar pemandangan pada muatan SBdP karena guru merasa materi tersebut terkadang sulit dipahami oleh siswa, guru belum menggunakan media yang efektif sehingga membutuhkan media *big book* yang sesuai dengan karakter siswa yaitu berbentuk persegi panjang, berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), ukuran tulisan 31-40, tokoh dalam cerita berupa kartun, menggunakan kertas ivory, disertai banyak gambar, dan tidak bolak-balik. Guru setuju apabila peneliti melakukan pengembangan media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan. Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga membutuhkan angket kebutuhan siswa, berikut rekapitulasi angket kebutuhan siswa tersebut.

Hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa yang diisi oleh 34 siswa kelas III SDN Tambakprogoten, siswa membutuhkan media *big book* untuk pembelajaran SBdP dalam materi menggambar pemandangan karena perlunya inovasi media yang efektif dan sesuai dengan karakter siswa yaitu berbentuk persegi panjang, berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), ukuran tulisan 31-40, tokoh dalam cerita berupa kartun, menggunakan kertas ivory, disertai banyak gambar, dan tidak bolak-balik.

Peneliti mendesain media *big book* dengan dibantu oleh desainer Muhammad Alfian Nur Khoiri dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES. Selain itu, peneliti dibantu oleh Bapak Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan untuk pengembangan media *big book*. Peneliti telah menghasilkan produk media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan. Media *big book* dikembangkan dengan desain yang menarik sesuai dengan perkembangan siswa yaitu berbentuk persegi panjang, berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), ukuran tulisan 31-40, tokoh dalam cerita berupa kartun, menggunakan kertas ivory, disertai banyak gambar, dan tidak bolak-balik..

Pada tahap validasi desain media, peneliti melakukan validasi desain produk oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen validasi penilaian. Komponen kelayakan media *big book* pada muatan pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan dari segi materi dinilai oleh ahli materi yaitu Ibu Dwi Wahyuni Kurniawati, S.Pd., M.Sn. dosen Seni Rupa FBS UNNES. Sedangkan komponen kelayakan media dari media *big book* materi menggambar pemandangan muatan SBdP divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Ghanis Putra Widhanarto, S. Pd., M. Pd. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES.

Selanjutnya ialah tahap revisi media *big book*. Peneliti melakukan revisi desain sesuai saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Hasil revisi yang telah dilakukan sudah divalidasi oleh tim ahli tersebut dengan mengisi angket penilaian kelayakan materi dan media. Media *big book* yang sudah divalidasi oleh ahli berarti sudah layak untuk diujicobakan dalam kelas penelitian.

Tahap uji coba media *big book* dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah siswa sebanyak 2 siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Dari uji coba kelompok kecil diketahui terdapat peningkatan kognitif siswa dari sebelum menggunakan media *big book* dengan setelah menggunakan media *big book*. Hal tersebut diketahui dengan mengamati perbandingan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa dalam kelompok kecil.

Selain itu, terdapat hasil *pretest* dan *posttest* pada keterampilan menggambar yaitu siswa diminta untuk menggambar pemandangan gaya dekoartif sebelum dan sesudah menggunakan *media big book*. Hasilnya ialah pada saat *pretest*, dari 2 siswa terdapat 2 siswa yang menggambar gunung. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih termindset atau berpikiran jika pemandangan adalah gunung. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *big book* dan menggunakan media *big book* dalam pembelajaran untuk mengubah mindset tersebut bahwa menggambar pemandangan tidak selalu harus gunung, akan tetapi dapat lebih variatif dan

kreatif seperti pemandangan sawah, pantai, pasar, air terjun, taman kota, dan lain-lain. Setelah peneliti menggunakan media *big book* dalam pembelajaran, hasil *posttest* menggambar pemandangan menunjukkan bahwa dari 2 siswa, keduanya sudah menggambar pemandangan selain gunung yaitu pemandangan rumah, pohon, dan air terjun disertai gaya dekoratif sesuai kreativitas masing-masing.

Di akhir pembelajaran, siswa dan guru diberikan angket tanggapan terhadap media *big book*. Hasil analisis angket tanggapan diketahui bahwa media *big book* mempunyai kriteria sangat layak sehingga efektif diterapkan di dalam pembelajaran.

4.2.2 Kelayakan Media *Big Book*

Media *big book* pada muatan SBdP materi menggambar pemandangan diuji kelayakannya oleh tim ahli. Tim tersebut yaitu ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan untuk menilai dan memvalidasi media agar layak untuk diujicobakan. Instrumen penilaian kelayakan media untuk validator materi dan media telah dikembangkan yang kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, instrumen validasi materi dan media tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan media *big book*.

Validasi kelayakan materi pada media *big book* materi menggambar pemandangan muatan SBdP dilakukan oleh dosen ahli materi Ibu Dwi Wahyuni Kurniawati, S.Pd., M.Sn. dosen Seni Rupa FBS UNNES. Hasil validasi dari dosen ahli materi memperoleh persentase 98% yang menunjukkan bahwa media sangat layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Sedangkan komponen kelayakan media dari media *big book* materi menggambar pemandangan muatan SBdP divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Ghanis Putra Widhanarto, S. Pd., M. Pd. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES. Hasil validasi dari dosen ahli media memperoleh persentase 89,41 % yang menunjukkan bahwa media sangat layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan, maka media *big book* sudah memenuhi kriteria layak bahkan masuk dalam kategori sangat layak sebagai media pembelajaran sehingga layak untuk diujicobakan pada penelitian.

4.2.3 Keefektifan Media *Big Book*

Sebuah penelitian dikatakan berhasil jika penelitian tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut Susanto (dalam Herwiyati dan Kurniana Bektiningsih 2014:41) mengatakan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dalam penelitian ini peneliti fokus pada hasil belajar dalam ranah pengetahuan dan keterampilan.

Peningkatan hasil belajar dari ranah kognitif dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* dengan menggunakan uji normalitas dan uji N-gain. Uji normalitas digunakan untuk menguji hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa tujuannya untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa L_0 *pretest* sebesar 0,156 dan L_0 *posttest* sebesar 0,594. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$.

Selanjutnya uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Hasil uji N-gain dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan N-gain pada kelompok kecil adalah 0,696969697 dengan kriteria sedang. Peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* yaitu 67 menjadi 90 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian media *big book* efektif digunakan pada pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan.

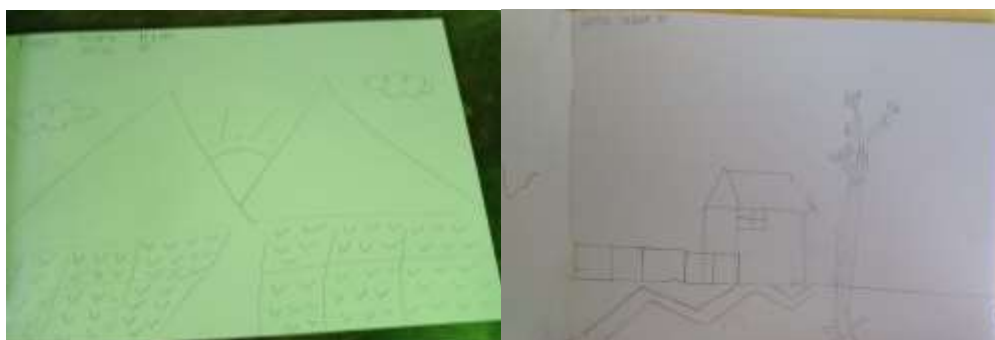
Data hasil belajar kognitif siswa pada uji kelompok kecil didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* yang diambil sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *big book* materi menggambar pemandangan muatan SBdP pada uji kelompok kecil dengan jumlah siswa 2 yaitu 67. Rata-rata nilai *posttest* yang diambil setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *big book* materi menggambar pemandangan muatan SBdP pada uji kelompok kecil yaitu 90. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan pada rata-rata hasil *pretest* ke *posttest* dengan N-gain yaitu 0,696969697 dengan kriteria sedang.

Selain itu, terdapat uji keefektifan pada ranah keterampilan dengan penggunaan media *big book* materi menggambar pemandangan muatan SBdP melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Pada uji coba kelompok kecil, siswa diminta untuk menggambar pemandangan gaya dekoartif sebelum dan sesudah menggunakan *media big book*. Hasilnya ialah pada saat *pretest*, dari 2 siswa terdapat 2 siswa yang menggambar gunung. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih termindset atau berpikiran bahwa pemandangan adalah gunung. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan *media big book* dan menggunakan *media big book* dalam pembelajaran untuk mengubah mindset tersebut bahwa menggambar pemandangan tidak selalu harus gunung, akan tetapi dapat lebih variatif dan kreatif seperti pemandangan sawah, pantai, pasar, air terjun, taman kota, dan lain-lain. Setelah peneliti menggunakan *media big book* dalam pembelajaran, hasil *posttest* menggambar pemandangan menunjukkan bahwa dari 2 siswa, keduanya sudah menggambar pemandangan selain gunung yaitu pemandangan rumah, pohon, dan air terjun disertai gaya dekoratif sesuai kreativitas masing-masing. Nilai *pretest* siswa ranah keterampilan memperoleh rata-rata 66,67. Nilai tertinggi dan nilai terendah sama yaitu 66,67. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 0%. Sedangkan pada

hasil nilai *posttest* siswa mendapatkan rata-rata 83,34. Nilai tertinggi 91,67 dan nilai terendah adalah 75. Dengan KKM 70, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *posttest* adalah sebesar 100%. Berikut adalah hasil menggambar dua siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *big book* dalam pembelajaran.



Gambar 4.45 Gambar Ilham Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Big Book*



Gambar 4.46 Gambar Irfan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Big Book*

Di akhir pembelajaran, siswa, orang tua, dan guru diberikan angket tanggapan terhadap media *big book*. Hasil analisis angket tanggapan diketahui bahwa media *big book* mempunyai kriteria sangat layak sehingga efektif diterapkan di dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *big book* menggambar pemandangan dapat meningkatkan hasil belajar baik ranah kognitif maupun psikomotorik pada muatan SBdP materi menggambar pemandangan kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen.

4.3 Implikasi Penelitian

4.3.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dalam penelitian ini juga mempunyai keterkaitan dengan teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media *big book*. Pengembangan media *big book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menggambar pemandangan muatan SBdP. Selain itu, penggunaan media *big book* dalam pembelajaran dapat mengubah mindset siswa bahwa menggambar pemandangan tidak harus selalu gunung, akan tetapi dapat lebih variatif dan kreatif seperti sawah, pantai, pasar, air terju, taman kota, dan sebagainya. Hal tersebut mendukung penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media *big book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara proses pembelajaran yang menggunakan media *big book* dengan yang tidak menggunakan media *big book*. Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan karena media *big book* mampu membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan antusias dalam belajar. Media *big book* memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain juga mengungkapkan bahwa media *big book* dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran pada siswa.

Guru perlu melakukan inovasi dalam pengembangan media dengan memperhatikan karakteristik siswa. Berdasarkan pengembangan media *big book* yang dilakukan oleh peneliti, siswa termotivasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan kondusif. Berdasarkan penjelasan implikasi secara teoritis tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *big book* yang disertai banyak gambar mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan mengembangkan keterampilan menggambar siswa dalam materi menggambar pemandangan pada muatan SBdP. Selain itu, media *big book* menggambar pemandangan dapat membantu guru untuk mengubah mindset siswa bahwa menggambar pemandangan tidak selalu

harus gunung tetapi dapat lebih variatif dan kreatif seperti sawah, pantai, pasar, air terjun, taman kota, dan sebagainya.

4.3.2 Implikasi Praktis

Pengembangan media *big book* memiliki implikasi praktis yang berkaitan dengan hasil penelitian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang diharapkan. Bagi siswa, pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan dengan menggunakan media *big book* mampu meningkatkan hasil belajar dan memudahkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar muatan SBdP siswa setelah diimplementasikan media *big book* dalam proses pembelajaran. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media *big book* dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa serta guru menjadi termotivasi untuk menciptakan media-media yang inovatif dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah, penerapan media *big book* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan mutu sekolah dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru-guru yang lain.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Pengembangan media *big book* memiliki implikasi pedagogis yang melibatkan hasil penelitian dengan gambaran umum mengenai keefektifan pengguna media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Penerapan media *big book* dalam pembelajaran tidak lepas dari peran guru yang menyusun setiap langkah pembelajaran menggunakan media *big book*. Penguasaan pedagogik yang baik oleh guru akan mengoptimalkan penerapan media *big book* dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *big book* yang disertai banyak gambar sehingga menarik serta mudah dipahami oleh siswa yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan tetap berpedoman pada penguasaan pedagogik. Maka

dari itu, untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang baik, guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran dengan matang. Inovasi media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran menggunakan media *big book* efektif untuk diterapkan.

Penggunaan media *big book* dalam muatan SBdP materi menggambar pemandangan dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *big book*. Informasi mengenai menggambar pemandangan diintegrasikan dalam media *big book* yang dapat memotivasi dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa sehingga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media *big book* menggambar pemandangan untuk siswa kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen sebagai berikut.

5.1.1 Pengembangan media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan kelas III disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa, SK, KD, dan indikator dalam pembelajaran. Desain media *big book* terdiri atas sampul depan; KD, indikator, dan tujuan; daftar isi; cara penggunaan; peta konsep; pengenalan tokoh; materi pengertian menggambar; materi gambar dekoratif; materi 4 unsur rupa dalam karya dekoratif; implementasi gambar dekoratif; yuk kita belajar bersama; pembuka cerita liburan; Budi liburan ke gunung; Budi liburan ke sawah; Ani liburan ke pantai; Ani liburan ke pasar; Ali liburan ke air terjun; Ali liburan ke taman kota; penutup cerita liburan dan latihan menggambar; tentang penulis; daftar pustaka; dan sampul belakang. Media *big book* disertai banyak gambar, tokoh dalam bentuk kartun, dan materi dibuat cerita sehingga menarik serta mudah dipahami oleh siswa.

5.1.2 Kelayakan media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan materi yang diberikan oleh ahli materi diperoleh hasil rata-rata skor validator materi yaitu sebesar 98% termasuk ke kriteria sangat layak. Kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media diperoleh hasil rata-rata skor validator yaitu sebesar 89,41% termasuk ke kriteria sangat layak. Kelayakan media 89,41% ini juga didukung dengan hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 100%

dengan kriteria sangat layak. Maka, media *big book* dinilai layak untuk diujicobakan.

5.1.3 Keefektifan media *big book* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya materi menggambar pemandangan yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa baik ranah kognitif maupun psikomotorik kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen. Nilai *pretest* pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 67 dan *posttest* memperoleh rata-rata 90. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa L_0 *pretest* sebesar 0,156 dan L_0 *posttest* sebesar 0,594. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$. Selanjutnya hasil uji *N-gain* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan *N-gain* pada kelompok kecil adalah 0,696969697 dengan kriteria sedang. Selain itu, pada uji coba kelompok kecil ranah keterampilan menggambar menunjukkan bahwa 2 siswa sudah menggambar pemandangan selain gunung sesudah menggunakan media *big book* dengan peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* yaitu 66,67 menjadi 83,34. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil media *big book* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam ranah pengetahuan maupun keterampilan.

Dapat disimpulkan bahwa media *big book* muatan SBdP materi menggambar pemandangan kelas III SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik ranah pengetahuan maupun keterampilan dan dapat memperkaya mindset atau pemikiran siswa bahwa menggambar pemandangan tidak selalu harus gunung tetapi lebih variatif dan kreatif seperti pemandangan sawah, pantai, pasar, air terjun, taman kota, dan lain-lain.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dijelaskan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

- 6.2.1 Pengembangan produk media *big book* dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan media dalam pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 6.2.2 Penting untuk dilakukan penelitian lanjutan yang menggunakan media pembelajaran *big book*, tidak hanya pada muatan pembelajaran SBdP namun juga pada muatan pembelajaran lainnya baik di kelas rendah maupun kelas tinggi.
- 6.2.3 Guru harus mampu memahami karakteristik siswa dalam menginovasi media pembelajaran yang sudah ada untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih berkualitas sehingga dengan berbantuan media pembelajaran, hasil belajar siswa akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, N. & Supardi. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Deskripsi dengan Menggunakan Media *Big Book* di Kelas 1 Makkah MI Al-Khairiyah Pipitan. *Jurnal Ibtida'i*, 2(2): 189-206.
- Andriana, E.A. dkk. 2017. Natural Science Big Book with Baduy Local Wisdom Base Media Development for Elementary School. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1): 76-80.
- Arce-Daet, Anne. (2016). *Development and Validation of Big Book for Grade 1 MTBMLE Curriculum. International Journal of Advanced Research in Management and Social Sciences*, 5(6): 867-880. ISSN:2278-6236.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arina, R. & Suhesti, M. (2019). Pengembangan Media *Big Book* Belajar Bersama Dodo dan Teman-Teman untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2): 41.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewobroto, Affandi HM. 2002. *Mengenal Seni Rupa Anak*. Yogyakarta: Gama Media.
- Diah, P. K. D. & Liya, A. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Big Book Writing* terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun Al-Bidayah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1) ISSN: 2085-0034.
- Djamarah, S. B. & Aswan, Z. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elin, R. & Hest, M. (2018). Menumbuhkan Minat Baca Anak Menggunakan Media *Big Book* untuk Menciptakan Budaya Literasi di SD 1 Balagedog, Kecamatan Sindangwangi, Kabupaten Majalengka. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1): 42-47. ISSN: 2615-139.

- Evi, K. L. & Ganes, G. (2018). Penggunaan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Rangkah 1 Surabaya. *Jurnal PGSD*, 6(1): 1801-1810.
- Fahmi, Indah, Dita dkk. (2014). *Improving Student's Reading Comprehension Using Big Book*. *Jurnal Internasional*.
- Farikha, A. S. & Deni, S. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif*, 8 (2): 178.
- Fatriani, Alfiah dan Umar Samadhy. 2018. Pengembangan Media Big Book terhadap Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata. *Joyful Learning Journal*, 7(1): 1-9 ISSN: 2252-6366.
- Fitriana. (2017). Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media *Big Book* pada Siswa Kelas III SD Negeri Jageran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, edisi 6 hal. 550-557.
- Fitriana, H. & Fahrudin. (2017). Pengembangan Media *Big Book* untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Paud Tanwirul Qulub Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal*, 1.
- Gunanti, S. & Amir, S. (2019). Pengembangan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1): 19-28.
- Hadiana, L. H., Sugara, M. H., & Ina, M. (2018). Penggunaan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2): 212-242. ISSN: 2477-5673.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hengki, D. J. & Farida, I. (2017). Pengaruh Media *Big Book* terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar Babatan 1/456 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ivonne, H. K. & Puji, Y. F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1): 48-59.
- Jessica. 2018. *7 Manfaat Menggambar bagi Perkembangan Anak*. <https://www.educenter.id> (diunduh pada 7 Januari 2020).

- Karwati, E. & Donni, J. P. 2015. *Manajemen Kelas (Classroom Manajemen) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Khotibatun, A. & Mohammad, F. (2019). Bermain Menggambar Dekoratif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 2(1): 44 – 50.
- Kristanto. 2013. *Hakikat Seni Budaya dan Prakarya*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Lestari, Kurnia Eka & Mukhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Marzoan. (2018). Efektivitas Media *Big Book* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan bagi Siswa Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Mikrojul, H. 2015. Upaya Mengembangkan Kemampuan Menggambar Melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B Semester I RA Sidorejo Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan Tahun 2015/2016. *Seminar Nasional Pendidikan UNS & ISPI Jawa Tengah 2015*, ISBN: 978-979-3456-52-2.
- Misrawati. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media *Big Book* pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(2): 173-182. ISSN: 2356-1483.
- Nabilah, A. W. A. & Yunus, A. (2015). Penggunaan *Big Book* untuk Meningkatkan Kemampuan *Reading Comprehension* Siswa Sekolah Dasar. *Antologi UPI*. Hal. 1-7.
- Nikmah, Sitatun, Anis. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Besar pada Siswa Kelas 1B SD Ngoto. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 18(5): 1-13.
- Nishfi, S. & Sri, H. (2019). Pengembangan Media *Big Book* dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 7(1): 2569.
- Nugraha, Rizki Siddiq. 2016. *Model Pembelajaran E-Learning*. <https://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/06/model-pembelajaran-e-learning.html> (diunduh 8 Mei 2020).

- Nur, F. O. & Wuri, W. (2019). Pengembangan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Perilaku Moral pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1): 32-40.
- Ocbian, Magdalena, M. dkk. (2015). *Big Books as Mother Tongue Based Instructional Materials in Bicol for Grade One Pupils*. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(4): 52-57. ISSN: 2350-8442.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016: Jakarta Depdiknas.*
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puskur, Balitbang. 2007. *Hakikat Seni Budaya dan Prakarya*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Qumillaila, 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2017*.
- Rahmawati, A. & Hajidin. (2018). Penggunaan Media *Big Book* pada Pelaksanaan Membaca Siswa Kelas II di SD Negeri Unggul Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3): 1-8.
- Ramadhani, P. K. & Usep, K. (2017). *The Effect of The Big Book Media Usage to Simple sentence's Reading Ability for Third Grades with Intellectual Disability on Elementary School for Special Needs*. *Journal of ICSAR*, 1(1): 42-45. ISSN: 2548-8619.
- Rifai, A. & Catharina, T. A. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Samodro. 2017. *Modul Mata Kuliah Menggambar Bentuk*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Pembangunan Jaya.

- Septiyani, S. & Nina, K. (2017). Pengaruh Media *Big Book* terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia PG PAUD*, 1(1): 47-56.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Euzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- S., Mahayanti, N.W. dkk. (2017). *The Effect of Big Books as Media on Student's Reading Comprehension at Fifth Grade of Elementary School in SD Laboratorium Undiksha Singaraja*. *International Journal of Language and Literature*, 1(3): 142-148. ISSN: 2549-4287.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugianto, Dwi. 2010. *Belajar dan Pembelajaran I*. Tuban: Universitas PGRI.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, Umar. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Big Book* dalam Pembelajaran terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Ibtidaiyah Negeri BantaBantaeng Makassar. *Jurnal Al-kalam*, 9(2): 193-204.
- Sumarna, Karmas. 2007. *Kiat Mengomersilkan Hobi Menggambar*. Semarang: Penerbit Effhar.
- Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Talwiasih, Sri. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media *Big Book* SD Negeri 2 Karangsoke Kecamatan Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 3(1): 61-64. ISSN: 2598-2877.
- Tim Abdi Guru. 2016. *Kreasi Seni Budaya dan Prakarya untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Tim Penulis. 2018. *8 Jenis Teknik Menggambar Beserta Contohnya*. <https://gudangpelajaran.com> (diunduh 7 Januari 2020).
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta.
- USAID. 2014. *Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID.
- Wiraprasta, K. A. (2018). *Developing Big Book As Media For Teaching English At The Third Grade Students Of Elementary School In SD Laboratorium Undiksha Singaraja In Academic Year 2017/2018*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 1.
- Yuliana dkk. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2017.
- Zulaeha, Ida, dkk. 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.

LAMPIRAN

DATA AWAL

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI

No.	Variabel	Indikator	Deskriptor
1.	Keterampilan guru dalam mengajar	1. Keterampilan membuka pelajaran	1. Mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran 2. Memberikan motivasi kepada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran
		2. Keterampilan bertanya	1. Mengungkapkan pertanyaan secara singkat dan jelas 2. Penyebaran pertanyaan kepada seluruh siswa 3. Memberi waktu berpikir siswa 4. Memberi konfirmasi jawaban
		3. Keterampilan menjelaskan	1. Memberikan materi sesuai dengan indikator 2. Memberikan penekanan pada hal-hal pokok 3. Memberikan contoh konkrit 4. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa
		4. Keterampilan	1. Menjelaskan cara kerja

		mengelola kelas	<p>pengamatan</p> <p>2. Membimbing pelaksanaan pengamatan</p> <p>3. Membimbing seluruh kelompok</p> <p>4. Membantu siswa ketika kesulitan</p>
		5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok	<p>1. Dikelompokkan secara heterogen</p> <p>2. Membimbing diskusi seluruh kelompok</p> <p>3. Membantu kesulitan siswa</p> <p>4. Membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi</p>
		6. Keterampilan mengajar kelompok kecil atau perseorangan	<p>1. Menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa</p> <p>2. Meminta siswa berkumpul menjadi beberapa kelompok</p> <p>3. Melakukan bimbingan personal ke siswa</p> <p>4. Melakukan bimbingan ke semua siswa</p>
		7. Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran	<p>1. Variasi dalam gaya mengajar</p> <p>2. Variasi dalam menggunakan media</p>

			<p>pembelajaran</p> <p>3. Variasi dalam memilih sumber belajar</p> <p>4. Variasi dalam berinteraksi dengan siswa</p>
		8. Keterampilan memberi penguatan	<p>1. Memberikan penguatan bentuk verbal</p> <p>2. Memberikan penguatan bentuk nonverbal</p> <p>3. Memberikan penguatan kepada personal siswa</p> <p>4. Memberikan penguatan kepada kelompok</p>
		9. Keterampilan menutup pelajaran	<p>1. Melakukan refleksi</p> <p>2. Melibatkan siswa dalam membuat simpulan</p> <p>3. Memberi evaluasi</p> <p>4. Memberikan pesan moral</p>
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	<p>1. Situasi kelas tenang</p> <p>2. Menyiapkan alat tulis</p> <p>3. Menyiapkan buku pelajaran</p> <p>4. Duduk di tempat duduknya</p>
		2. Menanggapi apersepsi	<p>1. Memperhatikan guru</p> <p>2. Antusias terhadap apersepsi</p>

			<ul style="list-style-type: none"> 3. Merespon pertanyaan guru 4. Berani mengutarakan pendapat
		3. Menyimak informasi tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak berbicara sendiri 2. Memperhatikan informasi guru 3. Mengerti tujuan pembelajaran 4. Antusias terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan
		4. Menyimak penjelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> 1. Duduk tenang 2. Tidak berbicara sendiri 3. Memperhatikan penjelasan guru 4. Mencatat pokok materi yang disampaikan
		5. Memperhatikan sumber belajar dan media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak gaduh 2. Mengamati sumber belajar dan media yang ditunjukkan 3. Tertarik terhadap sumber belajar dan media pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan
		6. Melakukan kegiatan pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Berpartisipasi dalam pengamatan 2. Sesuai petunjuk kerja

			<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengamati secara cermat 4. Dilakukan secara tertib
		7. Menanggapi pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Duduk tenang 2. Menyimak pertanyaan 3. Merespon pertanyaan 4. Menjawab pertanyaan dengan kalimat jelas
		8. Menyimak refleksi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak gaduh 2. Memperhatikan refleksi guru 3. Mencatat rangkuman pembelajaran 4. Menanyakan kesulitan pada guru
		9. Mengerjakan soal evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai petunjuk pengerjaan 2. Tidak mencontek 3. Mengumpulkan tugas tepat waktu 4. Mengerjakan tugas dengan benar

LAMPIRAN 2**LEMBAR PENGAMATAN GURU**

Nama Sekolah : SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Kelas : III (Tiga)

Nama Guru : Solehudin, S. Pd., I

Hari, Tanggal : Senin, 25 November 2019

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor!
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang tampak!
3. Kriteria Penilaian
 - a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Skor 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Skor 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Skor 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Skor 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 100)

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Keterampilan membuka pelajaran	1. Mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran 2. Memberikan motivasi kepada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√ √ √ √	4
2.	Keterampilan bertanya	1. Mengungkapkan pertanyaan secara singkat dan jelas 2. Penyebaran	√ √	4

		pertanyaan kepada seluruh siswa	√	
		3. Memberi waktu berpikir siswa	√	
		4. Memberi konfirmasi jawaban		
3.	Keterampilan menjelaskan	1. Memberikan materi sesuai dengan indikator	√	3
		2. Memberikan penekanan pada hal-hal pokok	√	
		3. Memberikan contoh konkrit	-	
		4. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa	√	
4.	Keterampilan mengelola kelas	1. Menjelaskan cara kerja pengamatan	√	4
		2. Membimbing pelaksanaan pengamatan	√	
		3. Membimbing seluruh kelompok	√	
		4. Membantu siswa ketika kesulitan		
5.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok	1. Dikelompokkan secara heterogen	√	4
		2. Membimbing diskusi seluruh kelompok	√	
			√	

		3. Membantu kesulitan siswa 4. Membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi	√	
6.	Keterampilan mengajar kelompok kecil atau perseorangan	1. Menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa 2. Meminta siswa berkumpul menjadi beberapa kelompok 3. Melakukan bimbingan personal ke siswa 4. Melakukan bimbingan ke semua siswa	√ - √	3
7.	Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran	1. Variasi dalam gaya mengajar 2. Variasi dalam menggunakan media pembelajaran 3. Variasi dalam memilih sumber belajar 4. Variasi dalam berinteraksi dengan siswa	√ √ √ √	4
8.	Keterampilan memberi penguatan	1. Memberikan penguatan bentuk	√	3

		verbal	√	
		2. Memberikan penguatan bentuk nonverbal	-	
		3. Memberikan penguatan kepada personal siswa	√	
		4. Memberikan penguatan kepada kelompok		
9.	Keterampilan menutup pelajaran	1. Melakukan refleksi	√	4
		2. Melibatkan siswa dalam membuat simpulan	√	
		3. Memberi evaluasi	√	
		4. Memberikan pesan moral	√	
Jumlah			33	
Kategori			Sangat Baik	

Klasifikasi Tingkatan Nilai Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Tingkatan Keberhasilan Pembelajaran
$31 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Berhasil
$24 \leq \text{skor} < 30$	Baik	Berhasil
$17 \leq \text{skor} < 23$	Cukup	Tidak Berhasil
$9 \leq \text{skor} < 16$	Kurang	Tidak Berhasil

Kebumen, 25 November 2019

Mengetahui,

Guru Kelas III SDN Tambakprogaten

Observer,

Solehudin, S. Pd., I

NIP. 19761001 201212 1 001

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.

NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 3

HASIL LEMBAR PENGAMATAN GURU

LEMBAR PENGAMATAN

Nama Guru: ...
Mata Pelajaran: ...
Kelas: ...

No. ...

No.	Kategori	Subkategori	Terdapat	Ya	Tidak
1	Kemampuan profesional	Mengajar dengan menggunakan media	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Mengajar dengan menggunakan alat peraga	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Mengajar dengan menggunakan gambar	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Mengajar dengan menggunakan video	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Kemampuan sosial	Mengajar dengan menggunakan bahasa yang baik	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Mengajar dengan menggunakan bahasa yang lugas	<input checked="" type="checkbox"/>		

1	Kemampuan profesional	1. Menentukan kompetensi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan materi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		3. Menentukan metode yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		4. Menentukan sumber yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Kemampuan sosial	1. Menentukan cara yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan jumlah yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		3. Menentukan waktu yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		4. Menentukan biaya yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Kemampuan akademik	1. Menentukan materi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan metode yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		

1	Kemampuan profesional	1. Menentukan kompetensi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan materi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		3. Menentukan metode yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		4. Menentukan sumber yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Kemampuan sosial	1. Menentukan cara yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan jumlah yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		3. Menentukan waktu yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		4. Menentukan biaya yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Kemampuan akademik	1. Menentukan materi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan metode yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		

1	Kemampuan profesional	1. Menentukan kompetensi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan materi yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		3. Menentukan metode yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		4. Menentukan sumber yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Kemampuan sosial	1. Menentukan cara yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		2. Menentukan jumlah yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		3. Menentukan waktu yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
		4. Menentukan biaya yang akan diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>		
Jumlah			11		
Rata-rata			2.75		

Keputusan Kepala Sekolah

No. Urut	Nama Guru	Keputusan Kepala Sekolah
1
2
3
4

Dibuat di ...
Tanggal ...

Kepala Sekolah
[Signature]

[Signature]

[Signature]

LAMPIRAN 4**LEMBAR PENGAMATAN SISWA**

Nama Sekolah : SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Kelas : III (Tiga)

Nama Guru : Solehudin, S. Pd., I

Hari, Tanggal : Senin, 25 November 2019

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor!
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang tampak!
3. Kriteria Penilaian
 - a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
 - b. Skor 3 jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Skor 2 jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Skor 1 jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Skor 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 100)

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Situasi kelas tenang 2. Menyiapkan alat tulis 3. Menyiapkan buku pelajaran 4. Duduk di tempat duduknya	√ √ √ √	4
2.	Menanggapi apersepsi	1. Memperhatikan guru 2. Antusias terhadap apersepsi 3. Merespon pertanyaan guru 4. Berani mengutarakan	√ √ √ √	4

		pendapat		
3.	Menyimak informasi tujuan pembelajaran	1. Tidak berbicara sendiri 2. Memperhatikan informasi guru 3. Mengerti tujuan pembelajaran 4. Antusias terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan	- √ √ √	3
4.	Menyimak penjelasan materi	1. Duduk tenang 2. Tidak berbicara sendiri 3. Memperhatikan penjelasan guru 4. Mencatat pokok materi yang disampaikan	√ - √ √	3
5.	Memperhatikan sumber belajar dan media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru	1. Tidak gaduh 2. Mengamati sumber belajar dan media yang ditunjukkan 3. Tertarik terhadap sumber belajar dan media pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan	√ √ √ √	4
6.	Melakukan kegiatan	1. Berpartisipasi dalam pengamatan	√	4

	pengamatan	2. Sesuai petunjuk kerja 3. Mengamati secara cermat 4. Dilakukan secara tertib	√ √ √	
7.	Menanggapi pertanyaan	1. Duduk tenang 2. Menyimak pertanyaan 3. Merespon pertanyaan 4. Menjawab pertanyaan dengan kalimat jelas	√ √ √ -	3
8.	Menyimak refleksi pembelajaran	1. Tidak gaduh 2. Memperhatikan refleksi guru 3. Mencatat rangkuman pembelajaran 4. Menanyakan kesulitan pada guru	√ √ √ -	3
9.	Mengerjakan soal evaluasi	1. Sesuai petunjuk pengerjaan 2. Tidak mencontek 3. Mengumpulkan tugas tepat waktu 4. Mengerjakan tugas dengan benar	√ √ √ √	4
Jumlah				32
Kategori				Sangat Baik

Klasifikasi Tingkatan Nilai Keterampilan Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Tingkatan Keberhasilan Pembelajaran
$30 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Berhasil
$23 \leq \text{skor} < 30$	Baik	Berhasil
$16 \leq \text{skor} < 23$	Cukup	Tidak Berhasil
$9 \leq \text{skor} < 16$	Kurang	Tidak Berhasil

Kebumen, 25 November 2019

Mengetahui,

Guru Kelas III SDN Tambakprogaten

Observer,

Solehudin, S. Pd., I

NIP. 19761001 201212 1 001

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.

NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 5

HASIL LEMBAR PENGAMATAN SISWA

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Nama Siswa: **W. N. Lintang** Program Studi: **Keperawatan**

Kelas: **08 (Dipol)**

Materi: **Asuhan Keperawatan**

Hari, Tanggal: **...**

Prevalensi

1. Masalah keperawatan "infeksi dan kolonisasi"
2. Masalah "infeksi / Pronektus yang terampil"
3. Status Pasien
 - a. Merupakan asuhan terampil
 - b. Merupakan "infeksi" yang terampil
 - c. Merupakan "infeksi" yang terampil
 - d. Merupakan "infeksi" yang terampil
 - e. Merupakan "infeksi" yang terampil

(Harian, 2012: 100)

No	Indikator	Indikator	Terpenuhi (%)	Nilai
1	Keperawatan infeksi yang terampil	1. Melakukan asuhan terampil	✓	4
		2. Melakukan asuhan terampil	✓	
		3. Melakukan asuhan terampil	✓	
		4. Melakukan asuhan terampil	✓	
2	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	✓	4
		2. Melakukan asuhan terampil	✓	

	1. Melakukan asuhan terampil	✓	
	2. Melakukan asuhan terampil	✓	
3	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	3
	2. Melakukan asuhan terampil	✓	
	3. Melakukan asuhan terampil	✓	
	4. Melakukan asuhan terampil	✓	
4	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	3
	2. Melakukan asuhan terampil	✓	
	3. Melakukan asuhan terampil	✓	
	4. Melakukan asuhan terampil	✓	
5	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	4
	2. Melakukan asuhan terampil	✓	
	3. Melakukan asuhan terampil	✓	
	4. Melakukan asuhan terampil	✓	

1	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	✓	4
		2. Melakukan asuhan terampil	✓	
		3. Melakukan asuhan terampil	✓	
		4. Melakukan asuhan terampil	✓	
2	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	✓	3
		2. Melakukan asuhan terampil	✓	
		3. Melakukan asuhan terampil	✓	
		4. Melakukan asuhan terampil	✓	
3	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	✓	3
		2. Melakukan asuhan terampil	✓	
		3. Melakukan asuhan terampil	✓	
		4. Melakukan asuhan terampil	✓	
4	Mengasah terampil	1. Melakukan asuhan terampil	✓	4
		2. Melakukan asuhan terampil	✓	
		3. Melakukan asuhan terampil	✓	
		4. Melakukan asuhan terampil	✓	

Jumlah: **16**

Kategori: **Sangat Baik**

Keputusan Pengajaran Nilai Keterserapan Siswa

Kategori Keterserapan	Status Pasien	Tingkat Keterampilan Keperawatan
80% dan >	Sangat Baik	Berkah
70% dan >	Baik	Berkah
60% dan >	Cukup	Tidak Berkah
50% dan >	Kurang	Tidak Berkah

(Harian, 2012: 100)

Mengasah,
Guru Mata Kuliah (G.M.K.) Keperawatan

Harian,
Dosen






LAMPIRAN 6

KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA

No.	Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Pembelajaran	a. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran	1
		b. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran	4
2.	Siswa	a. Minat belajar siswa selama pembelajaran	2
		b. Mindset siswa tentang menggambar pemandangan	3
		c. Hasil belajar siswa materi menggambar pemandangan	5
		d. Prestasi siswa	6

LAMPIRAN 7**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS III**

Nama Sekolah : SDN Tambakprogaten Kabupaten Kebumen
Kelas : III
Guru : Solehudin, S. Pd., I
Hari, tanggal : Senin, 25 November 2019

Pertanyaan Wawancara

1. Apakah SD N Tambak Progaten sudah menerapkan kurikulum 2013 sepenuhnya?
2. Bagaimanakah minat siswa SD kelas III terhadap muatan pembelajaran SBdP terutama menggambar?
3. Apakah siswa SD kelas III ketika diminta menggambar pemandangan masih termindset untuk menggambar gunung, sawah, dan jalan?
4. Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas? Jika sudah, media apa sajakah yang digunakan?
5. Bagaimanakah hasil belajar siswa SD kelas III dalam menggambar pemandangan?
6. Bagaimanakah prestasi siswa dalam bidang menggambar pemandangan?

LAMPIRAN 8**HASIL WAWANCARA GURU KELAS III**

Nama Sekolah : SDN Tambakproгатen Kabupaten Kebumen

Kelas : III

Guru : Solehudin, S. Pd., I

Hari, tanggal : Senin, 25 November 2019

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah SD N Tambak Proгатen sudah menerapkan kurikulum 2013 sepenuhnya?	Iya, SD N Tambak Proгатen sudah menerapkan kurikulum 2013 sepenuhnya. Hal tersebut dibuktikan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 yang sudah berlangsung selama 2 tahun.
2	Bagaimanakah minat siswa SD kelas III terhadap muatan pembelajaran SBdP terutama menggambar?	Minat siswa SD kelas III terhadap muatan pembelajaran SBdP terutama menggambar yaitu cenderung lebih senang karena mereka tidak dituntut untuk berpikir seperti pada Matematika atau PPKn. Siswa juga lebih senang lagi jika pelajaran Olahraga karena praktek dan bergerak langsung tidak hanya teori saja. Pada pelaksanaan KTSP 2006, kegiatan menggambar rutin dilaksanakan setiap 2 minggu sekali. Namun, pada kurikulum 2013, kegiatan menggambar jarang sekali, hanya pada KD tertentu.
3	Apakah siswa SD kelas III	Iya, mayoritas siswa SD kelas III ketika

	ketika diminta menggambar pemandangan masih termindset untuk menggambar gunung, sawah, dan jalan?	diminta menggambar pemandangan masih termindset untuk menggambar gunung, sawah, dan jalan. Hal tersebut terjadi karena kebiasaan mereka menggambar pemandangan yaitu gunung.
4	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas? Jika sudah, media apa sajakah yang digunakan?	Iya, guru sudah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas misalnya guru mencontohkan di papan tulis, meminjam buku di perpustakaan, maupun benda konkrit langsung.
5	Bagaimanakah hasil belajar siswa SD kelas III dalam menggambar pemandangan?	Hasil belajar siswa SD kelas III dalam menggambar pemandangan sudah tuntas dan memenuhi KKM yaitu 70 dengan rata-rata kelas 75 dari 34 siswa. Nilai tertinggi yang didapatkan oleh siswa adalah 85.
6	Bagaimanakah prestasi siswa dalam bidang menggambar pemandangan?	Prestasi siswa dalam bidang menggambar pemandangan yaitu karyanya dipajang di dinding kelas. Untuk kegiatan lomba MAPSI siswa sudah memperoleh pengalaman tetapi belum mendapatkan bonus juara.

Kebumen, 25 November 2019

Mengetahui,
Guru Kelas III

Observer,

Solehudin, S. Pd., I
NIP. 19761001 201212 1 001

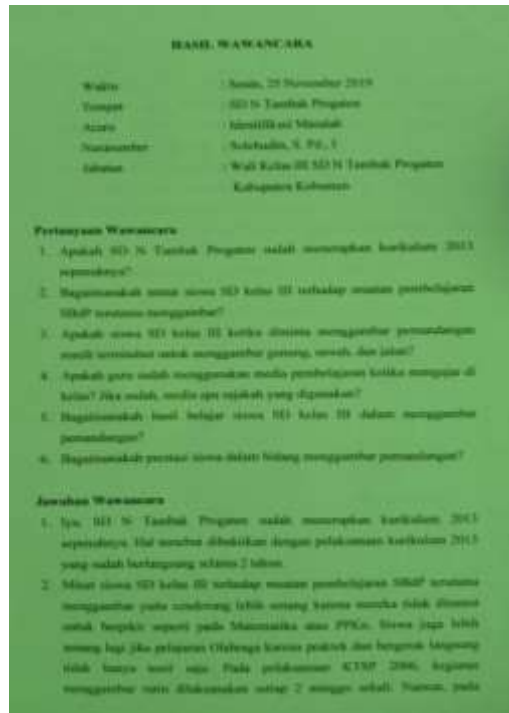
Siti Nur Sa'adah
NIM. 1401416446

Menyetujui,
Kepala SD N Tambak Progaten Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.
NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 9

HASIL WAWANCARA GURU KELAS III



LAMPIRAN 10

**DAFTAR NILAI MENGGAMBAR PEMANDANGAN KD 4.1
SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN
KABUPATEN KEBUMEN
TAHUN AJARAN 2019/2020**

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abdika Muas	85
2.	A. Khifayatul Adkiya	80
3.	Ahmad Marzuki	80
4.	Daffa Mayza M.	70
5.	Rohman Muhtarodin	70
6.	Saiful Tofiq	70
7.	Suryanita Dwi P.	70
8.	Tabah Setiawan	70
9.	Tri Lestari	85
10.	Akhmad Safiq M.	70
11.	Asri Unzila R.	80
12.	Bunga Lafi Kamila	80
13.	Chinkey Juvenita A.	80
14.	Dewi Lestari	80
15.	Fajar Nur Salim	70
16.	Fatikhatus Zahroh	70
17.	Fitri Mami	70
18.	Habib Hasanudin	80
19.	Irfan Maulana	85
20.	Kharisun	70
21.	M. Ulul Albab	80
22.	M. Ilham Musafa	70
23.	Rahayu Dwi K.	80

24.	Riki Solahudin W.	81
25.	Rasti Cahyani	70
26.	Anita Savira Ningrum	70
27.	Nurul Afifah	82
28.	Wafiq Umdatul Aulia	70
29.	Julianita Valeska	70
30.	Nabila Hidayatun N.	70
31.	Bagus Febriyanto	70
32.	M. Naufal	70
33.	Sirojul Munir	70
34.	Fiko Kholisoh	82
Rata-rata		75

Kebumen, 25 November 2019

Mengetahui,

Guru Kelas III (Narasumber)

Pewawancara,

Solehudin, S. Pd., I

NIP. 19761001 201212 1 001

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala SD N Tambak Progaten Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.

NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 11

HASIL DAFTAR NILAI MENGGAMBAR PEMANDANGAN KD 4.1

SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN

KABUPATEN KEBUMEN

TAHUN AJARAN 2019/2020

DAFTAR NILAI MENGGAMBAR PEMANDANGAN KD 4.1
SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN
KABUPATEN KEBUMEN
TAHUN AJARAN 2019/2020

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abdullah M.	80
2.	A. Rizki Nur Rizki	80
3.	M. Rizki Nur Rizki	80
4.	Dhika M. Rizki	80
5.	Rizki Nur Rizki	80
6.	Rizki Nur Rizki	80
7.	Rizki Nur Rizki	80
8.	Rizki Nur Rizki	80
9.	Rizki Nur Rizki	80
10.	Rizki Nur Rizki	80
11.	Rizki Nur Rizki	80
12.	Rizki Nur Rizki	80
13.	Rizki Nur Rizki	80
14.	Rizki Nur Rizki	80
15.	Rizki Nur Rizki	80
16.	Rizki Nur Rizki	80
17.	Rizki Nur Rizki	80
18.	Rizki Nur Rizki	80
19.	Rizki Nur Rizki	80
20.	Rizki Nur Rizki	80
21.	Rizki Nur Rizki	80
22.	Rizki Nur Rizki	80
23.	Rizki Nur Rizki	80
24.	Rizki Nur Rizki	80
25.	Rizki Nur Rizki	80

26.	Rizki Nur Rizki	80
27.	Rizki Nur Rizki	80
28.	Rizki Nur Rizki	80
29.	Rizki Nur Rizki	80
30.	Rizki Nur Rizki	80
31.	Rizki Nur Rizki	80
32.	Rizki Nur Rizki	80
33.	Rizki Nur Rizki	80
34.	Rizki Nur Rizki	80
35.	Rizki Nur Rizki	80
36.	Rizki Nur Rizki	80
37.	Rizki Nur Rizki	80
38.	Rizki Nur Rizki	80
39.	Rizki Nur Rizki	80
40.	Rizki Nur Rizki	80
41.	Rizki Nur Rizki	80
42.	Rizki Nur Rizki	80
43.	Rizki Nur Rizki	80
44.	Rizki Nur Rizki	80
45.	Rizki Nur Rizki	80
46.	Rizki Nur Rizki	80
47.	Rizki Nur Rizki	80
48.	Rizki Nur Rizki	80
49.	Rizki Nur Rizki	80
50.	Rizki Nur Rizki	80
51.	Rizki Nur Rizki	80
52.	Rizki Nur Rizki	80
53.	Rizki Nur Rizki	80
54.	Rizki Nur Rizki	80
55.	Rizki Nur Rizki	80
56.	Rizki Nur Rizki	80
57.	Rizki Nur Rizki	80
58.	Rizki Nur Rizki	80
59.	Rizki Nur Rizki	80
60.	Rizki Nur Rizki	80
61.	Rizki Nur Rizki	80
62.	Rizki Nur Rizki	80
63.	Rizki Nur Rizki	80
64.	Rizki Nur Rizki	80
65.	Rizki Nur Rizki	80
66.	Rizki Nur Rizki	80
67.	Rizki Nur Rizki	80
68.	Rizki Nur Rizki	80
69.	Rizki Nur Rizki	80
70.	Rizki Nur Rizki	80
71.	Rizki Nur Rizki	80
72.	Rizki Nur Rizki	80
73.	Rizki Nur Rizki	80
74.	Rizki Nur Rizki	80
75.	Rizki Nur Rizki	80
76.	Rizki Nur Rizki	80
77.	Rizki Nur Rizki	80
78.	Rizki Nur Rizki	80
79.	Rizki Nur Rizki	80
80.	Rizki Nur Rizki	80
81.	Rizki Nur Rizki	80
82.	Rizki Nur Rizki	80
83.	Rizki Nur Rizki	80
84.	Rizki Nur Rizki	80
85.	Rizki Nur Rizki	80
86.	Rizki Nur Rizki	80
87.	Rizki Nur Rizki	80
88.	Rizki Nur Rizki	80
89.	Rizki Nur Rizki	80
90.	Rizki Nur Rizki	80
91.	Rizki Nur Rizki	80
92.	Rizki Nur Rizki	80
93.	Rizki Nur Rizki	80
94.	Rizki Nur Rizki	80
95.	Rizki Nur Rizki	80
96.	Rizki Nur Rizki	80
97.	Rizki Nur Rizki	80
98.	Rizki Nur Rizki	80
99.	Rizki Nur Rizki	80
100.	Rizki Nur Rizki	80

Rizki Nur Rizki

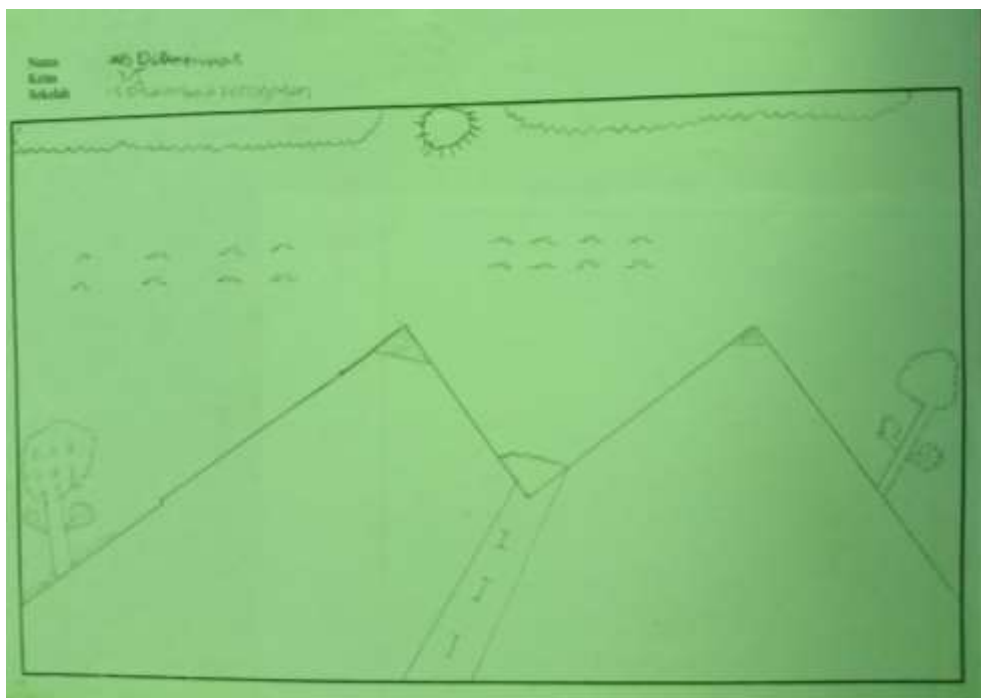
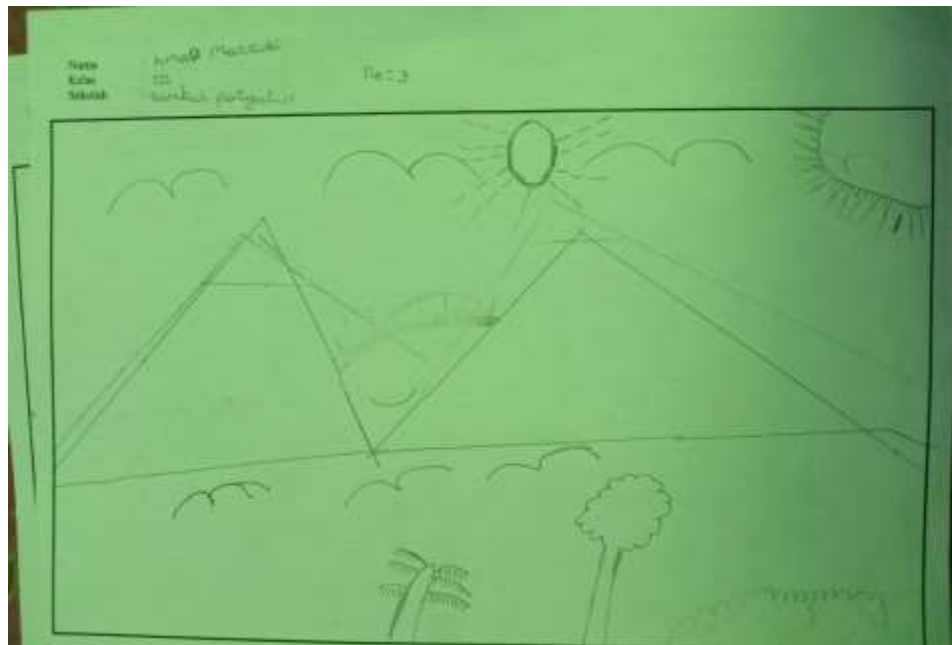
Kebumen, 20 November 2019

Mengajar,
Guru Kelas III (Penyusun)

Penyusun,
Rizki Nur Rizki

Kepala SD N Tambak Progoten Kabupaten Kebumen

LAMPIRAN 12

HASIL MENGGAMBAR PEMANDANGAN
SISWA KELAS III

INSTRUMEN DAN HASIL PENELITIAN

LAMPIRAN 13

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Variabel	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Subjek
Desain Media <i>Big Book</i>	Wawancara Terstruktur Angket	Dokumentasi Lembar Angket	Guru Guru dan Siswa
Kelayakan Media <i>Big Book</i>	Angket	Lembar Angket	Ahli Media Ahli Materi Guru Kelas III
Keefektifan Media <i>Big Book</i>	Tes Angket	Lembar Soal Lembar Angket	Siswa Guru

LAMPIRAN 14

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN
GURU DAN SISWA**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Guru	a. Pemahaman guru tentang materi pembelajaran	11, 23, dan 24
		b. Kesulitan guru dalam mengajar siswa selama pembelajaran	12 dan 13
2.	Pembelajaran	c. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran	7, 8, 9, 10, 18, 19, 20, 21, dan 22
3.	Siswa	d. Minat belajar siswa selama pembelajaran	1
		e. Mindset siswa tentang menggambar pemandangan	2, 3, 5, 6, 14, 15, 16, 17, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, dan 32
		f. Hasil belajar siswa materi menggambar pemandangan	4

LAMPIRAN 15**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS III**

Nama Sekolah : SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Kelas : III (Tiga)

Nama Guru : Solehudin, S. Pd., I.

Hari, Tanggal : Jumat, 17 Januari 2020

1. Bagaimanakah minat siswa SD kelas III terhadap muatan pembelajaran SBdP yaitu menggambar pemandangan?
2. Apakah siswa SD kelas III ketika diminta menggambar pemandangan masih ter-*mindset* untuk menggambar gunung, sawah, dan jalan? Jika iya, apakah alasannya?
3. Kira-kira hal apakah yang membuat siswa masih ter-*mindset* jika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung?
4. Bagaimanakah hasil belajar siswa SD kelas III pada materi menggambar pemandangan?
5. Alternatif apa sajakah yang sudah pernah ditawarkan oleh Bapak dalam menggambar pemandangan selain gunung?
6. Jenis pemandangan apa sajakah yang ada di lingkungan sekitar siswa dan dapat digunakan untuk mengubah *mindset* siswa tentang menggambar pemandangan?
7. Media apa sajakah yang sudah pernah digunakan oleh Bapak untuk mengubah *mindset* siswa tentang menggambar pemandangan?
8. Apakah Bapak sudah pernah menggunakan media *big book* untuk mengubah *mindset* siswa tentang menggambar pemandangan?
9. Apakah yang Bapak ketahui tentang media *big book* keterampilan menggambar pemandangan?
10. Apakah Bapak memahami petunjuk penggunaan media *big book* keterampilan menggambar pemandangan?
11. Apakah Bapak memahami tahapan menggambar pemandangan yang baik?
12. Apakah materi menggambar pemandangan tergolong sulit dipahami oleh siswa? Jika iya, apakah alasannya?

13. Apakah Bapak mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi menggambar pemandangan kepada siswa?
14. Apakah Bapak sudah pernah mengajak siswa untuk menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?
15. Bagaimanakah cara yang sudah pernah Bapak lakukan untuk mengajak siswa agar menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?
16. Apakah Bapak sudah memberikan instruksi yang jelas ketika meminta siswa untuk menggambar pemandangan?
17. Apakah Bapak sudah memberikan batasan pada tema ketika meminta siswa untuk menggambar pemandangan?
18. Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media *big book*?
19. Menurut Bapak, media *big book* keterampilan menggambar pemandangan lebih baik disajikan bolak-balik atau satu lembar satu gambar?
20. Menurut Bapak, tokoh dalam media *big book* keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika menyerupai manusia, kartun, ataukah sketsa?
21. Menurut Bapak, penempatan tulisan pada media *big book* keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika diletakkan di bawah gambar, menggantung di sekitar gambar, ataukah kombinasi?
22. Menurut Bapak, hal apa sajakah yang dapat membuat media *big book* keterampilan menggambar pemandangan menjadi lebih menarik bagi siswa?
23. Apakah Bapak dapat menggambar dengan baik? (secara umum)
24. Apakah Bapak dapat menggambar pemandangan dengan baik?
25. Berdasarkan pengamatan Bapak, media apakah yang paling disukai oleh siswa?
26. Apakah siswa suka menggambar pemandangan? Jika iya, apakah alasannya?
27. Jika siswa tidak suka menggambar pemandangan, apakah karena fasilitas terbatas?

28. Ketika menggambar pemandangan, fasilitas menggambar disediakan oleh siswa atau dari sekolah?
29. Apakah terdapat guru khusus yang mengajarkan tentang menggambar pemandangan?
30. Apakah terdapat ekstrakurikuler menggambar pemandangan?
31. Apakah siswa diberikan ruang untuk eksplor menggambar pemandangan?
32. Apakah terdapat kelas khusus menggambar pemandangan?

LAMPIRAN 16**HASIL WAWANCARA GURU KELAS III**

Nama Sekolah : SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Kelas : III (Tiga)

Nama Guru : Solehudin, S. Pd., I.

Hari, Tanggal : Jumat, 17 Januari 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah minat siswa SD kelas III terhadap muatan pembelajaran SBdP yaitu menggambar pemandangan?	Minat siswa SD kelas III terhadap muatan pembelajaran SBdP yaitu menggambar pemandangan adalah berminat dan sangat antusias. Hanya saja permasalahannya adalah jam pembelajaran yang kurang daripada yang lain.
2.	Apakah siswa SD kelas III ketika diminta menggambar pemandangan masih ter- <i>mindset</i> untuk menggambar gunung, sawah, dan jalan? Jika iya, apakah alasannya?	Iya, siswa SD kelas III ketika diminta menggambar pemandangan masih ter- <i>mindset</i> untuk menggambar gunung, sawah, dan jalan. Sebenarnya, <i>mindset</i> guru ketika menggambar pemandangan adalah variasi yaitu gunung dan selain itu. Namun, ketika guru meminta siswa untuk menggambar pemandangan bebas, siswa akan menggambar gunung.
3.	Kira-kira hal apakah yang membuat siswa masih ter- <i>mindset</i> jika diminta menggambar pemandangan maka akan	Hal yang membuat siswa masih ter- <i>mindset</i> jika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung ialah

	menggambar gunung?	warisan budaya atau kultur budaya yang turun-temurun. Guru dulu mengajarkan kepada guru sekarang demikian, lalu guru sekarang mengajarkan kepada siswa juga demikian. Selain itu, berkaitan dengan kreativitas guru yaitu tidak semua guru dapat menggambar pemandangan dengan baik.
4.	Bagaimanakah hasil belajar siswa SD kelas III pada materi menggambar pemandangan?	Hasil belajar siswa SD kelas III pada materi menggambar pemandangan sudah baik yaitu memiliki rata-rata 75 dari KKM se-kecamatan adalah 65. Hal tersebut didukung oleh guru yang sudah mengarahkan dan memberi contoh kepada siswa.
5.	Alternatif apa sajakah yang sudah pernah ditawarkan oleh Bapak dalam menggambar pemandangan selain gunung?	Alternatif yang sudah pernah ditawarkan dalam menggambar pemandangan selain gunung yaitu dengan cara siswa <i>open book</i> , memilih sumber buku di perpustakaan, dan guru memberi contoh di papan tulis kemudian siswa meniru.
6.	Jenis pemandangan apa sajakah yang ada di lingkungan sekitar siswa dan dapat digunakan untuk mengubah <i>mindset</i> siswa tentang	Jenis pemandangan yang ada di lingkungan sekitar siswa dan dapat digunakan untuk mengubah <i>mindset</i> siswa tentang

	menggambar pemandangan?	menggambar pemandangan ialah berupa bagan/tabel. Misalnya, pemandangan di lingkungan sekolah seperti taman, tiang bendera, dan lain-lain. Selain itu, pemandangan di tempat umum seperti pasar juga telah dijadikan alternatif untuk pemupukan serta mencari bibit unggul yang akan mewakili lomba menggambar di kecamatan. Hal tersebut sudah pernah dilakukan. Namun, pemandangan di tempat wisata terdekat seperti Pantai Setrojenar maupun Pantai Petanahan belum pernah dijadikan sebagai alternatif.
7.	Media apa sajakah yang sudah pernah digunakan oleh Bapak untuk mengubah <i>mindset</i> siswa tentang menggambar pemandangan?	Media yang sudah pernah digunakan untuk mengubah <i>mindset</i> siswa tentang menggambar pemandangan adalah siswa dapat <i>open book</i> dari melihat buku bacaan di perpustakaan, gambar langsung, teks bacaan, serta karya siswa yang dipasang di dinding kelas sesuai hasil rapat pembahasan bersama wali siswa.
8.	Apakah Bapak sudah pernah menggunakan media <i>big book</i>	Iya, saya sudah pernah menggunakan media <i>big book</i>

	untuk mengubah <i>mindset</i> siswa tentang menggambar pemandangan?	untuk mengubah <i>mindset</i> siswa tentang menggambar pemandangan. Bersyukur saya diberi kesempatan pernah mengikuti DIKLAT (Pendidikan dan Pelatihan) di Candisari tahun 2018 selama 3 hari. DIKLAT tersebut memberikan pendidikan dan pelatihan tentang gambar dan cerita tertentu sekaligus mempersiapkan guru agar dapat mengajarkan kepada siswa bagaimana menggambar yang baik.
9.	Apakah yang Bapak ketahui tentang media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan?	Media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan adalah sebuah buku besar berukuran A3 yang berisi kreativitas untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk gambar.
10.	Apakah Bapak memahami petunjuk penggunaan media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan?	Iya, saya sedikit memahami petunjuk penggunaan media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan karena pernah mengikuti DIKLAT dengan pembicara para seniman.
11.	Apakah Bapak memahami tahapan menggambar pemandangan yang baik?	Iya, saya sedikit memahami tahapan menggambar pemandangan yang baik seperti sketsa misalnya.

12.	Apakah materi menggambar pemandangan tergolong sulit dipahami oleh siswa? Jika iya, apakah alasannya?	Materi menggambar pemandangan bisa tergolong sulit dipahami atau tidak oleh siswa tergantung temanya. Jika temanya tempat ramai seperti pasar yang ada orangnya tergolong sulit bagi siswa. Siswa lebih senang ketika menggambar bebas. Sedangkan guru lebih cenderung memotivasi siswa untuk menggambar tempat umum untuk keperluan lomba menggambar di kecamatan. Meskipun belum juara, tetapi sebagai proses dan acuan bagi siswa.
13.	Apakah Bapak mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi menggambar pemandangan kepada siswa?	Saya tidak begitu mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi menggambar pemandangan kepada siswa karena sedikit bisa menggambar pemandangan. Biasanya saya memberikan contoh gambar di papan tulis seperti gambar orang. Namun, saya memberi contoh gambar di kertas jika menggambar kartun.
14.	Apakah Bapak sudah pernah mengajak siswa untuk menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?	Saya sudah pernah mengajak siswa untuk menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif dengan cara menggunakan krayon, spidol,

		buku gambar, cat air, dan tempat khusus. Selain itu, jika ada lomba spidol dan krayon disediakan oleh sekolah.
15.	Bagaimanakah cara yang sudah pernah Bapak lakukan untuk mengajak siswa agar menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?	Cara yang sudah pernah saya lakukan untuk mengajak siswa agar menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif ialah dengan cara guru menggambar di papan tulis lalu siswa meniru dan guru memberi kebebasan kepada siswa untuk <i>open book</i> dari buku pelajaran di perpustakaan.
16.	Apakah Bapak sudah memberikan instruksi yang jelas ketika meminta siswa untuk menggambar pemandangan?	Iya, saya sudah memberikan instruksi yang jelas ketika meminta siswa untuk menggambar pemandangan.
17.	Apakah Bapak sudah memberikan batasan pada tema ketika meminta siswa untuk menggambar pemandangan?	Saya sudah memberikan batasan pada tema ketika meminta siswa untuk menggambar pemandangan secara umum.
18.	Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media <i>big book</i> ?	Silakan tergantung penilaian peneliti. Jika sekiranya diperlukan latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media <i>big book</i> , ya boleh saja disediakan halaman untuk itu.
19.	Menurut Bapak, media <i>big book</i> keterampilan menggambar	Menurut saya lebih baik media <i>big book</i> keterampilan

	pemandangan lebih baik disajikan bolak-balik atau satu lembar satu gambar?	menggambar pemandangan disajikan tidak bolak-balik atau satu lembar satu gambar.
20.	Menurut Bapak, tokoh dalam media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika menyerupai manusia, kartun, ataukah sketsa?	Menurut saya tokoh dalam media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika berupa kartun karena siswa menyukainya meskipun menggambarinya cukup sulit. Hal yang mungkin adalah siswa menggambar sampai tahap sketsa saja. Namun jika untuk penilaian, gambar siswa sampai pada tahap pewarnaan.
21.	Menurut Bapak, penempatan tulisan pada media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika diletakkan di bawah gambar, menggantung di sekitar gambar, ataukah kombinasi?	Menurut saya, penempatan tulisan pada media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika diletakkan di bawah gambar karena dengan begitu dapat mencerminkan hasil dari cerita pada gambar dituangkan dalam bentuk tulisan di bawah gambar.
22.	Menurut Bapak, hal apa sajakah yang dapat membuat media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan menjadi lebih menarik bagi siswa?	Menurut saya, hal yang dapat membuat media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan menjadi lebih menarik bagi siswa adalah adanya banyak gambar dan warnanya variasi karena jika satu warna

		menjadi kurang menarik.
23.	Apakah Bapak dapat menggambar dengan baik? (secara umum)	InshaAllah saya dapat menggambar dengan baik karena sering praktek menggambar serta hasil menggambar saya layak menjadi acuan siswa dalam menggambar. Karena sekali lagi bahwa tidak semua guru dapat menggambar.
24.	Apakah Bapak dapat menggambar pemandangan dengan baik?	InshaAllah saya dapat menggambar pemandangan dengan baik di papan tulis. Sedangkan jika menggambar kaligrafi saya dapat menggambar di kertas ukuran 40 x 60 cm.
25.	Berdasarkan pengamatan Bapak, media apakah yang paling disukai oleh siswa?	Berdasarkan pengamatan saya, media yang paling disukai oleh siswa yaitu media gambar yang mengandung cerita misalnya gambar mobil yang di dalamnya ada orangnya sedang menuju gunung.
26.	Apakah siswa suka menggambar pemandangan? Jika iya, apakah alasannya?	Iya, siswa suka menggambar pemandangan untuk menuangkan imajinasi mereka.
27.	Jika siswa tidak suka menggambar pemandangan, apakah karena fasilitas terbatas?	-
28.	Ketika menggambar pemandangan, fasilitas	Ketika menggambar pemandangan, fasilitas

	<p>menggambar disediakan oleh siswa atau dari sekolah?</p>	<p>menggambar disediakan oleh siswa dan dari sekolah. Secara umum, fasilitas yang disediakan di dalam kelas yaitu krayon, pensil, penghapus, dan stabilo. Sedangkan secara khusus, pihak sekolah menyediakan fasilitas penuh untuk kegiatan pelatihan lomba menggambar. Biasanya diambil 3/4 siswa untuk latihan di musola. Dan keperluan pribadi siswa disediakan oleh siswa.</p>
29.	<p>Apakah terdapat guru khusus yang mengajarkan tentang menggambar pemandangan?</p>	<p>Sebenarnya, aslinya dibutuhkan. Namun, di SDN Tambakprogoten tidak terdapat guru khusus yang mengajarkan tentang menggambar pemandangan karena sesuai tingkat satuan pendidikan di SD menyatakan bahwa guru dituntut harus bisa semua dan multitalenta, termasuk menggambar pemandangan.</p>
30.	<p>Apakah terdapat ekstrakurikuler menggambar pemandangan?</p>	<p>Belum terdapat ekstrakurikuler menggambar pemandangan di SDN Tambakprogoten. Hal yang ada ialah latihan lomba menggambar pada saat jam pelajaran atau sepulang sekolah</p>

		pukul 14.00 sampai dengan 16.00 WIB.
31.	Apakah siswa diberikan ruang untuk eksplor menggambar pemandangan?	Iya, siswa diberikan ruang untuk eksplor menggambar pemandangan secara bebas. Namun, ada kalanya harus dari guru tinggal bagaimana situasi serta kondisi pada saat itu.
32.	Apakah terdapat kelas khusus menggambar pemandangan?	Tidak terdapat kelas khusus menggambar pemandangan.

Kebumen, 17 Januari 2020

Mengetahui,

Guru Kelas III (Narasumber)

Pewawancara,

Solehudin, S. Pd., I.

NIP. 19761001 201212 1 001

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.

NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 17

HASIL WAWANCARA GURU KELAS III

WAWANCARA KELAS III

Nama Sekolah: SDN ...
 Nama: ...
 Tanggal: ...
 Hari: ...

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...
2	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...

3	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...
4	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...

5	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...
6	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...

7	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...
8	Pertanyaan: ... Jawab: ...	Jawab: ...

	Apakah kemampuan pribadi merupakan HIRUKAI (Pendidikan dan Pelatihan di Candi) atau DOK (waktu & biaya HIRUKAI) tersebut menentukan produktivitas dan produktivitas tenaga kerja dan cara-cara tertentu sehingga mampu meningkatkan para agar dapat meningkatkan kapabilitas secara bagaimana menggambar yang baik.
8. Apakah yang dapat membuat orang-orang media yg baik kemampuan menggambar pemadangan?	Melalui yg baik kemampuan menggambar pemadangan adalah sebagai buku baru kemudian AS yang baru kemudian untuk meningkatkan motivasi dalam bentuk gambar.
10. Apakah dapat menentukan jumlah program media yg baik kemampuan menggambar pemadangan?	Eta, apa saja media menentukan jumlah program media yg baik kemampuan menggambar pemadangan karena pribadi memiliki HIRUKAI dengan pembicara yang dominan.

11. Apakah dapat menentukan volume menggambar pemadangan yang baik?	Yes, apa saja media menentukan volume menggambar pemadangan yang baik seperti volume strategi.
12. Apakah dapat menggambar pemadangan yang baik oleh dipikirkan oleh orang? Atau itu adalah ilusi?	Ilusi, menggambar pemadangan bisa merupakan ilusi dipikirkan oleh tidak oleh orang, tergantung kemana ilusi tersebut terapan untuk seperti orang yang ada sehingga terapan oleh yg sama. Namun lebih orang lebih menggambar lebih. Sedangkan para lebih menentukan menentukan secara untuk menggambar terapan untuk untuk keperluan lebih menggambar di kemudian. Misalnya bahwa para, orang sebagai proses dan secara bagi orang.
13. Apakah dapat menggambar kondisi dalam menggambar media menggambar pemadangan seperti orang?	Ya, tidak begitu menggambar kondisi dalam menggambar media menggambar pemadangan seperti orang karena media lebih baik.

	menyebutkan pemadangan. Bagaimana cara menentukan volume gambar di papan tulis seperti gambar orang. Namun, apa membuat gambar di kertas jika menggambar kertas.
14. Apakah dapat untuk gambar orang-orang media untuk menggambar pemadangan dengan lebih cepat dan kreatif?	Ya, tidak pernah menggambar orang-orang media menggambar pemadangan dengan lebih cepat dan kreatif dengan cara menggambar kertas, grafik, buku gambar, cat air, dan tempat khusus. Selain itu, jika ada bentuk grafik dan secara dilakukan oleh seseorang.
15. Bagaimana cara yang lebih cepat untuk gambar orang-orang media untuk menggambar pemadangan dengan lebih cepat dan kreatif?	Cara yang sudah pernah saya lakukan untuk menggambar orang-orang media menggambar pemadangan dengan lebih cepat dan kreatif adalah dengan cara yang menggambar di papan tulis. Saya membuat dan para membuat beberapa kapabilitas secara untuk

	apa itu dan bisa diterapkan di pemadangan.
16. Apakah dapat untuk menentukan media yang akan lebih akurat secara grafik menggambar pemadangan?	Yes, apa saja media menentukan media yang akan lebih akurat secara grafik menggambar pemadangan.
17. Apakah dapat untuk menentukan bentuk pada media untuk media yang untuk menggambar pemadangan secara akurat?	Yes, untuk menentukan bentuk pada media untuk media yang untuk menggambar pemadangan secara akurat.
18. Apakah diperbolehkan untuk menggambar pemadangan pada skala tertentu media yg baik?	Tidak, tergantung pada gambar. Jika skala-ska diperbolehkan untuk menggambar pemadangan pada skala tertentu media yg baik, ya, lebih agar dilakukan beberapa untuk itu.
19. Menurut Bapak, media yg baik kemampuan menggambar pemadangan lebih baik daripada lebih baik atau sama ketika cara gambar?	Menurut saya lebih baik media yg baik kemampuan menggambar pemadangan daripada lebih baik daripada lebih baik atau sama ketika cara gambar.
20. Menurut Bapak, apakah dalam media yg baik kemampuan	Menurut saya tidak dalam media yg baik kemampuan

<p>18. Bagaimana peran lembaga politik jika menggunakan kekuasaan untuk membuat hukum?</p>	<p>Legislatif pemerintahan yaitu lembaga yang bertugas membuat undang-undang. Lembaga ini memiliki kekuasaan untuk membuat undang-undang yang akan berlaku di seluruh wilayah negara. Selain itu, lembaga politik juga memiliki kekuasaan untuk mengawasi pelaksanaan undang-undang yang telah dibuat.</p>
<p>19. Menurut Bapak, bagaimana hubungan antara hukum dan kekuasaan?</p>	<p>Menurut saya, kekuasaan adalah pedoman bagi hukum. Kekuasaan yang dimiliki oleh lembaga politik akan menentukan bagaimana hukum dibuat dan diterapkan. Tanpa kekuasaan, hukum tidak akan memiliki kekuatan yang sebenarnya.</p>
<p>20. Menurut Bapak, apa saja faktor yang dapat memengaruhi pembentukan undang-undang?</p>	<p>Menurut saya, ada tiga faktor yang dapat memengaruhi pembentukan undang-undang, yaitu: kepentingan, kekuasaan, dan kebutuhan. Setiap lembaga politik akan berusaha untuk melindungi kepentingan mereka, menggunakan kekuasaan mereka, dan memenuhi kebutuhan masyarakat.</p>

<p>21. Apakah Bapak dapat menjelaskan dengan baik? (tentang hukum)</p>	<p>Hukum adalah aturan yang mengatur perilaku manusia. Hukum memiliki fungsi untuk melindungi hak-hak individu, mengatur hubungan sosial, dan memastikan ketertertiban dalam masyarakat. Hukum juga memiliki kekuatan memaksa yang harus dipatuhi oleh semua warga negara.</p>
<p>22. Apakah Bapak dapat menjelaskan dengan baik? (tentang pemerintahan)</p>	<p>Pemerintahan adalah lembaga yang bertanggung jawab untuk menjalankan kekuasaan negara. Pemerintahan memiliki tugas untuk mengatur, mengelola, dan melayani masyarakat. Pemerintahan juga memiliki kekuasaan untuk membuat undang-undang dan mengawasi pelaksanaannya.</p>
<p>23. Bagaimana pemerintahan dapat membuat undang-undang yang paling banyak disukai?</p>	<p>Pemerintahan dapat membuat undang-undang yang disukai dengan cara melibatkan masyarakat dalam proses pembuatannya. Dengan mendengarkan suara rakyat, pemerintah dapat memastikan bahwa undang-undang yang dibuat benar-benar mencerminkan kebutuhan dan keinginan masyarakat.</p>

<p>24. Apakah undang-undang pemerintahan? (tentang undang-undang)</p>	<p>Ya, undang-undang pemerintahan adalah peraturan yang dibuat oleh lembaga legislatif yang memiliki kekuatan memaksa.</p>
<p>25. Apa itu undang-undang politik? (tentang undang-undang politik)</p>	<p>Undang-undang politik adalah undang-undang yang mengatur hubungan antara lembaga politik dan masyarakat. Undang-undang politik juga mengatur hak-hak dan kewajiban warga negara.</p>
<p>26. Bagaimana hubungan antara undang-undang dan kekuasaan?</p>	<p>Hubungan antara undang-undang dan kekuasaan adalah hubungan yang saling terkait. Kekuasaan digunakan untuk membuat undang-undang, dan undang-undang digunakan untuk membatasi kekuasaan. Undang-undang yang dibuat harus mencerminkan kebutuhan masyarakat dan tidak melanggar prinsip-prinsip demokrasi.</p>

<p>27. Apakah undang-undang pemerintahan? (tentang undang-undang pemerintahan)</p>	<p>Undang-undang pemerintahan adalah peraturan yang dibuat oleh lembaga legislatif yang memiliki kekuatan memaksa. Undang-undang pemerintahan juga mengatur hubungan antara lembaga politik dan masyarakat.</p>
<p>28. Apakah undang-undang pemerintahan? (tentang undang-undang pemerintahan)</p>	<p>Undang-undang pemerintahan adalah peraturan yang dibuat oleh lembaga legislatif yang memiliki kekuatan memaksa. Undang-undang pemerintahan juga mengatur hubungan antara lembaga politik dan masyarakat.</p>
<p>29. Apakah undang-undang pemerintahan? (tentang undang-undang pemerintahan)</p>	<p>Undang-undang pemerintahan adalah peraturan yang dibuat oleh lembaga legislatif yang memiliki kekuatan memaksa. Undang-undang pemerintahan juga mengatur hubungan antara lembaga politik dan masyarakat.</p>

3.2	Apakah terdapat kelas khusus menggambar pemandangan?	Tidak terdapat kelas khusus menggambar pemandangan.
-----	--	---

Kebumen, 17 Januari 2020

Mengetahui,

Guru Kelas III (Narasumber)

Achudin, S. Pd., I.

NIP. 19761001 201212 1 001

Pewawancara,

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala Sekolah Dasar Progoten Kabupaten Kebumen



Bryanti, S. Pd.

NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 18**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA SISWA**

Nama Siswa : 34 siswa (6 kelompok)

Nama Sekolah : SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Hari/ tanggal : Selasa, 21 Januari 2020

1. Apakah kamu senang jika guru memintamu untuk menggambar pemandangan?
2. Apakah jika kamu diminta menggambar pemandangan oleh guru maka kamu akan menggambar gunung, sawah, dan jalan? Jika iya, apakah alasannya?
3. Kira-kira hal apakah yang membuatmu masih ter-*mindset* jika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung?
4. Bagaimanakah hasil belajar atau nilaimu pada materi menggambar pemandangan?
5. Alternatif apa sajakah yang sudah pernah ditawarkan oleh guru dalam menggambar pemandangan selain gunung?
6. Jenis pemandangan apa sajakah yang ada di lingkungan sekitarmu dan dapat digunakan untuk mengubah *mindset* tentang menggambar pemandangan?
7. Media apa sajakah yang sudah pernah digunakan oleh guru untuk mengubah *mindset* tentang menggambar pemandangan?
8. Apakah guru sudah pernah menggunakan media *big book* untuk mengubah *mindset* tentang menggambar pemandangan?
9. Apakah yang kamu ketahui tentang media *big book* keterampilan menggambar pemandangan?
10. Apakah kamu memahami petunjuk penggunaan media *big book* keterampilan menggambar pemandangan?
11. Apakah kamu memahami tahapan menggambar pemandangan yang baik?
12. Apakah materi menggambar pemandangan sulit dipahami? Jika iya, apakah alasannya?

13. Apakah kamu pernah berpikir untuk menggambar selain gunung ketika diminta menggambar pemandangan oleh guru?
14. Apakah kamu sudah pernah diajak oleh guru untuk menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?
15. Bagaimanakah cara yang sudah pernah dilakukan oleh guru untuk mengajakmu agar menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?
16. Apakah guru sudah memberikan instruksi yang jelas ketika memintamu untuk menggambar pemandangan?
17. Apakah guru sudah memberikan batasan pada tema ketika memintamu untuk menggambar pemandangan?
18. Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media *big book*?
19. Menurutmu, media *big book* keterampilan menggambar pemandangan lebih baik disajikan bolak-balik atau satu lembar satu gambar?
20. Menurutmu, tokoh dalam media *big book* keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika menyerupai manusia, kartun, ataukah sketsa?
21. Menurutmu, penempatan tulisan pada media *big book* keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika diletakkan di bawah gambar, menggantung di sekitar gambar, ataukah kombinasi?
22. Menurutmu, hal apa sajakah yang dapat membuat media *big book* keterampilan menggambar pemandangan menjadi lebih menarik?
23. Apakah kamu dapat menggambar dengan baik? (secara umum)
24. Apakah kamu dapat menggambar pemandangan dengan baik?
25. Apakah media yang paling kamu sukai?
26. Apakah kamu suka menggambar pemandangan? Jika iya, apakah alasannya?
27. Jika kamu tidak suka menggambar pemandangan, apakah karena fasilitas terbatas?

28. Ketika menggambar pemandangan, fasilitas menggambar disediakan sendiri atau dari sekolah?
29. Apakah terdapat guru khusus yang mengajarkan tentang menggambar pemandangan?
30. Apakah terdapat ekstrakurikuler menggambar pemandangan?
31. Apakah kamu diberikan ruang oleh guru untuk eksplor menggambar pemandangan?
32. Apakah terdapat kelas khusus menggambar pemandangan?

LAMPIRAN 19**HASIL WAWANCARA SISWA**

Nama Siswa : 34 siswa (6 kelompok)

Nama Sekolah : SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Hari/ tanggal : Selasa, 21 Januari 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu senang jika guru memintamu untuk menggambar pemandangan?	Iya, saya senang jika guru meminta untuk menggambar pemandangan. Karena pemandangan itu indah.
2.	Apakah jika kamu diminta menggambar pemandangan oleh guru maka kamu akan menggambar gunung, sawah, dan jalan? Jika iya, apakah alasannya?	Iya, saya menggambar gunung jika diminta menggambar pemandangan oleh guru. Sebab saya suka gunung. Selain itu, gunung itu indah dan mudah digambar.
3.	Kira-kira hal apakah yang membuatmu masih ter- <i>mindset</i> jika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung?	Hal yang membuat saya masih ter- <i>mindset</i> jika diminta menggambar pemandangan maka akan menggambar gunung adalah saya suka gunung serta guru mengajarkan saya untuk menggambar gunung. Selain itu, gunung itu indah dan mudah digambar.
4.	Bagaimanakah hasil belajar atau nilaimu pada materi menggambar pemandangan?	Hasil belajar pada materi menggambar pemandangan saya bagus. Misalnya 80 atau 86.

5.	Alternatif apa sajakah yang sudah pernah ditawarkan oleh guru dalam menggambar pemandangan selain gunung?	Alternatif yang sudah pernah ditawarkan oleh guru dalam menggambar pemandangan selain gunung yaitu rumah, angsa, dan ikan.
6.	Jenis pemandangan apa sajakah yang ada di lingkungan sekitarmu dan dapat digunakan untuk mengubah <i>mindset</i> tentang menggambar pemandangan?	Jenis pemandangan yang ada di lingkungan sekitar saya dan dapat digunakan untuk mengubah <i>mindset</i> tentang menggambar pemandangan ialah pasar, rumah, dan pantai (Petanahan, Bocor, dan Suwuk).
7.	Media apa sajakah yang sudah pernah digunakan oleh guru untuk mengubah <i>mindset</i> tentang menggambar pemandangan?	Media yang sudah pernah digunakan oleh guru untuk mengubah <i>mindset</i> tentang menggambar pemandangan adalah buku gambar, buku pelajaran, dan buku tema.
8.	Apakah guru sudah pernah menggunakan media <i>big book</i> untuk mengubah <i>mindset</i> tentang menggambar pemandangan?	Guru belum pernah menggunakan media <i>big book</i> untuk mengubah <i>mindset</i> tentang menggambar pemandangan. Namun, guru pernah menggunakan media <i>big book</i> untuk mengajarkan Matematika.
9.	Apakah yang kamu ketahui tentang media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan?	Yang saya ketahui tentang media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan yaitu buku besar, ada ceritanya, untuk

		belajar, dan bagus.
10.	Apakah kamu memahami petunjuk penggunaan media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan?	Saya belum memahami petunjuk penggunaan media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan.
11.	Apakah kamu memahami tahapan menggambar pemandangan yang baik?	Saya sudah memahami tahapan menggambar pemandangan yang baik karena sudah diajarkan oleh guru.
12.	Apakah materi menggambar pemandangan sulit dipahami? Jika iya, apakah alasannya?	Materi menggambar pemandangan sulit dipahami jika ada orangnya. Akan tetapi, sebenarnya mudah untuk menggambar pemandangan.
13.	Apakah kamu pernah berpikir untuk menggambar selain gunung ketika diminta menggambar pemandangan oleh guru?	Saya pernah berpikir untuk menggambar selain gunung ketika diminta menggambar pemandangan oleh guru. Saya berpikiran untuk menggambar pantai, ikan, cuaca, rumah, pohon, dan hewan.
14.	Apakah kamu sudah pernah diajak oleh guru untuk menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?	Saya sudah pernah diajak oleh guru untuk menggambar pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif misalnya diminta menggambar angsa dan ikan.
15.	Bagaimanakah cara yang sudah pernah dilakukan oleh guru untuk mengajakmu agar menggambar	Cara yang sudah pernah dilakukan oleh guru untuk mengajak saya agar menggambar pemandangan

	pemandangan dengan lebih variatif dan kreatif?	dengan lebih variatif dan kreatif yaitu meminta untuk menggambar rumah, pemandangan bebas, angsa, ikan, mobil, memberi contoh di papan tulis, serta melihat buku cerita di perpustakaan.
16.	Apakah guru sudah memberikan instruksi yang jelas ketika memintamu untuk menggambar pemandangan?	Iya, guru sudah memberikan instruksi yang jelas ketika meminta saya untuk menggambar pemandangan.
17.	Apakah guru sudah memberikan batasan pada tema ketika memintamu untuk menggambar pemandangan?	Iya, guru sudah memberikan batasan pada tema ketika meminta saya untuk menggambar pemandangan.
18.	Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media <i>big book</i> ?	Iya, diperlukan latihan menggambar pemandangan pada akhir halaman media <i>big book</i> .
19.	Menurutmu, media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik disajikan bolak-balik atau satu lembar satu gambar?	Menurut saya, media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik disajikan satu lembar satu gambar.
20.	Menurutmu, tokoh dalam media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika menyerupai manusia, kartun, ataukah sketsa?	Menurut saya, tokoh dalam media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan lebih baik jika berupa kartun.
21.	Menurutmu, penempatan tulisan pada media <i>big book</i> keterampilan	Menurut saya, penempatan tulisan pada media <i>big book</i> keterampilan

	menggambar pemandangan lebih baik jika diletakkan di bawah gambar, menggantung di sekitar gambar, atautkah kombinasi?	menggambar pemandangan lebih baik jika diletakkan di bawah gambar.
22.	Menurutmu, hal apa sajakah yang dapat membuat media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan menjadi lebih menarik?	Menurut saya, hal yang dapat membuat media <i>big book</i> keterampilan menggambar pemandangan menjadi lebih menarik adalah disertai banyak gambar dan warna-warni.
23.	Apakah kamu dapat menggambar dengan baik? (secara umum)	Iya, saya dapat menggambar dengan baik (secara umum).
24.	Apakah kamu dapat menggambar pemandangan dengan baik?	Iya, saya dapat menggambar pemandangan dengan baik.
25.	Apakah media yang paling kamu sukai?	Media yang paling saya sukai yaitu buku cerita yang disertai banyak gambar serta warna-warni.
26.	Apakah kamu suka menggambar pemandangan? Jika iya, apakah alasannya?	Iya, saya suka menggambar pemandangan karena suka, bagus, dan indah.
27.	Jika kamu tidak suka menggambar pemandangan, apakah karena fasilitas terbatas?	-
28.	Ketika menggambar pemandangan, fasilitas menggambar disediakan sendiri atau dari sekolah?	Ketika menggambar pemandangan, fasilitas menggambar disediakan sendiri atau dari siswa.
29.	Apakah terdapat guru khusus yang mengajarkan tentang	Tidak terdapat guru khusus yang mengajarkan tentang menggambar

	menggambar pemandangan?	pemandangan.
30.	Apakah terdapat ekstrakurikuler menggambar pemandangan?	Tidak terdapat ekstrakurikuler menggambar pemandangan.
31.	Apakah kamu diberikan ruang oleh guru untuk eksplor menggambar pemandangan?	Iya, saya diberikan ruang oleh guru untuk eksplor menggambar pemandangan.
32.	Apakah terdapat kelas khusus menggambar pemandangan?	Tidak terdapat kelas khusus menggambar pemandangan. Yang ada adalah pembelajaran SBdP seperti biasa.

Kebumen, 21 Januari 2020

Mengetahui,

Guru Kelas III (Narasumber)

Pewawancara,

Solehudin, S. Pd., I.

NIP. 19761001 201212 1 001

Siti Nur Sa'adah

NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala SDN Tambakprogoten Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.

NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 21

**KISI – KISI ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU DAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SBdP MENGGUNAKAN MEDIA *BIG BOOK*
KETERAMPILAN MENGGAMBAR PEMANDANGAN
UNTUK SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN
KABUPATEN KEBUMEN**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan	Pelaksanaan pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan	1, 2, 4
2.	Hasil Belajar	Faktor yang mempengaruhi hasil belajar (faktor sekolah)	3, 5
3.	Media Pembelajaran	Kebutuhan Media <i>Big Book</i>	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

LAMPIRAN 22

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN SBDP MENGGUNAKAN MEDIA *BIG BOOK*
KETERAMPILAN MENGGAMBAR Pemandangan
UNTUK SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN
KABUPATEN KEBUMEN**

Identitas Guru

Hari/tanggal :

Nama :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek () dalam kurung yang telah disediakan.

Contoh :

() sudah

() sebagian

() tidak

1. Apakah materi menggambar pemandangan yang telah diajarkan sudah sesuai dengan KD?
 - () sudah
 - () sebagian
 - () tidak
2. Menurut Bapak apakah pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan sulit dipahami siswa?
 - () sulit dipahami
 - () mudah dipahami
 - () terkadang sulit dipahami
3. Apakah media yang biasa Bapak gunakan dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah siswa untuk memahami materi yang ada?
 - () sudah

- sebagian
- tidak
4. Apakah Bapak sudah menggunakan media *big book* dalam pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan?
- sudah
- masih rencana
- belum
5. Perlukah inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?
- perlu
- belum begitu perlu
- tidak perlu
6. Bagaimanakah sebaiknya bentuk media *big book* yang dibutuhkan?
- persegi
- persegi panjang
- segitiga sama sisi
7. Berapakah ukuran halaman media *big book* yang akan dikembangkan?
- A3 (29,7 cm x 42 cm)
- A4 (29,7 cm x 21 cm)
- A5 (14,8 cm x 21 cm)
8. Berapakah jumlah halaman yang ideal untuk media *big book* menggambar pemandangan?
- 5-10 halaman
- 10-15 halaman
- 15-20 halaman
9. Di manakah tempat tulisan yang ideal dalam media *big book*?
- di bagian bawah halaman
- menggantung di sekitar gambar
- kombinasi
10. Apakah diperlukan penjelasan tentang petunjuk penggunaan media *big book*?

- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
11. Apakah diperlukan teori definisi menggambar pemandangan?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
12. Apakah diperlukan teori jenis-jenis pemandangan?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
13. Apakah diperlukan teori tahapan menggambar yang baik?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
14. Apakah media *big book* menggambar pemandangan perlu disajikan berupa cerita yaitu gambar dan tulisan?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
15. Apakah warna sampul media *big book* menggambar pemandangan yang dikehendaki?
- hitam putih
 - warna-warni
 - kombinasi
16. Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan bagi siswa di akhir halaman media *big book*?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
17. Apakah wujud media *big book* menggambar pemandangan yang dikehendaki?

- teks
 - teks dan gambar
 - teks, gambar, dan petunjuk
18. Apakah diperlukan bingkai dalam setiap halaman media *big book*?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
19. Bagaimanakah kalimat yang ingin digunakan dalam media *big book*?
- singkat, padat, dan jelas
 - singkat, padat, jelas, dan komunikatif
 - terlalu bertele-tele
20. Apakah *font* tulisan yang paling tepat dalam setiap halaman media *big book*?
- Times New Roman
 - Lainnya
 - Kombinasi
21. Berapakah ukuran tulisan yang paling sesuai dalam setiap halaman media *big book*?
- 11-20
 - 21-30
 - 31-40
22. Apakah ilustrasi gambar tokoh yang paling cocok dalam media *big book*?
- menyerupai manusia
 - kartun
 - sketsa
23. Kertas apa yang sebaiknya digunakan pada media *big book* dalam materi menggambar pemandangan?
- ivory
 - art carton
 - art paper
24. Apakah Bapak lebih menyukai media yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?

- disertai banyak gambar
 - disertai sedikit gambar
 - tidak perlu disertai
25. Apakah media *big book* menggambar pemandangan sebaiknya dibuat bolak-balik?
- Iya bolak-balik
 - Sebagian bolak-balik
 - Tidak bolak-balik

Mohon Bapak bersedia memberikan saran dan masukan yang berguna untuk penyusunan media *big book* menggambar pemandangan dalam pembelajaran SBdP.

.....
.....
.....
.....
.....

Kebumen,

Guru Kelas III,

(Solehudin, S. Pd., I.)

NIP. 19761001 201212 1 001

LAMPIRAN 23

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SBDP MENGGUNAKAN MEDIA *BIG BOOK*
KETERAMPILAN MENGGAMBAR Pemandangan
UNTUK SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN
KABUPATEN KEBUMEN**

Identitas Siswa

Hari/tanggal :

Nama :

Sekolah :

Kelas :

No. Presensi :

Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah disediakan.

Contoh :

 sudah sebagian tidak

1. Apakah materi menggambar pemandangan yang telah diajarkan oleh guru sudah sesuai dengan KD?
 sudah
 sebagian
 tidak
2. Menurutmu apakah pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan sulit dipahami?
 sulit dipahami
 mudah dipahami
 terkadang sulit dipahami
3. Apakah media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah untuk memahami materi yang ada?

- sudah
 - sebagian
 - tidak
4. Apakah guru sudah menggunakan media *big book* dalam pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan?
- sudah
 - masih rencana
 - belum
5. Perlukah inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?
- perlu
 - belum begitu perlu
 - tidak perlu
6. Bagaimanakah sebaiknya bentuk media *big book* yang dibutuhkan?
- persegi
 - persegi panjang
 - segitiga sama sisi
7. Berapakah ukuran halaman media *big book* yang akan dikembangkan?
- A3 (29,7 cm x 42 cm)
 - A4 (29,7 cm x 21 cm)
 - A5 (14,8 cm x 21 cm)
8. Berapakah jumlah halaman yang ideal untuk media *big book* menggambar pemandangan?
- 5-10 halaman
 - 10-15 halaman
 - 15-20 halaman
9. Di manakah tempat tulisan yang ideal dalam media *big book*?
- di bagian bawah halaman
 - menggantung di sekitar gambar
 - kombinasi
10. Apakah diperlukan penjelasan tentang petunjuk penggunaan media *big book*?

- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
11. Apakah diperlukan teori definisi menggambar pemandangan?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
12. Apakah diperlukan teori jenis-jenis pemandangan?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
13. Apakah diperlukan teori tahapan menggambar yang baik?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
14. Apakah media *big book* menggambar pemandangan perlu disajikan berupa cerita yaitu gambar dan tulisan?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
15. Apakah warna sampul media *big book* menggambar pemandangan yang dikehendaki?
- hitam putih
 - warna-warni
 - kombinasi
16. Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan di akhir halaman media *big book*?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
17. Apakah wujud media *big book* menggambar pemandangan yang dikehendaki?

- teks
 - teks dan gambar
 - teks, gambar, dan petunjuk
18. Apakah diperlukan bingkai dalam setiap halaman media *big book*?
- diperlukan
 - belum begitu diperlukan
 - tidak diperlukan
19. Bagaimanakah kalimat yang ingin digunakan dalam media *big book*?
- singkat, padat, dan jelas
 - singkat, padat, jelas, dan komunikatif
 - terlalu bertele-tele
20. Apakah *font* tulisan yang paling tepat dalam setiap halaman media *big book*?
- Times New Roman
 - Lainnya
 - Kombinasi
21. Berapakah ukuran tulisan yang paling sesuai dalam setiap halaman media *big book*?
- 11-20
 - 21-30
 - 31-40
22. Apakah ilustrasi gambar tokoh yang paling cocok dalam media *big book*?
- menyerupai manusia
 - kartun
 - sketsa
23. Kertas apa yang sebaiknya digunakan pada media *big book* dalam materi menggambar pemandangan?
- ivory
 - art carton
 - art paper
24. Apakah kamu lebih menyukai media yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?

- disertai banyak gambar
- disertai sedikit gambar
- tidak perlu disertai

25. Apakah media *big book* menggambar pemandangan sebaiknya dibuat bolak-balik?

- Iya bolak-balik
- Sebagian bolak-balik
- Tidak bolak-balik

Berikanlah saran dan masukan yang berguna untuk penyusunan media *big book* menggambar pemandangan dalam pembelajaran SBdP.

.....

.....

.....

.....

.....

Kebumen,

Siswa Kelas III,

(.....)

LAMPIRAN 24

HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

**ANGKET KEBUTUHAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN MELAKUKAKAN MEDIA DAN BAHAN
KEPERLUAN MENGAJAR PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN TAMPILAN PRODUKSI
KARIFATAN KARDUMEN**

Nama Guru
Tanggal: Senin, 11 Januari 2020
Nama: Sekhade
Alamat: ED N. Dinkab prajaya

Prinsip Prinsip
Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda cek (✓) dalam kurung yang lebih mendekati.

Contoh
 Tidak
 Sangat
 Sedang
 Tidak

1. Apakah minat menggunakan pembelajaran yang tidak dipaparkan sudah sesuai dengan RPP?
 Ya
 Sedang
 Tidak

2. Apakah dapat untuk pembelajaran MBP untuk menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Tidak dipaparkan
 Tidak dipaparkan

3. Apakah media yang bisa dapat digunakan dalam pembelajaran untuk keperluan menggunakan media yang ada?
 Ya
 Sedang
 Tidak

4. Apakah dapat untuk menggunakan media yang bisa dalam pembelajaran MBP untuk menggunakan pembelajaran?
 Ya
 Sedang
 Tidak

5. Apakah minat media pembelajaran yang tidak sesuai untuk kebutuhan yang ada dapat membuat minat dan semangat belajar pembelajaran dengan baik?
 Ya
 Tidak
 Sedang

6. Apakah media pembelajaran yang tidak sesuai untuk kebutuhan yang ada?
 Sangat
 Sangat sangat
 Sedang
 Tidak

7. Bagaimana minat belajar media yang bisa akan dikembangkan?
 1. 100% (sangat baik)
 2. 75% (sangat baik)
 3. 50% (sangat baik)
 4. 25% (sangat baik)
 5. 0% (sangat baik)

8. Bagaimana minat belajar yang bisa untuk menggunakan pembelajaran?
 1. 100% (sangat baik)
 2. 75% (sangat baik)
 3. 50% (sangat baik)
 4. 25% (sangat baik)
 5. 0% (sangat baik)

9. Apakah dapat untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

10. Apakah dapat untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

11. Apakah dapat untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

12. Apakah dapat untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

13. Apakah dapat untuk belajar dengan menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

14. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

15. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

16. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

17. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

18. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

19. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

20. Apakah media yang bisa menggunakan pembelajaran yang dipaparkan ini?
 Ya
 Sedang
 Tidak

Tidak beres sama

20. Apakah ada tulisan yang paling tepat dalam setiap halaman media *big board*?

Times New Roman

Lantier

Kerdaman

21. Berapakah ukuran tulisan yang paling sesuai dalam setiap halaman media *big board*?

11-20

21-30

31-40

22. Apakah ilustrasi gambar warna yang paling cocok dalam media *big board*?

menggunakan monokrom

warna

hitam

23. Kertas apa yang sebaiknya digunakan pada media *big board* dalam materi menggunakan pembelajaran?

koran

ar koran

ar paper

24. Apakah Bapak lebih menyukai media yang dibuat dengan gambar ataupun gambar?

dibuat banyak gambar

dibuat sedikit gambar

tidak perlu gambar

25. Apakah media *big board* menggunakan pembelajaran sebaiknya dibuat tidak baik?

Ya baik baik

Sebagian baik baik

Tidak baik baik

Mohon Bapak bersedia memberikan nama dan instansi yang berguna untuk penyusunan media *big board* menggunakan pembelajaran dalam pembelajaran MAP.

Kabupaten, 11 Januari 2020
 Guru Kelas III,

 Jember, 5 PK. 13
 SMP 10361001 201211 1 000

LAMPIRAN 25

REKAPITULASI ANGGKET KEBUTUHAN GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah materi menggambar pemandangan yang telah diajarkan sudah sesuai dengan KD?	Sudah
2.	Menurut Bapak apakah pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan sulit dipahami siswa?	Terkadang sulit dipahami
3.	Apakah media yang biasa Bapak gunakan dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah siswa untuk memahami materi yang ada?	Sebagian
4.	Apakah Bapak sudah menggunakan media <i>big book</i> dalam pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan?	Sudah
5.	Perluah inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?	Perlu
6.	Bagaimanakah sebaiknya bentuk media <i>big book</i> yang dibutuhkan?	Persegi panjang
7.	Berapakah ukuran halaman media <i>big book</i> yang akan dikembangkan?	A3 (29,7 cm x 42 cm)
8.	Berapakah jumlah halaman yang ideal untuk media <i>big book</i> menggambar pemandangan?	10-15 halaman
9.	Di manakah tempat tulisan yang ideal dalam media <i>big book</i> ?	Di bagian bawah halaman
10.	Apakah diperlukan penjelasan tentang	Diperlukan

	petunjuk penggunaan media <i>big book</i> ?	
11.	Apakah diperlukan teori definisi menggambar pemandangan?	Diperlukan
12.	Apakah diperlukan teori jenis-jenis pemandangan?	Diperlukan
13.	Apakah diperlukan teori tahapan menggambar yang baik?	Diperlukan
14.	Apakah media <i>big book</i> menggambar pemandangan perlu disajikan berupa cerita yaitu gambar dan tulisan?	Diperlukan
15.	Apakah warna sampul media <i>big book</i> menggambar pemandangan yang dikehendaki?	Kombinasi
16.	Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan bagi siswa di akhir halaman media <i>big book</i> ?	Diperlukan
17.	Apakah wujud media <i>big book</i> menggambar pemandangan yang dikehendaki?	Teks, gambar, dan petunjuk
18.	Apakah diperlukan bingkai dalam setiap halaman media <i>big book</i> ?	Diperlukan
19.	Bagaimanakah kalimat yang ingin digunakan dalam media <i>big book</i> ?	Singkat, padat, jelas, dan komunikatif
20.	Apakah <i>font</i> tulisan yang paling tepat dalam setiap halaman media <i>big book</i> ?	Kombinasi
21.	Berapakah ukuran tulisan yang paling sesuai dalam setiap halaman media <i>big book</i> ?	31-40
22.	Apakah ilustrasi gambar tokoh yang paling cocok dalam media <i>big book</i> ?	Kartun

23.	Kertas apa yang sebaiknya digunakan pada media <i>big book</i> dalam materi menggambar pemandangan?	Ivory
24.	Apakah Bapak lebih menyukai media yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?	Disertai banyak gambar
25.	Apakah media <i>big book</i> menggambar pemandangan sebaiknya dibuat bolak-balik?	Tidak bolak-balik
	Saran :	

Tidak benar-benar

26. Apakah ada tulisan yang paling tepat dalam setiap halaman media big board?

Tidak, New Roman
 Times
 Arial

27. Berapakah ukuran tulisan yang paling sesuai dalam setiap halaman media big board?

14-20
 21-30
 31-40

28. Apakah desain gambar teknik yang paling cocok dalam media big board?

menggunakan monochrome
 warna
 hitam

29. Berapa apa yang sebaiknya digunakan pada media big board dalam materi menggunakan permodelan?

100%
 50%
 20%

30. Apakah kamu lebih menyukai media yang disertai dengan desain maupun gambar?

Desain banyak gambar
 Desain sedikit gambar
 Tidak perlu desain

31. Apakah media big board menggunakan permodelan sebaiknya dibuat teknik baik?

Ya teknik baik
 Tidak teknik baik
 Tidak teknik baik

Berikanlah saran dan masalah yang berguna untuk penyusunan media big board menggunakan permodelan dalam pembelajaran SMK!

Cirebon, 17 Januari 2020
 Nama Aktif: Reza
 Reza

LAMPIRAN 27

REKAPITULASI ANGKET KEBUTUHAN SISWA

No.	Pertanyaan	Jawaban		
1.	Apakah materi menggambar pemandangan yang telah diajarkan oleh guru sudah sesuai dengan KD?	Sudah: 33	Sebagian: 1	Tidak: 0
2.	Menurutmu apakah pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan sulit dipahami?	Sulit dipahami: 2	Mudah dipahami: 23	Terkadang sulit dipahami: 9
3.	Apakah media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah untuk memahami materi yang ada?	Sudah: 28	Sebagian: 6	Tidak: 0
4.	Apakah guru sudah menggunakan media <i>big book</i> dalam pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan?	Sudah: 11	Masih rencana: 0	Belum: 23
5.	Perluah inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu memahami materi dan tertanam konsep pembelajaran dengan baik?	Perlu: 29	Belum begitu perlu: 2	Tidak perlu: 3
6.	Bagaimanakah sebaiknya	Persegi: 1	Persegi	Segitiga

	bentuk media <i>big book</i> yang dibutuhkan?		panjang: 31	sama sisi: 2
7.	Berapakah ukuran halaman media <i>big book</i> yang akan dikembangkan?	A3 (29,7 cm x 42 cm): 31	A4 (29,7 cm x 21 cm): 1	A5 (14,8 cm x 21 cm): 2
8.	Berapakah jumlah halaman yang ideal untuk media <i>big book</i> menggambar pemandangan?	5-10 halaman: 0	10-15 halaman: 31	15-20 halaman: 3
9.	Di manakah tempat tulisan yang ideal dalam media <i>big book</i> ?	Di bagian bawah halaman: 13	Menggantung di sekitar gambar: 3	Kombinasi: 18
10.	Apakah diperlukan penjelasan tentang petunjuk penggunaan media <i>big book</i> ?	Diperlukan: 33	Belum begitu diperlukan: 1	Tidak diperlukan: 0
11.	Apakah diperlukan teori definisi menggambar pemandangan?	Diperlukan: 33	Belum begitu diperlukan: 0	Tidak diperlukan: 1
12.	Apakah diperlukan teori jenis-jenis pemandangan?	Diperlukan: 34	Belum begitu diperlukan: 0	Tidak diperlukan: 0
13.	Apakah diperlukan teori tahapan menggambar yang baik?	Diperlukan: 34	Belum begitu diperlukan: 0	Tidak diperlukan: 0
14.	Apakah media <i>big book</i> menggambar pemandangan perlu disajikan berupa cerita yaitu gambar dan tulisan?	Diperlukan: 34	Belum begitu diperlukan: 0	Tidak diperlukan: 0
15.	Apakah warna sampul media	Hitam	Warna-warni:	Kombinasi:

	<i>big book</i> menggambar pemandangan yang dikehendaki?	putih: 7	15	12
16.	Apakah diperlukan latihan menggambar pemandangan di akhir halaman media <i>big book</i> ?	Diperlukan: 34	Belum begitu diperlukan: 0	Tidak diperlukan: 0
17.	Apakah wujud media <i>big book</i> menggambar pemandangan yang dikehendaki?	Teks: 1	Teks dan gambar: 2	Teks, gambar, dan petunjuk: 31
18.	Apakah diperlukan bingkai dalam setiap halaman media <i>big book</i> ?	Diperlukan: 32	Belum begitu diperlukan: 0	Tidak diperlukan: 2
19.	Bagaimanakah kalimat yang ingin digunakan dalam media <i>big book</i> ?	Singkat, padat, dan jelas: 4	Singkat, padat, jelas, dan komunikatif: 30	Terlalu bertele-tele: 0
20.	Apakah <i>font</i> tulisan yang paling tepat dalam setiap halaman media <i>big book</i> ?	Times New Roman: 1	Lainnya: 0	Kombinasi: 33
21.	Berapakah ukuran tulisan yang paling sesuai dalam setiap halaman media <i>big book</i> ?	11-20: 1	21-30: 31	31-40: 2
22.	Apakah ilustrasi gambar tokoh yang paling cocok dalam media <i>big book</i> ?	Menyerupai manusia: 1	Kartun: 31	Sketsa: 0

23.	Kertas apa yang sebaiknya digunakan pada media <i>big book</i> dalam materi menggambar pemandangan?	Ivory: 29	Art carton: 3	Art paper: 2
24.	Apakah kamu lebih menyukai media yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?	Disertai banyak gambar: 30	Disertai sedikit gambar: 4	Tidak perlu disertai: 0
25.	Apakah diperlukan identitas peneliti, desainer, dan dosen pembimbing dalam media <i>big book</i> menggambar pemandangan?	Iya bolak-balik: 4	Sebagian bolak-balik: 0	Tidak bolak-balik: 30
Saran:				

LAMPIRAN 28**KISI-KISI PENILAIAN AHLI MEDIA**

Kisi-kisi Penilaian Kelayakan Media (Penyajian)

Aspek	Nomor Soal
Gambar/ Ilustrasi	1, 2, 3
Tampilan	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Ketahanan Bahan	11, 12
Penggunaan Media	13, 14, 15

LAMPIRAN 29**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* KETERAMPILAN MENGGAMBAR Pemandangan UNTUK SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN KABUPATEN KEBUMEN”.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *big book* pada muatan pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan di Sekolah Dasar. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut.

Nama :

NIP :

Instansi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon lembar pedoman penilaian dibaca sebelum Bapak/Ibu melakukan penilaian.
2. Nyatakan penilaian Bapak/Ibu dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian dengan melihat pedoman.
3. Pada bagian simpulan penilaian, silahkan lingkari salah satu pernyataan yang sesuai dengan nilai media *big book* disertai dengan catatan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terima kasih.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Gambar/ Ilustrasi	1. Gambar/ilustrasi dalam media <i>big book</i> memiliki kualitas baik.					
		2. Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam media <i>big book</i> menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional.					
		3. Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam media <i>big book</i> menarik.					
2.	Tampilan	4. Pemilihan jenis gambar dan <i>font</i> tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.					
		5. Warna <i>font</i> serasi dan selaras dengan <i>background</i> .					
		6. Penggunaan ukuran <i>font</i> tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.					
		7. Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.					
		8. Perpaduan dari teks,					

		warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari media <i>big book</i> .					
		9. Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan media <i>big book</i> yang menarik.					
		10. Pemilihan warna dalam media <i>big book</i> tepat sehingga menghasilkan media <i>big book</i> yang menarik.					
3.	Ketahanan Bahan	11. Pemilihan bahan untuk media <i>big book</i> tepat.					
		12. Pemilihan ukuran bahan untuk media <i>big book</i> sesuai.					
		13. Keamanan bahan untuk media <i>big book</i> baik.					
4.	Penggunaan Media	14. Media <i>big book</i> mudah digunakan.					
		15. Media <i>big book</i> sesuai dengan perkembangan siswa SD kelas III.					
5.	Kenyamanan Media	16. Petunjuk penggunaan media <i>big book</i> sesuai.					
		17. Media <i>big book</i> menyertakan peta					

		konsep yang baik.					
Skor Total							
Nilai							

C. Penilaian

Mencari Presentase Kelayakan Media *Big Book* Menggambar Pemandangan

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal

Hasil presentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria di bawah ini:

No.	Presentase	Kriteria	Keterangan
1.	86% - 100%	Sangat Layak (A)	Tanpa Revisi
2.	76% - 85%	Layak (B)	Revisi
3.	60% - 75%	Cukup Layak (C)	Revisi
4.	55% - 59%	Kurang Layak (D)	Tidak Layak
5.	< 54%	Tidak Layak (E)	Tidak Layak

(Sumber: Purwanto, 2013: 103)

D. Simpulan Penilaian

1. Media *big book* valid tanpa revisi

Catatan

.....

.....

2. Media *big book* valid dengan revisi

Catatan
.....
.....

3. Media *big book* tidak valid/diganti

Catatan
.....
.....

Semarang,

Validator Ahli Media,

(.....)

NIP.

LAMPIRAN 30

RUBRIK KRITERIA KELAYAKAN MEDIA

Kriteria Penilaian

- a. Skor 5, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 4, jika hanya 4 deskriptor yang tampak
- c. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- d. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- e. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- f. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

No.	Indikator	Deskriptor
1.	Gambar/ilustrasi dalam media <i>big book</i> memiliki kualitas baik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi gambar dikenal siswa 2. Warna cerah 3. Bermakna untuk menyampaikan pesan 4. Kualitas warna baik 5. Perpaduan warna menarik
2.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam media <i>big book</i> menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar terlihat jelas 2. Gambar tidak memotong tulisan 3. Ukuran gambar konsisten 4. Ukuran gambar logis 5. Gambar tidak bertabrakan
3.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam media <i>big book</i> menarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar sesuai dengan materi 2. Gambar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa 3. Gambar sesuai kebutuhan siswa 4. Gambar terlihat jelas 5. Gambar sesuai dengan keinginan siswa
4.	Pemilihan jenis gambar dan <i>font</i> tepat sehingga dapat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan gambar sesuai 2. Jenis <i>font</i> dibaca jelas

	dibaca dengan jelas	<ol style="list-style-type: none"> 3. Ukuran <i>font</i> sesuai 4. Gambar tidak menutupi <i>font</i> 5. Jenis <i>font</i> sesuai dengan perkembangan siswa
5.	Warna <i>font</i> serasi dan selaras dengan <i>background</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Font</i> tidak sewarna dengan <i>background</i> 2. Warna <i>font</i> sesuai sehingga dapat dibaca dengan jelas 3. Warna <i>font</i> dan <i>background</i> menarik 4. Warna <i>font</i> dan <i>background</i> sesuai dengan perkembangan siswa 5. Warna <i>font</i> dan <i>background</i> selaras
6.	Penggunaan ukuran <i>font</i> tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna <i>font</i> jelas 2. Ukuran <i>font</i> proporsional 3. Pemilihan <i>font</i> terbaca 4. Pengukuran <i>font</i> konsisten 5. Pemilihan <i>font</i> tidak berlebihan
7.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penempatan teks beraturan 2. Penempatan teks tidak berpotongan dengan gambar 3. Penempatan teks tidak bertumpukan dengan teks lainnya 4. Penempatan teks diletakkan di <i>background</i> yang berbeda warna dengan teks 5. Penempatan teks konsisten
8.	Perpaduan dari teks, warna,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perpaduan dari teks, warna, dan

	dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari media <i>big book</i>	gambar menarik 2. Warna, teks, dan gambar memiliki komposisi warna yang berbeda 3. Perpaduan dari teks, warna, dan gambar sesuai materi 4. Perpaduan dari teks, warna, dan gambar memiliki makna 5. Perpaduan dari teks, warna, dan gambar sesuai perkembangan siswa
9.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan media <i>big book</i> yang menarik	1. Tata letak teks dan gambar proporsional 2. Tata letak teks dan gambar beraturan 3. Tata letak teks dan gambar bervariasi 4. Tata letak teks dan gambar tidak berpotongan 5. Tata letak teks dan gambar sesuai kebutuhan
10.	Pemilihan warna dalam media ular tangga tepat sehingga menghasilkan media ular tangga yang menarik	1. Warna cerah 2. Warna tidak kontras 3. Warna bervariasi 4. Warna sesuai tingkat perkembangan siswa 5. Warna sesuai kebutuhan siswa
11.	Pemilihan bahan untuk media <i>big book</i> sesuai	1. Kesesuaian bahan dengan media <i>big book</i> 2. Ketahanan media baik

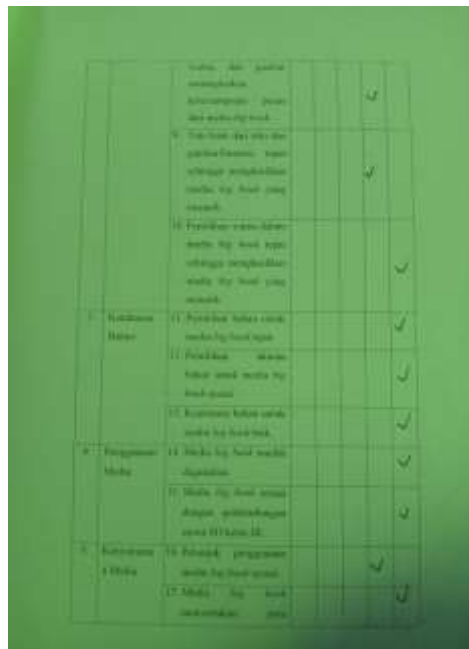
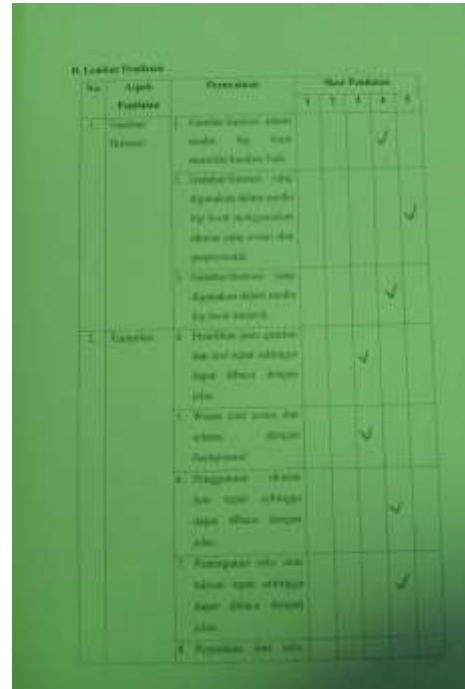
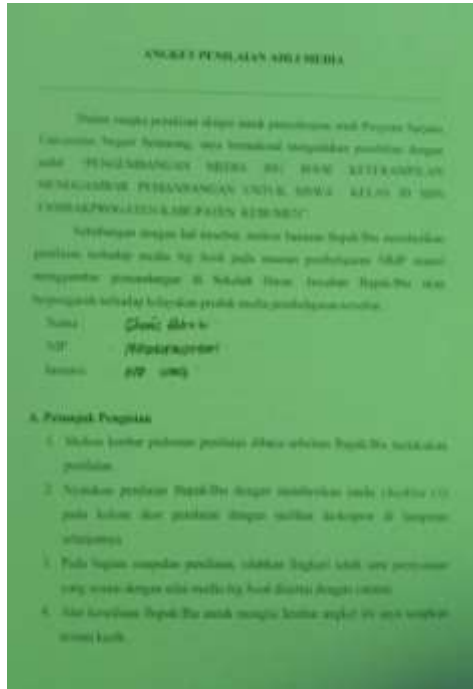
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Ketebalan kertas sesuai 4. Pemilihan bahan sesuai perkembangan siswa 5. Pemilihan bahan media <i>big book</i> tepat
12.	Pemilihan ukuran bahan untuk media <i>big book</i> sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran bahan proporsional 2. Ukuran bahan sesuai kebutuhan siswa 3. Ukuran bahan sesuai keinginan siswa 4. Ukuran bahan sesuai tingkat perkembangan siswa 5. Ukuran bahan sesuai dengan media <i>big book</i>
13.	Keamanan bahan media <i>big book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan media <i>big book</i> tidak tajam 2. Bahan media <i>big book</i> tidak beracun 3. Bahan media <i>big book</i> sesuai dengan perkembangan anak 4. Bahan media <i>big book</i> mudah digunakan 5. Bahan media <i>big book</i> tidak mudah pecah
14.	Media <i>big book</i> mudah digunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>big book</i> praktis 2. Media <i>big book</i> mudah dibawa 3. Petunjuk penggunaan media <i>big book</i> jelas 4. Media <i>big book</i> berukuran proporsional 5. Media <i>big book</i> ringan

15.	Media <i>big book</i> sesuai dengan perkembangan siswa SD kelas III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>big book</i> sesuai kebutuhan siswa 2. Media sesuai keinginan siswa 3. Media menarik bagi siswa 4. Media sesuai minat siswa 5. Media <i>big book</i> praktis
16.	Petunjuk penggunaan media <i>big book</i> sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk penggunaan media <i>big book</i> menggunakan tulisan yang jelas dan terbaca 2. Ukuran font dalam petunjuk penggunaan media <i>big book</i> sesuai 3. Petunjuk penggunaan media <i>big book</i> praktis 4. Media <i>big book</i> berukuran proporsional 5. Ilustrasi dalam background petunjuk penggunaan <i>big book</i> menarik
17.	Media <i>big book</i> menyertakan peta konsep yang baik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>big book</i> menyertakan peta konsep yang baik dan sesuai dengan KD 2. Ilustrasi dalam background peta konsep <i>big book</i> menarik 3. Ukuran font dalam peta konsep media <i>big book</i> sesuai 4. Peta konsep pada media <i>big book</i> menggunakan tulisan yang jelas dan terbaca 5. Bagan pada peta konsep <i>big book</i>

		mudah dipahami alurnya
--	--	------------------------

LAMPIRAN 31

HASIL ANGGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
(PENILAIAN PERTAMA)



D. Simpulan Penilaian

1. Media *big book* valid tanpa revisi

Catatan _____

2. Media *big book* valid dengan revisi

Catatan - Peta menunjukkan letak pengad-pas sumber
 budaya, seperti pada tabel gender.

- gambar tidak langsung

- Beranda penuh dengan gambar dan presentasi

3. Media *big book* tidak valid/diganti

- tabel dan gambar picture

Catatan _____

Semarang, 17/03/2020

Validator Ahli Media,

(Andi Priyo)

NIP. 1980019202001001

HASIL ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA (PENILAIAN KEDUA)

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Dalam rangka penilaian (RPP) untuk pembelajaran pada Program Studi Kesehatan Masyarakat Semarang, yang bertujuan meningkatkan penilaian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA DAN JARINGAN KEMAMPUAN MENGAJARI PEMERIKSAAN LABORATORIUM, SIWA KELAS DI SDH KABUPATEN KABUPATEN KUDUS" .

Selanjutnya dengan ini diminta, mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang sudah kami buat berdasarkan RPP yang menggunakan pembelajaran di Sekolah Dasar. Bantuan Bapak/Ibu akan sangat berarti terhadap kualitas produk media pembelajaran tersebut.

Nama : Sumi Aji
 NIP : 779101101110101
 Instansi : SD 0001

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan penilaian penilaian (RPP) tersebut dengan cara memberikan penilaian.
- Sebutkan penilaian Bapak/Ibu dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian dengan tidak ada penilaian penilaian berikut.

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

1. Media belajar merupakan penilaian, adalah program yang telah ditentukan yang sesuai dengan apa media yang telah dibuat dengan media.

2. Apa penilaian Bapak/Ibu untuk program belajar tersebut di atas dengan cara berikut.

B. Contoh Penilaian

No	Aspek Penilaian	Evaluasi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Visual	1. Gambar/Gambar dan media yang baik untuk pembelajaran					✓
		2. Gambar/Gambar yang digunakan dalam media yang baik untuk pembelajaran					✓
		3. Gambar/Gambar yang digunakan dalam media yang baik untuk pembelajaran					✓
2	Tampilan	4. Rancangan layout gambar dan foto yang menarik dengan jelas dengan media					✓
		5. Warna dan jenis font yang menarik dengan menggunakan					✓
		6. Pengaturan ukuran dan font yang menarik dan jelas dengan media					✓
		7. Pengaturan ukuran dan font yang menarik dan jelas dengan media					✓

1	Kandungan Materi	11. Penjelasan materi yang menarik dan menarik					✓
		12. Penjelasan materi yang menarik dan menarik					✓
		13. Penjelasan materi yang menarik dan menarik					✓
		14. Penjelasan materi yang menarik dan menarik					✓
4	Penggunaan Media	15. Media yang baik untuk digunakan					✓
		16. Media yang baik untuk digunakan					✓

1. Ketersediaan di Media

Skor		1	2	3	4	5
1	17. Media yang baik untuk pembelajaran					✓
	18. Media yang baik untuk pembelajaran					✓

C. Penilaian

Skor Penilaian Ketersediaan Media yang Baik Menggunakan Perhitungan

$$SP = \frac{\sum X}{n} = \frac{100}{10} = 10$$

Kategori

SP > 10 = Baik dan Efektif
 8 - 10 = Baik yang dapat
 6 - 8 = Cukup

Hasil penilaian dan analisis kuantitatif dikemukakan sebagai berikut di bawah ini:

No	Penilaian	Kriteria	Kategori
1	80% - 100%	Sangat Baik (A)	Cukup Baik
2	70% - 80%	Baik (B)	Baik
3	60% - 70%	Cukup Baik (C)	Baik
4	50% - 60%	Kurang Baik (D)	Sangat Baik
5	< 50%	Sangat Kurang (E)	Sangat Baik

Journal Research, 2022, 3(2)

D. Simpulan Penilaian

1. Media *big book* valid tanpa revisi

Catatan _____

Media sudah siap di eksposisikan.

2. Media *big book* valid dengan revisi

Catatan _____

3. Media *big book* tidak valid/diganti

Catatan _____

Semarang, _____

19/2/2020

Validator Ahli Media,



(Ghanis Putra U)

NIP. 19720019705091001

LAMPIRAN 32**KISI-KISI PENILAIAN AHLI MATERI**

Aspek	Nomor Soal
Kesesuaian materi dengan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	1, 2, 3
Keakuratan materi	4, 5,
Mendorong keingintahuan	6
Teknik	7
Penyajian	8

LAMPIRAN 33**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* KETERAMPILAN MENGGAMBAR Pemandangan UNTUK SISWA KELAS III SDN TAMBAKPROGATEN KABUPATEN KEBUMEN”.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *big book* pada muatan pembelajaran SBdP materi menggambar pemandangan di Sekolah Dasar. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut.

Nama :

NIP :

Instansi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon lembar pedoman penilaian dibaca sebelum Bapak/Ibu melakukan penilaian.
2. Nyatakan penilaian Bapak/Ibu dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian dengan melihat deskriptor di lampiran selanjutnya.
3. Pada bagian simpulan penilaian, silahkan lingkari salah satu pernyataan yang sesuai dengan nilai media *big book* disertai dengan catatan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini saya ucapkan terima kasih.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	1. Kelengkapan materi					
		2. Keluasan materi pada media					
		3. Kedalaman materi					
2.	Keakuratan materi terhadap KD	4. Kebermanfaatan materi pada media <i>big book</i>					
		5. Keakuratan materi pada media <i>big book</i>					
		6. Materi yang disampaikan pada media <i>big book</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
3.	Teknik	7. Keruntutan konsep materi pada media <i>big book</i>					
4.	Penyajian	8. Eksplorasi tentang pandangan lebih jauh					
		9. Latar, tokoh, dan sebagainya seimbang					

		10. Materi dan ilustrasi yang digunakan sesuai					
Skor Total							
Nilai							

C. Penilaian

Mencari Presentase Kelayakan Materi Media *Big Book* Menggambar Pemandangan

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal

Hasil presentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria di bawah ini:

No.	Presentase	Kriteria	Keterangan
1.	86% - 100%	Sangat Layak (A)	Tanpa Revisi
2.	76% - 85%	Layak (B)	Revisi
3.	60% - 75%	Cukup Layak (C)	Revisi
4.	55% - 59%	Kurang Layak (D)	Tidak Layak
5.	< 54%	Tidak Layak (E)	Tidak Layak

(Sumber: Purwanto, 2013: 103)

D. Simpulan Penilaian

1. Materi dalam media *big book* valid tanpa revisi

Catatan
.....
.....

2. Materi dalam media *big book* valid dengan revisi

Catatan
.....
.....

3. Materi dalam media *big book* tidak valid/diganti

Catatan
.....
.....

Semarang,

Validator Ahli Materi,

(.....)

NIP.

LAMPIRAN 34**RUBRIK KRITERIA KELAYAKAN MATERI****Kriteria Penilaian**

- a. Skor 5, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 4, jika hanya 4 deskriptor yang tampak
- c. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- d. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- e. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- f. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

No.	Indikator	Deskriptor
1.	Kelengkapan materi pada media <i>big book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disampaikan pada media <i>big book</i> sesuai dengan KD 2. Materi yang disampaikan pada media <i>big book</i> sesuai dengan indikator 3. Materi yang disampaikan pada media <i>big book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Materi yang ada dalam media <i>big book</i> disajikan secara lengkap 5. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD kelas III
2.	Keluasan materi pada media <i>big book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam media lebih luas dari materi yang ada di buku siswa 2. Materi yang disampaikan tidak jauh dari lingkungan tempat tinggal siswa 3. Media memuat materi yang lengkap

		<ul style="list-style-type: none"> 4. Materi disampaikan dengan runtut 5. Materi dalam media memuat kehidupan sehari-hari siswa
3.	Kedalaman materi	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bahasan materi detail 2. Terdapat bahasan materi pada setiap sub bab 3. Bahasan materi lengkap dan mudah dipahami 4. Setiap materi menjelaskan contoh 5. Bahasan materi memuat kehidupan sehari-hari
4.	Kebermanfaatan materi pada media <i>big book</i>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa 2. Materi dalam media dapat meningkatkan positif siswa 3. Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa 4. Materi dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah 5. Materi dalam media meningkatkan kreativitas berpikir siswa
5.	Keakuratan materi pada media <i>big book</i>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan media <i>big book</i> sangat tepat untuk siswa SD kelas III 2. Materi dalam media <i>big book</i> sesuai dengan sumber belajar

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Media <i>big book</i> memuat materi yang sesuai dengan materi menggambar pemandangan 4. Materi dalam media <i>big book</i> sesuai dengan taraf berpikir siswa 5. Materi dalam media <i>big book</i> sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran
6.	Kesesuaian materi yang disampaikan pada <i>media big book</i> dengan tingkat perkembangan siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa mudah dipahami siswa 2. Menggunakan bahasa baku 3. Bahasa yang digunakan tidak bertele-tele 4. Tidak menggunakan bahasa gaul 5. Tidak menyingkat kata
7.	Keruntutan konsep materi pada <i>media big book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam media <i>big book</i> disampaikan secara runtut 2. Materi dalam media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai 3. Materi disajikan secara sistematis 4. Media memuat materi menggambar pemandangan 5. Materi sesuai dengan tingkat kesulitannya
8.	Eksplorasi tentang pemandangan lebih jauh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>big book</i> menyajikan berbagai contoh pemandangan. 2. Media <i>big book</i> menyajikan cerita liburan untuk mengubah mindset siswa tentang menggambar pemandangan. 3. Media <i>big book</i> menyajikan

		<p>variasi jenis-jenis pemandangan.</p> <p>4. Media <i>big book</i> menyajikan berbagai contoh pemandangan yang ada di lingkungan sekitar siswa.</p> <p>5. Warna yang digunakan bervariasi dan menarik.</p>
9.	Latar, tokoh, dan sebagainya seimbang	<p>1. Dalam media <i>big book</i>, latar, tokoh, dan sebagainya seimbang.</p> <p>2. Latar dalam media <i>big book</i> bervariasi.</p> <p>3. Tokoh dalam media <i>big book</i> menampilkan ekspresi dan gestur yang bervariasi dan sesuai.</p> <p>4. Latar dan tokoh dalam media <i>big book</i> saling berkaitan dan sesuai.</p> <p>5. Warna yang digunakan dalam menggambarkan latar dan tokoh bervariasi serta menarik.</p>
10.	Materi dan ilustrasi yang digunakan sesuai	<p>1. Materi dan ilustrasi yang digunakan sesuai.</p> <p>2. Materi dan ilustrasi yang digunakan saling berkaitan dalam rangkaian cerita liburan.</p> <p>3. Ilustrasi yang digunakan variatif dan menarik.</p> <p>4. Ilustrasi yang disajikan dalam media <i>big book</i> menampilkan warna yang bervariasi.</p> <p>5. Materi dan ilustrasi yang</p>

		digunakan mengandung unsur- unsur karya dekoratif.
--	--	---

LAMPIRAN 35

HASIL ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Dalam rangka penilaian tingkat akhir perencanaan studi Program Sarjana Pendidikan Biologi Sumatera Utara berdasarkan persyaratan penelitian dengan judul "PENJAJARANAN MEDIA BUKU BACA KETERAMPILAN MENGAJIBAR PEMERANGAN UBTUK SISWA KELAS XI IPS TAMBAKBERIKAN KABUPATEN KEBIHUEAN"

Selubungan dengan hal tersebut, apakah bantuan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yg book pada sistem pembelajaran SMP dalam meningkatkan pemahaman di Sekolah Dasar tersebut Bapak/Ibu akan membantu terhadap kegiatan tersebut media pembelajaran tersebut.

Nama : INI WAWYUNI KURNIAWATI, S.Pd, P.Sik
 NIP : 19850222200903001
 Instansi : Jurusan GSN Rupa, FBS, UINNES

A. Tujuan Penelitian

1. Menilai tingkat pemahaman pembaca (siswa) terhadap Bapak/Ibu melakukan penelitian.
2. Menilai penilaian Bapak/Ibu dengan menggunakan media tersebut (1) pada kelas atau penelitian dengan media tersebut di lingkungan sekitarnya.
3. Pada bagian tingkat penelitian, apakah tingkat nilai yang diperoleh yang sesuai dengan nilai media yg book tersebut dengan catatan.
4. Apa kesulitan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar angket ini atau apakah lainnya.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keterserapan materi dengan UK, KOT, keaktifan dan Format Pembelajaran	1. Keterserapan materi 2. Keterserapan materi pada media 3. Keterserapan materi					✓
2.	Keterserapan materi melalui KOT	4. Keterserapan materi pada media yg book 5. Keterserapan materi pada media yg book 6. Materi yang disampaikan pada media yg book sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
3.	Teknik	7. Keterserapan konsep materi pada media yg book					✓
4.	Presentasi	8. Kejelasan tentang permasalahan ketika pen 9. Cara, teknik, dan sebagainya lainnya					✓

Yogyakarta, 12/07/2023
 Wawuyuni Kurniawati, S.Pd, P.Sik

	10. Materi dan Instrumen yang digunakan sesuai				✓
Skor Total					
Nilai					

C. Penilaian

Menurut Peraturan Kelulusan Materi Mada Dig Band Menggambarkan Penunjang

$$NP - E = SM \times 100\%$$

SM

Keterangan:

NP = nilai present yang dibuat atau diampikan
 E = skor mental yang diperoleh
 SM = skor maksimum ideal

Hasil presentasi data kelulusan kemudian diklasifikasi dengan kriteria di bawah ini:

No.	Persentase	Kriteria	Keterangan
1.	80% - 100%	Sangat Layak (A)	Largo Berman
2.	70% - 80%	Layak (B)	Berman
3.	60% - 70%	Cukup Layak (C)	Berman
4.	50% - 60%	Kurang Layak (D)	Tidak Layak
5.	< 50%	Tidak Layak (E)	Tidak Layak

Sumber: Peraturan 2013, 1911

D. Simpulan Penilaian

- Materi dalam media dig band valid dengan kriteria
 Contoh: Materi yang menyajikan gambar dan musik -
 musik, lesson dengan kcd yang diarahkan
- Materi dalam media dig band valid dengan kriteria
 Contoh: ...
- Materi dalam media dig band tidak valid dengan kriteria
 Contoh: ...

Semarang, 10 Maret 2020
 Validator: Aldi Murni

 Aldi Murni, S.Pd
 NIP. 198103012003040001

LAMPIRAN 36

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN SISWA, ORANG TUA, DAN GURU
MENGENAI MEDIA *BIG BOOK***

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Media	Manfaat media	1, 2, 4, 5
		Kriteria pemilihan Media	3
		Desain media	8, 10
		Visual	6
2.	Materi	Soal latihan	7
		Materi menggambar pemandangan	9

LAMPIRAN 37

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA
MENGENAI MEDIA *BIG BOOK***

Nama :

No. :

No.	Aspek yang Ditanyakan	Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media <i>big book</i> menarik		
2	Keseluruhan media <i>big book</i> mengundang minat untuk belajar		
3	Media <i>big book</i> dapat dipelajari secara kelompok atau individu		
4	Media <i>big book</i> membantu siswa untuk memahami materi menggambar pemandangan		
5	Kegiatan belajar menjadi menyenangkan		
6	Penggunaan media <i>big book</i> membantu dalam memahami materi menggambar pemandangan		
7	Soal latihan di media <i>big book</i> mudah dipahami		
8	Petunjuk yang ada dalam media <i>big book</i> mudah dimengerti		

9	Materi menggambar pemandangan yang disampaikan mudah dipahami		
10	Gambar dalam media <i>big book</i> menarik		

LAMPIRAN 38

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN ORANG TUA
MENGENAI MEDIA *BIG BOOK***

Nama :

Orang Tua dari :

No.	Aspek yang Ditanyakan	Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan media <i>big book</i> menarik		
2	Keseluruhan media <i>big book</i> mengundang minat untuk belajar		
3	Media <i>big book</i> dapat dipelajari secara kelompok atau individu		
4	Media <i>big book</i> membantu siswa untuk memahami materi menggambar pemandangan		
5	Kegiatan belajar menjadi menyenangkan		
6	Penggunaan media <i>big book</i> membantu dalam memahami materi menggambar pemandangan		
7	Soal latihan di media <i>big book</i> mudah dipahami		
8	Petunjuk yang ada dalam media <i>big book</i> mudah dimengerti		

9	Materi menggambar pemandangan yang disampaikan mudah dipahami		
10	Gambar dalam media <i>big book</i> menarik		

LAMPIRAN 39

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU
MENGENAI MEDIA *BIG BOOK***

Nama :

NIP :

Jabatan :

No.	Aspek yang Ditanyakan	Ya	Tidak
1	Penampilan media <i>big book</i> menarik		
Catatan:			
2	Materi menggambar pemandangan dalam media <i>big book</i> jelas dan sesuai dengan indikator		
Catatan:			
3	Media <i>big book</i> dapat dipelajari secara kelompok maupun individu		
Catatan:			
4	Media <i>big book</i> membantu siswa untuk memahami materi menggambar pemandangan		
Catatan:			
5	Kegiatan belajar menjadi menyenangkan		

Catatan:

6	Penggunaan gambar dalam media <i>big book</i> membantu siswa dalam memahami materi		
Catatan:			
7	Soal latihan dalam media <i>big book</i> mudah dipahami		
Catatan:			
8	Petunjuk yang ada dalam media <i>big book</i> mudah dimengerti		
Catatan:			
9	Materi menggambar pemandangan yang disampaikan mudah dipahami		
Catatan:			
10	Gambar dalam media <i>big book</i> menarik		
Catatan:			

HASIL ANGKET TANGGAPAN SISWA

Angket Tanggapan Siswa
Ilham

1. ya
2. ya
3. ya
4. ya
5. ya
6. ya
7. ya
8. ya
9. ya
10. ya

Angket Tanggapan Siswa
Irfan

1. YA
2. YA
3. YA
4. YA
5. YA
6. YA
7. YA
8. YA
9. YA
10. YA

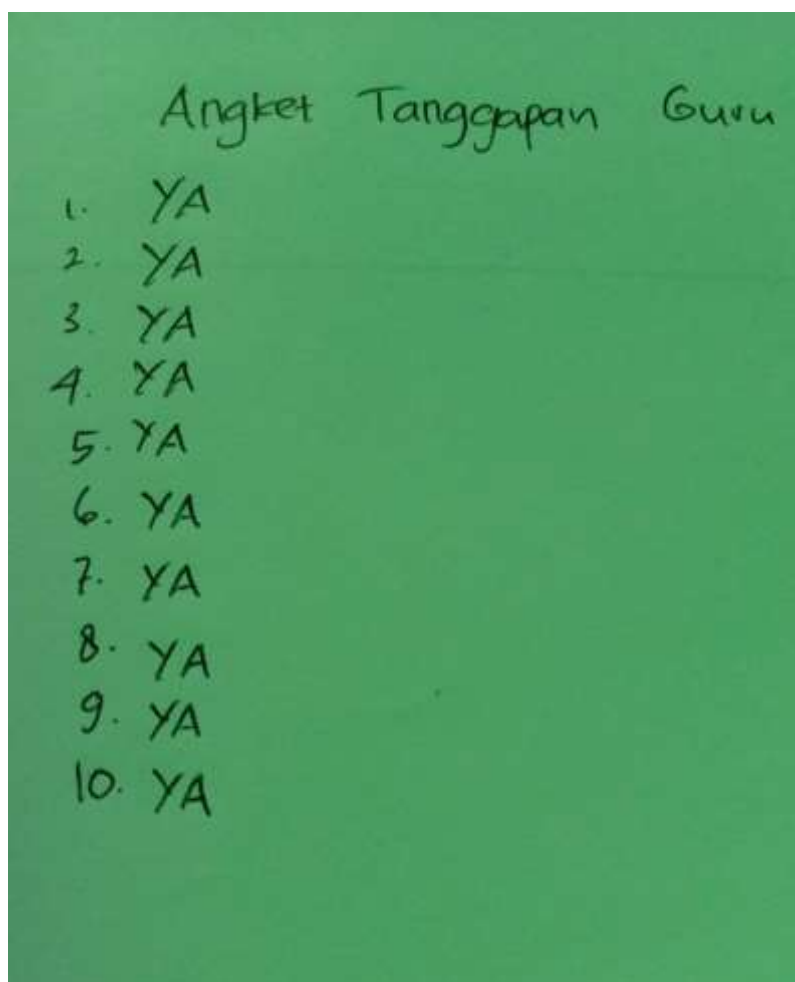
HASIL ANGKET TANGGAPAN ORANG TUA

Angket Tanggapan Orang Tua

1. YA
2. YA
3. YA
4. YA
5. YA
6. YA
7. YA
8. YA
9. YA
10. YA

Angket Tanggapan Orang Tua

1. ya
2. ya
3. ya
4. ya
5. ya
6. ya
7. ya
8. ya
9. ya
10. ya

LAMPIRAN 42**HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU**

LAMPIRAN 43

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Tambakprogoten Kebumen
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 2
Tema 5	: Cuaca
Sub Tema 3	: Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 1
Fokus Pembelajaran	: SBdP
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
SBdP	
3.2 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	3.2.1 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.
4.2 Membuat karya dekoratif.	4.2.1 Membuat karya dekoratif.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran SBdP melalui model *E-Learning*, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan membuat karya dekoratif.

C. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
2. Model Pembelajaran : *E-Learning*

3. Metode Pembelajaran : Tanya jawab dan Pengamatan

D. Media Pembelajaran

Big Book Menggambar Pemandangan

E. Sumber Belajar

1. Buku Guru Revisi 2018
2. Buku Siswa Revisi 2018

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru menyampaikan salam dan menanyakan kabar siswa.
2. Guru mengajak siswa berdoa dengan dipimpin oleh salah satu siswa.
3. Guru mengecek kehadiran siswa.
4. Guru mengajak siswa untuk tepuk PPK (Penguatan Pendidikan Karakter).
5. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan memberi pertanyaan:
 - Pemandangan apa yang ada di sekitarmu? (guru menanya siswa).
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
7. Guru memotivasi siswa dengan tepuk semangat.
8. Guru memberikan soal *pretest* untuk dikerjakan oleh siswa.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru memberikan contoh gambar pemandangan gaya dekoratif agar siswa mengamati gambar tersebut (mengamati).
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari hari ini (siswa menanya).
3. Guru memberikan media *big book* menggambar pemandangan agar siswa dapat mempelajari serta memahami materi di dalam media *big book* (mengumpulkan informasi).

4. Siswa mengolah informasi dengan menjelaskan 4 unsur rupa dalam karya dekoratif pada media *big book* (mengolah informasi).
5. Guru memberikan LKPD dan siswa mengerjakan LKPD sesuai materi yang telah dipelajari (mengkomunikasikan).
6. Guru memberikan konfirmasi tentang simpulan LKPD yang telah dikerjakan oleh siswa.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran.
2. Siswa bersama guru membuat simpulan pembelajaran.
3. Siswa mengerjakan soal *posttest*.
4. Siswa menyanyikan lagu daerah “Gundul-gundul Pacul”.
5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.
6. Guru mengucapkan salam kepada siswa.

G. Penilaian

1. Lingkup Penilaian : Pengetahuan dan Keterampilan

2. Teknik Penilaian

- a. Pengetahuan : Tes
- b. Keterampilan : Non Tes
SBdP : Membuat karya dekoratif pemandangan

3. Bentuk Penilaian

- a. Pengetahuan : Pilihan ganda
- b. Keterampilan : *Rating scale* disertai rubrik

4. Instrumen Penilaian

Pengetahuan : Soal

Kebumen, Februari 2020

Mengetahui,
Guru Kelas III

Peneliti,

Solehudin, S. Pd., I.
NIP. 19761001 201212 1 001

Siti Nur Sa'adah
NIM. 1401416446

Menyetujui,
Kepala SDN Tambakproгатen Kabupaten Kebumen

Suryani, S. Pd.
NIP. 19691109 199303 2 009

4. Instrumen Penilaian

Pengetahuan : Soal

Kebumen, 24 Februari 2020

Mengetahui,
Guru Kelas III



Soichudin, S. Pd., I.
NIP. 19761001 201212 1 001


Peneliti,



Siti Nur Sa'adah
NIM. 1401416446

Menyetujui,

Kepala SDN Jambai, Kecamatan Kabupaten Kebumen



Nurhan, S. M.
NIP. 19691109 199303 2 009

LAMPIRAN 45**LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)**

Satuan Pendidikan : SDN Tambakprogoten Kebumen
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2
Tema 5 : Cuaca
Sub Tema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap
Kehidupan Manusia
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : SBdP

Tuliskan nama-nama siswa dalam kelompokmu!

Kelompok:	
1.	4.
2.	5.
3.	6.

PETUNJUK Pengerjaan!

1. Tuliskan identitas kelompokmu!
2. Bacalah petunjuk soal dengan teliti!
3. Tuliskan hasil diskusi kelompok pada lembar yang telah disediakan!
4. Kerjakanlah dengan teliti bersama kelompokmu!

Muatan Pembelajaran SBdP**Kompetensi Dasar**

3.2 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.

Indikator

3.2.1 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.

4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif
(Berilah penjelasan pada istilah di bawah ini!)

1. Titik adalah
2. Garis adalah
3. Bidang adalah
4. Warna adalah

LAMPIRAN 46**PENILAIAN KETERAMPILAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Tambakproгатen Kebumen
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 2
Tema 5	: Cuaca
Sub Tema 3	: Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 1
Fokus Pembelajaran	: SBdP

Kompetensi Dasar

4.2 Membuat karya dekoratif.

Indikator Pencapaian Kompetensi

4.2.1 Membuat karya dekoratif.

Rubrik Keterampilan Menggambar Pemandangan

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang menunjukkan aktivitas siswa!

Nama Siswa	Kriteria												Total Skor	Nilai	Kriteria (Tuntas/Tidak) KKM=70
	Variasi gambar				Variasi bentuk				Variasi Gaya Dekoratif						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

LAMPIRAN 47

**DESKRIPSI PENILAIAN KETERAMPILAN
MENG GAMBAR Pemandangan**

Kriteria penilaian keterampilan menggambar pemandangan sebagai berikut.

1. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
2. Skor 3, jika 3 deskriptor yang tampak
3. Skor 2, jika 2 deskriptor yang tampak
4. Skor 1, jika 1 deskriptor yang tampak

No.	Kriteria	Deskriptor
1.	Variasi gambar	1. Menggambar pemandangan selain gunung 2. Menggambar pemandangan dengan memenuhi kertas gambar 3. Menggambar pemandangan tempat umum 4. Menggambar pemandangan tempat ramai
2.	Variasi bentuk	1. Menggambar bentuk manusia 2. Menggambar bentuk hewan 3. Menggambar bentuk tumbuhan 4. Menggambar bentuk benda alam seperti matahari, awan, dan lain-lain.
3.	Variasi gaya dekoratif	1. Menggambar gaya dekoratif yaitu titik. 2. Menggambar gaya dekoratif yaitu garis. 3. Menggambar gaya dekoratif yaitu bidang. 4. Menggambar gaya dekoratif dengan minimal 20% dari keseluruhan gambar pemandangan.

Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor}} \times 100$$

Predikat Penilaian

Nilai	Predikat	Keterangan
0 – 60	D	Perlu Bimbingan
61 – 70	C	Cukup Baik
71 – 85	B	Baik
86 – 100	A	Sangat Baik

LAMPIRAN 48**PENILAIAN PENGETAHUAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Tambakprogoten Kebumen
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 2
Tema 5	: Cuaca
Sub Tema 3	: Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 1
Fokus Pembelajaran	: SBdP

Kompetensi Dasar

3.3 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.

Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor}} \times 100$$

Predikat Penilaian

Nilai	Predikat	Keterangan
0 – 60	D	Perlu Bimbingan
61 – 70	C	Cukup Baik
71 – 85	B	Baik
86 – 100	A	Sangat Baik

LAMPIRAN 49

BAHAN AJAR

A. Pengertian Menggambar

Menggambar dalam dunia anak adalah sebagai media ungkap untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri (Dewobroto, 2002:2).

B. Pengertian Gambar Dekoratif

Gambar dekoratif adalah hiasan yang digambar pada kertas gambar atau benda tertentu. Gambar dekoratif seringkali merupakan bentuk tumbuhan, hewan, dan manusia (Tim Abdi Guru, 2016:10).

C. Fungsi Gambar Dekoratif

Gambar dekoratif berfungsi sebagai hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih indah (Tim Abdi Guru, 2016:10).

D. 2 Bentuk Gambar Dekoratif

Gambar dekoratif terdiri atas 2 bentuk sebagai berikut.

1) Bentuk Geometris

Bentuk geometris yaitu bentuk yang memiliki keteraturan, baik ukuran maupun bentuknya. Contoh bentuk geometris adalah segitiga sama sisi, segiempat, segilima, segi enam, dan lingkaran. Berikut adalah contoh gambar dekoratif bentuk geometris.



2) Bentuk Stilasi

Bentuk stilasi yaitu bentuk dengan berbagai pengayaan/digayakan. Misalnya, motif hias geometris dari tumbuhan, hewan, dan manusia. Berikut adalah contoh gambar dekoratif bentuk stilasi.



E. 4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif

4 unsur rupa dalam karya dekoratif sebagai berikut.

1. Titik disebut juga bintang yang dapat berukuran kecil atau besar.
2. Garis yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan gelombang.
3. Bidang yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, segi lima, dan bintang.
4. Warna pada gambar dekoratif dapat menambah kesan indah pada gambar. Contoh warna yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan lain-lain.

Terdapat 2 jenis warna yaitu warna primer dan sekunder.

- a. Warna primer adalah warna dasar antara lain merah, kuning, dan biru.
- b. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer antara lain hijau, ungu, dan oranye.

(Tim Abdi Guru, 2016:3-4)

F. Teknik-teknik Menggambar

Teknik-teknik dalam menggambar sebagai berikut.

1. Teknik Menggambar Arsir

Ada dua jenis teknik dasar arsir yang umum dipergunakan, yakni arsir searah dan arsir silang. Dalam pembuatan arsir searah, kita hanya perlu membuat barisan garis sejajar secara vertikal atau horizontal sesuai dengan bentuk gambar yang telah dibuat dan diarsir. Sementara dalam

teknik silang, yang perlu dilakukan adalah membuat barisan garis saling menyilang di bagian yang dikehendaki.

2. Teknik Menggambar Perspektif

Gambar perspektif merupakan salah satu jenis gambar yang mengkomunikasikan objek tertentu sebagaimana yang terlihat oleh mata melalui sudut pandang tertentu.

3. Teknik Menggambar Blok

Menggambar blok atau siluet ibarat kita menggambar bayang-bayang, ada bentuk objek yang digambarkan, namun kemudian bentuk itu diwarnai semua atau diblok warna sehingga detail objek hilang alias yang tampak hanya bentuknya saja seperti bayang-bayang. Umumnya gambar blok ini berwarna hitam atau putih, namun tidak menutup kemungkinan untuk warna yang lain.

4. Teknik Menggambar Dussel (Gosok)

Teknik menggambar dussel atau gosok ini termasuk teknik yang sulit untuk dilakukan dan perlu latihan berulang kali agar bisa melakukannya dengan baik sebab teknik ini sama artinya dengan menciptakan gradasi warna yang halus.

5. Teknik Menggambar Linear

Teknik menggambar linear sebetulnya mirip dengan teknik gambar arsir. Apabila pada gambar arsir kita akan membuat arsiran pada bagian-bagian tertentu saja, misalnya di bagian tepi kanan atau kiri, atas atau bawah, maka pada gambar linearr ini kita akan membuat garis-garis baik lurus atau lengkung dengan kerapatan dan ketebalan tertentu pada seluruh permukaan objek gambar.

6. Teknik Menggambar Pointilis

Teknik menggambar pointilis merupakan teknik yang unik sebab dalam menggambarkan objek, kita tak akan membuat garis utuh sebagaimana teknik arsir dan teknik lainnya untuk memberikan kedalaman gambar, melainkan hanya menyusun titik-titik dengan ukuran dan ketebalan yang berbeda.

7. Teknik Menggambar Aquarel

Teknik ini sebetulnya sudah beranjak lebih dari sekedar menggambar, yakni melukis sebab alat yang digunakan sudah tidak lagi sederhana, yakni kuas dan cat berbasis air seperti cat air, tinta, dan cat akrilik.

8. Teknik Menggambar Sketsa

Gambar sketsa bisa dibidang sebagai gambar yang tak selesai dan memang sengaja seperti itu sebab tujuannya adalah untuk membuat sketsa atau akan ditindak lanjuti dengan cara lainnya kelak, misalnya untuk dilukis dengan cat (Tim Penulis, 2018).

LAMPIRAN 50

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL UJI COBA

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	
3.2 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	3.2.2 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	C2	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, dan 50

LAMPIRAN 51



SOAL UJI COBA
PENELITIAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT*
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2020

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang benar!

1. Media ungkap untuk merangsang kreativitas dan melatih potensi jiwa dalam upaya pengembangan diri adalah pengertian dari
 - b. menggambar
 - c. melukis
 - d. mewarnai
2. Hiasan yang digambar pada kertas gambar atau benda tertentu disebut
 - a. gambar dekorasi
 - b. gambar dekoratif
 - c. gambar desain
3. Gambar dekoratif seringkali merupakan bentuk
 - a. tumbuhan, hewan, dan manusia
 - b. hewan, simbol, dan manusia
 - c. hewan, simbol, dan kartu ucapan

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu gambar dekoratif yang berbentuk

- a. tumbuhan
 - b. manusia
 - c. hewan
5. Gambar dekoratif berfungsi sebagai
 - a. hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih jelek

- b. hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih rapi
 - c. hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih indah
6. Gambar dekoratif memiliki 2 bentuk yaitu
 - a. bentuk geometris dan stilasi
 - b. bentuk geometris dan fentilasi
 - c. bentuk stilasi dan fentilasi
 7. Bentuk geometris yaitu bentuk yang memiliki keteraturan, baik ukuran maupun
 - a. gambarnya
 - b. bentuknya
 - c. garisnya
 8. Bentuk stilasi yaitu bentuk dengan berbagai pengayaan atau
 - a. digayakan
 - b. disatukan
 - c. dipisahkan

9. Perhatikan gambar berikut!



- a. geometris
- b. stilasi
- c. fentilasi

Gambar tersebut merupakan gambar dekoratif yang berbentuk

10. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut adalah gambar dekoratif yang berbentuk

- a. hewan
- b. tumbuhan
- c. manusia

11. Unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif terdiri atas aspek.
 - a. 4
 - b. 5
 - c. 6

12. Di bawah ini yang termasuk unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif ialah
- titik, garis, bidang, dan hewan
 - titik, garis, bidang, dan warna
 - titik, garis, bidang, dan tumbuhan

13. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

I : Titik

III : Gambar

II : Garis

IV : Simbol

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang termasuk unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif?

- II dan III
 - II dan IV
 - II dan I
14. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan gambar dekoratif yang berbentuk

- hewan
 - tumbuhan
 - manusia
15. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan gambar dekoratif yang berbentuk

- hewan dan tumbuhan
- hewan dan manusia

c. tumbuhan, hewan, dan manusia

16. Perhatikan tanda berikut!

•

Tanda tersebut disebut

- a. titik
- b. garis
- c. ruang

17. Titik disebut juga bintik yang dapat berukuran

- a. kecil atau besar
- b. kecil atau sedang
- c. besar atau sedang

18. Perhatikan tanda berikut!

Tanda tersebut disebut

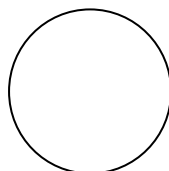
- a. titik
- b. garis
- c. ruang

19. Garis yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti

....

- a. garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan titik
- b. garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan warna
- c. garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan gelombang

20. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan

- a. lingkaran

- b. persegi
- c. tabung

21. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut adalah gambar dekoratif yang berbentuk

- a. hewan
- b. manusia
- c. tumbuhan

22. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- I : persegi
- II : lingkaran
- III : segitiga
- IV : bintang

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah bidang yang digunakan dalam gambar dekoratif?

- a. I, II, dan III
- b. I, II, dan IV
- c. I, II, III, dan IV

23. Warna pada gambar dekoratif dapat menambah kesan indah pada gambar.

Terdapat 2 jenis warna yaitu

- a. warna primer dan sekunder
- b. warna primer dan tersier
- c. warna primer dan dasar

24. Warna primer adalah warna dasar antara lain

- a. merah, kuning, dan hijau

- b. merah, kuning, dan ungu
 - c. merah, kuning, dan biru
25. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer antara lain
- a. hijau, ungu, dan oranye
 - b. hijau, ungu, dan biru
 - c. hijau, ungu, dan merah
26. Warna hijau adalah perpaduan antara warna dasar dan
- a. merah dan kuning
 - b. biru dan merah
 - c. biru dan kuning
27. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- I : Ikon
 - II : Simbol
 - III : Warna
- Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang termasuk unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif?
- a. I
 - b. II
 - c. III
28. Campuran antara warna dasar merah dan biru akan menghasilkan warna
- a. ungu
 - b. hijau
 - c. abu-abu
29. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- I : Bidang
 - II : Warna
 - III : Simbol
- Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang tidak termasuk unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif?
- a. I

b. II

c. III

30. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut adalah gambar dekoratif yang berbentuk

- a. hewan
- b. tumbuhan
- c. manusia

31. Campuran antara warna dasar merah dan kuning akan menghasilkan warna

- a. ungu
- b. hijau
- c. oranye

32. Teknik-teknik dalam menggambar ada

- a. 6
- b. 7
- c. 8

33. Ada 2 jenis teknik menggambar arsir yaitu

- a. searah dan silang
- b. searah dan berpasangan
- c. searah dan sejajar

34. Salah satu jenis gambar yang mengkomunikasikan objek tertentu sebagaimana yang terlihat oleh mata melalui sudut pandang tertentu disebut

....

- a. gambar perspektif
- b. gambar arsir
- c. gambar blok

35. Teknik menggambar blok umumnya berwarna

- a. merah dan putih
- b. biru dan kuning

- c. hitam dan putih
36. Teknik menggambar blok disebut juga teknik menggambar
- a. siluet
 - b. simbol
 - c. garis
37. Teknik menggambar dussel disebut juga teknik menggambar
- a. garis
 - b. gosok
 - c. simbol
38. Teknik menggambar linear sebetulnya mirip dengan teknik menggambar
- a. sketsa
 - b. gosok
 - c. arsir
39. Teknik menggambar dengan cara memberi tanda titik-titik pada gambar disebut teknik menggambar
- a. pointilis
 - b. titik
 - c. garis
40. Teknik menggambar yang menggunakan kuas dan cat berbasis air seperti cat air, tinta, dan cat akrilik disebut teknik menggambar
- a. titik
 - b. garis
 - c. aquarel
41. Teknik menggambar yang bisa dibilang sebagai gambar yang tak selesai disebut teknik menggambar
- a. simbol
 - b. sketsa
 - c. garis
42. Perpaduan antara warna hitam dan putih akan menghasilkan warna
- a. oranye
 - b. abu-abu

c. ungu

43. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

I : Bidang

II : Ikon

III : Simbol

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang termasuk unsur rupa dalam karya dekoratif?

- a. I
- b. II
- c. III

44. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, bagian manakah yang diberi hiasan gambar dekoratif?

- a. tumbuhan
- b. hewan
- c. air

45. Perpaduan antara warna merah dan putih akan menghasilkan warna

- a. biru muda
- b. kuning muda
- c. merah muda

46. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, bagian manakah yang diberi hiasan gambar dekoratif?

- a. tumbuhan
- b. awan
- c. air

47. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, unsur apakah yang nampak sebagai unsur rupa dalam karya dekoratif?

- a. titik
- b. warna

c. bidang

48. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

I : Bidang

II : Ikon

III : Simbol

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang tidak termasuk unsur rupa dalam karya dekoratif?

- a. I dan II
- b. I dan III
- c. II dan III

49. Perpaduan antara warna biru dan putih akan menghasilkan warna

- a. biru muda
- b. merah muda
- c. abu-abu

50. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

I : Bidang

II : Warna

III : Simbol

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang termasuk unsur rupa dalam karya dekoratif?

- a. I dan II
- b. I dan III
- c. II dan III

LAMPIRAN 52**KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**

1	a
2	b
3	a
4	c
5	c
6	a
7	b
8	a
9	a
10	b
11	a
12	b
13	c
14	b
15	c
16	a
17	a

18	b
19	c
20	a
21	c
22	c
23	a
24	c
25	a
26	c
27	c
28	a
29	c
30	b
31	c
32	c
33	a
34	a

35	c
36	a
37	b
38	c
39	a
40	c
41	b
42	b
43	a
44	b
45	c
46	b
47	c
48	c
49	a
50	a

LAMPIRAN 53**PEDOMAN PENILAIAN TES UJI COBA****Soal Pilihan Ganda**

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2016: 188)

Keterangan:

S = *Score*/Skor

R = *Right*/Jawaban Benar

Pedoman Penilaian

Skor maksimum = 30

Skor minimum = 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100$$

LAMPIRAN 54



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN

TES UJI COBA

Mata Pelajaran : SBdP

Nama :

Hari, Tanggal :

Kelas : III

Waktu :

No. :

Pilihan Ganda

Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar!

1	a	b	c
2	a	b	c
3	a	b	c
4	a	b	c
5	a	b	c
6	a	b	c
7	a	b	c
8	a	b	c
9	a	b	c
10	a	b	c
11	a	b	c
12	a	b	c
13	a	b	c
14	a	b	c
15	a	b	c


16	a	b	c
17	a	b	c
18	a	b	c
19	a	b	c
20	a	b	c
21	a	b	c
22	a	b	c
23	a	b	c
24	a	b	c
25	a	b	c
26	a	b	c
27	a	b	c
28	a	b	c
29	a	b	c
30	a	b	c

31	a	b	c
32	a	b	c
33	a	b	c
34	a	b	c
35	a	b	c
36	a	b	c
37	a	b	c
38	a	b	c
39	a	b	c
40	a	b	c
41	a	b	c
42	a	b	c
43	a	b	c
44	a	b	c
45	a	b	c

46	a	b	c
47	a	b	c
48	a	b	c
49	a	b	c
50	a	b	c

LAMPIRAN 55

HASIL TES Uji COBA SISWA


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS KEDIDIAAN
INIBES


LEMBAR JAWABAN
TES UJI COBA

Nama Pelajar: T. S. A. P. Nomor: 2014121001001
 Hari, Tanggal: Kamis, 14-09-2018 Kelas: II
 Waktu: 10-20-14-003-0010 No: 120

Pilihan Ganda
Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar!

1. a + b = 10	16. a + b = 10	31. a + b = 10	46. a + b = 10
2. a + b = 10	17. a + b = 10	32. a + b = 10	47. a + b = 10
3. a + b = 10	18. a + b = 10	33. a + b = 10	48. a + b = 10
4. a + b = 10	19. a + b = 10	34. a + b = 10	49. a + b = 10
5. a + b = 10	20. a + b = 10	35. a + b = 10	50. a + b = 10
6. a + b = 10	21. a + b = 10	36. a + b = 10	51. a + b = 10
7. a + b = 10	22. a + b = 10	37. a + b = 10	52. a + b = 10
8. a + b = 10	23. a + b = 10	38. a + b = 10	53. a + b = 10
9. a + b = 10	24. a + b = 10	39. a + b = 10	54. a + b = 10
10. a + b = 10	25. a + b = 10	40. a + b = 10	55. a + b = 10
11. a + b = 10	26. a + b = 10	41. a + b = 10	56. a + b = 10
12. a + b = 10	27. a + b = 10	42. a + b = 10	57. a + b = 10
13. a + b = 10	28. a + b = 10	43. a + b = 10	58. a + b = 10
14. a + b = 10	29. a + b = 10	44. a + b = 10	59. a + b = 10
15. a + b = 10	30. a + b = 10	45. a + b = 10	60. a + b = 10

$b = 4a$
 $1 = 6$
 $N = 5a$
 $\frac{4a}{5a} \times 100\%$
 $= 80\%$


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS KEDIDIAAN
INIBES

LEMBAR JAWABAN
TES UJI COBA

Nama Pelajar: T. S. A. P. Nomor: 2014121001001
 Hari, Tanggal: Kamis, 14-09-2018 Kelas: II
 Waktu: 10-20-14-003-0010 No: 120

Pilihan Ganda
Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar!

1. a + b = 10	16. a + b = 10	31. a + b = 10	46. a + b = 10
2. a + b = 10	17. a + b = 10	32. a + b = 10	47. a + b = 10
3. a + b = 10	18. a + b = 10	33. a + b = 10	48. a + b = 10
4. a + b = 10	19. a + b = 10	34. a + b = 10	49. a + b = 10
5. a + b = 10	20. a + b = 10	35. a + b = 10	50. a + b = 10
6. a + b = 10	21. a + b = 10	36. a + b = 10	51. a + b = 10
7. a + b = 10	22. a + b = 10	37. a + b = 10	52. a + b = 10
8. a + b = 10	23. a + b = 10	38. a + b = 10	53. a + b = 10
9. a + b = 10	24. a + b = 10	39. a + b = 10	54. a + b = 10
10. a + b = 10	25. a + b = 10	40. a + b = 10	55. a + b = 10
11. a + b = 10	26. a + b = 10	41. a + b = 10	56. a + b = 10
12. a + b = 10	27. a + b = 10	42. a + b = 10	57. a + b = 10
13. a + b = 10	28. a + b = 10	43. a + b = 10	58. a + b = 10
14. a + b = 10	29. a + b = 10	44. a + b = 10	59. a + b = 10
15. a + b = 10	30. a + b = 10	45. a + b = 10	60. a + b = 10

$b = 4a$
 $1 = 5$
 $N = 5a$
 $\frac{4a}{5a}$
 $\frac{4}{5}$
 $\frac{4}{5} \times 100\%$
 $= 80\%$

LAMPIRAN 56



SOAL PRETEST DAN POSTTEST
PENELITIAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT*
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2020

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang benar!

1. Gambar dekoratif seringkali merupakan bentuk
 - a. tumbuhan, hewan, dan manusia
 - b. hewan, simbol, dan manusia
 - c. hewan, simbol, dan kartu ucapan
2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu gambar dekoratif yang berbentuk

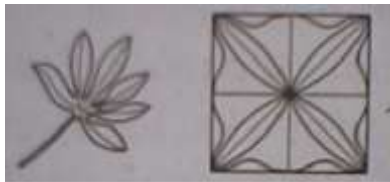
- a. tumbuhan
 - b. manusia
 - c. hewan
3. Gambar dekoratif berfungsi sebagai
 - a. hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih jelek
 - b. hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih rapi
 - c. hiasan pada sebuah benda agar terlihat lebih indah
 4. Bentuk geometris yaitu bentuk yang memiliki keteraturan, baik ukuran maupun
 - a. gambarnya
 - b. bentuknya
 - c. garisnya

5. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan gambar dekoratif yang berbentuk

- a. geometris
 - b. stilasi
 - c. fentilasi
6. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- | | |
|------------|--------------|
| I : Titik | III : Gambar |
| II : Garis | IV : Simbol |
- Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang termasuk unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif?
- a. II dan III
 - b. II dan IV
 - c. II dan I
7. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan gambar dekoratif yang berbentuk

- a. hewan
 - b. tumbuhan
 - c. manusia
8. Titik disebut juga bintik yang dapat berukuran
- a. kecil atau besar
 - b. kecil atau sedang
 - c. besar atau sedang
9. Perhatikan tanda berikut!
-

Tanda tersebut disebut

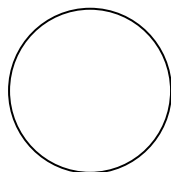
- a. titik
- b. garis
- c. ruang

10. Garis yang digunakan dalam gambar dekoratif ada bermacam-macam seperti

....

- a. garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan titik
- b. garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan warna
- c. garis horizontal, lengkung, zig-zag, dan gelombang

11. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan

- a. lingkaran
- b. persegi
- c. tabung

12. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut adalah gambar dekoratif yang berbentuk

- a. hewan
- b. manusia
- c. tumbuhan

13. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- I : persegi
- II : lingkaran
- III : segitiga
- IV : bintang

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah bidang yang digunakan dalam gambar dekoratif?

- a. I, II, dan III
- b. I, II, dan IV
- c. I, II, III, dan IV

14. Warna pada gambar dekoratif dapat menambah kesan indah pada gambar.

Terdapat 2 jenis warna yaitu

- a. warna primer dan sekunder
- b. warna primer dan tersier
- c. warna primer dan dasar

15. Warna primer adalah warna dasar antara lain

- a. merah, kuning, dan hijau
- b. merah, kuning, dan ungu
- c. merah, kuning, dan biru

16. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer antara lain

- a. hijau, ungu, dan oranye
- b. hijau, ungu, dan biru
- c. hijau, ungu, dan merah

17. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- I : Ikon
- II : Simbol
- III : Warna

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, manakah yang termasuk unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif?

- a. I

- b. II
- c. III

18. Campuran antara warna dasar merah dan biru akan menghasilkan warna

- a. ungu
- b. hijau
- c. abu-abu

19. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut adalah gambar dekoratif yang berbentuk

- a. hewan
- b. tumbuhan
- c. manusia

20. Campuran antara warna dasar merah dan kuning akan menghasilkan warna

- a. ungu
- b. hijau
- c. oranye

21. Teknik-teknik dalam menggambar ada

- a. 6
- b. 7
- c. 8

22. Ada 2 jenis teknik menggambar arsir yaitu

- a. searah dan silang
- b. searah dan berpasangan
- c. searah dan sejajar

23. Salah satu jenis gambar yang mengkomunikasikan objek tertentu sebagaimana yang terlihat oleh mata melalui sudut pandang tertentu disebut

....

- a. gambar perspektif
- b. gambar arsir
- c. gambar blok

24. Teknik menggambar blok umumnya berwarna
- merah dan putih
 - biru dan kuning
 - hitam dan putih
25. Teknik menggambar dussel disebut juga teknik menggambar
- garis
 - gosok
 - simbol
26. Teknik menggambar dengan cara memberi tanda titik-titik pada gambar disebut teknik menggambar
- pointilis
 - titik
 - garis
27. Teknik menggambar yang bisa dibilang sebagai gambar yang tak selesai disebut teknik menggambar
- simbol
 - sketsa
 - garis
28. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, bagian manakah yang diberi hiasan gambar dekoratif?

- tumbuhan
- hewan
- air

29. Perpaduan antara warna merah dan putih akan menghasilkan warna

- a. biru muda
- b. kuning muda
- c. merah muda

30. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar tersebut, bagian manakah yang diberi hiasan gambar dekoratif?

- a. tumbuhan
- b. awan
- c. air

LAMPIRAN 57**KUNCI JAWABAN *PRETEST* DAN *POSTTEST***

1	a
2	c
3	c
4	b
5	a
6	c
7	b
8	a
9	b
10	c
11	a
12	c
13	c
14	a
15	c
16	a
17	c
18	a
19	b
20	c
21	c
22	a
23	a
24	c
25	b
26	a
27	b
28	b

29	c
30	b

LAMPIRAN 58

HASIL PRETEST SISWA (PENGETAHUAN)

PRETEST

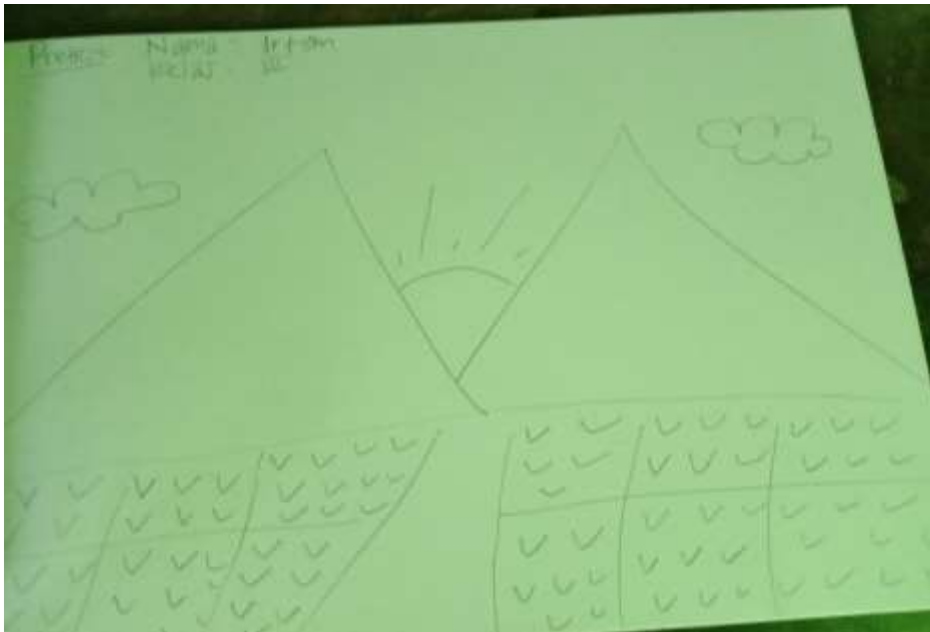
Nama Irfan
Kelas III

1	2	6 a	9 b	16 a	17 b	26 c
2	c	7 b	12 c	17 c	22 a	27 a
3	c	8 a	13 b	18 a	23 b	28 b
4	B	9 b	14 a	19 b	24 c	29 c
5	a	10 c	15 a	20 c	25 b	30 a

PRETEST

Nama Irfan
Kelas III

1	6 a	11 a	16 c	21 a	26 a	
2	c	7 b	12 c	17 b	22 a	27 a
3	c	8 b	13 b	18 b	23 a	28 b
4	B	9 b	14 b	19 b	24 c	29 c
5	a	10 c	15 a	20 a	25 b	30 a

LAMPIRAN 59**HASIL PRETEST SISWA (KETERAMPILAN)**

LAMPIRAN 60

HASIL *POSTTEST* SISWA (PENGETAHUAN)

POSTEST

Nama: Irfan
Kelas: III

1	a	6. a	11. a	16. a	21. a	26. d
2	c	7. b	12. c	17. c	22. a	27. b
3	c	8. d	13. c	18. d	23. d	28. b
4	b	9. b	14. a	19. b	24. c	29. c
5	a	10. c	15. c	20. c	25. b	30. b

POSTEST

Nama: Irfan
Kelas: III

1	a	6. a	11. a	16. c	21. c	26. d
2	c	7. b	12. c	17. c	22. d	27. b
3	c	8. d	13. b	18. d	23. d	28. b
4	b	9. b	14. b	19. b	24. c	29. c
5	a	10. c	15. d	20. c	25. b	30. d

LAMPIRAN 61

HASIL *POSTTEST* SISWA (KETERAMPILAN)





LAMPIRAN 62

UJI VALIDITAS SOAL UJI COBA

No.	Nama	Kelas	Pertanyaan				
			1	2	3	4	5
1	Afidatul M.	III	1	1	1	1	1
2	Imam M.	III	0	1	1	1	0
3	Wahuzni N. A.	III	1	0	1	0	0
4	Aanis A.	III	1	1	0	1	1
5	Dedy M.	III	1	1	1	1	0
6	Dwi N. A.	III	1	1	1	1	0
7	Rizki O.	III	1	1	0	1	1
8	Syahrul H.	III	1	1	0	0	0
9	Waviq A. A.	III	1	0	1	1	1
10	Ahmad M.	III	0	1	0	0	0
11	Andrean R. P.	III	1	0	0	0	1
12	Bryan A. S.	III	1	1	1	1	0
13	Dinda A. F.	III	1	0	1	1	1
14	Eka Y. P.	III	1	1	1	0	0
15	Fina N. A.	III	0	0	1	1	1
16	Fajar S.	III	1	1	0	0	0
17	Jamaludin Z.	III	0	0	1	1	1
18	Milla S. F.	III	1	0	1	1	1
19	Moh. Lukman H.	III	0	1	1	1	1
20	M. Khasan M.	III	1	1	0	1	0
21	Novan D. K.	III	0	1	1	1	1
22	Reza S.	III	1	1	1	0	1
23	Saeful A.	III	1	1	0	1	1
24	Shilva A.	III	1	1	1	1	1
25	Umi L.	III	0	0	1	1	1
26	Nina A. J.	III	1	1	1	1	1
27	Andrea B. S.	III	1	1	0	1	0
	Widyadewi						
28	Metta	III	0	1	1	1	1

Yusuf Gigih								
29	Pramuji	III	1	1	1	1	1	1
30	Zelyn Damayanti	III	0	1	1	1	1	1
	r tabel		0,296	0,296	0,296	0,296	0,296	0,296
	r hitung		-0,08021	0,048097	0,343557	0,335066	0,301759	
	kriteria		TIDAK	TIDAK	VALID	VALID	VALID	

6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	0	1	1	1
0	0	1	0	1	1	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	1	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	0	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	0	1	1	1
0	0	1	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	0	0	1	1	1
0	0	0	0	1	1	1	0	0
1	1	0	1	1	0	1	1	0

1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	0	1
0	0	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	1	0	1	1	1	0
1	0	1	1	1	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0
0	0	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	0	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1

0,296	0,296	0,296	0,296	0,296	0,296	0,296	0,296	0,296
					-		-	
0,38426	0,38426	0,313288	0,089096	0,36177	0,25526	0,325973	0,14048	0,367862
VALID	VALID	VALID	TIDAK	VALID	TIDAK	VALID	TIDAK	VALID

42	43	44	45	46	47
1	1	1	1	0	1
1	0	1	1	1	1
1	0	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1
0	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	0	1
1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1
0,296	0,296	0,296	0,296	0,296	0,296

-					
0,09128	0,072698	0,499047	0,413823	0,351464	0,001046
TIDAK	TIDAK	VALID	VALID	VALID	TIDAK

48	49	50	Jumlah
1	0	1	40
1	1	1	41
1	0	1	37
1	1	1	41
0	1	1	43
1	0	0	41
1	1	1	37
0	1	1	33
0	0	1	40
1	1	1	38
1	1	1	38
1	0	1	31
1	1	0	41
1	1	1	35
1	0	0	37
1	1	1	35
0	0	1	32
1	1	0	36
1	1	1	35
1	1	1	30
1	1	0	39
0	1	1	27
1	1	0	35
0	1	1	46
1	1	1	37
1	1	1	45

1	1	0	29
1	1	1	44
0	1	0	45
1	1	1	41
0,296	0,296	0,296	
-		-	
0,04209	0,089096	0,03032	
TIDAK	TIDAK	TIDAK	

LAMPIRAN 63**UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA**

No.	Nama	Kelas	Pertanyaan					
			3	4	5	7	9	13
	Afidatul							
1	M.	III	1	1	1	0	1	1
2	Imam M.	III	1	1	0	1	0	0
	Wahuzni							
3	N. A.	III	1	0	0	1	1	0
4	Aanis A.	III	0	1	1	1	0	1
5	Dedy M.	III	1	1	0	1	1	1
6	Dwi N. A.	III	1	1	0	1	1	0
7	Rizki O.	III	0	1	1	1	1	1
8	Syahrul H.	III	0	0	0	0	1	1
	Waviq A.							
9	A.	III	1	1	1	0	0	0
10	Ahmad M.	III	0	0	0	1	1	1
	Andrean R.							
11	P.	III	0	0	1	0	1	1
	Bryan A.							
12	S.	III	1	1	0	1	0	0
	Dinda A.							
13	F.	III	1	1	1	1	1	1
14	Eka Y. P.	III	1	0	0	0	0	0
15	Fina N. A.	III	1	1	1	1	1	1
16	Fajar S.	III	0	0	0	1	1	0
	Jamaludin							
17	Z.	III	1	1	1	0	0	1
18	Milla S. F.	III	1	1	1	1	1	1
	Moh.							
19	Lukman H.	III	1	1	1	1	0	1
	M. Khasan							
20	M.	III	0	1	0	0	1	1

	Novan D.							
21	K.	III	1	1	1	0	1	1
22	Reza S.	III	1	0	1	0	0	0
23	Saeful A.	III	0	1	1	1	1	1
24	Shilva A.	III	1	1	1	1	1	1
25	Umi L.	III	1	1	1	1	1	1
26	Nina A. J.	III	1	1	1	1	1	1
	Andrea B.							
27	S.	III	0	1	0	1	0	0
	Widyadewi							
28	Metta	III	1	1	1	1	1	1
	Yusuf							
	Gigih							
29	Pramuji	III	1	1	1	1	1	1
	Zelyn							
30	Damayanti	III	1	1	1	1	1	1
	Σ		21	23	19	21	21	21
	N		30					
	n-1		29					
	P		0,7	0,766667	0,633333	0,7	0,7	0,7
	Q		0,3	0,233333	0,366667	0,3	0,3	0,3
	p.q		0,21	0,178889	0,232222	0,21	0,21	0,21
	$\Sigma p.q$		5,478889					
	Variansi Skor		28,37816					
	KR-20		0,834758					
	Kriteria		Tinggi					

14	17	18	19	20	21	22	23	24
1	0	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	1
1	1	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	0	1	0	1	1	1	1	1
1	0	0	0	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	0	1	0	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	0	1	1	0
1	0	1	1	0	1	0	1	1
0	0	0	1	1	0	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
22	21	23	23	22	22	24	23	25

1	0	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	0	1	1	0
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	0	1	1	1
24	23	23	23	25	21	23	23	21
0,8	0,766667	0,766667	0,766667	0,833333	0,7	0,766667	0,766667	0,7
0,2	0,233333	0,233333	0,233333	0,166667	0,3	0,233333	0,233333	0,3
0,16	0,178889	0,178889	0,178889	0,138889	0,21	0,178889	0,178889	0,21

37	39	41	44	45	46	Jumlah
1	1	0	1	1	0	24
1	1	1	1	1	1	25
1	1	0	1	1	1	24
0	1	0	1	1	1	23
1	1	1	1	1	1	26
1	1	1	1	1	1	27
1	0	1	0	1	1	21
1	0	1	1	1	0	17
1	1	1	1	1	1	27
1	0	1	1	1	1	23
0	1	1	1	1	0	21
1	1	0	0	0	0	14
1	1	1	1	1	1	30
0	0	1	1	1	1	17
1	1	1	1	1	0	26
1	1	0	1	0	1	20
0	1	1	0	1	1	18

0	1	1	1	1	0	24
1	0	1	1	1	1	20
0	1	0	0	1	1	12
1	1	1	1	1	1	25
1	1	0	0	1	0	13
1	1	1	0	1	1	21
1	1	1	1	1	1	30
0	1	1	1	1	1	24
1	1	1	1	1	1	30
0	0	1	1	0	1	13
1	1	1	1	1	1	29
1	1	1	1	1	1	30
1	1	1	0	1	1	25
22	24	23	23	27	23	

0,733333	0,8	0,766667	0,766667	0,9	0,766667
0,266667	0,2	0,233333	0,233333	0,1	0,233333
0,195556	0,16	0,178889	0,178889	0,09	0,178889

LAMPIRAN 64**UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL UJI COBA**

No.	Nama	Kelas	Pertanyaan						
			3	4	5	7	9	13	14
Afidatul									
1	M.	III	1	1	1	0	1	1	1
2	Imam M.	III	1	1	0	1	0	0	1
Wahuzni									
3	N. A.	III	1	0	0	1	1	0	1
4	Aanis A.	III	0	1	1	1	0	1	1
5	Dedy M.	III	1	1	0	1	1	1	0
6	Dwi N. A.	III	1	1	0	1	1	0	1
7	Rizki O.	III	0	1	1	1	1	1	1
8	Syahrul H.	III	0	0	0	0	1	1	1
Waviq A.									
9	A.	III	1	1	1	0	0	0	1
10	Ahmad M.	III	0	0	0	1	1	1	1
Andrean R.									
11	P.	III	0	0	1	0	1	1	1
Bryan A.									
12	S.	III	1	1	0	1	0	0	1
Dinda A.									
13	F.	III	1	1	1	1	1	1	1
14	Eka Y. P.	III	1	0	0	0	0	0	0
15	Fina N. A.	III	1	1	1	1	1	1	1
16	Fajar S.	III	0	0	0	1	1	0	0
Jamaludin									
17	Z.	III	1	1	1	0	0	1	1
18	Milla S. F.	III	1	1	1	1	1	1	1
Moh.									
19	Lukman H.	III	1	1	1	1	0	1	1
M. Khasan									
20	M.	III	0	1	0	0	1	1	0

	Novan D.								
21	K.	III	1	1	1	0	1	1	1
22	Reza S.	III	1	0	1	0	0	0	0
23	Saeful A.	III	0	1	1	1	1	1	0
24	Shilva A.	III	1	1	1	1	1	1	1
25	Umi L.	III	1	1	1	1	1	1	0
26	Nina A. J.	III	1	1	1	1	1	1	1
	Andrea B.								
27	S.	III	0	1	0	1	0	0	0
	Widyadewi								
28	Metta Yusuf Gigih	III	1	1	1	1	1	1	1
29	Pramuji Zelyn	III	1	1	1	1	1	1	1
30	Damayanti	III	1	1	1	1	1	1	1
	Σ		21	23	19	21	21	21	22
	Taraf								
	Kesukaran		0,7	0,766667	0,633333	0,7	0,7	0,7	0,733333
	Kriteria		Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

17	18	19	20	21	22	23	24	25
0	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	0	0	1

39	41	44	45	46	Jumlah
1	0	1	1	0	24
1	1	1	1	1	25
1	0	1	1	1	24
1	0	1	1	1	23
1	1	1	1	1	26
1	1	1	1	1	27
0	1	0	1	1	21
0	1	1	1	0	17
1	1	1	1	1	27
0	1	1	1	1	23
1	1	1	1	0	21
1	0	0	0	0	14
1	1	1	1	1	30
0	1	1	1	1	17
1	1	1	1	0	26
1	0	1	0	1	20
1	1	0	1	1	18
1	1	1	1	0	24
0	1	1	1	1	20
1	0	0	1	1	12
1	1	1	1	1	25
1	0	0	1	0	13
1	1	0	1	1	21
1	1	1	1	1	30
1	1	1	1	1	24
1	1	1	1	1	30
0	1	1	0	1	13
1	1	1	1	1	29
1	1	1	1	1	30
1	1	0	1	1	25

24	23	23	27	23
0,8	0,766667	0,766667	0,9	0,766667
Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

LAMPIRAN 65

UJI DAYA BEDA SOAL UJI COBA

			3	4	5	7	9	13	14
	Dinda A.								
13	F.	III	1	1	1	1	1	1	1
24	Shilva A.	III	1	1	1	1	1	1	1
26	Nina A. J.	III	1	1	1	1	1	1	1
	Yusuf								
	Gigih								
29	Pramuji	III	1	1	1	1	1	1	1
	Widyadewi								
28	Metta	III	1	1	1	1	1	1	1
6	Dwi N. A.	III	1	1	0	1	1	0	1
	Waviq A.								
9	A.	III	1	1	1	0	0	0	1
5	Dedy M.	III	1	1	0	1	1	1	0
15	Fina N. A.	III	1	1	1	1	1	1	1
2	Imam M.	III	1	1	0	1	0	0	1
	Novan D.								
21	K.	III	1	1	1	0	1	1	1
	Zelyn								
30	Damayanti	III	1	1	1	1	1	1	1
	Afidatul								
1	M.	III	1	1	1	0	1	1	1
	Wahuzni								
3	N. A.	III	1	0	0	1	1	0	1
18	Milla S. F.	III	1	1	1	1	1	1	1
	Jumlah bka		15	14	11	12	13	11	14
25	Umi L.	III	1	1	1	1	1	1	0
4	Aanis A.	III	0	1	1	1	0	1	1
10	Ahmad M.	III	0	0	0	1	1	1	1
7	Rizki O.	III	0	1	1	1	1	1	1
11	Andrean R.	III	0	0	1	0	1	1	1

1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	0
12	14	13	14	12	15	14	13	14
0	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	0	1	0
1	0	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	0	0	1	0	0	0	1	1
0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	1	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	0	0	0	1	1	0	1
1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	0	0	1	0	0	0	1	0
11	9	10	11	9	8	9	8	8
0,066667	0,333333	0,2	0,2	0,2	0,466667	0,333333	0,333333	0,4
Jelek	Sedang	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Sedang	Sedang	Sedang

39	41	44	45	46	Jumlah
1	1	1	1	1	30
1	1	1	1	1	30
1	1	1	1	1	30
1	1	1	1	1	30
1	1	1	1	1	29
1	1	1	1	1	27
1	1	1	1	1	27
1	1	1	1	1	26
1	1	1	1	0	26
1	1	1	1	1	25
1	1	1	1	1	25
1	1	0	1	1	25
1	0	1	1	0	24
1	0	1	1	1	24
1	1	1	1	0	24
15	13	14	15	12	
1	1	1	1	1	24
1	0	1	1	1	23
0	1	1	1	1	23
0	1	0	1	1	21
1	1	1	1	0	21
1	1	0	1	1	21
1	0	1	0	1	20
0	1	1	1	1	20
1	1	0	1	1	18
0	1	1	1	0	17
0	1	1	1	1	17
1	0	0	0	0	14
1	0	0	1	0	13

0	1	1	0	1	13
1	0	0	1	1	12
9	10	9	12	11	
0,4	0,2	0,333333	0,2	0,066667	
Sedang	Jelek	Sedang	Jelek	Jelek	

LAMPIRAN 66

UJI NORMALITAS KELOMPOK KECIL

PRETEST

Siswa	Nilai
1	77
2	57

x	F	fk	x.fk	x-x'	z	Fz	Sz	Fz - Sz
57	1	1	57	-10,000	-0,707	0,240	0,083	0,156
77	1	2	154	-13,000	-0,919	0,179	0,167	0,012

Rata - rata	67,000
Standar Deviasi	14,142

Lo	0,156
Ltabel	5,9915

POSTTEST

Siswa	Nilai
1	100
2	80

X	f	fk	x.fk	x-x'	Z	Fz	Sz	Fz - Sz
80	1	1	80	-10	-0,707	0,240	0,083	0,16
100	1	2	200	10	0,707	0,760	0,167	0,59

Rata – rata	90
Standar Deviasi	14,142

Lo	0,594
Ltabel	5,9915

LAMPIRAN 67**UJI N-GAIN KELOMPOK KECIL**

Nama	Kode	Nilai	
		Pretest	Posttest
Ilham	1	77	100
Irfan	2	57	80
	Σ	134	180

Nama	Kode	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
Ilham	1	77	100	1	tinggi
Irfan	2	57	80	0,534884	sedang

	MEAN	N-GAIN	KRITERIA
PRETEST	67	0,696969697	sedang
POSTEST	90		
selisih rata-rata	23		

LAMPIRAN 68

SURAT IZIN PENELITIAN

**KEMAHKAMAHAN PERENCANAAN DAN KEBUDAYAAN
SOSIAL DAN HUKUM (KEMAHKAMAHAN)
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES
UNNES**

Alamat: Jl. Sekeloa Timur 1, C. 2.3.001
Telp: (0291) 849311

14 Februari 2020

**Yth. Kepala FKH, Tegalrejo
Tegalrejo, Kebayoran, Sukoharjo**

Dengan kerendahan hati kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan.

Nama: Rizki Nur Hafidha
NIM: 20190100000000000000
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Semester: I
Tahun Akademik: 2019/2020
Judul: PENGARUH PERSEPSI MENGENAI PERAN KETAWAKALAN
MENDALAM PEMERTANIAN YOUTH ENTREPRENEURSHIP
AND LEADERSHIP EDUCATION FOR GOVERNMENT

Kami mohon yang bersangkutan dibenarkan untuk melakukan penelitian di lingkungan
perguruan tinggi tersebut dengan ketentuan sebagai berikut: 1. Februari 2020

Demikian surat permohonan tersebut, kami sampaikan dengan hormat.

**Terdahulu,
Dekan FKH,
Universitas Negeri Semarang**



UNNES
KEMAHKAMAHAN PERENCANAAN DAN KEBUDAYAAN
SOSIAL DAN HUKUM (KEMAHKAMAHAN)
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES
UNNES

Alamat: Jl. Sekeloa Timur 1, C. 2.3.001
Telp: (0291) 849311

14 Februari 2020

**Yth. Kepala FKH, Tegalrejo
Tegalrejo, Kebayoran, Sukoharjo**

Demikian kerendahan hati kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan.

Nama: Rizki Nur Hafidha
NIM: 20190100000000000000
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Semester: I
Tahun Akademik: 2019/2020
Judul: PENGARUH PERSEPSI MENGENAI PERAN KETAWAKALAN
MENDALAM PEMERTANIAN YOUTH ENTREPRENEURSHIP
AND LEADERSHIP EDUCATION FOR GOVERNMENT

Kami mohon yang bersangkutan dibenarkan untuk melakukan penelitian di lingkungan
perguruan tinggi tersebut dengan ketentuan sebagai berikut: 1. Februari 2020

Demikian surat permohonan tersebut, kami sampaikan dengan hormat.

**Terdahulu,
Dekan FKH,
Universitas Negeri Semarang**



UNNES
KEMAHKAMAHAN PERENCANAAN DAN KEBUDAYAAN
SOSIAL DAN HUKUM (KEMAHKAMAHAN)
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES
UNNES

**KEMAHKAMAHAN PERENCANAAN DAN KEBUDAYAAN
SOSIAL DAN HUKUM (KEMAHKAMAHAN)
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES
UNNES**

Alamat: Jl. Sekeloa Timur 1, C. 2.3.001
Telp: (0291) 849311

14 Februari 2020

**Yth. Kepala FKH, Tegalrejo
Tegalrejo, Kebayoran, Sukoharjo**

Demikian kerendahan hati kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan.

Nama: Rizki Nur Hafidha
NIM: 20190100000000000000
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Semester: I
Tahun Akademik: 2019/2020
Judul: PENGARUH PERSEPSI MENGENAI PERAN KETAWAKALAN
MENDALAM PEMERTANIAN YOUTH ENTREPRENEURSHIP
AND LEADERSHIP EDUCATION FOR GOVERNMENT

Kami mohon yang bersangkutan dibenarkan untuk melakukan penelitian di lingkungan
perguruan tinggi tersebut dengan ketentuan sebagai berikut: 1. Februari 2020

Demikian surat permohonan tersebut, kami sampaikan dengan hormat.

**Terdahulu,
Dekan FKH,
Universitas Negeri Semarang**



UNNES
KEMAHKAMAHAN PERENCANAAN DAN KEBUDAYAAN
SOSIAL DAN HUKUM (KEMAHKAMAHAN)
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES
UNNES

LAMPIRAN 69

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN


PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
UPD PENDIDIKAN KECAMATAN KLIRONG
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 TANGGULANGIN

Surat Keterangan
Nomor: 421-2-11/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD N 01 Tanggulangin.

Nama : Budiyanto, S. Pd.
 NIP : 19661023-198702-1-001
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa:

Nama : Siti Nur Sa'adah
 NIM : 1401416446
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : Ganjil
 Tahun Akademik : 2019/2020

Telah selesai melaksanakan penelitian skripsi "uji coba soal penelitian" di SD N 01 Tanggulangin dengan judul "Pengembangan Media *Big Book* Keterampilan Menggambar Pemahaman Untuk Siswa Kelas III SD N Tumbuhprogres Kabupaten Kebumen" pada tanggal 13 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dengan penuh tanggung jawab.

Kebumen, 13 Februari 2020
 Kepala SD N 01 Tanggulangin,

 Budiyanto, S. Pd.
 NIP. 19661023-198702-1-001

LAMPIRAN 70

PRODUK AKHIR *BIG BOOK*


**AYO MENGGAMBAR PEMANDANGAN
EDISI LIBURAN**

Seni Budaya dan Prakarya
Untuk Siswa SD Kelas III

Siti Nur Sa'adah
Deni Setiawan

KOMPETENSI DASAR

3.2 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.
4.2 Membuat karya dekoratif.

INDIKATOR

3.2.1 Menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.
3.2.2 Menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.
3.2.3 Menganalisa unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.
4.2.1 Membuat karya dekoratif.

TUJUAN

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran SBP melalui model TGT, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menjelaskan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, menganalisa unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif, membuat karya dekoratif, serta memiliki sikap toleransi, kerja sama, santun, dan peduli.

1

Daftar Isi

Kata Pengantar	1
Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan	1
Daftar Isi	2
Cara Pengajaran	3
Peta Konsep	4
Pengertian Dekoratif	5
Pengertian Menggambar	5
Pengertian Dekorasi Dekoratif	7
4 Unsur Rupa dalam Karya Dekoratif	8
Argumen dan Gambar Dekoratif	9
Yuk, Kita Berlatih Bersama!	10
Cerita Liburan	11
Babang Penulis	18
Daftar Pustaka	20

2

Cara Penggunaan

1. Lihatlah halaman sampul *big book*.
2. Bacalah judul *big book*.
3. Bacalah halaman demi halaman dengan cermat.
4. Berlatihlah menggambar pemandangan sesuai dengan perintah.

3

Peta Konsep

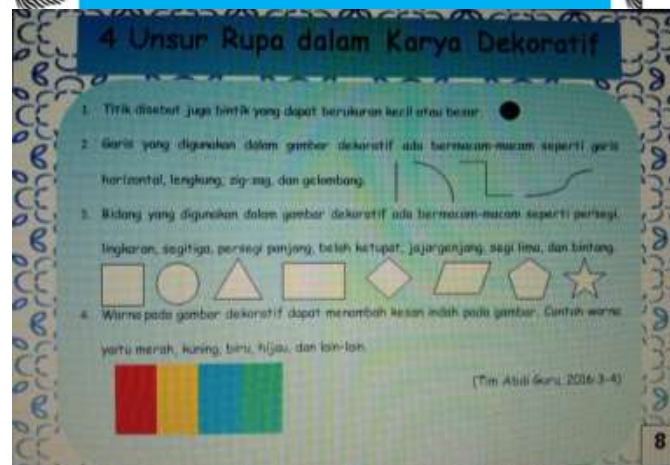


4

Pengenalan Tokoh



5





LIBURAN

Pada suatu hari, Bu Ana sedang mengajar di kelas tiga. Beliau bertanya kepada siswa,

"Anak-anak, liburan telah usai. Apakah liburan kalian menyenangkan?"

"Senang, Bu", semua siswa menjawab dengan kompak.

"Ke mana saja liburan kalian kemarin?", Bu Ana bertanya lagi.

11





"Setelah dari pantai, saya berkunjung ke pasar tradisional."

15



"Saya memilih liburan ke air terjun karena menyegarkan, Bu.", kata Ali.

16



"Sepulang dari air terjun, saya jalan-jalan ke taman kota, Bu Ana."
tambah Ali.

17



Gambarlah pemandangan gaya dekoratif sesuai kreativitasmu!

"Wah, menyenangkan sekali liburan kalian. Bu Ana ikut senang mendengarnya", jawab Bu Ana kepada siswa. "Sekarang, yuk kita latihan menggambar pemandangan!"

18

Tentang Penulis



Siti Nur Sa'adah lahir di Kebumen, 7 Januari 1998. Sekarang, penulis sedang menempuh pendidikan S1 di PGSD FIP UNNES Semarang. Penulis dapat dihubungi melalui nomor handphone yaitu 085292773987.



Deni Setiawan lahir di Tanjung Dayang, 5 Mei 1980. Sekarang, penulis menjadi dosen PNS dan mengajar Mata Kuliah Seni Rupa di PGSD FIP UNNES Semarang. Penulis dapat dihubungi melalui nomor handphone yaitu 081328561691.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada siswa, guru, dan kepala SDN Tambokprogotan Kabupaten Kebumen yang telah bersedia membantu dalam proses penelitian. Selain itu, terima kasih juga penulis ucapkan kepada dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, serta desainer media yang telah memberi masukan untuk pengembangan media *big book* ini.

19

Daftar Pustaka

balchibara.com (diunduh 1 Maret 2020).

broonet.com (diunduh 1 Maret 2020).

Dewobroto, Affandi HM. 2002. *Mengenal Seni Rupa Anak*. Yogyakarta: Gama Media.

freepik.com (diunduh 1 Maret 2020).

gamabarilus.blogspot.com (diunduh 1 Maret 2020).

luthfan.com (diunduh 1 Maret 2020).

Tim Abdi Guru. 2016. *Kreasi Seni Budaya dan Prakarya untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

youtube.com (diunduh 1 Maret 2020).

20



LAMPIRAN 71**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Gambar 1. Identifikasi Masalah



Gambar 2. Angket Kebutuhan dan Wawancara Penelitian



Gambar 3. Uji Coba Soal Penelitian



Gambar 4. Uji Coba Soal Penelitian