

## PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR RAGAM HIAS MENGUNAKAN *IBISPAIN T X* DI MEDIA SOSIAL *TIKTOK*

Nur Aini Farida<sup>1</sup>, Fera Ratyaningrum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
nuraini.18020@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
feraratyaningrum@unesa.ac.id

### Abstrak

Pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP terdapat materi tentang Gambar Ragam Hias, namun dalam prakteknya masih belum maksimal karena media pembelajarannya kurang mendukung. Untuk menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan, peneliti merancang video tutorial menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X* di media sosial *TikTok*. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan konsep dan struktur konten video tutorial, 2) Mendiskripsikan proses perancangan video tutorial, dan 3) Mendeskripsikan hasil perancangan video tutorial. Subyek penelitian yakni siswa kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* menurut teori Sugiyono, namun dengan modifikasi. Langkah-langkahnya meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, mendesain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, *pre-test*, dan *post-test*. Analisis data dengan teknik reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan, selanjutnya divalidasi dengan triangulasi sumber. Konsep dan struktur video meliputi penetapan materi ragam hias dan pembuatan *storyboard* video tutorial yang terbagi menjadi 4 *part*. Struktur video meliputi pendahuluan, materi inti, dan penutup. Proses perancangan dimulai dari mendesain, produksi produk, validasi produk, revisi, dan validasi ulang. Setelah dinyatakan layak, video diujicobakan kepada siswa kelas VII-D SMPN 6 Gresik. Hasil perancangan berupa video tutorial menggambar ragam hias dengan *IbisPaintX* yang diunggah ke *TikTok*.

**Kata Kunci:** Tutorial, *IbisPaint X*, Ragam Hias

### Abstract

*In the subject of Cultural Arts class VII SMP there is material about Decorative Pictures, but in practice it is still not optimal because the learning media is not supportive. To provide a fun learning media, the researcher designed a video tutorial for drawing ornaments using IbisPaint X on TikTok social media. This study aims to 1) describe the concept and structure of video tutorial content, 2) describe the process of designing a video tutorial, and 3) describe the results of designing a video tutorial. The research subjects were students of class VII-D UPT SMPN 6 Gresik. The research uses the Research and Development method according to Sugiyono's theory, but with modifications. The steps include: identification of potential and problems, data collection, product design, product validation, product revision, and product testing. Collecting data through observation, interviews, documentation, pre-test, and post-test. Data analysis with data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions, then validated by triangulation of sources. The concept and structure of the video includes the determination of decorative material and the making of a video tutorial storyboard which is divided into 4 parts. The structure of the video includes introduction, core material, and closing. The design process starts from designing, product production, product validation, revision, and re-validation. After being declared eligible, the video was tested on class VII-D students of SMPN 6 Gresik. The result of the design is a video tutorial for drawing ornaments with IbisPaintX which is uploaded to TikTok.*

**Keywords:** Tutorial, *IbisPaint X*, Ornaments

## PENDAHULUAN

Menggambar adalah salah satu aktivitas mengekspresikan suatu ide/gagasan/imajinasi dalam bentuk gambar/visual. Menggambar bisa dipelajari dengan berlatih secara berulang-ulang sehingga terbiasa untuk melakukan. Semakin terbiasa untuk berlatih maka pengalaman menggambar semakin terasah. Menurut Soehardjo (2012: 13), “Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya”. Seperti pada mata pelajaran seni budaya kelas VII SMP terdapat materi pelajaran yang membahas Ragam Hias. Sesuai dengan kurikulum 2013 Seni Budaya kelas VII SMP Kompetensi Dasar 3.3 yaitu memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias.

Sasaran yang dituju adalah siswa kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik Tahun Ajaran 2021/2022. Namun karena kurangnya praktek, membuat siswa tidak terbiasa melatih keterampilan mereka dalam menggambar ragam hias. Kurangnya sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang mudah dipelajari, membuat siswa juga mudah bosan dalam menggambar. Karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam menggambar ragam hias, peneliti merancang video tutorial menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X* di media sosial *TikTok*.

Penelitian ini dianggap penting oleh peneliti karena dapat menjadi media pembelajaran yang praktis dan menyenangkan bagi siswa untuk menggambar ragam hias. Di era yang serba canggih ini, *IbisPaint X* hadir dengan beberapa fitur yang mendukung dalam menggambar secara digital. *TikTok* pun hadir sebagai platform masa kini untuk memfasilitasi para penggunanya berbagi serta mengunggah video menarik dan bermanfaat. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan serta mendeskripsikan konsep dan struktur konten video tutorial, proses perancangan video tutorial, serta hasil video tutorial *IbisPaint X* untuk menggambar ragam hias. Adapun manfaatnya dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai menggambar ragam hias menggunakan aplikasi *IbisPaint X* serta menghasilkan pola gambaran mengenai topik

untuk penelitian selanjutnya. Selain itu dapat menjadi bahan acuan guru-guru seni budaya dalam mengajar peserta didik dengan cara baru yang menyenangkan melalui teknologi digital dengan perantara sosial media. Siswa juga dapat terbantu dalam belajar ragam hias dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini pun dapat digunakan para peneliti lain sebagai bahan rujukan dan inspirasi. Penelitian ini tergolong penelitian baru yang belum pernah dibuat oleh peneliti lain. Ada beberapa penelitian yang mengangkat judul serupa, namun

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain, skripsi oleh Nishita Isti Iswara (2022), “Perancangan Media Video Tutorial Menggambar Karikatur dengan Aplikasi *IbisPaint X* dalam Pembelajaran Ilustrasi Secara Daring pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video tutorial menggambar katikatur dengan aplikasi *IbisPaint X* sebagai media pembelajaran Ilustrasi secara daring pada saat pandemi *Covid-19*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan.

Kelebihan dari penelitian di atas adalah penggunaan media video tutorial dalam proses belajar mengajar secara daring dapat mempermudah siswa belajar di rumah. Selain itu, media video tutorial dapat diakses pada platform *Youtube* sehingga siswa dapat membuka media tersebut dimanapun dan kapanpun. Sedangkan kelemahannya adalah pembelajaran secara daring kurang efektif karena pembelajaran tidak bisa secara tatap muka secara langsung,

Karya Ilmiah yang relevan berikutnya yaitu, junal oleh Yuanda Diea Choirum Anissa (2020), “Pengembangan Modul Cetak Pembelajaran Stilasi Ragam Hias Flora dan Fauna di SMP Negeri 3 Ngadirojo, Pacitan”. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil uji coba keseluruhan menyatakan bahwa modul memiliki kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran stilasi ragam hias flora dan fauna.

Kelebihan dari penelitian di atas, dengan menggunakan modul cetak siswa lebih mudah fokus belajar. Karena modul cetak lebih efektif

daripada metode pembelajaran dengan ceramah. Sedangkan kelemahannya adalah tidak semua siswa bisa belajar mandiri melalui modul cetak sehingga bantuan guru masih lebih dibutuhkan.

Ada juga skripsi oleh Anisa' Nuur Wakhidah (2018), “Pembuatan Media Pembelajaran Menggambar Flora dan Fauna SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten Berbentuk *Pop-Up Book*”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbentuk *pop-up book* yang didalamnya memuat materi menggambar flora dan fauna, alat dan bahan menggambar, langkah-langkah menggambar, serta soal evaluasi. Dengan demikian media pembelajaran *pop-up book* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

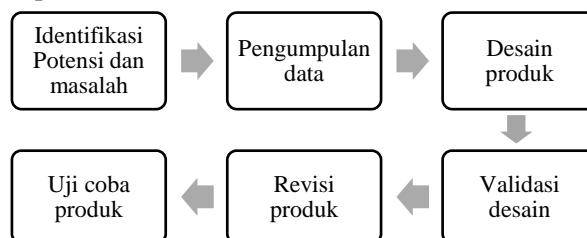
Kelebihan dari penelitian di atas adalah media pembelajaran *pop-up book* dikemas dengan menarik, memudahkan peserta didik dalam belajar menggambar flora dan fauna, mendorong rasa ingin tahu dalam menggambar flora dan fauna, dan menambah motivasi dalam belajar menggambar flora dan fauna. Sedangkan kelemahannya adalah modul *pop-up book* masih perlu perbaikan pada tampilannya, agar menambah semangat siswa dalam pembelajaran menggambar.

Dari beberapa penelitian di atas ditemukan persamaan dan perbedaan yakni, sama-sama menyediakan media pembelajaran serta menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan perbedaannya yakni, media yang digunakan, subjek, serta lokasi penelitian yang dilakukan.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut (a) metode R&D yang digunakan adalah milik Sugiyono yang sudah dimodifikasi, (b) peneliti menggunakan aplikasi *IbisPaint X* versi 9.3.0 sebagai media pembelajaran dalam menggambar ragam hias, (c) *TikTok* digunakan sebagai *platform* mengunggah video tutorial, (d) ragam hias yang digambar adalah ragam hias Indonesia motif flora/fauna, dan (e) subjek penelitian yaitu 16 siswa kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik Tahun Ajaran 2021/2022.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:407). Menurut Sukmadinata (2006:164) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan penggunaan R&D dalam penelitian ini adalah agar menghasilkan produk yang sudah diuji yaitu video tutorial menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X* pada siswa kelas VII SMP. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada R&D menurut Sugiyono yang sudah dimodifikasi seperti berikut:



**Gambar.** Langkah-langkah R&D modifikasi (Adaptasi dari Sugiyono, 2016)

Untuk prosedur perancangan video tutorial *IbisPaint X* melalui tahap-tahap berikut:

### 1) Identifikasi Potensi dan Masalah

Potensi yang ditemukan setelah observasi dilakukan yakni, siswa kelas VII-D tergolong siswa yang aktif, antusias, dan terbuka dengan hal-hal baru. Isu penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru Seni Budaya di UPT SMPN 6 Gresik, sehingga didapatkan beberapa permasalahan yaitu: (a) kurangnya materi pembelajaran ragam hias karena keterbatasan jam pelajaran yang tersedia, (b) kurangnya praktek menggambar ragam hias sebagai penunjang keterampilan, (c) siswa mudah bosan karena kurangnya sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran yang mudah dipelajari.

## 2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di UPT SMPN 6 Gresik. Wawancara dilakukan dengan Abdi Murzaqon Tsalis, S. Pd. selaku guru Seni Budaya di sekolah tersebut serta wawancara dengan para siswa. Dokumentasi diambil berupa gambar saat kegiatan penelitian berlangsung, foto saat wawancara berlangsung, serta hasil gambar ragam hias siswa saat *pre-test* dan *post-test*.

## 3) Desain Produk

Selanjutnya merupakan tahap perancangan desain video tutorial. Perancangan ini meliputi pengumpulan materi ragam hias, tampilan video tutorial yang akan dibuat berupa beberapa *part* untuk mempermudah siswa memahami penjelasan isi video.

## 4) Validasi Desain

Selanjutnya validasi desain dilakukan untuk memeriksa kelayakan video tutorial. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan media sebelum diujicobakan. Validator materi adalah Dra. Indah Crhysanti Angge, M. Sn. dan Abdi Mirzaqon Tsalits, S. Pd. Sedangkan validator media adalah Moh. Widyan Ardani, S. Pd., M. Sn.

## 5) Revisi Produk

Dilakukan revisi produk karena dari validasi desain masih perlu revisi kembali.

## 6) Revisi Desain

Dilakukan revisi produk karena dari validasi desain masih perlu revisi kembali.

## 7) Uji Coba Produk

Jika desain dikatakan layak oleh validator, maka bisa diujicobakan pada subjek penelitian, yakni siswa kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik.

Lokasi penelitian bertempat di UPT SMPN 6 Gresik yang beralamat di Jalan Kanjeng Sepuh, Desa Mriyunan, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Subjek Penelitian yang dimaksud adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam pengumpulan data. Arikunto (2016: 6) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau

orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-DUPT SMPN 6 Gresik dengan total 16 siswa.

Sedangkan menurut Sugiyono (2016: 19) objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal yang objektif, valid, dan *reliable* tentang suatu hal (variabel tertentu). Adapun obyek penelitian dalam penelitian ini, yakni hasil video tutorial *IbisPaint X* pada media *TikTok* untuk menggambar ragam hias pada siswa kelas VII SMP UPT SMPN 6 Gresik.

Menurut Sugiyono (2015: 308) teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, dokumentasi, wawancara dan metode tes. Menurut Sugiyono (2016: 145) observasi merupakan teknik pengolahan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dalam hal ini observasi termasuk langkah awal untuk mempersiapkan rancangan dan jadwal penelitian yang akan dilakukan. Peneliti terlibat langsung untuk mengamati selama proses penelitian berlangsung. Penelitian ini berlokasi di UPT SMPN 6 Gresik.

Menurut Sugiyono (2016: 31) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada guru seni budaya yakni Abdi Mirzaqon Tsalits, S. Pd. mengenai analisis kondisi kelas, pembelajaran ragam hias yang diberikan kepada siswa kelas VII-D, permasalahan/hambatan dalam pembelajaran ragam hias, serta wawancara kepada siswa mengenai tanggapan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *IbisPaint X*.

Menurut Sugiyono (2013: 40) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya

seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain sebagainya. Dokumentasi berupa gambar saat kegiatan penelitian berlangsung, foto saat wawancara berlangsung, serta hasil gambar ragam hias siswa saat *pre-test* dan *post-test*.

Metode tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*, digunakan untuk mengetahui hasil gambar siswa mengalami peningkatan atau tidak pada saat *post-test*.

Miles & Huberman (1984) dalam buku Sugiono (2015: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data yaitu: (1) reduksi data (*data reduction*), (2) penyajian data (*display*), (3) kesimpulan (*conclutin drawing/verification*).

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting (Sugiyono, 2015:338). Data yang direduksi adalah data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari observasi ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini. Kemudian hasil dari wawancara yang dilakukan dengan Abdi Mirzaqon Tsalis, S. Pd. selaku guru seni budaya di sekolah serta wawancara dengan para siswa kelas VII-D mengenai kondisi kelas dan siswa dalam menggambar ragam hias. Hasil dari dokumentasi berupa gambar saat kegiatan penelitian berlangsung, gambar siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *IbisPaint X*, foto saat wawancara berlangsung. Serta hasil gambar ragam hias siswa saat *pre-test* dan *post-test*.

Menurut Sugiono (2015: 341), penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *phie card*, *pictogarm*, dan sejenisnya. Data dijelaskan secara sistematis, mulai dari data mengenai proses pembuatan video tutorial serta *pre-test* dan *post-test* yang kemudian diuraikan.

Setelah mereduksi data dan menyajikan data, selanjutnya adalah mengambil kesimpulan dari data-data yang telah dikumpulkan. Kesimpulan diambil semenjak peneliti menyusun pencatatan, pola-pola, pernyataan-pernyataan, konfigurasi, arahan sebab akibat, dan berbagai proposisi (Harsono, 2008: 169). Penarikan kesimpulan diambil dari semua rangkaian proses penelitian, yakni persiapan, kegiatan, dan hasil penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Menurut Moleong (2007), “Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan validitas data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk kepentingan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”. Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data dibedakan menjadi empat macam yaitu: (a) triangulasi sumber, (b) triangulasi metode, (c) triangulasi peneliti, dan (d) triangulasi teori.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hal ini dilakukandengan memeriksa hasil sumber penelitian yaitu wawancara dengan guru Seni Budaya dan siswa serta melalui observasi dan dokumen.

## **KERANGKA TEORITIK**

### **Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2011: 4) media pembelajaran adalah sarana perantara dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mendefinisikan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti media pembelajaran dengan radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sejumlah alat yang bisa mempermudah proses pembelajaran agar lebih efektif dan mencapai hasil yang maksimal.

Dalam penelitian ini, video tutorial menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X* di media sosial *TikTok* termasuk dalam media pembelajaran jenis media audio visual gerak dan multimedia.

### ***IbisPaint X*, Solusi Alternatif Pembelajaran Bidang Seni Rupa**

Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *IbisPaint X*. *IbisPaint X* adalah sebuah aplikasi dengan konsep "*Share the Fun of Drawing*", dibuat untuk komunikasi, menikmati gambar, dan mengembangkan kemampuan menggambar. *IbisPaint X* menghadirkan bermacam-macam fitur, yang sebagian besar biasanya hanya tersedia di aplikasi menggambar

desktop. *IbisPaint X* yang digunakan adalah versi 9.3.0. *IbisPaint X* dapat menjadi studio gambar terbaik kita dan menjadi sarana terbaik dalam menggambar (Ibispaint.com, 2018). *IbisPaint X* menjadi solusi sebagai *software* penting untuk menggambar ragam hias.



**Gambar 2.** Tampilan *IbisPaint X* di *handphone*  
(Sumber: unesa.me/IbisPaintX)

### Media Sosial *TikTok* Sebagai Media Pembelajaran untuk Generasi Z

*TikTok* merupakan aplikasi yang banyak disukai oleh semua kalangan di dunia, khususnya di Indonesia. *TikTok* menyuguhkan beberapa pilihan menu bagi penggunaannya untuk mengunggah video. Ada banyak manfaat dari *TikTok*, seperti media berbagi ilmu dan sarana belajar, alat penjelajah dunia, aktifitas jual beli produk *online*, unjuk bakat, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, *TikTok* sebagai representasi baru yang dipakai untuk mengunggah video tutorial menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X*.

Ada beberapa contoh akun yang menggunakan *TikTok* sebagai *platform* untuk mengunggah video kegiatan menggambar, seperti akun @jycelinn dan @dhirarap. Akun @jycelinn menggambar dan mendesain secara *digital* menggunakan aplikasi seperti *canva*. Sedangkan akun @dhirarap menggambar secara manual dengan alat seperti kuas dan *drawing pen*.



**Gambar 3.** Tampilan *Mobile* aplikasi *TikTok*  
(Sumber: unesa.me/TikTok)

### Menggambar Ragam Hias

Menurut Pamadhi (2007: 9) menggambar adalah membuat gambar dengan media alat tulis seperti pensil, spidol, atau alat lukis seperti pastel, cat minyak, maupun cat poster dan cat air, serta menoreh dengan benda tajam pada benda yang lain sehingga menimbulkan gambar. Ragam hias dikaitkan dengan seni dekoratif sehingga memiliki banyak istilah. Menurut Joko Budiwiyanto (2007: 75) “Ada banyak istilah yang berkaitan dengan ragam hias. Diantaranya adalah seni dekoratif (*decorative art*), seni hias dan seni ornamen (*ornamental art*). Masing-masing istilah tersebut mempunyai makna yang hampir sama, yakni bermuara pada makna indah”.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggambar ragam hias adalah kegiatan menggambar motif secara berulang sehingga menjadi pola yang beragam/bervariasi. Contohnya motif pada kain batik, ukiran, guci, dan lain-lain.

Jenis ragam hias meliputi ornamen flora, fauna, figural dan geometris:

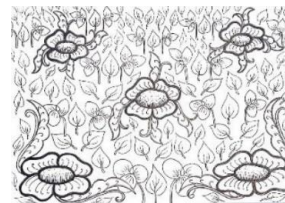
#### a) Flora

Motif yang memuat ornamen-ornamen tumbuhan yang distilasikan seperti bunga, rumput, daun, sulur-suluran, dan lain-lain.



**Gambar 4.** Bunga rafflesia  
(Sumber: unesa.me/rafflesia)

Kemudian digayakan menjadi:



**Gambar 5.** Ragam hias bunga rafflesia  
(Sumber: Farida, 2022)

b) Fauna

Motif yang memuat ornamen-ornamen binatang yang distilasikan seperti merak, ikan, dan lain-lain.



**Gambar 6.** Burung merak  
(Sumber: unesa.me/merak)

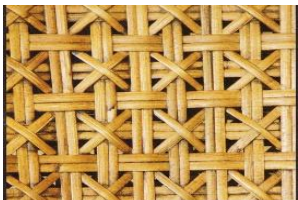
Kemudian digayakan menjadi:



**Gambar 7.** Ragam hias burung merak  
(Sumber: Farida, 2022)

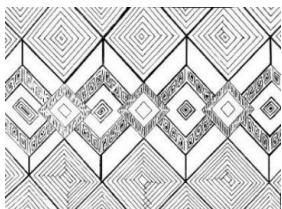
c) Geometris

Motif yang memuat ornamen-ornamen bentuk geometris seperti garis-garis sederhana, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.



**Gambar 8.** Rotan  
(Sumber: Unesa.me/rotan)

Kemudian digayakan menjadi:



**Gambar 9.** Ragam hias geometris  
(Sumber: Farida, 2022)

d) Figuratif

Motif yang memuat ornamen-ornamen figuratif (menyerupai sosok manusia) yang

digayakan seperti disederhanakan atau sedikit di-abstrakkan.



**Gambar 10.** Pentas seni  
(Sumber: unesa.me/pentas)

Kemudian digayakan menjadi:



**Gambar 11.** Ragam hias figuratif  
(Sumber: Farida, 2022)

Namun dalam penelitian ini hanya fokus pada ragam hias flora dan fauna, sesuai dengan batas penelitian yang disebutkan di atas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep dan Struktur Konten Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan *IbisPaint X*

Potensi yang ditemukan yakni siswa kelas VII-D tergolong siswa yang aktif, antusias, dan terbuka dengan hal-hal baru. Isu penelitian ini dikumpulkan melalui observasi kondisi kelas dan siswa serta wawancara dengan guru Seni Budaya di UPT SMPN 6 Gresik, sehingga didapatkan beberapa permasalahan yaitu: (a) kurangnya materi pembelajaran ragam hias karena keterbatasan jam pelajaran yang tersedia, (b) kurangnya praktek menggambar ragam hias sebagai penunjang keterampilan, (c) siswa mudah bosan karena kurangnya sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran yang mudah dipelajari.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di UPT SMPN 6 Gresik. Wawancara dilakukan dengan Abdi Murzaqon Tsalis, S. Pd. selaku guru Seni Budaya di sekolah tersebut serta wawancara dengan para siswa. Dokumentasi diambil berupa gambar saat kegiatan penelitian berlangsung, foto saat wawancara berlangsung, serta hasil gambar ragam

hias siswa saat *pre-test* dan *post-test*. Setelah semua data terkumpul, dilanjutkan dengan merancang konsep dan struktur konten video. Konsep dan struktur konten video terdiri beberapa *Part*.

Adapun konsep video tutorial meliputi:

- a) Pengumpulan materi ragam hias, mencakup pengertian, jenis, dan contoh ragam hias flora dan fauna Indonesia.
- b) Aplikasi *record video* untuk merekam proses menggambar ragam hias di aplikasi *IbisPaint X*. *Record video* merupakan perekam layar yang membantu menangkap layar dengan jelas.



**Gambar 13.** Aplikasi *Record Video*  
(Sumber: unesa.me/record)

- c) Proses edit video menggunakan aplikasi *CapCut*. *CapCut* merupakan aplikasi masa kini dan mudah digunakan untuk mengedit video. Fiturnya yang lengkap membuat *CapCut* banyak disukai dan digunakan banyak orang.



**Gambar 14.** Aplikasi *CapCut*  
(Sumber: unesa.me/capcut)

- d) Tampilan video tutorial dibuat berupa 4 *part* untuk mempermudah siswa memahami penjelasan isi video. *Part 1* berisi penjelasan mengenai pengertian, jenis, dan contoh ragam hias flora fauna. *Part 2* berisi petunjuk menginstal *IbisPaint X* di android. *Part 3* berisi petunjuk menggambar ragam hias flora Indonesia. *Part 4* berisi petunjuk menggambar ragam hias fauna Indonesia.
- e) Video yang sudah jadi diunggah ke *TikTok*. Kemudian hasil video ditampilkan ke siswa, setelah itu dilakukan *post-test*, yakni menggambar ragam hias Indonesia pada aplikasi *IbisPaint X*.

Struktur konten video terdiri atas:

- a) Video *part 1* berisi:
  - 1) Pendahuluan, memuat ajakan untuk menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X*.
  - 2) Isi, memuat materi, jenis, dan contoh ragam hias flora dan fauna.
  - 3) Penutup, memuat simpulan video *part 1*
- b) Video *part 2* berisi:
  - 1) Pendahuluan, memuat judul video “Cara Menginstal *IbisPaint X* di Android”.
  - 2) Isi, memuat langkah-langkah menginstall *IbisPaint X*.
  - 3) Penutup, memuat simpulan video *part 2*.
- c) Video *part 3* berisi:
  - 1) Pendahuluan, memuat judul video “Cara Menggambar Flora Indonesia Menggunakan *IbisPaint X*”.
  - 2) Isi, memuat langkah-langkah menggambar flora Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.
  - 3) Penutup, memuat hasil gambar flora Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.
- d) Video *part 4* berisi:
  - 1) Pendahuluan, memuat judul video “Cara Menggambar Fauna Indonesia Menggunakan *IbisPaint X*”.
  - 2) Isi, memuat langkah-langkah menggambar fauna Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.
  - 3) Penutup, memuat hasil gambar fauna Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.

### **Proses Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan *IbisPaint X***

Pada tahap perancangan desain video tutorial meliputi (a) desain produk, (b) validasi desain, (c) revisi produk, dan (d) uji coba produk.

#### **Desain produk**

Video tutorial ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- a) Judul video  
Video tutorial ini berjudul “Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan *IbisPaint X* untuk Kelas VII SMP”.
- b) Isi Video  
Video tutorial ini berisikan:
  - 1) *Part 1*: Membahas mengenai materi dan beberapa contoh ragam hias yang berfokus pada motif flora dan fauna Indonesia



- 2) *Part 2*: Memberikan petunjuk cara mengunduh aplikasi *IbisPaint X* di *android*
- 3) *Part 3*: Memuat proses menggambar ragam hias motif flora Indonesia dengan obyek bunga matahari
- 4) *Part 4*: Memuat proses menggambar ragam hias motif fauna Indonesia dengan obyek kelinci

### Validasi Desain

Sebelum diujicobakan, dilakukan Validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi oleh Dra. Indah Crhysanti Angge, M. Sn. yang memiliki keahlian dalam bidang Seni Rupa seperti ragam hias serta Abdi Mirzaqon Tsalits, S. Pd. selaku guru mata pelajaran Seni Budaya di kelas VII-D. Proses validasi ini dilakukan duakali, karena materi masih harus diperbaiki.

Setiap aspek yang dinilai memiliki pilihan indikator penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang baik. Validasi materi yang pertama oleh Dra. Indah Crhysanti Angge, M. Sn. mendapatkan 22 skor dengan persentase sebesar 68,75% dengan kesimpulan video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran di SMP dengan revisi sesuai saran. Validasi oleh Abdi Mirzaqon Tsalits, S. Pd. mendapatkan nilai 29 poin dengan persentase sebesar 90,62% dengan kesimpulan video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran di SMP dengan revisi sesuai saran.

Validasi selanjutnya adalah validasi media oleh Moh. Widyan Ardani, S. Pd., M. Pd. yang memiliki keahlian di bidang Desain Grafis. Proses validasi media juga dilakukan dua kali, karena tampilan video masih harus diperbaiki. Validasi media yang pertama mendapatkan 61 poin dengan persentase sebesar 77,5% dengan kesimpulan video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran di SMP dengan revisi sesuai saran. Kemudian dilakukan kembali proses validasi kedua, pada materi dan media untuk mendapatkan penilaian yang lebih tinggi.

### Revisi Produk

Setelah dilakukan proses validasi, kemudian dilakukan revisi materi dan revisi media sesuai saran dari validator. Pada validasi materi oleh Dra. Indah Crhysanti Angge, M. Sn. yang kedua berhasil mendapatkan 26 skor dengan persentase sebesar 81,25%. Sedangkan oleh Abdi Mirzaqon

Tsalits, S. Pd. mendapatkan 32 skor dengan persentase sebesar 100%. Maka hasil dari validasi materi yang kedua, video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran di SMP tanpa revisi.

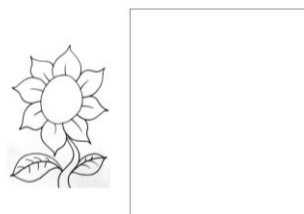
Pada tahap revisi media dilakukan perbaikan sesuai saran dari validator. Pada validasi media yang kedua berhasil mendapatkan 71 skor dengan persentase sebesar 88,75% lebih besar dibandingkan pada validasi materi yang pertama, dengan kesimpulan video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran di SMP tanpa revisi.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan

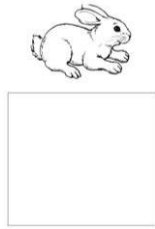
| Skor dalam Persen (%) | Kategori Kelayakan                    |
|-----------------------|---------------------------------------|
| 1 – 20 %              | Sangat Tidak layak                    |
| 21 – 40 %             | Tidak Layak                           |
| 41 – 60 %             | Layak digunakan dengan banyak revisi  |
| 61 – 80 %             | Layak digunakan dengan sedikit revisi |
| 81 – 100 %            | Layak digunakan tanpa revisi          |

### Uji Coba Produk

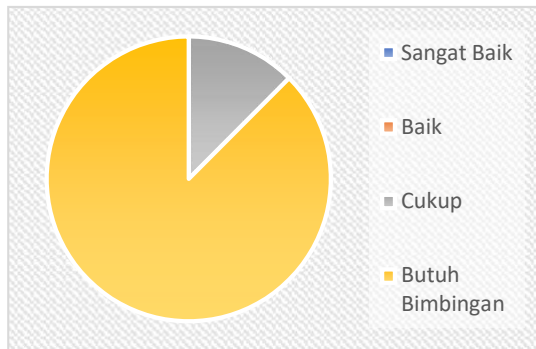
Proses selanjutnya adalah hasil video tutorial diujicobakan pada 16 siswa kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik. Pemilihan siswa berdasar pada saran guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya di sekolah tersebut. Sebelum itu, siswa sudah terlebih dahulu diberikan *pre-test* yaitu dengan menggambar ragam hias flora dan fauna Indonesia secara manual di kertas A5 dengan estimasi waktu pengerjaan selama 20 menit. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui secara langsung perkembangan kemampuan siswa tentang menggambar ragam hias yang sudah didapat dari guru Seni Budaya di kelas VII-D. Dalam *pre-test* siswa bebas memilih jenis ragam hias yang digambar, bisa flora atau fauna.



**Gambar 15.** Contoh gambar dari peneliti untuk *pre-test* menggambar ragam hias flora  
(Sumber: unesa.me/sun)



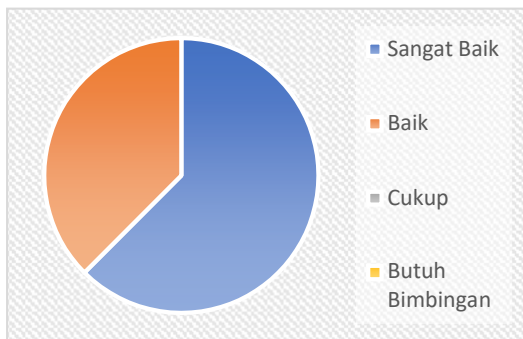
**Gambar 16.** Contoh gambar dari peneliti untuk *pre-test* menggambar ragam hias fauna (Sumber: unesa.me/kelinci)



**Gambar 16.** Diagram Pie Persentase *Pre-test* Siswa pada Masing-masing Kategori (Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

Sesuai dengan data di atas, diketahui bahwa dari 16 siswa terdapat 12,5% siswa yang mendapat kategori cukup baik dan 87,5% siswa yang membutuhkan bimbingan agar lebih baik lagi.

Setelah itu, siswa diberikan materi baru dengan diputar dan dijelaskan mengenai tutorial video menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X*. Kemudian para siswa diberikan *post-test* guna mengetahui hasil gambar siswa setelah menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X*. *Post-test* dilakukan melalui android masing-masing siswa yang sudah diinstal aplikasi *IbisPaint X*.



**Gambar 17.** Diagram Pie Persentase *Pre-test* Siswa pada Masing-masing Kategori (Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

Sesuai dengan data di atas, diketahui bahwa dari 16 siswa terdapat 62,5% siswa yang mendapat kategori sangat baik dan 37,5% siswa yang mendapat kategori baik.

**Tabel 2.** Peningkatan Hasil Gambar Siswa Saat *Pre-test* dan *Post-test*

| Nama   | Gambar <i>Pre-test</i> | Gambar <i>Post-test</i> |
|--|------------------------|-------------------------|
| Ayun   |                        |                         |
| <b>Keterangan</b>  |                        |                         |
| <p>Pada <i>pre-test</i>, gambar Ayun termasuk kategori kurang baik. Namun hasil gambar pada saat <i>post-test</i> sangat meningkat. Motif yang digunakan beragam dan tidak monoton. Sehingga gambar Ayun saat <i>post-test</i> mendapat kategori sangat baik</p>     |                        |                         |
| Nama   | Gambar <i>Pre-test</i> | Gambar <i>Post-test</i> |
| Anggun   |                        |                         |
| <b>Keterangan</b>  |                        |                         |
| <p>Pada <i>pre-test</i>, gambar Anggun termasuk kategori kurang baik. Namun hasil gambar pada saat <i>post-test</i> sangat meningkat. Motif yang digunakan beragam dan tidak monoton. Sehingga gambar Anggun saat <i>post-test</i> mendapat kategori sangat baik</p> |                        |                         |
| Nama   | Gambar <i>Pre-test</i> | Gambar <i>Post-test</i> |
| Aulia  |                        |                         |

| Keterangan  |   |   |
|---|---|---|
| <p>Pada <i>pre-test</i>, gambar Aulia termasuk kategori kurang baik. Namun hasil gambar pada saat <i>post-test</i> bisa meningkat. Motif yang digunakan lumayan beragam dan tidak monoton. Sehingga gambar Aulia saat <i>post-test</i> mendapat kategori baik</p>   |   |   |
| Nama  | Gambar <i>Pre-test</i>  | Gambar <i>Post-test</i>   |
| Candra  |  |  |
| Keterangan  |   |   |
| <p>Pada <i>pre-test</i>, gambar Candra termasuk kategori kurang baik. Namun hasil gambar pada saat <i>post-test</i> bisa meningkat. Motif yang digunakan lumayan beragam dan tidak monoton. Sehingga gambar Candra saat <i>post-test</i> mendapat kategori baik</p> |   |   |

Peneliti hanya menampilkan 4 hasil gambar siswa dari 16 siswa. Untuk gambar lengkapnya dicantumkan dalam bentuk lampiran. Dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil gambar siswa mengalami peningkatan pada saat *post-test*. Jadi, bisa dikatakan bahwa video tutorial *IbisPaint X* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran menggambar ragam hias pada kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik.

### Hasil Perancangan Video Tutorial *IbisPaint X* untuk Menggambar Ragam Hias

Hasil rancangan tutorial video akan diunggah di akun *TikTok* peneliti, dengan nama akun *TikTok* @nurainif5. Video tutorial yang diunggah sebanyak 4 part.

Adapun tampilan *ScreenShoot* pada Video *Part 1* seperti berikut.

- Pendahuluan, memuat ajakan untuk menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X*.



**Gambar 18.** Ajakan menggambar (Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- Isi, memuat materi, jenis, dan contoh ragam hias flora dan fauna.



**Gambar 19.** Materi Ragam Hias (Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- Penutup, memuat simpulan video *part 1*



**Gambar 20.** Penutup (Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

Video tersebut berdurasi 1 menit 1 detik. Untuk melihat video lebih lengkap, bisa mengunjungi [link](https://vt.tiktok.com/ZSdWXQp84/?k=1) (<https://vt.tiktok.com/ZSdWXQp84/?k=1>).

Tampilan *ScreenShoot* pada Video *Part 2* seperti berikut:

- Pendahuluan, memuat judul video “Cara Menginstal *IbisPaint X* di Android”.



**Gambar 21.** Cara Menginstal (Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- b) Isi, memuat langkah-langkah menginstall *IbisPaint X*.



**Gambar 22.** Langkah Pertama  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- c) Penutup, memuat hasil gambar flora Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.



**Gambar 26.** Gambar Selesai  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- c) Penutup, memuat tampilan akhir video *part 2*



**Gambar 23.** Proses Loading  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

Video tersebut berdurasi 30 detik. Untuk melihat video lebih lengkap bisa mengunjungi link(<https://vt.tiktok.com/ZSdWXAUrj/?k=1>).

Tampilan *ScreenShoot* pada Video *Part 3* seperti berikut:

- a) Pendahuluan, memuat judul video “Cara Menggambar Flora Indonesia Menggunakan *IbisPaint X*”.



**Gambar 24.** Tampilan Awal  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- b) Isi, memuat langkah-langkah menggambar flora Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.



**Gambar 25.** Langkah Awal Menggambar  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

Video *part 3* berdurasi 2 menit lebih 5 detik. Untuk melihat video lebih lengkap, bisa mengunjungi link (<https://vt.tiktok.com/ZSdWXVEtK/?k=1>).

Tampilan *ScreenShoot* pada Video *Part 4* seperti berikut:

- d) Pendahuluan, memuat judul video “Cara Menggambar Fauna Indonesia Menggunakan *IbisPaint X*”.



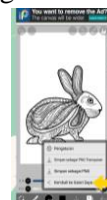
**Gambar 27.** Tampilan Awal  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- e) Isi, memuat langkah-langkah menggambar fauna Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.



**Gambar 28.** Langkah Awal Menggambar  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

- f) Penutup, memuat hasil gambar fauna Indonesia menggunakan *IbisPaint X*.



**Gambar 29.** Gambar Selesai  
(Sumber: dokumentasi Farida, 2022)

Video di atas berdurasi 2 menit 47 detik. Untuk melihat video lebih lengkap, bisa mengunjungi link (<https://vt.tiktok.com/ZSdW4xDkt/?k=1>).

Hasil video tutorial ini dapat menjadi media pembelajaran siswa kelas VII SMP dalam menggambar ragam hias, terutama pada kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik. Melalui video tutorial, siswa mudah memahami isi materi yang mungkin saja belum tertulis saat pembelajaran berlangsung. Siswa bisa memutar dan mendengarkan video tutorial kapan saja dan dimana saja secara berulang sampai paham.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa iden tifikasi potensi masalah serta pengumpulan data dapat mendeskripsikan konsep dan struktur konten video tutorial *IbisPaint X* yang meliputi: (a) pengumpulan materi ragam hias, (b) aplikasi *record video* untuk merekam proses menggambar ragam hias di aplikasi *IbisPaint X*, (c) proses edit video menggunakan aplikasi *CapCut*. (d) tampilan video tutorial dibuat berupa 4 *part* untuk mempermudah siswa memahami penjelasan isi video, (e) video yang sudah jadi diunggah ke *TikTok*.

Terdapat beberapa tahap proses perancangan video tutorial, yaitu (a) Desain produk, (b) Validasi desain, (c) Revisi produk, dan (d) Ujicoba produk. Untuk desain produk, video tutorial memiliki beberapa spesifikasi untuk judul dan jumlah *part* video. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi oleh Dra. Indah Crhysanti Angge, M. Sn. yang memiliki keahlian dalam bidang Seni Rupa seperti ragam hias serta Abdi Mirzaqon Tsalits, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Seni Budaya di kelas VII-D. Sedangkan validasi ahli media oleh Moh. Widyan Ardani, S. Pd., M. Sn. yang memiliki keahlian di bidang Desain Komunikasi Visual. Pelaksanaan proses validasi dilakukan dua kali karena pada tahap pertama masih memerlukan perbaikan pada materi dan tampilan video. Pada validasi materi yang kedua memperoleh persentase sebesar 81,25% dan 100%. Untuk validasi media yang kedua memperoleh persentase sebesar 88,75%. Maka kesimpulan hasil validasi materi dan media yang

kedua, video tutorial layak digunakan di kelas VII SMP.

Hasil video tutorial diujicobakan pada 16 siswa kelas VII-D UPT SMPN 6 Gresik. Siswa dibetirikan *pre-test*. Setelah itu, siswa diberikan materi baru dengan diputar dan dijelaskan mengenai tutorial video menggambar ragam hias menggunakan *IbisPaint X*. Kemudian siswa diberikan *post-test*. Dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, hasil gambar siswa mengalami peningkatan. Jadi kesimpulannya aplikasi *IbisPaint X* cocok sebagai solusi alternatif dalam menggambar ragam hias pada siswa kelas VII-D UPT SMPN Gresik.

Saran bagi peneliti selanjutnya apabila ingin mengembangkan penelitian ini, sebaiknya bisa memaksimalkan waktu saat penelitian dilakukan. karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini terbatas saat pandemi *covid-19*. Aplikasi *IbisPaint X* juga bisa digunakan untuk mata pelajaran Seni Budaya yang lain, seperti menggambar ilustrasi, desain grafis, dan lain sebagainya.

### REFERENSI

- Anissa, Y. D. C. 2020. Pengembangan Modul Cetak Pembelajaran Stilasi Ragam Hias Flora dan Fauna di SMP Negeri 3 Ngadirojo, Pacitan. *Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 56-65.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Budiwiyanto, J. 2007. *Bentuk dan Fungsi Ragam Hias pada Pendapa Sasana Sewaka di Keraton Kasunanan Surakarta*. *Jurnal Ilmu dan Seni-ISI Surakarta*, 75-83.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Harsono. 2008. *Pengelolaan Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Inc, Ibis. (n.d.). In *IbisPaint*. Retrieved from <https://ibispaint.com/about.jsp?lang=in>
- Iswara, N. I. 2020. *Perancangan Media Video Tutorial Menggambar Karikatur dengan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Ilustrasi Secara Daring pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta*. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. 1984. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep

- Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, L. J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, Agus. (2022). “Aplikasi CapCut, Aplikasi Edit Video yang Populer dan Canggih” diunduh pada Tanggal 28 Mei 2022, dari <https://www.viva.co.id/digital/digilife/1462438-aplikasi-capcut>
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pamadhi, H. 2007. *Estetika Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soehardjo, A. J. 2012. *Pendidikan Seni Dari Konsep sampai Program*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Wakhidah, A. N. 2018. *Pembuatan Media Pembelajaran Menggambar Flora dan Fauna SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten Berbentuk Pop-Up Book*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.