

Bahan Ajar dalam Bentuk Digitalisasi Ragam Hias Etnis Batak Toba dengan Media Procreate Berbasis p-Book dan e-Book

by Adek Cerah Kurnia Azis

Submission date: 08-Aug-2023 07:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2143079028

File name: Artikel_Adek_Cerah_Kurnia_Azis.docx (865.19K)

Word count: 4995

Character count: 30579



Bahan Ajar dalam Bentuk Digitalisasi Ragam Hias Etnis Batak Toba dengan Media Procreate Berbasis p-Book dan e-Book

30 Adek Cerah Kurnia Azis^{1*}, Siti Khodijah Lubis², Sugito³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FTIK, Universitas Islam Negeri

Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

*Corresponding Author. E-mail: adekcerah@unimed.ac.id

Abstract 39

This study aims to develop teaching materials in the form of digital Batak Ethnic Ornaments with procreate media based on p-books and e-books that are valid, practical, and effective in the Fine Arts Department. This research method uses research and development with the 4-D development model (Four-D Models), namely: define, design, develop, and disseminate. The research instrument used a questionnaire with a Likert scale, while the data analysis technique consisted of validity data analysis, practicality data analysis, and effectiveness test data analysis. The results of this study indicate that: a) teaching materials in the form of p-books and e-books with the title book/module/teaching material "Gorga Batak Toba", with the acquisition of a category that is quite valid with an average score of 78%, b) materials teaching materials are quite practical to be used by students in the North Sumatra Ethnic Ornamental Variety Course (RHESU) with a score of 77%, and c) teaching materials fall into the effective category where students from four categories read teaching material ask questions, answer questions, and complete the tasks given by the lecturer, it can be observed in the learning process and student learning outcomes is 83.26%. So, from the acquisition of scores and the test results of the research results mentioned above, it can be said that the teaching materials are quite valid, quite practical, and effective to be applied in learning the North Sumatra Ethnic Ornamental Variety (RHESU) Course in the Department of Fine Arts, Faculty of Languages and Arts, State University of Medan.

34

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk digitalisasi Ragam Hias Etnis Batak Toba dengan media procreate berbasis p-book dan e-book yang valid, praktis, dan efektif di Jurusan Seni Rupa. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4-D (Four-D Models), yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*. Instrumen penelitian ini menggunakan angket dengan skala likert, sedangkan teknik analisis data terdiri dari analisis data kevalidan, kepraktisan serta uji efektivitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: a) bahan ajar berbasis p-book dan e-book dengan judul buku/modul/bahan ajar "Gorga Batak Toba", dengan perolehan kategori yang cukup valid dengan rata-rata skor 78%, b) bahan ajar cukup praktis digunakan oleh mahasiswa dalam Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) dengan perolehan skor 77%, dan c) bahan ajar masuk ke dalam kategori efektif dimana mahasiswa dari empat kategori berupa membaca bahan ajar, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen, bisa diamati pada proses pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa adalah sebesar 83.26%. Maka dari perolehan skor dan hasil uji hasil penelitian tersebut di atas dapat dikatakan bahan ajar cukup valid, cukup praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

13

Article History

Received:

Reviewed:

Published:

Key Words

Teaching materials, Digitization of Ornamental Variety, Batak Toba, Media Procreate, p-Books and e-Books.

13

Sejarah Artikel

Diterima:

Direview:

Disetujui: 7

Kata Kunci

Bahan ajar, Digitalisasi Ragam Hias, Batak Toba, Media Procreate, p-Book dan e-Book.



24

How to Cite: First author., Second author., Third author, etc. (20xx). The title. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol(no). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.vvxyyi>



<https://doi.org/10.33394/jk.vvxyyi>

10

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan zaman pada saat ini, teknologi banyak yang tumbuh dan berkembang secara (Zabolotska et al., 2021). Kehidupan mahasiswa atau remaja zaman dulu sangat berbeda dengan kehidupan mahasiswa atau remaja pada saat ini. Begitu juga dengan pembelajaran yang juga berbeda antara zaman dulu dan sekarang. Sekarang, teknologi digital telah memasuki semua aspek kehidupan termasuk sistem pendidikan di semua tingkatan, baik di sekolah dan di perguruan tinggi (Bondarenko et al., 2018) (Gumennykova et al., 2020). Dimana sebuah teknologi yang tumbuh pesat, akan memberikan dampak besar terhadap orang lain di masa mendatang baik dalam dunia pendidikan, ekonomi, desain, dan bidang-bidang lainnya berupa pengaruh positif atau negatif tergantung seseorang tersebut memanfaatkan teknologi yang ada (Cai & Su, 2022).

Perkembangan teknologi sudah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru yang beragam untuk meningkatkan proses pembelajaran (Biletska et al., 2021), diantaranya yaitu banyaknya variasi media pembelajaran. Tuntutan umum mengharuskan dunia pendidikan agar selalu mengikuti perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, terutama penggunaan teknologi disesuaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Teknologi digital juga memiliki dampak positif pada perubahan perilaku manusia termasuk pendidik dan peserta didik (Leung & Choi, 2023), dalam memilih, mengakumulasi, menyimpan, menghasilkan, mengolah dan mentransfer ulang bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan (Hanemann, 2019). Bahan ajar yang terdapat dalam proses pembelajaran yang digabungkan dengan teknologi digital mampu membuat pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar. Di samping itu, menggabungkan bahan ajar tidak terpaku pada teks, tetapi mampu menjadi lebih kreatif dan menarik apalagi terdapat unsur gambar, audio, video, dan animasi (Laurens & Laamena, 2020) (Azis et al., 2022), sehingga dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku belajar mahasiswa yang berkembang lebih baik.

Perkembangan media teknologi dan informasi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat, baik itu siswa di sekolah, dan mahasiswa di sebuah perguruan tinggi untuk memenuhi tuntutan generasi saat ini (Akour & Alenezi, 2022), baik dari segi dampak positif dan negatif dari penggunaannya. Dilihat dari segi positifnya dalam sebuah kehidupan mahasiswa di sebuah perguruan tinggi, di samping bidang ilmu sains dan teknologi kajian ilmu seni khususnya seni rupa juga memperoleh pengaruhnya. Pada pembelajaran seni rupa bidang praktik (Lubis, 2022), perkembangan teknologi tersebut memberikan sedikit pergeseran dalam proses dan penciptaan karya seni rupa, sebelumnya dikerjakan secara manual, namun seiring kemajuan media digital berubah ke pengerjaan secara digital (Orishev & Achilov, 2023) (Zain, 2021) (Börnert-Ringleb et al., 2021). Hasil digitalisasi ini, sering disebut dengan seni rupa digital, dimana proses pengerjaannya sudah menggunakan *device* dan aplikasi canggih, dimana dalam pengerjaannya lebih mudah diakses, lebih cepat, lebih sederhana (McCready, 2021), dan tentunya hasil yang didapatkan dari *device* dan aplikasi ini tidak terlepas dari apa yang disebut dengan seni itu sendiri yaitu indah. 2

Salah satu Mata Kuliah di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yaitu Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU). Mata kuliah ini

mempelajari berbagai macam ragam hias yang ada di Sumatera Utara yang terdiri dari 8 etnis asli, setiap etnis mempunyai ciri khas corak kesenian yang tidak sama. “Etnis asli tersebut adalah: Batak yang masih dibagi menjadi 6 sub-etnis, yaitu Toba, Simalungun, Karo, Pakpak, Mandailing dan Angkola, ditambah dengan Melayu dan Nias” (Saragi, 2017). Ragam Hias Etnis Batak Toba merupakan bagian dari ragam hias dari 8 etnis yang ada di Sumatera Utara yang tentunya memiliki ciri khas tersendiri. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Saragi, 2018) dalam bahasa Batak Toba, motif ornamen disebut dengan Gorga yang memiliki arti ukiran, bentuk motif ornamen Batak Toba diukir pada bahan kayu rumah adat tradisional Batak Toba. Suku Batak mempunyai ragam ukiran tradisional dengan ciri khas yang tidak sama antara suku yang satu dengan suku yang lain, nama ukiran tradisional tersebut adalah Gorga/Gerga/Pinar (Pasaribu et al., 2018).

Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara khususnya pada Ragam Hias Etnis Batak Toba, kemampuan mahasiswa sudah sangat baik dalam menggambar ragam hias, tetapi gambar ragam hias selama ini masih digambar oleh mahasiswa dalam praktiknya secara manual. Perihal ini berdasarkan pengamatan peneliti saat perkuliahan Ragam Hias Etnis Sumatera Utara pada bulan Januari-juni 2022, penggambaran ragam hias mahasiswa masih menggunakan media secara manual baik melalui buku gambar dan media lainnya, belum pernah menggambar Ragam Hias Etnis Batak Toba menggunakan media berbasis digital. Oleh karena itu, perlu pengembangan bahan ajar yang baru dalam bentuk digitalisasi Ragam Hias Etnis Batak Toba dengan media Procreate berbasis *p-book* dan *e-book*. Pada hal ini penulis memanfaatkan *device* dengan jenis iPad Gen 9 2020 dan aplikasi pendukung yang bernama procreate. Perangkat dan aplikasi yang digunakan sangat mempengaruhi dalam membuat karya seni rupa digital untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Procreate merupakan aplikasi menggambar digital yang secara khusus dikembangkan untuk iPad, memiliki berbagai macam fitur profesional seperti yang terdapat pada program ilustrasi di komputer, dengan program *engine* yang disebut dengan Silica. Procreate terdapat *sampling* warna 64-bit yang menjadikannya lebih unggul dalam penggabungan warna dan memiliki *tools* yang umum digunakan pada aplikasi ilustrasi digital seperti *brush library for paint, smudge, and erase* (Cho, 2022). Procreate juga disuport oleh fitur yang beragam sehingga mempermudah dan memiliki manfaat untuk para ilustrator serta memberikan konteks yang lebih besar untuk pembuatan karya (McCready, 2021). Fitur layer pada procreate menunjang hingga 16 layer, fitur *merge* untuk menggabungkan layer, fitur *layer blend*, fitur *transform*, fitur *show/hide*, dan fitur *undo/redo* juga mampu digunakan sampai 100 kali. Hasil kreasi karya yang dibuat dengan procreate sekarang sudah bisa diekspor ke format *file*, PSD, JPG, dan PNG dengan resolusi yang tinggi dan tajam, sehingga menghasilkan gambar digital yang bagus dan menarik.

Bahan ajar nantinya akan dikembangkan berbasis *p-book* dan *e-book* sehingga mudah diakses, mudah digunakan, murah dan tersedia di desktop dan ponsel android mahasiswa (Sinaga et al., 2019) (Farid et al., 2021), apalagi zaman sekarang teknologi elektronik adalah bagian normatif dari kehidupan sehari-hari (Reich et al., 2019). Bahan ajar ini bisa menjadi referensi dan pengayaan yang menarik bagi mahasiswa dalam proses pembuatan Ragam Hias Etnis Batak Toba berbasis digitalisasi. Di samping, itu mampu untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam memahami pelajaran, memperluas wawasan dan membantu mahasiswa mengerjakan tugas kuliahnya (Zaripova et al., 2021).

Metode Penelitian

17

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model 4-D (*Four D Models*) yang memiliki 4 tahapan, yaitu: *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan, 1977) sebagaimana dikutip dalam (Sugiyono, 2016). Lokasi penelitian difokuskan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian adalah mahasiswa Seni Rupa semester 5 yang mengambil Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU). Penelitian dilakukan pada Semester Gasal Tahun



Akademik 2023/2024. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Seni Rupa yang telah mengambil Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara, dimana pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Mengingat banyaknya populasi yang ada, untuk mempercepat waktu dan menyederhanakan jumlah banyaknya populasi tersebut, maka diambil sampel 10%.

Tabel 1. Populasi dan Sampel

No	Kelas	Populasi	Sampel (10%)
1	A	26 mahasiswa	2.6 = 3 mahasiswa
2	B	26 mahasiswa	2.6 = 3 mahasiswa
3	C	26 mahasiswa	2.6 = 3 mahasiswa
4	D	26 mahasiswa	2.6 = 3 mahasiswa
Jumlah		104 mahasiswa	12 mahasiswa

Instrumen penelitian ini menggunakan angket dengan *skala likert*. Teknik analisis data mencakup analisis data kevalidan, kepraktisan serta uji efektivitas. Menentukan validasi media menggunakan *skala likert*, menganalisis tingkatan kepraktisan ialah mengacu pada angket yang dibagikan kepada mahasiswa, selanjutnya angket tersebut dibuat dalam bentuk *skala likert* dengan kategori pernyataan positif. Efektivitas dilihat berdasarkan analisis hasil belajar mahasiswa pada aspek pengetahuan. Menentukan ketuntasan hasil belajar mahasiswa dihitung melalui persamaan sebagai berikut.

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

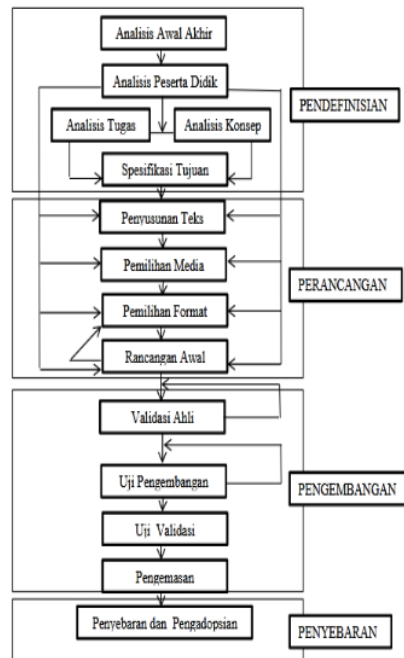
Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Tuntas

Tt = Jumlah Skor Total

Setiap masing-masing mahasiswa dinyatakan tuntas belajar apabila perbandingan jawaban benar $\geq 65\%$ dan suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ mahasiswa lulus (Depdiknas 1996) dalam (Setyawan & Purwanto, 2019). Bahan ajar dikatakan efektif apabila hasil belajar mahasiswa sudah mencukupi standar yang jika $\geq 85\%$ mahasiswa sudah tuntas. Penelitian ini memiliki alur sebagaimana yang tercantum pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pengembangan Bahan Ajar Gorga Batak Toba

37

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian terdapat analisis: kurikulum, konsep dan mahasiswa. Analisis kurikulum bertujuan untuk menganalisis Standar Kompetensi serta Kompetensi Dasar pada Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU), dimana hasil analisisnya menjadi rumusan indikator pembelajaran. Analisis konsep memiliki tujuan untuk konsep utama yang wajib dipahami oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pada analisis konsep memuat rumusan konsep-konsep esensial yang hendak dibuat dalam bahan ajar pada materi berbasis *p-book* dan *e-book*. Sedangkan Analisis mahasiswa bertujuan untuk memperoleh informasi terkait karakteristik mahasiswa. Adapun karakteristik mahasiswa yaitu: umur, motivasi, latar belakang aspek kognitif mahasiswa, kompetensi akademik, serta *skills*.

2. Tahap Perancangan

Tampilan cover didesain dengan sangat menarik untuk mengundang respon dan minat mahasiswa dalam mempelajari isi bahan ajar. Kombinasi warna cover disesuaikan dengan “warna pada ornamen Batak Toba hanya terdiri dari tiga warna, yaitu merah, hitam, dan putih” (Sihombing & Tambunan, 2021). Penggunaan warna ini tidak terlepas dari makna dan nilai-nilai filosofi yang terdapat pada ornamen tersebut. Setiap warna yang menonjol memiliki kekuatan makna tersendiri, “seperti *sirara* didominasi oleh warna merah, *silintong* didominasi oleh warna hitam, dan *sihapas* didominasi oleh warna putih” (Mesra et al., 2022). Park et al (2023) mengemukakan bahwa gambar pada cover buku mempunyai daya tarik dalam mempengaruhi rasa senang dan meningkat persepsi nilai dari buku tersebut. Rancangan cover bahan ajar bisa diamati pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Cover Bahan Ajar

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan terdapat validasi ahli serta uji coba bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* untuk memperoleh validitas, praktikalitas, serta efektifitas bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar yang sudah dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 2 (dua) orang validator. Validator pertama memiliki keahlian di bidang desain, sedangkan validator kedua memiliki keahlian di bidang bahasa.

Validasi ahli terdapat 2 tahap yaitu: 1) validasi pada angket lembar validasi, yang hendak dipergunakan oleh validator untuk memvalidasi bahan ajar, 2) validasi bahan ajar melalui lembar validasi yang sudah diperbaiki serta diberi skor buat penilaian bahan ajar. Memvalidasi angket lembar validasi memiliki manfaat untuk menetapkan serta memperbaiki kebutuhan yang hendak dinilai dalam memvalidasi bahan ajar oleh validator (Kartono et al., 2021). Validasi angket lembar validasi direvisi oleh 2 orang ahli yang sesuai dengan keahliannya masing-masing. Nama setiap validator tercantum pada tabel 3.

Tabel 3. Nama-Nama Validator

No	Nama	Keahlian
1.	Drs. Mesra, M.Sn.	Desain
2.	Frinawaty Lestarina Barus, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

Memvalidasi angket lembar validasi terdapat sejumlah komponen yang diperbaiki. Hasil perbaikan lembar validasi dari masing-masing ahli secara umum tercantum pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Revisi Lembar Validasi Masing-Masing Validator

No	Keterangan
1.	Drs. Mesra, M.Sn. a. Kalau bisa bahan ajar ditampilkan dengan <i>full color</i>; b. Warna ciri khas Gorga-nya diperkuat lagi dengan memunculkan 3 warna Gorga yaitu merah, putih, dan hitam; c. Tata letak gambar diperhatikan lagi; dan d. Ukuran gambar diperbesar lagi.

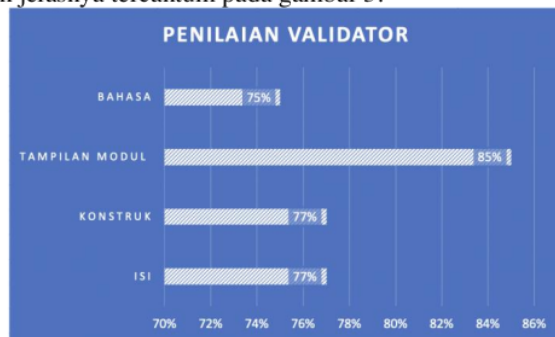
2. **Frinawaty Lestarina Barus, S.Pd., M.Pd.**
 - a. Perhatikan penggunaan “di” sebagai imbuhan dan “di” sebagai kata tempat;
 - b. Gunakan Bahasa Indonesia yang baku;
 - c. Hubungan antar paragraf diperhatikan, harus berkaitan satu sama lainnya;
 - d. **4** banyak kata-kata yang salah ejaan alias keliru, dan
 - e. **Gunakan Ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.**

Sesudah direvisi, berikutnya pemberian skor oleh validator. Validator ahli bidang desain menilai tata letak dan isi bahan ajar, sedangkan validator ahli bahasa menilai seluruh tata **33** bahasa bahan ajar. Setelah pemberian skor dilakukan analisis data. Hasil analisis data dari skor penilaian validator tercantum pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Validator

No	Variabel	Derjad Pencapaian (%)	23 kategori
1.	Isi	77%	Cukup Valid
2.	Konstruk	77%	Cukup Valid
3.	Tampilan bahan ajar	23 85%	Valid
4.	Bahasa	75%	Cukup Valid
Rata-rata		78%	Cukup Valid

Perolehan analisis skor penilaian validator pada tabel 5 yang terdapat 4 variabel ialah sebagai berikut: 1) isi dengan derjad pencapaian 77% memiliki kategori cukup valid, 2) konstruk dengan derjad pencapaian 77% memiliki kategori cukup valid, 3) tampilan bahan ajar dengan derjad pencapaian 85% memiliki kategori valid dan 4) bahasa dengan derjad pencapaian 75% memiliki kategori cukup valid. Secara umum rata-rata validitas bahan ajar dengan derjad pencapaian 78.5% dan bahan ajar dapat dikategorikan cukup valid. Deskripsi isi/bahan bahan ajar dibuat secara sistematis agar mempermudah pengguna dalam memahami materi bahan ajar tentang Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU). Kasman & Lubis (2022) juga mengemukakan bahwa bahan ajar dikembangkan harus memenuhi kriteria esensial, menarik, bermakna, menantang, relevan, kontekstual dan berkesinambungan. Perbandingan derjad pencapaian hasil validasi bahan ajar masing-masing variabel oleh validator untuk lebih jelasnya tercantum pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Penilaian Validator

Praktikalitas bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* dinilai oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang sedang mengambil Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara yang sekaligus sebagai subyek uji coba bahan ajar penelitian ini. Setelah penilaian praktikalitas bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* oleh mahasiswa, tahap selanjutnya yaitu analisis data. Hasil analisis data tercantum tabel **6**.



Tabel 6. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Mahasiswa

No	Variabel	Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kategori
1.	Kemudahan bagi Pengguna (<i>Learnability</i>)	79	Cukup Praktis
2.	Daya Guna (<i>Efficiency</i>)	77	Cukup Praktis
3.	Efektivitas Waktu (<i>Effectiveness of Time</i>)	75	Cukup Praktis
Rata-rata		77	Cukup Praktis

Hasil analisis data pada penilaian praktikalitas oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan juga sebagai subyek uji coba bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* terdapat dari tiga variable yaitu 1) kemudahan bagi pengguna (*Learnability*) memiliki derjad pencapaian 79% , dikategorikan bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* cukup praktis bagi pengguna. Karena bahan ajar memiliki bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa, dapat dipergunakan secara personal dan latihan mampu mempermudah dosen dalam memandu mahasiswa memahami konsep (Azis et al., 2021). Bahan ajar dirancang guna memudahkan dosen dalam membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU), 2) daya guna (*Efficiency*) memiliki derjad pencapaian 77%, dikategorikan cukup praktis digunakan saat proses pembelajaran. Karena bahan ajar bisa membantu mahasiswa dalam menerangkan konsep. Bahan ajar yang baik diharapkan bisa mendukung dosen membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran (Yang, 2021), 3) efektivitas waktu (*effectiveness of time*) memiliki derjad pencapaian 75%, dikategorikan bahwa bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* sangat cukup praktis dapat mengefektifkan waktu dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* yang dikembangkan cukup praktis diterapkan dosen dalam membimbing mahasiswa saat proses pembelajaran. Maka dengan demikian, dosen dapat mempergunakan waktu yang minimum dengan hasil yang maksimum.

Nilai praktikalitas bahan ajar oleh mahasiswa dengan derajad pencapaian 77% dan bahan ajar dapat dikategorikan cukup praktis. Bahan ajar dirumuskan pada pembelajaran yang dimulai dari penyajian materi, petunjuk penggunaan, dan alat evaluasi (Lang, 2021). Penyajian rumusan bahan ajar tersebut disesuaikan dengan tingkatan kompetensi mahasiswa (Kwangmuang et al., 2021). Untuk lebih jelasnya perbandingan derjad pencapaian praktikalitas bahan ajar oleh mahasiswa tercantum pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Mahasiswa

Efektivitas bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digunakan dalam proses pembelajaran. Memperoleh hasil efektif bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* yaitu melalui

pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran (Granberg et al., 2021) dan hasil belajar mahasiswa. Almekhlafi (2021) juga mengemukakan bahwa keefektifan *e-book* bergantung pada faktor-faktor seperti desain, interaktivitas, kekayaan konten, serta persepsi mahasiswa terkait manfaat yang mereka peroleh. Uji coba bahan ajar Ragam Hias Etnis Sumatera Utara dilakukan selama empat kali pertemuan dimana 54>tiap kali pertemuan diamati oleh 1 orang pengamat. Nama pengamat dalam penelitian ini tercantum pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Nama Pengamat Aktivitas Mahasiswa

No	Nama	Keterangan
1.	Drs. Sugito, M.Pd.	Dosen Pendidikan Seni Rupa

Kategori aktivitas mahasiswa oleh pengamat yaitu: 1) membaca bahan ajar serta mengerjakan latihan yang ada pada bahan ajar, 2) mahasiswa mengajukan pertanyaan dikala mengikuti pembelajaran, 3) menanggapi pertanyaan dari dosen ataupun dari mahasiswa lain, dan 4) menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

Tabel 8. Aktivitas Mahasiswa

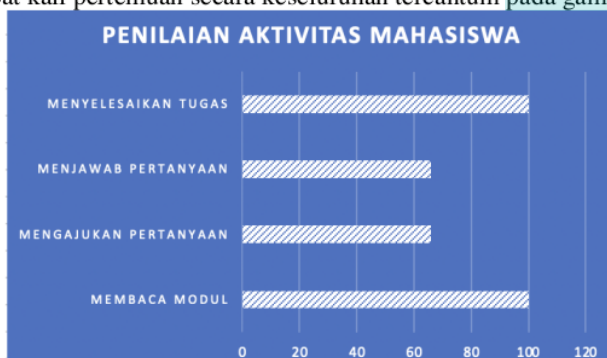
No	Aktivitas Mahasiswa	Mahasiswa yang Aktif	Jumlah Mahasiswa	Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kategori
1.	Membaca bahan ajar dan mengerjakan latihan				
	Pertemuan 1	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 2	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 3	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 4	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Rata-rata			100	Aktif Sekali
2.	Mahasiswa mengajukan pertanyaan saat mengikuti pembelajaran				
	Pertemuan 1	6 orang	12 orang	50	Cukup Aktif
	Pertemuan 2	6 orang	12 orang	50	Cukup Aktif
	Pertemuan 3	10 orang	12 orang	83.33	Aktif Sekali
	Pertemuan 4	10 orang	12 orang	83.33	Aktif Sekali
	Rata-rata			66.66	Aktif
3.	Menjawab pertanyaan dari dosen maupun dari mahasiswa lain, dan				
	Pertemuan 1	5 orang	12 orang	41.66	Cukup Aktif
	Pertemuan 2	6 orang	12 orang	50	Cukup Aktif
	Pertemuan 3	10 orang	12 orang	83.33	Aktif Sekali
	Pertemuan 4	11 orang	12 orang	91.66	Aktif Sekali
	Rata-rata			66.41	Aktif
4.	Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.				
1.	Pertemuan 1	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
2.	Pertemuan 2	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
3.	Pertemuan 3	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
4.	Pertemuan 4	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Rata-rata			100	Aktif Sekali

Aktivitas pertama adalah membaca bahan ajar 8>an mengerjakan latihan yang diberikan oleh do 12>. Persentase aktivitas mahasiswa dalam membaca bahan ajar dan mengerjakan latihan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat masing-masing adalah 100%, 100%, 100%, 100% dan dengan rata-rata 100% dikategori aktif sekali. Mahasiswa yang absen atau izin dikategorikan tidak melakukan aktivitas. Selama pengamat melakukan pengamatan, mahasiswa hadir 8>00%. Bersumber hasil observasi, mahasiswa dapat dikatakan sangat aktif dalam membaca bahan ajar dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh dosen.

Aktivitas kedua adalah mahasiswa mengajukan pertanyaan ketika mengikuti proses pembelajaran. Persentase aktivitas mahasiswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat masing-masing adalah 50%, 50%, 83.33%, 83.33% dan dengan rata-rata aktivitas mahasiswa 66.66% dikategorikan siswa aktif. Bersumber dari data di atas, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan pada pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan. Selain itu juga terjadi variasi mahasiswa yang bertanya disetiap pertemuan. Perihal ini dapat dinyatakan bahwa apabila pembelajaran menggunakan bahan ajar maka motivasi belajar mahasiswa akan meningkat dalam proses pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019).

Aktivitas ketiga adalah menjawab pertanyaan dari dosen dan mahasiswa yang lain. Persentase empat kali pertemuan adalah 41.66%, 50%, 83.33%, 91.66% dan dengan rata-rata aktivitas mahasiswa 66.41% dapat kategorikan mahasiswa aktif. Bersumber dari data di atas, dapat dinyatakan bahwa mahasiswa menanggapi pertanyaan dosen maupun mahasiswa lain selalu meningkat pada tiap pertemuan.

Aktivitas keempat adalah menyelesaikan tugas. Persentase empat kali pertemuan adalah 100%, 100%, 100%, 100% dan terdapat rata-rata aktivitas mahasiswa 100% termasuk tegori mahasiswa sangat aktif, karena penyelesaian tugas bagi mahasiswa setiap akhir pembelajaran merupakan tanggungjawab setiap individu. Rata-rata aktivitas mahasiswa masing-masing kategori dari empat kali pertemuan secara keseluruhan tercantum pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Hasil Nilai Aktivitas Mahasiswa

Kepraktisan bahan ajar membuktikan bahwa dari 12 orang mahasiswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) 100% mahasiswa dinyatakan tuntas. Kemudian, bersumber dari hasil pengamatan oleh satu orang pengamat, mayoritas mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran. Perihal ini menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* cukup praktis dan juga cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) yang berlangsung di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Sung et al (2022) mengemukakan bahwa penggunaan *e-book* dalam pembelajaran lebih efektif memicu motivasi belajar mahasiswa sehingga meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif bisa dijadikan mahasiswa sebagai *main reference* selama proses belajar berlangsung, memudahkan dan membantu mahasiswa belajar secara mandiri, kapan saja dan dimana saja.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah: a) menghasilkan bahan ajar berbasis *p-book* dan *e-book* pada Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yang cukup valid, cukup praktis, dan efektif, b) diperoleh nilai validitas bahan ajar 78.5% dan bahan ajar dapat dikategorikan cukup valid, c) kemudian nilai praktikalitas bahan ajar oleh mahasiswa adalah 77% dan bahan ajar dapat dikategorikan cukup praktis dalam proses pembelajaran, d) rerata dari nilai aktivitas mahasiswa dari empat kategori (membaca bahan ajar, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas) yang diamati pada proses pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa adalah sebesar 83.26% dapat dikategorikan mahasiswa aktif dan bahan ajar dikategorikan efektif. Maka, dari perolehan skor dan hasil uji hasil penelitian tersebut di atas dapat dikatakan bahan ajar cukup valid, cukup praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Komendasi

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini beberapa rekomendasi yang disampaikan kepada: (1) dosen, buku ajar dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengajarkan Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) kepada mahasiswa, (2) mahasiswa, dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai buku pegangan utama selama proses belajar pada Mata Kuliah Ragam Hias Etnis Sumatera Utara (RHESU) berlangsung, dan (3) penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menjadikan buku ajar ini referensi untuk mengkaji lebih dalam dan lebih luas lagi perkembangan ragam hias yang ada di Sumatera Utara.

Daftar Pustaka

- Akour, M., & Alenezi, M. (2022). Higher Education Future in the Era of Digital Transformation. *Education Sciences*, 12(11), 784.
- Almekhlafi, A. G. (2021). The effect of E-books on Preservice Student Teachers' Achievement and Perceptions in the United Arab Emirates. *Education and Information Technologies*, 26, 1001–1021.
- Azis, A. C. K., Mesra, M., & Sugito, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Micro Teaching Bagi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 223–229.
- Azis, A. C. K., Winara, W., & Muslim, M. (2022). BAHAN AJAR DALAM BENTUK E-BOOK MATERI SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(3), 207–216.
- Biletska, I. O., Paladieva, A. F., Avchinnikova, H. D., & Kazak, Y. Y. (2021). The Use of Modern Technologies by Foreign Language Teachers: Developing Digital Skills. *Linguistics and Culture Review*, 5(S2), 16–27.
- Bondarenko, S., Savenko, I., Sedikova, I., & Kucherenko. (2018). The Grading of The Level of Remuneration As A Motivational Mechanism. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 9(11), 1384–1394.
- Börnert-Ringleb, M., Casale, G., & Hillenbrand, C. (2021). What Predicts Teachers' Use of Digital Learning in Germany? Examining the Obstacles and Conditions of Digital Learning in Special Education. *European Journal of Special Needs Education*, 36(1), 80–97.
- Cai, J., & Su, J. (2022). Application Characteristics and Innovation of Digital Technology in Visual Communication Design. *Advances in Multimedia*.
- Cho, Y. (2022). *iPad & Procreate. Tutorials of Visual Graphic Communication Programs for Interior Design 2*.
- Farid, G., Iqbal, S., & Iftikhar, S. (2021). *Accessibility, Usage, and Behavioral Intention of Print Books and eBooks by Medical Students*. Library Philosophy and Practice.



- Granberg, C., Palm, T., & Palmberg, B. (2021). A Case Study of A Formative Assessment Practice and The Effects on Students' Self-regulated Learning. *Studies in Educational Evaluation*, 68, 100955.
- Gumennykova, T., Pankovets, V., Liapa, M., Miziuk, V., Gramatyk, N., & Drahieva, L. (2020). Applying Instructional Design Methods to Improve the Effectiveness of Blended-Learning. *International Journal of Management*, 11(5), 31–42.
- Hanemann, U. (2019). Examining The Application of The Lifelong Learning Principle to the Literacy Target in The Fourth Sustainable Development Goal (SDG 4. *Int. Rev. Educ*, 65, 251–275.
- Kartono, G., Sugito, S., & Azis, A. C. K. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERMUATAN LOKAL BATAK UNTUK SEKOLAH MENENGAH DI KOTA MEDAN. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 215–222.
- Kasman, K., & Lubis, S. K. (2022). Teachers' Performance Evaluation Instrument Designs in the Implementation of the New Learning Paradigm of the Merdeka Curriculum. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(3), 760–775.
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The Development of Learning Innovation to Enhance Higher Order Thinking Skills for Students in Thailand Junior High Schools. *Heliyon*, 7(6).
- Lang, J. M. (2021). *Small teaching: Everyday Lessons from The Science of Learning*. John Wiley & Sons.
- Laurens, T., & Laamena, C. M. (2020). Development of Mathematical Learning Devices Based on Multimedia on Circle Materials of Grade Eighth of Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1470(1), 12088.
- Leung, S. K., & Choi, K. W. (2023). Teachers' Perceptions of Technical Affordances in Early Visual Arts Education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1–20.
- Lubis, S. K. (2022). EVALUASI KINERJA GURU SENI BUDAYA DITINJAU DARI KESESUAIAN LATAR BELAKANG PENDIDIKAN GURU DENGAN ASPEK SENI YANG DIAJARKAN. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 394–401.
- McCready, M. (2021). On Born Digital Artwork, New Drawing Applications, and New Opportunities. *Visual Resources Association Bulletin*, 48(2).
- Mesra, M., Kartono, G., & Ibrahim, A. (2022). Penerapan Ornamen Tradisional Sumatera Utara Pada Toples Makanan Sebagai Sarana Revitalisasi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 81–88.
- Orishev, J., & Achilov, S. (2023). DIGITAL TECHNOLOGIES AS AN EDUCATIONAL PROCESS IN PREPARING FUTURE TEACHERS FOR PROJECT ACTIVITIES. *Science and innovation*, 2(B3), 425–429.
- Park, J. Y., Kim, C., Park, S., & Dio, K. (2023). Do You Judge A Book by Its Cover? Online Book Purchases Between Japan and France. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*.
- Pasaribu, B. A., Suastika, M., & Yuliani, S. (2018). Design Strategy of Batak Socio-Cultural Park As a Tourist Destination with Local Wisdom Approach in Lake Toba Region. *ARSITEKTURA*, 16(2), 275–282.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.

- Reich, S. M., Yau, J. C., Xu, Y., Muskat, T., Uvalle, J., & Cannata, D. (2019). Digital or Print? A Comparison of Preschoolers' Comprehension, Vocabulary, and Engagement from A Print Book and An E-Book. *AERA Open*, 5(3), 2332858419878389.
- Saragi, D. (2017). *Jenis Motif dan Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatra Utara*. Thafa Media.
- Saragi, D. (2018). Pengembangan Tekstil Berbasis Motif dan Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatra Utara. *Panggung*, 28(2), 161–174.
- Sihombing, S., & Tambunan, H. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi Konsep Geometri Pada Ornamen Rumah Bolon Batak Toba. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(2), 100–104.
- Sinaga, P., Amsor, N. A., & Cahyanti, F. D. (2019). Efektivitas Aplikasi E-Book Generasi Baru untuk Ponsel dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Kinematika. *Jurnal Internasional Pembelajaran Seluler dan Organisasi*, 13(2), 217–232.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., Chen, C. Y., & Liu, W. X. (2022). A Contextual Learning Model for Developing Interactive E-Books to Improve Students' Performances of Learning The Analects of Confucius. *Interactive Learning Environments*, 30(3), 470–483.
- Yang, C. (2021). Online Teaching Eelf-Efficacy, Social-Emotional Learning (SEL) Competencies, and Compassion Fatigue Among Educators During The COVID-19 Pandemic. *School Psychology Review*, 50(4), 505–518.
- Zabolotska, O., Zhyliak, N., Hevchuk, N., Petrenko, N., & Alieko, O. (2021). *Digital Competencies of Teachers in the Transformation of The Educational Environment*.
- Zain, S. (2021). *Digital Transformation Trends in Education*. In *Future directions in digital information*. Chandos Publishing.
- Zaripova, D. A., Zakhirova, N. N., & Makhmudov, A. A. (2021). Digitization of Education and The Role of Teachers and Students in this Process. *International Journal of Philosophical Studies and Social Sciences*, 1(2), 196–202.

Bahan Ajar dalam Bentuk Digitalisasi Ragam Hias Etnis Batak Toba dengan Media Procreate Berbasis p-Book dan e-Book

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jppipa.unram.ac.id Internet Source	2%
2	www.sciencegate.app Internet Source	1%
3	Submitted to UIN Jambi Student Paper	1%
4	www.scribd.com Internet Source	1%
5	jurnal.isi-ska.ac.id Internet Source	<1%
6	Mukminah Mukminah, Eka Fitriani, Mahsup Mahsup, Syaharuddin Syaharuddin. "EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2020 Publication	<1%

7	Internet Source	<1 %
8	journal.uad.ac.id Internet Source	<1 %
9	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
10	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
14	http://ta-monografias-com-pdf-2646572/mostlyreadingya.com/m Internet Source	<1 %
15	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
18	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id Internet Source	

<1 %

19

openjournal.unpam.ac.id

Internet Source

<1 %

20

Selly Wahyuni, Wahyudi Wahyudi, I Wayan Gunada. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN ADVANCE ORGANIZER UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI SUHU DAN KALOR", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2021

Publication

<1 %

21

ejournal.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

22

www.scilit.net

Internet Source

<1 %

23

journal2.um.ac.id

Internet Source

<1 %

24

eprints.mercubuana-yogya.ac.id

Internet Source

<1 %

25

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

26

Muhammad Istiqlal. "Peran entering behaviour terhadap efektivitas pembelajaran matematika di kota salatiga", Jurnal

<1 %

Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2018

Publication

27	academic-accelerator.com Internet Source	<1 %
28	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
30	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %
31	vdocuments.site Internet Source	<1 %
32	doaj.org Internet Source	<1 %
33	journal3.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
34	jurnaledukasia.org Internet Source	<1 %
35	jurnalpuitika.fib.unand.ac.id Internet Source	<1 %
36	A Nuryanto, N S Rahayu, B R Setiadi. "The development of mechanical drawing job-sheet for vocational high school instructional", Journal of Physics: Conference Series, 2020	<1 %

37	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
38	id.scribd.com Internet Source	<1 %
39	journal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
40	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
41	sej.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
42	www.e-iji.net Internet Source	<1 %
43	Azania Khairani, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021 Publication	<1 %
44	archive.org Internet Source	<1 %
45	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
46	dspace.umkt.ac.id Internet Source	<1 %

47	eudl.eu Internet Source	<1 %
48	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
49	jie.qazvin.iau.ir Internet Source	<1 %
50	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
51	nanopdf.com Internet Source	<1 %
52	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
53	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
54	uray-iskandar.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	Mitha Frilia, Hapizah, Ely Susanti, Scristia Scristia. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII", Jurnal Gantang, 2020 Publication	<1 %
56	Ririn Amalia, Yalvema Miaz. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS	<1 %

MACROMEDIA FLASH 8 DI KELAS IV SEKOLAH DASAR", Jurnal Basicedu, 2019

Publication

57

ojs.uma.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On