# PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER SENI RUPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA IOP SCHOOL MAKASSAR.

**Siti Asmaulul Izmi[1], Pangeran Paita Yunus[2]**
[1,2] Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Makassar
[1]Email: siti.asmaulul.izmi@gmail.com
[2]Email: pangeranpaita69@gmail.com

***Abstract***

*This study aims to develop a learning module for fine arts extracurricular activities for early age students at Institute of Play School Makassar. This research is a development study which is carried out by developing the matters of local culture of South Sulawesi and the character values listed in the program of* Penguatan Pendidikan Karakter. *This research uses a 4-D model developed by Thiagarajan et al. with restriction that consists by three stages of development: (1)Define, (2)Design, and (3)Development. Research data are collected through observation, literature study, interviews, documentation, and practical questionnaires for teachers, as well as validator questionnaires for material expert and media expert. Data obtained through a questionnaire is then analyzed to build the conclusion. Based on the results of the practicality questionnaire, the module is in the very good category with an average percentage of 95.56% while the validation test data obtained results with a percentage of 94.35% for material eligibility, and 95% for media eligibility. Thus, based on these results, the module is said to fulfill practicality and declared valid for use in fine arts extracurricular activities.*

***Keywords:*** *module, extracurricular, early childhood.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler seni rupa bagi peserta didik usia dini di Institute of Play School Makassar. Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan yang dilakukan dengan mengembangkan unsur-unsrur budaya lokal Sulawesi Selatan dan nilai-nilai karakter yang tercantum dalam program Penguatan Pendidikan Karakter ke dalam sebuah modul pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk. dengan pembatasan yang terdiri dari tiga tahap pengembangan, yaitu: (1)Tahap Pendefinisian, (2)Tahap Perancangan), dan (3)Tahap Pengembangan. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui observasi, studi pustaka, wawancara, dokumentasi, dan angket kepraktisan untuk guru, serta angket validator untuk ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh melalui angket selanjutnya dianalisis dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan hasil angket uji kepraktisan, modul berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 95,56% sementara dari data uji validasi didapatkan hasil dengan persentase 94,35% untuk kelayakan materi, dan 95% untuk kelayakan media. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, modul dikatakan memenuhi unsur kepraktisan dan dinyatakan valid untuk digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler seni rupa.

**Kata kunci:** modul, ekstrakurikuler, anak usia dini.

## PENDAHULUAN

*National Assosiation Education for Young Children* atau disingkat *NAEYC* dalam Suyanto (2005: 6), menyebutkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Masa pertumbuhan anak pada usia tersebut merupakan masa yangtepat untuk mengembangkan potensi, bakat, dan minatnya. Periode perkembangan anak yang sangat sensitif atau sering disebut juga sebagai *the golden age* merupakan masa di mana seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, sehingga akan memengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Syah, 2003: 26). Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak pada usia dini, termasuk potensi seni mereka.

Kasiyan (2000:1) menyebutkan bahwa dalam pendidikan seni, fungsi seni mempunyai peranan yang cukup vital-startegis dalam mengembangkan pengalaman-pengalaman estetik *(aesthetic experience).* Banyak ahli meyakini bahwa pengalaman tersebut dapat berfungsi sebagai media yang sangat efektif bagi proses tumbuh-kembangnya potensi pribadi anak. Lebih dari itu, pendidikan seni juga disebut memiliki potensi-unik dalam pengembangan karakter, yang saat ini berusaha dimaksimalkan implementasinya oleh Kemdikbud. Pandangan Ki Hadjar Dewantara dikemukakan dalam Pekerti, dkk (2018: 1.25) bahwa melalui seni seorang anak akan dilatih kehalusan budinya, karena seni mengolah kepekaan anak terhadap alam sekitar dan hal-hal yang berkaitan dengan keindahan.

Selain dapat membantu mengembangkan karakter positif anak, pendidikan seni juga dapat menjadi media yang sangat baik dalam pengenalan budaya lokal terhadap anak-anak usia dini yang mempunyai daya serap tinggi pada usianya. Amirin (2012: 6) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa nilai budaya diyakini memengaruhi pandangan, keyakinan, dan perilaku individu. Selanjutnya nilai-nilai kearifan lokal dapat dijadikan sebagai filter bagi generasi bangsa terhadap budaya asing apabila tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di Indonesia.

Paparan mengenai pentingnya manfaat dan fungsi pendidikan seni, khususnya seni rupa tersebut di atas, umumnya oleh instansi-instansi pendidikan telah mulai dikembangkan sebagai alternatif kegiatan ekstrakurikuler anak. Di Kota Makassar sendiri hal ini terbukti dengan banyak diadakan kegiatan ekstrakurikuler seni rupa di sekolah-sekolah, salah satunya di Institute of Play (IOP) School Makassar yang menjadi lokasi penelitian penulis. Latar belakang diadakannya ekstrakurikuler seni rupa di sekolah ini ialah untuk mengeksplorasi bakat dan minat peserta didik, serta untuk memberikan kegiatan yang positif pada hari libur.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka yang dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan peserta didik (Subagiyo dkk., 2003: 23). Adapun untuk mencapai hasil yang sesuai dengan manfaat dan fungsi pendidikan seni melalui ekstrakurikuler, maka kegiatan yang dilakukan harus diimplementasikan secara tepat. Namun dalam pelaksanaannya di IOP Preschool, kegiatan ekstrakurikuler seni rupa ini menghadapi beberapa kendala, di antaranya ialah alokasi waktu yang terbatas dan tidak tersedianya modul yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, sementara peserta ekstrakurikuler memiliki kemampuan yang beragam karena usia yang berbeda-beda dalam satu kelas pengajaran.

Dalam praktiknya, guru ekstrakurikuler biasanya memberikan lembar kerja mewarnai dan terkadang kesulitan dalam mengevaluasi hasil karya anak. Padahal, melalui hasil karya seni anak tersebut, kita sebenarnya dapat menemukan banyak informasi yang dapat membantu kita dalam memahami kondisi dan perkembangan anak. Terbukti sejak abad ke-19 karya seni anak telah menjadi objek studi bagi para peneliti dalam berbagai bidang. Ilmuan berpendapat bahwa anak-anak sebenarnya memiliki kepekaan estetiknya

sendiri. Preferensi karya seni anak yang cenderung abstrak tidak selalu mengindikasikan kekurangan atau terbatasnya perkembangan anak (Jolley, 2009 dalam Quaglia et al., 2015:1).

Ketersediaan panduan kegiatan dalam modul yang tervalidasi sebenarnya sangat diperlukan untuk dapat mewujudkan ekstrakurikuler seni yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan modul pembelajaran tersebut. Purwanto (2007: 9) menyebutkan bahwa modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematik berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Modul yang akan dikembangkan ini berpatokan pada karakteristik modul menurut Depdiknas yaitu bersifat *self instructional, self contained, stand alone, adaptive dan user friendly*. Tingkat kesulitan dari lembar kerjanya pun disusun dari yang paling sederhana, sehingga cocok dikerjakan oleh anak mulai usia 3 hingga 8 tahun.

Oleh sebab anak usia dini pada umumnya belum mampu membaca, maka penting untuk menyusun modul secara menarik dan komu- nikatif melalui simbol maupun ilustrasi yang jelas. Selain itu, untuk merealisasikan modul yang bersifat *self instructional*, penelitian ini berencana untuk melengkapi modul dengan video tutorial yang dapat diakses melalui *QR Code* dan *link* yang dapat diakses dengan mudah.

Adapun materi penting yang hendak dikembangkan dalam modul ini ialah adanya unsur pengetahuan budaya lokal dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang diusung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sebab IOP School menggunakan program belajar dan kurikulum yang berbeda dengan Kurikulum 2013, yaitu *Canopy Learning Program* (Singa- pura) dan *Tumble Tots Physical Play Program* (Inggris), sehingga ekstrakurikuler seni rupa sangat baik dijadikan pendukung dan pelengkap kegiatan pembelajaran formal anak dalam hal pengetahuan budaya lokal dan pengembangan karakternya.

Dasar hukum dari gerakan PPK ini salah satunya ialah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan dipertegas dalam Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Dalam Pasal 3 Peraturan Presiden tersebut menyebutkan:

PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komuni- katif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan ber- tanggung jawab.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian pengem- bangan modul pembelajaran ekstrakurikuler seni rupa pada Institute of Play (IOP) School Kota Makassar ini sangat penting untuk dilakukan. Pentingnya pengembangan modul ekstrakurikuler ini diharapkan pemanfaatnnya tidak hanya di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, tetapi untuk kedepannya juga dapat dikembangkan dan disesuaikan untuk digunakan di sekolah lain maupun masyarakat umum.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2012: 297) penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D *(Four D Models)*. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan dkk. (1974: 5). Prosedur pengemba- ngannya meliputi 4 tahap (pendefinian, peranca- ngan, pengembangan, dan diseminasi), namun yang akan dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, di mana modul pembelajaran telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan beberapa gambar tampilan lembar kerja dari hasil akhir modul.

Desain awal sampul modul

Gambar 3.1 Tampilan sampul depan dan belakang modul

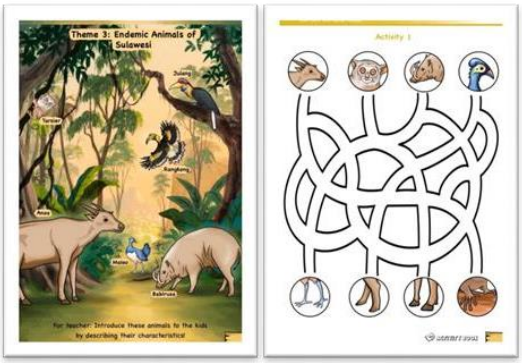
1) *Theme 1: Landscape* (Tema 1: Lanskap/ Pemandangan Alam)

Gambar 3.2 Tampilan lembar Tema 1, aktivitas 1 dan 2

2) *Theme 2: Traditional Dresses* (Tema 2: Pakaian Tradisional)

Gambar 3.3 Tampilan lembar Tema 2, aktivitas 1

3) *Theme 3: Endemic Animals of Sulawesi* (Tema 3: Hewan-Hewan Endemik di Sulawesi)

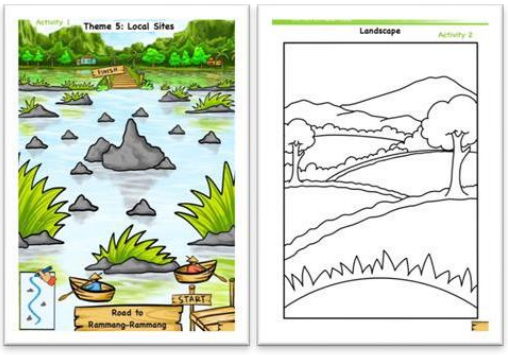



Gambar 3.4 Tampilan lembar Tema 3, aktivitas 1

4) *Theme 4: Traditional Houses* (Tema 4: Rumah Tradisional)

Gambar 3.5 Tampilan lembar Tema 4, aktivitas 1 dan 2

5) *Theme 5: Local Sites* (Tema 5: Situs Lokal)




Gambar 3.6 Tampilan lembar Tema 5, aktivitas 1 dan 2

**Pembahasan**

Langkah awal yang dilakukan dalam mengembangkan modul pembelajaran ini adalah dengan menentukan tujuan dari kegiatan pembe- lajaran, yaitu

untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didik di bidang seni rupa. Selain itu juga ikut membentuk karakter anak didik dan memperkaya wawasan mereka dengan pengeta- huan budaya lokal Sulawesi Selatan. Setelah itu, penulis menentukan tema-tema yang akan diang- kat dalam modul, bentuk lembar aktivitas yang akan disajikan untuk peserta didik, serta nilai-nilai karakter yang hendak disisipkan. Adapun nilai-nilai karakter tersebut merupakan pengem- bangan dari program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digagas Kementerian Pen- didikan dan Kebudayaan.

Lembar kerja yang dimuat dalam modul adalah materi yang dianggap sesuai untuk diberikan kepada anak usia 3-8 tahun, serta me- mungkinkan untuk dapat melatih motorik halus mereka. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pengantar yang digunakan di IOP School Makassar ialah Bahasa Inggris, baik dalam kegia- tan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Agar materi yang disampaikan oleh guru dapat sejalan dengan materi yang dimunculkan dalam modul, maka penulis mengembangkan modul ini dengan keterangan-keterangan dalam Bahasa Inggris juga, serta dalam bentuk *activity book* (buku aktivitas).

Adapun rincian materi yang dikembang- kan dalam modul disusun dalam 5 tema. Tema pertama ialah *"Landscape"* atau pemandangan alam. Pada tema ini, lembar aktivitas berisikan materi yang memperkenalkan Sulawesi Selatan sebagai daerah agraris, dan melatih anak didik dalam menggambar obyek-obyek pemandangan secara sederhana. Tema kedua yaitu *"Traditional Dress"* atau pakaian adat/tradisional. Pada tema ini, lembar aktivitas berisikan materi yang mem- perkenalkan salah satu pakaian adat Sulawesi Selatan, yaitu *Baju Bodo*. Selain itu, lembar aktivitas lainnya bertujuan untuk melatih anak didik dalam menggambar obyek manusia. Tema ketiga ialah *"Endemic Animals"* atau hewan- hewan endemik yang terdapat di Sulawesi. Dalam tema ini peserta didik diperkenalkan dengan ragam fauna yang harus dijaga dan dilestarikan. Adapun lembar aktivitas dalam tema ini bertujuan untuk melatih siswa dalam meng- gambar berbagai macam hewan. Tema selanjut- nya, yaitu tema keempat, *"Traditional House"* atau rumah adat/tradisional di mana peserta didik diberikan materi tentang keanekaragaman bentuk rumah adat di Indonesia, khususnya Sulawesi Selatan. Lembar aktivitas dalam tema ini bertuju- an untuk melatih siswa dalam menggambar obyek bangunan/rumah. Tema terakhir yaitu *"Local Sites"* yang menunjukkan salah satu situs lokal di Sulawesi Selatan yang terkenal akan keunikan alam dan warisan pra-sejarahnya, yaitu Rammang-Rammang. Pada tema ini, diberikan lebar mewarnai dengan obyek-obyek yang telah diberikan pada tema-tema sebelumnya.

Setelah perancangan modul selesai, kemudian dilakukan uji praktis melalui angket oleh guru yang mengampu kelas ektrakurikuler, yaitu Herlina, S.Pd., Karlinda, S.Pd., dan Muspida, S.Pd. Modul mendapat tanggapan dan penilaian yang sangat baik dengan memeroleh persentase rata-rata 95,56%. Maka modul dikata- kan memiliki tingkat kelayakan yang baik, dan penelitian dilanjutkan pada tahap validasi.

Modul pembelajaran ekstrakurikuler ini kemudian dinilai kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media melalui angket/instrumen yang diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelaya- kan kegrafikaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Nilai kelayakan materi yang didapatkan adalah 94,35% dengan kategori sangat layak, serta persentase kelayakan media adalah 95% dengan kategori sangat layak. Setelah seluruh tahapan validasi dilakukan, maka langkah terakhir adalah melakukan persetujuan validator untuk menetapkan kelayakan modul. Dari hasil validasi yang didapatkan peneliti, disimpulkan oleh kedua validator bahwa modul ekstrakurikuler ini valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Modul ekstrakurikuler seni rupa yang dikembangkan ini mempunyai keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya antara lain:

1. Modul pembelajaran ini mengangkat tema

fundamental tentang kebudayaan lokal sekaligus berfungsi untuk mengem- bangkan bakat dan mengedukasikan nilai-nilai karakter yang baik untuk peserta didik.

2. Modul dapat langsung digunakan oleh anak didik, sehingga guru lebih dimudah- kan dalam hal penyediaan materi.
3. Modul bersifat adaptif terhadap perkem- bangan teknologi dan informasi dan dilengkapi dengan beberapa video tutori- al yang dapat diakses dengan cara memindai *QR code* yang tersedia, sehingga memenuhi karakteristik *self- instructional.*
4. Dengan adanya modul ini, memungkin- kan kegiatan ekstrakurikuler dapat terlaksana dengan lebih efektif di tengah pandemi.

Adapun kelemahan dalam modul yang dikembangkan ini adalah belum dilengkapi dengan materi ajar atau informasi tambahan yang dapat membatu guru atau pendamping dalam menerangkan penjelasan kepada peserta didik. Penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi, yaitu untuk menilai kualitas atau kelayakan modul yang dikembangkan. Adapun untuk me- ngetahui keefektivan dari penggunaan modul ini, maka perlu dilakukan uji coba pada tahap pengembangan selanjutnya.

## 2. SIMPULAN DAN SARAN

### 2.1. Kesimpulan

Pengembangan modul pembelajaran ekstrakurikuler seni rupa di IOP School Makassar telah melalui tahapan-tahapan penelitian pengem- bangan, yaitu dimulai dari tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan yang mana telah melalui proses penilaian uji kepraktisan oleh guru-guru yang mengampu kegiatan ekstra-kurikuler tersebut. Pada tahap tersebut, modul juga telah melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media dan telah ditetapkan bahwa modul dapat digunakan tanpa revisi. Untuk itu modul pembelajaran ekstrakurikuler seni rupa dari hasil penelitian pengembangan ini dinyatakan praktis dan valid.

### 2.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dari peneliti terkait dengan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Saran pengembangan uji coba
   Diharapkan adanya penelitian berkelan- jutan untuk menguji efektivitas modul pembelajaran ini.
2. Saran desiminasi (penyebaran modul)
   Sasaran modul ini adalah IOP School Makas- sar, maka apabila ingin digunakan di sekolah lain, dibutuhkan penyesuaian terlebih dahulu, atau dapat direvisi sesuai kebutuhan di seko- lah yang bersangkutan.
3. Saran pengembangan produk berkelanjutan
   a. Produk pengembangan modul pembelaja- ran ini, masih perlu dikembangkan lagi, baik isi, tema, maupun bentuk lembar aktivitas peserta didiknya. Sehingga, diharapkan agar ada
   b. penelitian yang berkelanjutan mengenai pengembangan ini.
   c. Pengembangan media pendukung seperti video tutorial ataupun aplikasi digital sangat disarankan berkaitan dengan mo- dul pembelajaran ini.
   d. Penulis menyarankan adanya pengemba- ngan modul serupa untuk daerah dan kebudayaan lain.

## DAFTAR RUJUKAN

Amirin, T.M. 2012. Implementasi Pendekatan Pendidikan Multikultural Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal di Indonesia. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fonda- si dan Aplikasi, 1 (1), 1-16.

Kasiyan. 2000. Mempertegas Kembali Komitmen Arah Pembelajaran Seni Rupa di Jenjang Pendidikan Dasar. Esai dipresentasikan pada *Workshop Regional tentang Pembi- naan Kreativitas Seni Rupa di Sekolah Dasar*, Yogyakarta, 18 November.

Pekerti, Widia, Caecilia Tridjata & Dwi Kusumawardhani. 2018. *Metode Pe-ngembangan Seni*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

Peraturan *Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidi- kan Karakter*. Disahkan di

Jakarta pada tanggal 6 September 2017.

Purwanto, Aristo Rahadi & Suharto Lasmono. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Quaglia, Rocco, Claudio Longobardi, Nathalia O. L. & Laura E. P. 2015. A New Theory on Children's drawing: Analyzing The Role of Emotion and Movement in Graphical Development. *Elsevier – Infant Behavior and Development: 39*, 81-91.

Subagiyo, dkk. (2003). *Perencanaan Pembelaja- ran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidi- kan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Thiagarajan, S., D. S. Semmel, & M. I. Semmel, 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Chil- dren*. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

*Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Disahkan di Jakarta, 8 juli 2003.

## LAMPIRAN

**Tabel 3.1. Penilaian aspek kelayakan isi oleh ahli materi Dr. Moh. Thamrin Mappalahere, M.Pd.**

| No | Indikator | Ahli Materi | |
|---|---|---|---|
| | | **Skor** | **Keterangan** |
| 1 | Kesesuaian materi atau topik yang disajikan dengan subjek sasaran | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Kesesuaian kegiatan lebar kerja dengan subyek sasaran | 4 | Sangat Baik |
| 3 | Kesesuaian kegiatan lembar kerja dalam meningkatkan kemampuan berkarya seni rupa peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Pengenalan unsur budaya lokal dalam kegiatan lembar kerja | 3 | Baik |
| 5 | Pengenalan pendidikan karakter dalam kegiatan lembar kerja | 4 | Sangat Baik |
| 6 | Keakuratan konsep dan definisi | 4 | Sangat Baik |
| 7 | Keakuratan fakta dan data | 3 | Baik |
| 8 | Kekakuratan contoh | 4 | Sangat Baik |
| 9 | Keakuratan gambar dan ilustrasi | 4 | Sangat Baik |
| 10 | Keakuratan istilah | 3 | Baik |
| 11 | Mendorong rasa ingin tahu | 4 | Sangat Baik |
| 12 | Menciptakan kemampuan bertanya | 4 | Sangat Baik |
| 13 | Mendorong siswa agar dapat berkarya bebas sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya | 4 | Sangat Baik |
| **Jumlah** | | **49** | |
| **Persentase** | | **94,23%** | **Sangat Baik** |

**Tabel 3.2 Penilaian aspek kelayakan penyajian oleh ahli materi Dr. Moh. Thamrin Mappalahere, M.Pd.**

| **No** | **Indikator** | **Ahli Materi** | |
|---|---|---|---|
| | | **Skor** | **Keterangan** |
| 1 | Keruntutan konsep | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar | 4 | Sangat Baik |
| 3 | Kesesuaian contoh kegiatan dengan pengalaman sehari hari | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Kepraktisan penggunaan modul untuk peserta didik dan tutorial | 4 | Sangat Baik |
| 5 | Kesesuaian instruksi dalam bentuk kalimat singkat | 4 | Sangat Baik |
| 6 | Kesesuaian instruksi dalam bentuk ikon atau ilustrasi | 4 | Sangat Baik |
| 7 | Kesesuaian penyajian | 3 | Baik |
| | lembar kerja dalam meningkatkan kemampuan mewarnai peserta didik | | |
| 8 | Kesesuaian penyajian lembar kerja untuk melatih siswa dalam menggambar berbagai objek tumbuhan, hewan dan manusia | 3 | Baik |
| 9 | Kesesuaian penyajian lembar kerja untuk melatih peserta didik dalam mengenal dan membedakan warna | 4 | Sangat Baik |
| 10 | Kesesuaian penyajian lembar kerja untuk mengedukasi siswa tentang teknik dasar dalam mewarnai dan menggambar | 4 | Sangat Baik |
| **Jumlah** | | **38** | |
| **Persentase** | | **95%** | **Sangat Baik** |

**Tabel 3.3 Penilaian aspek kelayakan kebahasaan oleh ahli materi Dr. Moh. Thamrin Mappalahere, M.Pd**

| No | Indikator | Ahli Materi | |
|---|---|---|---|
| | | Skor | Keterangan |
| 1 | Penulisan judul dan keterangan pada sampul modul | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Pengantar *(Introduction)* | 4 | Sangat Baik |
| 3 | Ketepatan struktur kalimat | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Keefektifan kalimat | 4 | Sangat Baik |
| 5 | Kebakuan istilah | 3 | Baik |
| 6 | Pemahaman terhadap pesan atau informasi | 4 | Sangat Baik |
| 7 | Ketepatan tata bahasa | 3 | Baik |
| 8 | Ketepatan ejaan | 4 | Sangat Baik |
| 9 | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| 10 | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| **Jumlah** | | **38** | |
| **Persentase** | | **95%** | **Sangat Baik** |

**Tabel 3.4 Penilaian aspek kontekstual oleh ahli materi Dr. Moh. Thamrin Mappalahere, M.Pd.**

| No | Indikator | Ahli Materi | |
|---|---|---|---|
| | | Skor | Keterangan |
| 1 | Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi keseharian peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Mendorong kemampuan siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari | 4 | Sangat Baik |
| 3 | Mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan bertanya eserta didik | 3 | Baik |
| 4 | Mendorong untuk menumbuhkan ketertarikan terhadap kekayaan budaya lokal | 4 | Sangat Baik |
| 5 | Memotivasi untuk menjaga dan menghargai budaya lokal | 4 | Sangat Baik |
| 6 | Mengedukasi untuk lebih mamahami kenampakan dan kekayaan alam di Indonesia, khususnya Sulawesi Selatan | 4 | Sangat Baik |
| 7 | Pengenalan nilai karakter Religius : bersih, toleransi, dan cinta lingkungan | 4 | Sangat Baik |
| 8 | Pengenalan nilai karakter Nasionalis : cinta tanah air, semangat kebangsaan dan menghargai kebhinekaan | 4 | Sangat Baik |
| 9 | Pengenalan nilai karakter Integritas : Keteladanan, Kesatuan, dan cinta | 3 | Baik |
| 10 | Pengenalan nilai karakter Mandiri : kerja keras, kreatif, disiplin, berani, dan pembelajar | 3 | Baik |
| 11 | Pengenalan nilai karakter Gotong- Royong : Solidaritas, saling menolong, dan kekeluargaan | 4 | Sangat Baik |
| | **Jumlah** | **41** | |
| | **Persentase** | **93,18%** | **Sangat Baik** |

**Tabel 3.5 Penilaian aspek kelayakan kegrafikaan oleh ahli media Dr. Irfan Kadir, S.Pd., M.Ds.**

| No | Indikator | Ahli Materi | |
|---|---|---|---|
| | | Skor | Keterangan |
| 1 | Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Kesesuaian ukuran dengan isi materi modul | 4 | Baik |
| 3 | Kesesuaian desain sampul dengan materi yang disajikan | 3 | Sangat Baik |
| 4 | Penampilan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang | 4 | Sangat Baik |
| 5 | Keharmonisan warna dan kontras desain sampul dalam memperjelas fungsi | 3 | Baik |
| 6 | Jenis dan variasi huruf yang digunakan pada desain sampul | 4 | Sangat Baik |
| 7 | Ilustrasi sampul modul | 4 | Sangat Baik |
| | a. Menggambarkan isi materi dan mengungkapkan karakter obyek | 4 | Sangat Baik |
| | b. Kesesuaian bentuk, warna, ukuran, dan proporsi obyek. | 4 | Sangat Baik |
| 8 | Kesesuaian desain bentuk lembar kerja dan instruksi terhadap sasaran peserta didik | 4 | Sangat Baik |
| 9 | Konsistensi tata letak | 4 | Sangat Baik |
| | a. Penempatan unsur tata letak | 4 | Sangat Baik |
| | b. Pemisahan antar bab tau tema | 4 | Sangat Baik |
| 10 | Unsur tata letak harmonis | 4 | Sangat Baik |
| | a. Bidang cetak dan marjin proporsional | 4 | Sangat Baik |
| | b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai | 3 | Baik |
| | c. Kesesuaian warna unsur tata letak dalam memperjelas fungsi | 4 | Sangat Baik |
| 11 | Kelengkapan unsur tata letak | 4 | Sangat Baik |
| | a. Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar dan angka halaman | 4 | Sangat Baik |
| | b. Ilustrasi dan keterangan gambar | 4 | Sangat Baik |
| 12 | Penempatan hiasan dan ilustrasi tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman | 4 | Sangat Baik |
| 13 | Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman | 4 | Sangat Baik |
| 14 | Tipografi isi modul | 4 | Sangat Baik |
| | a. Penggunaan jenis huruf | 3 | Baik |
| | b. Penggunaan variasi huruf *(Regular, Bold, Italic, Lowercase* dan *Uppercase)* | 4 | Sangat Baik |
| | **Jumlah** | **76** | |
| | **Persentase** | **95 %** | **Sangat Baik** |