

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
MENGAMBAR BENTUK SISWA KELAS XI**

Danizar Arwudarachman

Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
danizararwudarachman@yahoo.com

Wayan Setiadarma

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
wsetiadarma@yahoo.co.id

Marsudi

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
maseidus@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini mempunyai latar belakang yaitu membantu guru seni budaya SMA Negeri 2 Ponorogo yang mengalami keterbatasan dalam hal mengembangkan media pembelajaran. Maka untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pengembangan media dari yang semula hanya menggunakan buku paket dan papan tulis menjadi media pembelajaran audio visual dengan harapan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi dan dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi gambar bentuk. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah pengembangan media pembelajaran gambar bentuk, dan juga untuk mengetahui respon serta manfaat dari penggunaan media pembelajaran gambar bentuk untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas XI. Untuk metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode angket, dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan lembar respon siswa. Pada prosentase ketuntasan siswa dikelas XI IPA 3 tanpa menggunakan media audio visual adalah 40% dan setelah menggunakan media audio visual menjadi 80%. Kemudian pada kelas XI IPA 4 prosentase kelulusan siswa sebelum menggunakan media audio visual adalah 30% (kriteria kurang) dan setelah menggunakan media audio visual mendapat prosentase 43% (kriteria cukup). Untuk hasil respon siswa terhadap media audio visual dikelas XI IPA 3 mendapat prosentase 87% dan di kelas XI IPA 4 mendapat 89%.

Kata Kunci: media, audio visual, gambar bentuk.

Abstract

This study has a background in art and culture that help teachers SMAN 2 Ponorogo who have limitations in terms of developing learning media. So to overcome this required the development of a media that was originally only using textbooks and whiteboards into audio-visual learning media in the hope that students can more easily understand the material and can improve learning achievement in the subjects of Arts and Culture in particular in the form of image material. While the purpose of this study was to determine the learning media development step drawing shapes, and also to study the response and benefits of the use of instructional media images shape to improve student achievement in class XI. For the methods used in this study was a questionnaire method, documentation, observation and tests. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, drawing conclusions, and student response sheet. On the completeness percentage of students in class XI IPA 3 without the use of audio-visual media was 40% and after the use of audio-visual media to 80%. Later in class XI IPA 4 percent graduation before using audio-visual media is 30% (less criteria) and after using the audio-visual media received a percentage of 43% (sufficient criteria). For the students' response to audio-visual media in class XI IPA 3 gets a percentage of 87% and in class XI IPA 4 got 89%.

Keywords: media, audio visual, image shapes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mendidik generasi penerus bangsa agar memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki kemampuan yang dapat membekali hidupnya di masyarakat. Kualitas pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa. Menurut Winkel dalam Hamdani (2010:138) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Dunia modern ditandai dengan adanya revolusi teknologi, sebuah perubahan yang mengubah drastis cara kita hidup, termasuk juga mengajar. Berhubungan dengan kemajuan teknologi tersebut, maka guru di sekolah-sekolah atau daerah mereka perlu memiliki pengetahuan mengenai *hardware* khususnya komputer untuk aplikasi-aplikasi teknologi yang sesuai untuk pengajaran di ruang kelas. Selain sebagai tenaga pendidik, guru juga harus memastikan siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan beragam sumber daya teknologi yang tersedia bagi mereka.

Menyikapi hal tersebut, berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran seni budaya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya di SMA Negeri 2 Ponorogo yang selama ini dilakukan masih bersifat konvensional. Dalam mengajar guru masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sebagian besar guru tidak menggunakan media pendukung selain buku. Sehingga pembelajaran kurang maksimal, siswa bosan, dan kurang berminat terhadap materi yang diajarkan. Hasil prestasi belajar yang dicapai siswa rendah tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa disebabkan oleh kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu adanya inovasi guru dalam pembelajaran. Upaya yang dimaksud adalah inovasi perancangan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa macam bentuk, salah satunya adalah media audio visual. Menurut Sudrajat dalam Hamdani (2010:245), media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan

mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Berdasarkan fakta di lapangan saat guru mengajarkan materi gambar bentuk, guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan manual, sedangkan siswa hanya mencontoh apa yang telah diberikan oleh guru. Dengan melihat kondisi tersebut siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui media audio visual ini, diharapkan siswa akan mampu mengetahui teknik menggambar bentuk mulai dari dasar menggambar bentuk hingga proses *finishing* yang baik dan benar, juga dapat lebih berperan aktif serta tidak membosankan dalam proses belajar mengajar. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah langkah pengembangan media pembelajaran, respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual, dan manfaat penggunaan media pembelajaran media audio visual gambar bentuk terhadap prestasi belajar siswa dikelas XI IPA 4.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2010:6). Sedangkan menurut Setiadarma (2006:21-23) berdasarkan perkembangan teknologi, media dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu :

a. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografi. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, photo atau representasi fotografik dan reproduksi.

b. Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Media hasil teknologi komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro processor.

Sedangkan media pembelajaran menurut Arsyad (2011:4), mengatakan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sedangkan ciri-ciri media pembelajaran menurut Gendler dalam Hamdani (2011:254), ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Berikut cirinya antara lain :

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Menurut Setiadarma (2006:21-22), media pembelajaran audio visual adalah teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri utama teknologi media audio visual adalah :

- a. Bersifat linear.
- b. Menyajikan visual yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan astrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviorisme* dan kognitif.
- f. Berorientasi kepada guru dengan tingkat partisipasi interaktif murid yang rendah.

Kemudian Menurut Hamdani (2010:137), prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok, prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Arifin (1988:3) mengemukakan bahwa prestasi belajar memiliki beberapa fungsi utama, antara lain :

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik.

Menggambar bentuk adalah suatu proses yang dapat menghasilkan gambar secara instan karena semuanya

dilakukan hanya dengan meniru objek yang akan kita gambar. Margono, dkk (2010: 20) mengemukakan bahwa gambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru objek dan mengutamakan kemiripan rupa. Menurut Rustarmadi (2005:18-28) unsur-unsur visual yang penting yang dapat dimanfaatkan dalam gambar bentuk adalah garis, bidang, warna, tekstur, dan volume. Menurut Rustarmadi (2005:48-49), menggambar bentuk dapat dibagi menjadi tiga jenis ditinjau dari diperlukan tidaknya pelarut/pelembab di dalam komponen bahannya, atau ada tidaknya pelembab di dalam bahan dasarnya, yaitu: bahan-bahan jenis kering, medium, dan basah. Bahan-bahan basah adalah jenis bahan yang dalam penggunaannya memerlukan pelarut air atau minyak.

a. Bahan Kering

Bahan kering meliputi : arang, conte, pensil, kapur, dan krayon kapur. Untuk saat ini yang banyak digunakan dan mudah di dapat di pasaran adalah pensil.

b. Bahan Medium

Bahan medium ini sebenarnya sering tidak dimasukkan dalam klasifikasi. Bahan medium ini dimaksudkan untuk menggolongkan jenis bahan gambar bentuk yang mengandung semacam minyak atau pelembab lain misalnya lilin atau malam di dalam komposisinya.

c. Bahan Basah

Bahan basah maksudnya adalah jenis bahan untuk gambar bentuk yang dalam penggunaannya memerlukan pelarut atau bahkan bahan dasarnya sudah berupa benda cair. Bahan basah ini misalnya tinta, cat air, cat poster, akrilik, dan cat minyak.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran seni rupa, yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual gambar bentuk untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Ponorogo. Oleh sebab itu model pengembangan mengacu pada model yang dinyatakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2007: 6) yaitu model 4D (four D). Model ini terdiri dari 4 tahapan pengembangan *define* (pendefinisian), *designs* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Penelitian ini hanya sampai pada proses *develop* (pengembangan) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang awalnya menggunakan buku dikembangkan menjadi bentuk video pembelajaran.

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN



Bagan 1

Model Pengembangan Pembelajaran 4D yang Telah Disesuaikan Kebutuhan Penelitian

Lokasi penelitian Uji coba media audio visual dilakukan di SMA Negeri 2 Ponorogo, yang beralamatkan di Jalan Pacar 24 Tonatan Ponorogo. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA 3 dan kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Ponorogo tahun pelajaran 2013-2014. Dengan pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya maka dilakukan uji coba di kelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa 15, dan pemakaian produk di kelas XI IPA 4 dengan jumlah siswa 37. Pemilihan tersebut dilakukan dengan jam mengajar guru seni budaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengumpulan data dan instrument berupa angket, dokumentasi, observasi, dan tes.

Angket dalam penelitian ini berupa angket analisis kebutuhan siswa, angket hasil uji coba media audio visual oleh siswa, dan angket respon siswa setelah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran. Lembar angket respon siswa setelah menggunakan media audio visual terdapat dalam lampiran.

Dokumentasi perlu dilakukan terutama untuk keperluan data tentang keadaan siswa di kelas XI IPA 3 dan IPA 4 serta hasil gambar bentuk siswa sesudah dan sebelum menggunakan media audio visual. Gambar siswa akan didokumentasikan untuk keperluan pengumpulan data penelitian ini.

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Lembar observasi terdiri dari pertanyaan yang mengarah pada penilaian mengenai aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tes yang diberikan adalah tes menggambar bentuk sesuai dengan contoh benda yang diberikan oleh guru. Tes dilakukan sebelum siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media audio visual.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan hasil data penelitian. Masalah yang dihadapi penulis yakni tidak berkembangnya media pembelajaran di dalam pengajaran seni budaya khususnya gambar bentuk. Kemudian penulis mengumpulkan data-data yang terkumpul dan dirangkum untuk menjawab masalah media pembelajaran seni budaya khususnya gambar bentuk. Penyajian data dimulai dari permasalahan tentang bagaimana konsep pembuatan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk siswa kelas XI IPA 4. Pembahasan dan analisis penyajian data mengenai perancangan media pembelajaran dalam pembuatan media audio visual. Kemudian media yang sudah jadi dapat digunakan sebagai media pembelajaran gambar bentuk di SMA Negeri 2 Ponorogo kelas XI. Hasil karya siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual akan disajikan dalam bentuk tabel dengan uraian singkat untuk mengetahui perkembangan kreativitas siswa dalam hal pembelajaran gambar bentuk.

Penarikan kesimpulan diambil dari dua data selama proses penelitian berlangsung, data dari sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam materi gambar bentuk di kelas XI IPA 3 dan XI IPA 4 SMA Negeri 2 Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data berupa triangulasi data. Triangulasi adalah teknik keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu diluar data sebagai pembanding. (Menurut Moleong, 2010:330). Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan teknik penggalian data yang sama dengan menanyakan hal yang sama pada berbagai macam sumber lalu membandingkan data yang dihasilkan. Untuk itu penggalian data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Ponorogo dan guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 2 Ponorogo yaitu bapak Priyo Saptono, S. Pd.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1
Tabel Kronologi Penelitian dan Pembahasan

No	Kegiatan	Hasil
I. Proses Pengembangan Media berbasis Audio Visual		
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah Setelah dijelaskan melalui media audio visual siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan baik. Setelah dijelaskan melalui media audio visual siswa dapat menggambar benda berbentuk bebas (benda terapan).
2.	Merumuskan materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian gambar bentuk Media audio visual gambar bentuk
3.	Mengembangkan alat pengukur keberhasilan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 73.
4.	Membuat desain awal produk (audio visual)	<ul style="list-style-type: none"> Pra produksi <ul style="list-style-type: none"> Sinopsis Treatment Storyboard Produksi pengambilan gambar sesuai ide pada pra produksi. Lokasi pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan kost Babatan Surabaya. Pengambilan gambar dimulai sejak 11 agustus 2014 secara bertahap sampai mendapatkan sejumlah video yang lengkap. Pengambilan gambar menggunakan ponsel <i>smartphone</i> yang memiliki fasilitas <i>recorder</i> yaitu <i>Samsung Galaxy S3</i>. Pasca produksi Proses merangkai hasil produksi menggunakan <i>software Sony Vegas Movie Studio HD Platinum 10.0</i>.

5.	Validasi media	<ul style="list-style-type: none"> Ahli materi (Guru) Komponen penyajian materi memperoleh prosentase 87,5% (kriteria sangat baik) Ahli media (Dosen) Komponen penyajian media memperoleh prosentase 71,5% (kriteria baik)
6.	Revisi tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> Ahli materi Mengubah kata lingkaran dalam tayangan video diganti dengan kata bola. Ahli media Audio berupa suara lebih dioptimalkan/dikeraskan sebab sebab suara dalam media terlalu pelan.
7.	Uji coba di kelas XI IPA 3	<ul style="list-style-type: none"> Media audio visual hasil revisi di uji cobakan kepada 15 siswa kelas XI IPA 3. Siswa memberi saran dan mengisi angket respon terhadap media.
8.	Revisi tahap 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan editing durasi dalam alur media diperlambat.
9.	Pemakaian media	<ul style="list-style-type: none"> Pemakaian media dikelas XI IPA 4 dengan jumlah siswa 37.
II. Proses pembelajaran menggambar bentuk		
10.	Observasi aktivitas guru di kelas XI IPA 3	<ul style="list-style-type: none"> Sebelum menggunakan media audio visual memperoleh prosentase 70%. Pada saat menggunakan media audio visual prosentase aktivitas guru 88%.
11.	Observasi aktivitas siswa guru di kelas XI IPA 4	<ul style="list-style-type: none"> Sebelum menggunakan media audio visual memperoleh prosentase 78%. Pada saat menggunakan media audio visual prosentase aktivitas guru 91%.
12.	Observasi aktivitas siswa di kelas XI IPA 3	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas siswa sebelum menggunakan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk 68%. Aktivitas siswa pada

		saat pembelajaran gambar bentuk menggunakan media audio visual 80%.
13.	Observasi aktivitas siswa di kelas XI IPA 4	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas siswa sebelum menggunakan media audio visual 75% • Pada saat menggunakan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk aktivitas siswa menjadi 85%.
14.	Hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas XI IPA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum menggunakan media audio visual jumlah siswa yang lulus/tuntas 6 anak. Memperoleh prosentase kelulusan 40%. • Pada saat menggunakan media audio visual 12 siswa dinyatakan lulus dengan prosentase kelulusan 80%.
15.	Hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas XI IPA 4	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum menggunakan media audio visual siswa yang lulus sebanyak 11 anak dengan prosentase 30%. • Pada saat menggunakan media audio visual siswa yang lulus sebanyak 16 anak dengan prosentase 43%.
16.	Hasil angket respon siswa di kelas XI IPA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah menggunakan media audio visual dapat diketahui respon siswa terhadap media sebesar 87%.
17.	Hasil angket respon siswa di kelas XI IPA 4	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah menggunakan media audio visual dapat diketahui respon siswa terhadap media sebesar 89%.

- b. Respon yang diberikan siswa terhadap pengembangan media saat uji coba terbatas dan pemakaian media di kelas utama sangat baik. Dikatakan demikian karena hasil angket respon siswa terhadap media yang telah diberikan memperoleh skor rata-rata 87% (kategori sangat baik) dan 89% (kategori sangat baik). Dengan demikian maka media pembelajaran audio visual ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa, karena dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pelajaran seni budaya khususnya gambar bentuk.
- c. Manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang tuntas daripada sebelum penggunaan media audio visual. Prosentase siswa yang tuntas di kelas XI IPA 3 dengan menggunakan media video mencapai 80% daripada sebelum menggunakan media audio visual yang hanya sebesar 40%. Sedangkan penggunaan media video dikelas XI IPA 4 dapat menuntaskan siswa dengan prosentase 43%. Dalam hal ini manfaat penggunaan media masuk dalam kategori cukup untuk meningkatkan ketuntasan siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media video yang hanya 30%.

Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru
 - a. Guru hendaknya lebih kreatif membuat media pembelajaran agar siswa tertarik saat proses belajar mengajar sehingga materi lebih mudah disampaikan kepada siswa.
 - b. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa audio visual sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Bagi sekolah
 - a. Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas lengkap seperti Proyektor, dan computer agar media pembelajaran audio visual ataupun media inovatif yang lain bisa digunakan untuk proses belajar mengajar.
 - b. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru agar pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan, diharapkan menggunakan media audio

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah :

- a. Pengembangan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk ditentukan setelah melakukan tahap *define, design, dan develop*. Tahap *define* terdiri dari studi kepustakaan dan survei lapangan. Tahap *design* terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan draf awal. Sedangkan tahap *develop* terdiri dari validasi ahli, revisi produk 1, uji coba terbatas, revisi produk 2, pemakaian media, dan penulisan laporan.

visual yang lebih kreatif dengan objek penelitian di sekolah yang lain dengan menggunakan waktu penelitian yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Margono dkk. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Jakarta: Perbukuan Kementerian Nasional.
- Moleong, j. Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rustarmadi. 2005. *Gambar bentuk*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prstasi Pustaka.

