

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI GAMBAR BENTUK UNTUK SMP KELAS VII
SMP AL-AZHAR MENGANTI GRESIK**

Wimbi Prananta

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
wimbiviazena@gmail.com

Drs. Imam Zaini.M.Pd

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Telah dilakukan penelitian pengembangan media *interaktif* materi gambar bentuk yang dilatar belakangi oleh menurunnya minat belajar siswa pada materi gambar bentuk yang disebabkan oleh guru yang kurang inovatif dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana prosedur perancangan media interaktif gambar bentuk, (2) Bagaimana efektifitas media interaktif terhadap hasil belajar siswa, (3) Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media interaktif gambar bentuk. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui Prosedur Perancangan media Interaktif materi gambar bentuk, (2) untuk mengetahui efektifitas media interaktif terhadap hasil belajar siswa, dan (3) untuk mengetahui Respon Siswa setelah menggunakan media interaktif gambar bentuk. Manfaat penelitian ini yaitu Terwujudnya media pembelajaran Seni Rupa berupa media interaktif pada sub materi Gambar Bentuk. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan model Pengembangan media *Interaktif* materi gambar bentuk ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D). pada tahapan pengembangan menggunakan bagan yang telah dikemukakan oleh sugiyono, kemudian bagan tersebut telah disesuaikan sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu : Potensi dan masalah, analisis data, desain produk, telaah desain, revisi 1, validasi media, produksi, ujicoba, penulisan laporan. Peneliti mencoba menghasilkan produk berupa media Interaktif Pembelajaran materi Gambar Bentuk dan menguji keefektifan produk tersebut. Setelah dilakukan validasi desain dan ujicoba di SMP Al-Azhar Menganti, maka dapat diketahui kualitas, efektifitas media interaktif dan respon siswa. Hasil validasi materi dan media : 1) ditinjau dari segi kualitas media mendapatkan prosentase sebesar (89,77%), sedangkan dari kualitas materi mendapat prosentase sebesar (89,58%) dari kedua nilai validasi media dapat dinyatakan media layak digunakan dengan prosentase (89,56%). 2) Dari segi efektifitas media dapat dinilai meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata prosentase kelulusan KKM sebelum menggunakan media sebesar 30% siswa yang lulus KKM, sedangkan setelah menggunakan media interaktif prosesntase KKM meningkat dengan prosentase kelulusan KKM sebesar 100%. 3) Respon Siswa setelah menggunakan media interaktif respon siswa sangat bagus terhadap media interaktif dengan prosentase 100%. Dari hasil analisa yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media interaktif materi gambar bentuk ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Kata Kunci : Media Interaktif, Efektifitas, Gambar bentuk

Abstract

The research has been done to develop the interactive media of drawing material in the background by the decreasing of the students' interest in the form of drawing material caused by the less innovative teachers in developing the learning media. The formulation of the problem in this research is (1) how the procedure of interactive media design drawing shape, (2) how is interactive media effectiveness to student learning result, (3) how student response after using interactive media picture form. The purpose of this research is (1) to know Procedure of Designing Interactive media of form drawing material, (2) to know effectivity of interactive media to student learning result, and (3) to know Student Response after using media of interactive picture form. The benefits of this research is the realization of learning media of Visual Arts in the form of interactive media on the material subform of Figure Shape. This research method uses qualitative research and model of Interactive Media Development material of this form images using research and development research and development (R & D) model. In the development stage using the chart that has been proposed by sugiyono, then the chart has

been adjusted according to the needs of researchers are: Potential and problems, data analysis, product design, design review, revision 1, media validation, production, test, report writing. Researchers try to produce products in the form of media Interactive Learning material Shape and test the effectiveness of the product. After validation of design and testing at SMP Al-Azhar Menganti, it can be known the quality, effectiveness of interactive media and student response. The results of material and media validation: 1) in terms of media quality get percentage of (89.77%), while the quality of the material gets a percentage of (89.58%) of the two media validation values can be declared media worth using percentage (89 , 56%). 2) In terms of media effectiveness can be assessed the increase in student learning outcomes can be seen from the average percentage of KKM graduation before using the media by 30% of students who passed KKM, while after using the interactive media KKM procession increased with 100% KKM graduation percentage. 3) Student Response after using the interactive media student response is very good to the interactive media with 100% percentage. From the results of the analysis conducted, it is concluded that the interactive media of this form of images is very feasible to be used as a learning medium in the process of teaching and learning activities (teaching and learning activities).

Keywords: Interactive Media, Effectiveness, Picture form

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin meningkat. Peningkatan tersebut bergantung pada kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk dapat memanfaatkan dan mengembangkan ilmu yang sudah diperoleh. Akibat dari era globalisasi bangsa Indonesia dituntut untuk memberikan inovasi di berbagai bidang untuk memenuhi tuntutan tersebut.

Media pembelajaran merupakan sarana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Media pembelajaran setiap tahunnya mengalami perkembangan, karena masing-masing media itu mempunyai kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan media baru dan pemanfaatan media yang telah diperbaharui. Salah satu media yang bisa dikembangkan adalah media yang mengacu pada kemampuan berkomunikasi seseorang melalui audio dan visualnya, misalnya *Media Interaktif* merupakan Media yang disajikan dalam bentuk buku dalam format elektronik yang dijalankan dengan alat bantu komputer berisi materi, latihan soal, dan siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan komputer, memilih menu yang telah disediakan dalam *Media Interaktif* sesuai dengan keinginan sendiri, serta *Media Interaktif* tersebut dapat Melihat tutorial cara mengambar bentuk secara lansung dan mengolah jawaban siswa secara langsung.

Berdasarkan hasil angket kepada siswa dan wawancara kepada guru SMP Al-Azhar Menganti Gresik mengungkapkan bahwa Seni Rupa merupakan mata pelajaran yang cukup sulit. Hal ini dapat disebabkan oleh

beberapa faktor, salah satunya dikarenakan pelajaran ini tidak hanya mengajarkan tentang konsep, tetapi juga keterampilan siswa untuk membuat karya seni rupa. Sedangkan guru mata pelajarannya bukan berasal dari jurusan seni budaya yang mengakibatkan siswa hanya belajar tentang konsep saja tanpa melakukan praktek untuk membuat suatu karya. Selain itu belum adanya media Audio Visual interaktif yang dapat membantu siswa untuk memahami materi. Berdasarkan hasil Wawancara, media yang digunakan adalah buku ajar. Salah satu materi seni rupa yang cukup sulit adalah Gambar Bentuk. Gambar Bentuk merupakan materi dasar dalam berkarya seni Rupa, mengandung teknik - teknik dalam menggambar bentuk dan jenis - jenis arsir dalam mengambar bentuk dan aplikasi benda tiga dimensi dalam mengambar bentuk. Selain itu, hasil rekapitulasi nilai praktek seni budaya materi gambar bentuk yang diperoleh siswa pada materi tersebut sekitar 70 % masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh karena itu, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Gambar Bentuk.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur perancangan media interaktif gambar bentuk ?
2. Bagaimana efektifitas media interaktif terhadap hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media interaktif gambar bentuk ?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Prosedur Perancangan media Interaktif materi gambar bentuk tersebut.

2. Untuk mengetahui efektifitas media interaktif terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui Respon Siswa setelah menggunakan media interaktif gambar bentuk

Manfaat Penelitian

1. Terwujudnya media pembelajaran Seni Rupa berupa media interaktif pada sub materi Gambar Bentuk.
2. Bagi siswa, membantu dalam memahami sub materi gambar bentuk.
3. Bagi guru, dapat dijadikan media pembelajaran dalam mengajar Seni Rupa di SMP.
4. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Seni Rupa yang diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran seni rupa.
5. Bagi peneliti, untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan media pembelajaran.

Batasan Masalah

1. Responden dalam penelitian ini adalah 20 siswa SMP Kelas VII yang sudah mendapatkan materi gambar bentuk
2. Telaah dan validasi media *interaktif* Gambar bentuk dilakukan oleh dua dosen seni rupa (ahli dalam bidang media dan ahli bidang materi) dan satu guru seni rupa.

KAJIAN TEORI

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman,2007:7)
2. Media interaktif atau bahan ajar *interaktif* adalah bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (Audio, Video, Teks, atau Grafik) yang bersifat atraktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dan suatu persentasi. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunanya. Sehingga, kalau proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, peserta didik dapat terdorong untuk bersifat aktif. (Andi Prastowo, 2013 : 330)
3. Konsep Interaktif dalam Media Pembelajaran paling erat kaitanya dengan media berbasis komputer. Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mungikuti tga unsure, yaitu (1) Urutan-urutan Instruksional yang dapat disesuaikan, (2) Jawaban/respons pekerjaan siswa dan

(3) Umpan balik yang dapat disesuaikan. Untuk melibatkan ketrampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi, tugas yang disajikan melalui media ini harus mampu memperkenanan dan memperhtungkan jawaban yang benar yang lebh dari satu, kreatifitas dan perbedaan pemecahan ang disebabkan oleh pengetahuan awal siswa yang tidak homogen (Arsyad Azhar,2011: 100)

4. Manfaat multimedia pembelajaran bagi pengguna diantaranya adalah : (1) siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran, (2) siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa, (3) siswa akan terdorong untuk mengajara pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika, (4) siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan, (5) siswa menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan, (6) belajar saat kebutuhan muncul (*just in time learning*), (7) belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan. Selain memiliki kelebihan-kelebihan yang diuraikan di atas, multimedia pembelajaran juga memiliki kelemahan seperti yang diutarakan oleh Plowman (1994) yakni : (1) siswa cenderung tak terbiasa dengan kombinasi berbagai media seperti gambar diam dan bergerak, teks dan gambar yang dihasilkan oleh komputer, maupun audio, (2) kontrol terhadap berbagai media ini melalui komputer, awalnya akan membingungkan dan bahkan menyusahkan pengguna saat menjelajahi isi program, (3) pengguna yang terbiasa dengan media konvensional, akan dituntut untuk melibatkan lebih banyak proses kognitif dalam mentransfer pengetahuan yang disampaikan dengan multimedia interaktif, (4) aktivitas yang diberikan hanya berupa tekan tombol untuk membalik-balik halaman presentasi (Pramono, 2007:13-14).
5. Gambar atau menggambar merupakan terjemahan dari bahasa inggris “ to draw “ sedangkan melukis terjemahan dari bahasa inggris “ to paint “. Sementara orang menganggap bahwa menggambar itu serba “ garis “ (menggaris), tetapi melukis itu serba “ warna “ (mewarna). Oleh karena itu menggambar lebih dominan tidak berwarna (hanya hitam putih), sedangkan melukis lebih dominan menggunakan cat / warna. (Rustarmadi, 2005:5)
6. Gambar-gambar realis umumnya terikat oleh kaidah-kaidah optic melalui ilmu-ilmu prespektif, kaidah-

kaidah pencahayaan, dan teknik-teknik goresa pensil, pena atau medium lain serta sapuan kuas yang dapat mewakili karakteristik bahan dan tekstur dari objek tersebut. (Rustarmadi, 2005:11)

- Menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru objek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna. Objek gambar bentuk bisa dari benda-benda mati, flora, fauna, manusia, atau alam sekitar. (Margono&Aziz, 2010;19)

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media interaktif materi gambar bentuk ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah 1 guru seni budaya Bapak M. Abdullah Faqih, S.P.d dan 10 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan kelas VII SMP Al-Azhar Menganti Gresik.

Subjek penelitian

Pada penelitian ini objek dan subjek yang digunakan dalam penelitian ini, adapun objek penelitian ini adalah pelajaran Seni Rupa dengan menggunakan Media Interaktif Gambar Bentuk. Sedangkan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Al-Azhar Menganti Gresik yang berjumlah 10 Siswa Laki-laki dan 10 Siswa Perempuan.

Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Azhar Menganti Gresik dengan ber alamatkan Jl.Raya Menganti Krajan No 474 Menganti Gresik. Berikut adalah rangkain kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yang disajikan pada tabel berikut ini :

NO	TANGGAL KEGIATAN	KEGIATAN YANG DILAKUKAN
1	Rabu, 3 Agustus 2016	Wawancara kepada Guru seni budaya dan membagikan angket analisis kebutuhan siswa kepada tiap siswa yang akan digunakan sebagai subjek penelitian.
2.	Kamis, 4 Agustus 2016	Melakukan proses KBM mata pelajaran seni budaya di kelas VII dengan megunakan media pembelajaran interaktif sub materi Gambar bentuk. Pembahasan materi bab 1-4

3.	Jumat, 5 Agustus 2016	Melakukan proses KBM mata pelajaran seni budaya di kelas VII dengan megunakan media pembelajaran interaktif sub materi Gambar bentuk pembahasan materi bab 5-7 Latihan mengerjakan soal
4.	Sabtu, 6 Agustus 2016	Melakukan test menggambar bentuk dengan menggunakan media video tutorial yang ad di dalam media interaktif

Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah ; (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi, dan (4) Triangulasi/Gabungan.

Metode wawancara ini adalah melakukan Tanya jawab dengan informan dengan maksud dan tujuan tertentu. Melalui wawancara data bias diperoleh dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif (Nana Sudjana, 2011:68). Wawancara dilakukan untuk medapatkan data tentang silabus dan kurikulum yang digunakan, selain itu tentang data proses KBM di sekolah tersebut berlangsung.

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku yang dilakukan indivindu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Pengamatan dilakukan dengan mendatangi sekolah SMP Al-Azhar Menganti Gresik dan mencatat dan mengambil gambar saat proses belajar mengajar berlangsung untuk bahan pengembangan media interaktif yang akan dibuat. Observasi bertujuan mendapatkan data tentang guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi yang dapat diambil dari data sekolah yang diteliti yaitu berupa daftar nilai Seni budaya materi gambar bentuk yang sudah dilakukan sebelumnya oleh bapak M.Abdul Faqih S.Pd.

Tringulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada ,tringulasi data sebenarnya mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data

Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar telaah, lembar validasi, lembar observasi, dan lembar angket.

- Lembar telaah ini berisi indikator telaah tentang materi, penyajian ilustrasi dan bahasa yang digunakan dalam instrumen penilaian mengenai media yang dikembangkan.
- Lembar validasi merupakan lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan masukan guru seni budaya terhadap kelayakan media interaktif yang telah dihasilkan. Kriteria yang berhubungan dengan kelayakan media interaktif ini yaitu kesesuaian dengan materi, penyajian ilustrasi dan bahasa.
- Lembar observasi ini berisi tentang aktivitas siswa selama menggunakan *media interaktif* yang telah dibuat dan diisi oleh pengamat. Lembar observasi ini berfungsi untuk mendukung data respon siswa.
- Lembar angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian kelayakan *media interaktif* yang diujicobakan kepada siswa. Lembar angket respon siswa berupa kejelasan format, kualitas *media interaktif*, dan ketertarikan siswa.
- Lembar tes berisi soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan *Media Interaktif* ini. Lembar tes ini berfungsi sebagai pendukung data respon siswa.

Metode analisis data

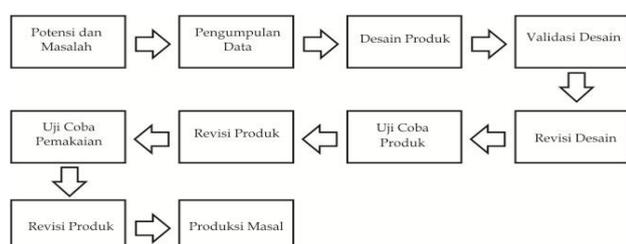
Metode analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi. Dengan menghitung hasil rekapitulasi data yang didapatkan dan kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. (Sugiyono, 2008:335). Langkah pertama yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan

Validitas

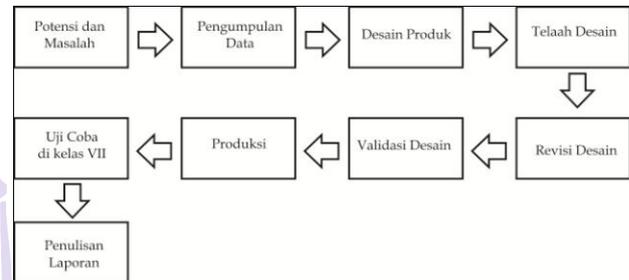
Validitas Media dilakukan oleh dua dosen seni rupa yakni ahli media dan ahli materi serta satu guru seni budaya di SMP Al-Azhar Menganti.

Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010). Menurut langkah-langkah R&D



Mengacu pada bagan proses pengembangan media yang dikemukakan oleh sugiyono peneliti melakukan modifikasi bagan pengembangan untuk penelitian media *Interaktif* tersebut dikarenakan media ini tidak sampai pada tahap produksi masal, hanya pada tahap ujicoba dan untuk mengetahui efektifitas media *interaktif* gambar bentuk terhadap hasil belajar siswa dari segi Kognitif dan Psikomotor. Berikut adalah bagan yang telah dimodifikasi menurut kebutuhan peneliti :



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media *interaktif* materi gambar bentuk, disajikan pada tabel berikut ini :

No	Kegiatan
A.PROSES PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI GAMBAR BENTUK	
1	Penyebaran Angket analisis kebutuhan siswa : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa yang dibagikan kepada 20 siswa selanjutnya adalah melakukan analisis, dari angket analisis kebutuhan siswa dalam Pra penelitian dapat diketahui bahwa Presentase hanya sebesar 53% dengan interpretasi skor (Cukup) dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan selama ini dinilai cukup. kebutuhan akan terwujudnya media pembelajaran Interaktif yang membantu dalam menunjang proses pembelajaran gambar bentuk sangat tinggi
2	Merumuskan Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa Mampu mendefinisikan pengertian gambar bentuk ➤ Siswa Mampu menyebutkan Unsur Visual Gambar bentuk ➤ Siswa Mampu menyebutkan Aspek Utama Gambar Bentuk ➤ Siswa Mampu Menyebutkan dan Menjelaskan alat dan Bahan yang Digunakan Untuk Menggambar Bentuk ➤ Siswa Mampu Menyebutkan Macam Macam Teknik menggambar bentuk
3	Merumuskan butir-butir materi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menentukan pengertian Gambar Bentuk yang mudah dipahami oleh siswa ditinjau dari taraf berfikir siswa ➤ Menjelaskan dan menyebutkan Unsur Visual Gambar Bentuk ➤ Menjelaskan dan menyebutkan Aspek Utama Gambar Bentuk ➤ Menjelaskan dan menyebutkan Teknik Gambar

	<p>Bentuk,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan macam-macam Media Gambar Bentuk ➤ Menjelaskan dan menyebutkan Alat dan bahan menggambar Bentuk ➤ Menentukan Soal Tes PG dan Video Tutorial dalam menggambar bentuk.
4	<p>Perumusan Alat ukur keberhasilan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dapat dikatakan tuntas dalam pembelajaran materi gambar bentuk setelah melalui tes berikut pengerjaan soal PG dan membuat 1 karya gambar bentuk dengan nilai di atas KKM >75. ➤ Buatlah satu gambar Kubistis dan satu Gambar Silindris dengan mengikuti tutorial video yang ada pada Media interaktif tersebut ➤ Soal Pilihan Ganda Yang bukan termasuk dalam Unsur Menggambar bentuk adalah a. Garis b. Bidang c. Warna d. Titik
5	<p>Pembuatan Media pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Penyusunan materi Dalam pembuatan Media Interaktif Materi Gambar Bentuk peneliti menggunakan acuan dalam penyusunan media ini dengan melihat refrensi buku dengan judul Gambar Bentuk (Rustarmadji) dan Buku Seni Budaya KTSP (tim abdi guru). Dari refrensi buku yang tersebut dapat digunakan sebagai isi materi dari Media Interaktif menampilkan tentang materi Gambar Bentuk yang meliputi: Pengertian Gambar Bentuk, Teknik Gambar Bentuk, Unsur Gambar Bentuk, Aspek Utama Gambar Bentuk, Media Gambar Bentuk, dan Alat serta Bahan dalam menggambar Bentuk. ➤ Pembuatan Video Tutorial Pada media ini ada beberapa video yang dibuat yaitu : Cara Menggambar Bentuk dengan teknik arsir dan Cara Menggambar Benda kubistis dan silindris. Setelah melalui proses pengambilan gambar tahap selanjutnya adalah tahap proses editing, pada proses editing menggunakan dua aplikasi yaitu Photoshop CS 3 dan VideoPad. Editing gambar yang kurang baik hasilnya dilanjutkan proses editing dengan menggunakan photoshop. Setelah proses perbaikan gambar selesai diperbaiki adalah proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi VideoPad, dalam Video pad ini dilakukan proses editing dengan memasukan unsure video, audio dan gambar, tahap selanjutnya adalah proses <i>rendering</i> yaitu dengan menggunakan format SWF agar kualitasnya baik dan format SWF lebih support terhadap aplikasi Adobe Flas Pro CS5. ➤ Pembuatan Layout Buku media interaktif Setelah Proses pembuatan video selesai, pada tahap ini dilanjutkan dengan pembuatan desain layout video interaktif. Pada tahap ini menggunakan aplikasi Corel Draw X2 ➤ Editting media interaktif Tahap selanjutnya yaitu proses editing pada aplikasi Adobe Flash CS 5 dalam pembuatan Media Interaktif Materi Gambar Bentuk, Setelah semua Desain Layout Buku, Materi Vidfeo dan gambar yang akan disajikan sudah diedit semua

	<p>maka selanjutnya adalah menyusun menjadi buku e-book untuk dijadikan format media interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 5</p>
6	<p>Telaah media</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Telaah pada ahli media (Dosen Seni Rupa) terdapat banyak masukan yaitu dari penulisan materi, layout buku, penggunaan font dan warna ➤ Telaah pada ahli materi (Dosen Seni rupa) terdapat sedikit perbaikan dalam hal materi yaitu contoh-contoh gambar dibuat lebih besar dan jelas
7	<p>Revisi Media</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Revisi dari segi media terdapat perbaikan yaitu dari penulisan materi, layout buku, penggunaan font dan warna agar lebih baik lagi ➤ Revisi dari segi materi terdapat sedikit perbaikan dalam hal materi yaitu contoh-contoh gambar dibuat lebih besar dan jelas agar siswa lebih mudah memahami contoh gambar yang disajikan.
8	<p>Validasi Desain Validasi pada media ini dilakukan oleh dua dosen seni rupa dan guru seni budaya Berikut adalah hasil validasi media Interaktif Gambar Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil Validasi media yang dilakukan oleh Dosen ahli media dan guru seni budaya mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 89,77% (Sangat baik) ➤ Hasil Validasi materi yang dilakukan oleh Dosen ahli materi dan Guru seni budaya mendapatkan prosentase 89,58% (Sangat Baik) <p>Dari analisis data validasi media interaktif dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran</p>
9	<p>Produksi Terbatas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembuatan desain cover CD dan label CD untuk <i>packaging media interaktif</i> dengan menggunakan Plikasi CorelDraw X2. ➤ Proses Burning dapat menggunakan Aplikasi Nero7, file media interaktif yang sudah siap selanjutnya dilakukan proses produksi terbatas.
B.PROSES UJICoba MEDIA INTERAKTIF	
1	<p>Observasi aktifitas guru selama menggunakan media Interaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berikut adalah hasil analisis observasi aktifitas guru selama menggunakan media interaktif gambar bentuk dengan prosentase pencapaian sebesar 90% (sangat baik) membuktikan bahwa dengan media interaktif guru dapat terbatu dalam hal penyampaian materi gambar bentuk dan guru dapat menguasai kondisi kelas dengan sangat baik
2	<p>Observasi aktifitas Siswa selama menggunakan media Interaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berikut adalah hasil analisis observasi aktifitas siswa selama menggunakan media interaktif gambar bentuk dengan prosentase pencapaian sebesar 90% (sangat baik) membuktikan bahwa dengan media interaktif siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif di kelas dan suasana kelas dapat kondusif
3	<p>Analisis Hasil Belajar Siswa sebelum menggunakan media Interaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil analisis rata-rata nilai kelas sebelum menggunakan media mendapatkan nilai 56,12 dibawah KKM 75 ➤ Hasil Analisis rata-rata ketuntasan KKM sebelum menggunakan media mendapatkan prosentase

	<p>sebesar 30% (Kurang)</p> <p>➤ Hasil analisis rata-rata ketuntasan klasikal yaitu nilai diatas 75, sebelum menggunakan media siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 hanya 6 orang siswa</p>
4	<p>Analisis Hasil Belajar Siswa sesudah menggunakan media Interaktif</p> <p>➤ Hasil analisis rata-rata nilai kelas setelah menggunakan media mendapatkan nilai 84,33 diatas nilai KKM 75</p> <p>➤ Hasil Analisis rata-rata ketuntasan KKM sesudah menggunakan media mendapatkan prosentase sebesar 100% (Sangat baik)</p> <p>➤ Hasil analisis rata-rata ketuntasan klasikal yaitu nilai diatas 75, sesudah menggunakan media siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 seluruh siswa 20 orang</p>
C.ANALISIS RESPON SISWA	
1	<p>Penyebaran Angket respon siswa setelah menggunakan media interaktif gambar bentuk</p> <p>➤ Berdasarkan penyebaran angket yang telah disebar dan kemudian dilakukan analisis data hasilnya sangat memuaskan yaitu 100% siswa sangat menyukai belajar seni rupa dengan menggunakan media interaktif</p>

PENUTUP

Kesimpulan

1. Prosedur pengembangan media interaktif Pembelajaran Materi Gambar Bentuk dalam pembelajaran seni budaya siswa kelas VII SMP Al-Azhar Menganti Gresik, berisi tentang soal-soal pelajaran seni rupa materi Gambar Bentuk, yang meliputi pengertian gambar bentuk, unsur gambar bentuk, Media gambar bentuk, alat dan bahan dalam menggambar bentuk, serta cara menggambar bentuk yang benar yang dikemas dalam sebuah Media Pembelajaran berbentuk Media Interaktif yang dimana isinya telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Keefektifan media interaktif gambar bentuk terhadap Pembelajaran Materi Gambar Bentuk dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hal ini dapat dilihat dari Berdasar hasil rekapitulasi penilaian aktifitas siswa dalam pembelajaran, maka aktifitas siswa berkualitas "sangat baik" dengan prosentase 90%. Dan Hasil test belajar siswa dengan menggunakan media Interaktif yang diuji cobakan dikelas menunjukkan kriteria "baik" dengan rata-rata nilai kelas 84,3 di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan yaitu 75 dan prosentase ketuntasan belajar siswa mencapai 100% (sangat baik). Pengembangan media Video Pembelajaran Materi gambar bentuk dibuat setelah melakukan penelitian, dimulai dari survei lapangan, menganalisis kebutuhan siswa, tahap pemilihan media,

penyusunan media, validasi ahli, revisi, pemakaian media dan penulisan laporan. Media *interaktif* Gambar bentuk mendapatkan total Prosentase sebesar 89% Berdasarkan penilaian Validator 2 Dosen Seni Rupa yaitu Bu Fera Retyaningrum M.P.d Sebagai validator media dan Bu Siti Mutmainah, M.Pd sebagai validator materi, kemudian yang bertindak sebagai Validator pembanding yaitu Guru Seni Budaya Bapak M.Abdullah Faqih, S.P.d, Media interaktif materi Gambar bentuk yang dikembangkan mendapatkan total skor dari ahli materi dan ahli media dengan prosentase 89,67% (sangat baik) dengan kriteria validasi materi mendapatkan prosentase sebesar 89,58 dan kriteria validasi media mendapatkan prosentase sebesar 89,77%, hal ini membuktikan bahwa media interaktif materi gambar bentuk layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Berdasarkan respon siswa, Media Interaktif Materi Gambar bentuk yang telah dikembangkan memperoleh kategori sangat baik (sangat layak) dengan persentase penilaian sebesar 100%

Saran

1. Saran penelitian dan pengembangan lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, dan juga untuk dimanfaatkan sebagai acuan dalam penelitian lain yang relevan. Terdapat beberapa hal yang dapat ditinjau lanjut diantaranya penelitian pada KD dan pengembangan media yang lebih baik lagi.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru seni budaya, dalam hal mengajar hendaknya menggunakan media, agar siswa tidak merasa bosan dengan metode ceramah yang selalu diterapkan oleh guru.
3. Bagi peneliti hendaknya dapat mengatasi kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media Video Pembelajaran dari penyajian media dan komponen isi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta : Diva Press
- Arief S. Sadiman. 2011. *Media pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran* Jakarta : Rajawali Pers
- Pramono, Gatot. 2007. *Aplikasi Component Display Theory dalam Multimedia dan Web Pembelajaran*. Jakarta: Pustekom – Depdiknas
- Rustarmadi. 2005. *Gambar Bentuk*. Surabaya : Unesa University press.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta