

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO GAMBAR BENTUK DALAM MATA PELAJARAN SENI RUPA UNTUK SISWA KELAS VII SMP**

**Reni Yoga Valentino**

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

**Siti Mutmainah**

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

### **Abstrak**

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh siswa.

Latar belakang penelitian yaitu membantu guru seni budaya SMP GIRI SURYA Surabaya yang mengalami keterbatasan dalam hal menyampaikan materi tentang seni rupa murni terutama dalam materi Gambar Bentuk. Karena berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti selama dilapangan dapat diperoleh keterangan bahwa di SMP GIRI SURYA Surabaya, guru seni budaya di SMP tersebut menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Maka dari sinilah peneliti membuat media berupa video pembelajaran gambar bentuk guna membantu proses belajar mengajar menggambar bentuk di SMP GIRI SURYA Surabaya. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana Prosedur Pembuatan media video gambar bentuk untuk siswa kelas VII SMP Giri Surya, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video bentuk untuk siswa kelas VII SMP Giri Surya berdasarkan ahli materi dan ahli media, 3) Bagaimana respon siswa terhadap media video Gambar Bentuk yang di kembangkan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dalam bidang pendidikan dengan pendekatan Deskriptif Kualitatif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah Pengembangan Media Video Gambar Bentuk Dalam Mata Pelajaran Seni Rupa Untuk Siswa SMP Kelas VII dan mengetahui pengaruh dari Media Video Gambar Bentuk Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Siswa SMP Kelas VII Giri Surya Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan 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. Berdasarkan hasil validator ahli media yaitu terdiri dari dua guru seni rupa, mendapatkan skor nilai sebesar 87% dengan kategori "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran, dengan kriteria penilaian yaitu validasi penilaian materi dengan skor prosentase sebesar 91%, validasi penyajian video mendapatkan skor prosentase sebesar 85%, dan validasi kebahasaan media video mendapatkan skor prosentase sebesar 85%. Dari hasil penilaian validator ahli mendapatkan kesimpulan bahwa media video pembelajaran gambar bentuk sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dan dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik adanya media Video Pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan prosentase rata-rata mencapai 2,86% dengan kategori "memenuhi" standart kriteria penilaian respon siswa. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video gambar bentuk layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan, media, video, pembelajaran, gambar bentuk

### **Abstract**

Learning is a curriculum actualization that demands the activity, creativity, and wisdom of teachers in creating and fostering the activities of learners in accordance with the plan that has been programmed effectively and fun. In the process of creating a fun learning, teachers must know the essence of the learning itself is that learning is a two-way communication process that will be expected to provide a positive impact for the absorption of teaching materials by students.

The background of research is to help teachers of SMP GIRI SURYA Surabaya cultural art who experience limitations in terms of conveying the material about pure art mainly in the material of Figure

Shape. Because based on preliminary study conducted by researchers during the field can be obtained information that in SMP GIRI SURYA Surabaya, art culture teachers in SMP is using the lecture method in learning. So from here the researchers create a form of video form learning images to help the process of teaching and learning to draw a form in SMP GIRI SURYA Surabaya. The formulation of the problem in this research are: 1) How Procedure Making video form picture video for Grade VII students of Giri Surya Junior High School, 2) How is the feasibility of developing video form learning video for Grade VII students of SMP Giri Surya based on material expert and media expert, 3) Student's response to the video media Picture Form that is developed.

In this study, researchers used research and development methods (Research & Development) in the field of education with Qualitative Descriptive approach. Where this study aims to explain the steps of Development of Video Media Picture Shape in the Subject of Visual Arts Uutuk Students SMP Class VII and know the influence of Media Video Picture Shape In the Subject Art of Culture Uutuk Students SMP Class VII Giri Surya Surabaya.

Based on the results of media feasibility analysis, the Learning Video of Form Picture Material was made after conducting research, starting from field survey, analyzing students' needs, media selection stage, media preparation, expert validation, revision, media usage and report writing. Based on the results of expert media validator consisting of two art teachers, get score score of 87% with the category "very feasible" is used as a medium of learning, with assessment criteria that is validation of material assessment with percentage score of 91%, video presentation validation get percentage score Of 85%, and media video language validation earn a percentage score of 85%. From the results of the expert validator assessment to get the conclusion that the video media learning images form very feasible to use as a medium of learning. And from result of questionnaire of student response indicate that student respond well with Learning Video media applied in learning, with the average percentage reach 2,86% with category "fulfilling" standard criteria of assessment of student response. From the results of the study, it can be concluded that the video learning video images form worthy use as a medium of learning.

Keywords: Education, media, video, learning, shape image

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh siswa. Pembelajaran tersebut diharapkan mampu mencetak tamatan menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang siap latih, siap kerja, siap mandiri, siap mengembangkan diri secara berkelanjutan dan unggul dalam bidang keahliannya, berwawasan iptek dan inovatif.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dalam hal pendidikan, pembelajaran harus sudah mengadopsi kerangka keilmuan modern dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan dunia lainnya. Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah seharusnya dirubah, yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di "SMP GIRI SURYA" tingkat Kesulitan

belajar pada siswa adalah dalam proses pembelajaran, minimnya kreatifitas guru dalam merangsang keaktifan belajar siswa. Sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang telah diberikan, dan berakibat malasnya Siswa dan penunjang keberhasilan dalam lingkup pembelajaran di sekolah .

Salah satu materi seni rupa yang cukup sulit adalah Gambar Bentuk. Gambar Bentuk merupakan materi dasar dalam berkarya seni Rupa, mengandung teknik-teknik, jenis jenis arsir dan aplikasi benda tiga dimensi dalam mengambar bentuk.

### Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah :

Permasalahan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur Pembuatan media video gambar bentuk untuk siswa kelas VII SMP Giri Surya ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video bentuk untuk siswa kelas VII SMP Giri Surya berdasarkan ahli materi dan ahli media ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media video Gambar Bentuk yang di kembangkan ?

### Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang di dapati rumusan diatas adalah :

1. Untuk mendiskripsikan konsep pengembangan media video gambar bentuk untuk siswa kelas VII SMP Giri Surya.

2. Untuk mendeskripsikan Prosedur Pembuatan media video gambar bentuk untuk kelas VII SMP Giri Surya.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media video yang dikembangkan.

#### Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan yaitu:

1. Terciptanya media video dengan materi gambar bentuk.
2. Mempermudah siswa dalam memahami materi gambar bentuk.
3. Sebagai media pembelajaran tambahan dalam mengajar seni rupa di Smp bagi Guru.
4. Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran seni rupa di sekolah.
5. Memperluas pengetahuan, pengalaman, dan wawasan bagi peneliti.

#### Batasan Penelitian

- a. Responden dalam penelitian ini adalah satu orang Guru Seni rupa dan 20 siswa SMP Kelas VII yang sudah mendapatkan materi gambar bentuk
- b. Telaah *video* Gambar bentuk dilakukan oleh dua Validator, satu dosen seni rupa dan satu guru seni rupa.

#### KAJIAN PUSTAKA

1. Pengembangan atau *development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407)
2. Kata "Media" Berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. (Aswan Zain, 2010:120)
3. Daryanto ( 2010 : 8 ) mengemukakan dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siwa), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.
4. Hamalik (1986) (Dalam Wayan 2006 : 13) mengemukakan bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan niat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

5. Levie dan Lentz (1982) (Dalam Wayan 2006 : 13) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran (khususnya media visual), meliputi 4 fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensaris
6. Gambar atau seni gambar merupakan karya seni rupa yang paling instan, dalam arti paling mudah dan cepat untuk dihasilkan, Gambar dapat dihasilkan dari goresan yang berbekas pada suatu permukaan. Oleh karenanya dapat diduga gambar inilah yang paling awal kemunculannya di bidang kesenirupaan. Dengan gambar seseorang dapat merekam suatu peristiwa atau sekedar untuk kebutuhan ekspresi. Syafi'i (2004) dalam Rustarmadji, 2005 : 2)
7. Gambar bentuk adalah gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi, serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah. Dengan perkataan lain menggambar bentuk sama halnya memotret bentuk benda dengan kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan. ( Tim Abdi Guru, Dalam Seni Budaya, 2007: 25 )
8. Menurut ( Soegijo, Dalam Rustarmadji, 2005:4 ) pada intinya mengemukakan dalam menggambar, seniman bekerja layaknya seorang penulis yang memakai pena dan kertas untuk menulis dan menyatakan pikirannya. Mengapresiasi gambar sebaiknya ditujukan untuk mengamati jajaran garis-garis, tebaran titik-titik, coretan yang bermain-main, atau yang penuh ketegangan, atau juga yang berubah-ubah arah, ataupun yang cermat strukturalnya.
9. Dalam proses mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang" sadiman (2010 : 100).

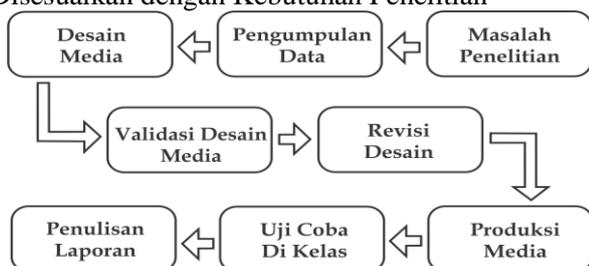
#### METODE PENELITIAN

##### Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dalam bidang pendidikan dengan pendekatan Deskriptif Kualitatif.

## Desain Penelitian

Model Pengembangan Pembelajaran yang Telah Disesuaikan dengan Kebutuhan Penelitian



## Analisis Kebutuhan siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang (Sadiman, 2010 :100).

## Perumusan Tujuan Intruksional

Perumusan instruksional dalam penelitian ini mengacu pada analisis kebutuhan siswa, standar kompetensi dan kompetensi dasar. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan instruksional pembelajaran gambar bentuk sebagai berikut :

- Siswa dapat menggambar bentuk kubistis
- Siswa dapat menggambar bentuk silindris
- Siswa dapat menggambar bentuk benda bebas (benda seni terapan)

## Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil sampling siswa kelas VII di SMP Giri Surya Surabaya, dengan jumlah siswa 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan, tentang praktik menggambar bentuk.

## Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 4 bulan yang dilaksanakan pada :

Hari : Rabu  
 Tanggal : 20 April 2016  
 Waktu : 10.00 – 12.00  
 Tempat : SMP Giri Surya Surabaya Jl. Raya Bringin No.9 Surabaya.

## Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa subjek yaitu 1 guru seni budaya Ibu Nuril Widayati S.Pd. siswa kelas VII di SMP Giri Surya Surabaya, dengan jumlah siswa 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

## Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dan instrumen sebagai berikut :

- Observasi adalah pengamatan terhadap tingkah laku, keadaan, bentuk, benda, aktifitas fisik, dsb”

- Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kebutuhan siswa.
- Penilaian Non Tes dalam penelitian ini terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu proses menggambar benda kubistis, menggambar benda silindris, serta menggambar benda bebas.

## Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan (Moleong, 2012: 248).

## Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006 : 168) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan atau kesahihan suatu intrumen. Penelitian ini menggunakan uji validitas pada media serta validitas pada hasil data penelitian.

## Reduksi Data

Reduksi data adalah untuk mendapat gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan.

## Penyajian Data

Penyajian data dimulai dari bagaimana konsep pembuatan Media Video Pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa materi Gambar Bentuk untuk siswa kelas VII, kemudian media yang sudah jadi diterapkan dalam kelas. Penyajian data bisa disajikan dalam bentuk uraian singkat, tabel, gambar, dan foto guru, dan siswa.

## Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan diambil dari data selama proses penelitian berlangsung, dari saat proses validasi media, proses perancangan media sampai dengan proses penerapan media yang nantinya menghasilkan data-data aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, semua data tersebut bisa dijadikan acuan untuk menarik hasil kesimpulan.

## Validitas Data

Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendapatkan data yang valid. Oleh karena itu, dalam penggunaan data perlu penggunaan validasi data agar data yang diperoleh benar-benar valid dan dilakukan oleh dua dosen seni rupa yakni ahli media dan ahli materi serta satu guru seni budaya di SMP Giri Surya Surabaya.

## Triangulasi Data.

Dari hasil triangulasi data peneliti menemukan beberapa data yang berbeda misalnya data angket yang diisi oleh siswa yang menyebutkan bahwa siswa senang dengan guru mata pelajaran seni budaya, hal ini berbeda dengan apa yang ada dilapangan, ketika peneliti masuk ke

dalam kelas, melakukan interaksi langsung dengan siswa, peneliti menemukan siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran yang diterapkan oleh guru seni budaya, data seperti ini peneliti olah kembali, mencari sumber-sumber lain untuk menguatkan data, seperti menanyakan langsung kepada guru mata pelajaran seni budaya tentang kondisi belajar siswa selama ini.

#### Informan Refiew

Hasil wawancara dengan Guru diolah lalu disajikan kembali dengan bentuk tertulis dan kemudian peneliti menunjukkan hasilnya. Setelah hasilnya sesuai dengan yang dimaksudkan oleh responden dan mereka sudah melakukan review serta menyatakan bahwa segala yang ditulis oleh peneliti itu benar, maka hasil wawancara tersebut dianggap valid.

#### Validitas Media

Validitas media yang baik memiliki validator media yang paham akan kebenaran media sebagai alat perantara penyampaian materi, dan telah di validasi oleh dua validator, yaitu Bapak Asy Syam Elya Ahmad, S.Pd,M.DS Ahli media dalam Media Video dan Ibu Nuril Widayati S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya sebagai validator ahli materi untuk mendapatkan saran dan masukan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Desain penelitian

Pengembangan ini hanya sampai pada proses *develop* (pengembangan) karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga. langkah-langkah R&D yang digunakan untuk pengembangan media video Pembelajaran ini Telah Disesuaikan dengan Kebutuhan Penelitian.



#### Potensi dan Masalah

Penelitian ini berawal dari kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dalam hal ini diperlukan adanya inovasi. Salah satunya dengan inovasi pada media pembelajaran. Untuk itu dikembangkan media Video pembelajaran dan tutorial untuk meningkatkan minat hasil belajar siswa.

#### Perumusan Tujuan Intruksional

Berdasarkan standar kompetensi kompetensi dasar pada penelitian ini maka tujuan instruksional pembelajaran gambar bentuk sebagai berikut :

- Siswa dapat menggambar bentuk kutistis
- Siswa dapat menggambar bentuk silindris
- Siswa dapat menggambar bentuk benda bebas

#### Perumusan Materi

Perumusan butir-butir materi mengacu pada tujuan instruksional yang sudah disusun. Maka, materi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Menggambar benda berbentuk kubistis
- Menggambar benda berbentuk silindris
- Menggambar benda berbentuk bebas (benda seni terapan)

melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi, serta komposisi

#### Perumusan Penilaian Non Test

Penilaian non tes ini digunakan untuk menilai hasil karya gambar bentuk siswa yang terdiri dari beberapa aspek yaitu, Pembuatan Sketsa Global, Penguasaan Arsir, Detail dan finishing.

#### Penulisan Naskah Media

Ini adalah tahapan dalam pembuatan media pembelajaran, selanjutnya tahapan berikutnya adalah praproduksi pembuatan media video pembelajaran yaitu :

- Sinopsis**  
Sinopsis berisi tentang gambaran ringkas tentang materi pembelajaran dalam Video.
- Treatment**  
Treatment merupakan penjelasan alur penyajian Video berbentuk esai yang meliputi: Pengertian Gambar Bentuk, Teknik Gambar Bentuk, Unsur Gambar Bentuk, Ragam Gambar Bentuk dan, Media Gambar Bentuk
- Storyboard**  
Storyboard adalah gagasan, Susunan dan alur pembuatan media video sebelum di buat.
- Skenario**  
Skenario adalah urutan cerita yang disusun oleh peneliti meliputi Scene (urutan nomer), visual (tampilan gambar dalam video) dan Audio (efek suara yang digunakan)

#### Produksi

Produksi adalah proses pembuatan media gambar dan video yang sebelumnya tertuang dalam ide-ide atau gagasan dalam storyboard dan skenario untuk di wujudkan dengan beberapa alat dan software meliputi : 1. kamera CANON 1100D, 2. Software Adobe Photoshop

CS3, 3. Software Proshowgold, 4. Software Nero untuk proses burning, 5. Pembuatan Cover dan kemasan dari media video yang telah jadi dengan menggunakan Adobe photoshop CS3.

### Revisi Media

Pada tahap revisi ini dilakukan setelah mendapatkan saran dari validator ahli media dan materi agar menjadi media yang lebih baik dan layak digunakan meliputi :

- Perbaikan Kualitas Video
- Perbaikan Kualitas Slide Image dalam video
- Perbaikan Layout Cover kaset dan Cover kemasan kaset

### Uji Coba Media

Uji coba media ini dilakukan pada siswa kelas VII untuk mendapatkan hasil berupa analisis kemajuan belajar siswa dan respon siswa setelah menggunakan media video pembelajaran agar media tercapai secara optimal

### Validasi Kelayakan Media

Validasi disini melibatkan dua validator yaitu ahli media dan ahli materi yakni Dosen mata kuliah sebagai ahli media yaitu Bapak Asy Syam Elya Ahmad, S.Pd,M.DS dan guru seni budaya yaitu Ibu Nuril Widayati S.Pd sebagai ahli materi.

### Analisis Validasi Materi

berdasarkan penilaian para validator materi yaitu Bu Nuril Widayati S.P.d untuk kriteria Materi Media Video Pembelajaran mendapatkan prosentase sebesar 91% dengan kriteria penilaian meliputi :

- Materi dalam Video sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi dasar (100%)
- Materi dalam Video disampaikan secara runtut dan jelas ( 88% )
- Materi Gambar Bentuk dalam Video tersebut sudah tepat. (85%)

### Analisis Validasi Media

Sedangkan hasil analisis dari validator media yaitu Bapak Asy Syam Elya Ahmad, S.pd,M.DS untuk kriteria Penyajian Video Pembelajaran mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 87%, dengan kriteria penilaian meliputi :

- Kualitas music latar media dengan video gambar bentuk ( 85% )
- Obyek gambar bentuk sesuai dengan materi gambar bentuk (100%)
- Kualitas pencahayaan video gambar bentuk (85%)
- Ukuran font pada media video (85%)
- Gerakan obyek dengan kamera (85%)
- Kualitas gambar dan video (88%)
- Kualitas video pembuka dan penutup (85%)

- Kualitas editing (85%)
- Penulisan Media video pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia. (85%)
- Penulisan Media video pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan (taraf berfikir siswa. (85%)

### Kesimpulan Analisis Ahli Materi dan Media

Dengan demikian rata-rata hasil penilaian validasi media oleh kedua validator ahli materi dan media dinilai sangat baik dengan total prosentase sebesar 88,5 %, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video gambar bentuk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### Respon Siswa

Setelah menggunakan media video pembelajaran gambar bentuk hasil rekapitulasi respon siswa terhadap materi Gambar Bentuk dinilai telah memenuhi dengan nilai rata-rata 2,82 ( Memenuhi )

### Hasil Tes Belajar Siswa

Data hasil test belajar siswa diperoleh dari Lembar kerja Siswa yang diberikan oleh guru sebelum dan sesudah dengan menggunakan media Video Pembelajaran materi gambar bentuk:

#### 1. Sebelum menggunakan media

Hasil test dilakukan sebelum menggunakan media video pembelajaran gambar bentuk hasil rata-rata nilai siswa mendapatkan skor 69,55 hal ini menunjukkan bahwa nilai tes gambar berdasarkan tabel standart pendeskripsian nilai masuk dalam kategori kurang.

#### 2. Sesudah menggunakan media

Hasil test dilakukan sesudah menggunakan media video pembelajaran gambar bentuk hasil rata-rata nilai siswa meningkat dengan rata-rata skor 84,65 hal ini menunjukkan bahwa nilai tes gambar berdasarkan analisis tabel standart pendeskripsian nilai hasil belajar siswa masuk dalam kategori baik. Dari hasil analisis kelulusan penilaian diketahui sebanyak 18 anak dengan prosentase 90% dinyatakan lulus, sedangkan siswa yang tidak lulus sebanyak 2 anak dengan prosentase 10%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran gambar bentuk dapat meningkatkan hasil belajar tes menggambar siswa, dengan prosentase kelulusan siswa mencapai 90% masuk dalam kriteria sangat baik

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Prosedur pembuatan media Video Pembelajaran Materi Gambar Bentuk dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas VII SMP Giri Surya Surabaya 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 langkah-langkah menggambar Bentuk yang benar yang dikemas dalam sebuah Media Pembelajaran berbentuk Video yang dimana isinya telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Kelayakan 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. Berdasarkan hasil validator ahli media yaitu terdiri dari dua guru seni rupa, mendapatkan skor nilai sebesar 87% dengan kategori "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran, dengan kriteria penilaian yaitu validasi penilaian materi dengan skor prosentase sebesar 91%, validasi penyajian video mendapatkan skor prosentase sebesar 85%, dan validasi kebahasaan media video mendapatkan skor prosentase sebesar 85%. Dari hasil penilaian validator ahli mendapatkan kesimpulan bahwa media video pembelajaran gambar bentuk sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Respon siswa setelah menggunakan media Video 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 81%. Dan dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik adanya media Video Pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan prosentase rata-rata mencapai 2,86% dengan kategori "memenuhi" standart kriteria penilaian respon siswa. Sedangkan Hasil test belajar siswa dengan menggunakan media Video Pembelajaran yang diuji cobakan dikelas menunjukkan kriteria "sangat baik" dengan rata-rata nilai kelas 85,3%

### 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 ditindak lanjuti 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. Media pendidikan 2011 Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhari Arsyad. 2011. Media Pembelajaran Jakarta : Rajawali Pers
- Lexy J. Moleong. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Rustarmadi. 2005 Gambar Bentuk, Surabaya : Unesa University press.
- Sugiyono. 2010. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipta
- Tim Abdi Guru. 2007. Seni Budaya. Untuk SMP Kelas VII Demak : PT Gelora Aksara Pratama
- Wina Sanjaya. 2012. Perencanaan dan desain system Pembelajaran. Jakarta : Fajar Interpretama Offset
- Yudhi Munadi. 2013. Media Pembelajaran. Sebuah Pendekatan baru Jakarta : Referensi (GP press Group)