

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MENGGAMBAR MODEL PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 WONOAYU

Rajendradewi Paramita

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: rajendewip@gmail.com

Drs. Martadi, M.Sn.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah adanya masalah media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga peneliti membantu mengembangkan media pembelajaran menggambar model guru seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu. Penggunaan media pembelajaran dinilai kurang variatif, Guru menggunakan media pembelajaran pendukung seperti media presentasi yang berisi materi gambar model, tetapi berisi tulisan yang banyak. Sehingga pembelajaran kurang maksimal, bosan, dan minat dalam menggambar model kurang. Selain itu guru juga menggunakan media gambar yang diambil dari internet sebagai media pembelajaran menampilkan bentuk foto sehingga tujuan menggambar model tidak sesuai. Sehingga memerlukan penambahan media pembelajaran audio visual agar peserta didik tertarik dengan pelajaran menggambar model, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, mengetahui kualitas hasil pengembangan, dan mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran audio visual menggambar model.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yaitu R&D atau *Research and Developmet*, dengan metode 4D oleh Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Teknik analisis yang digunakan adalah penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dengan kualitatif, serta untuk menguji kelayakan produk tertentu digunakan metode kuantitatif. Pada tahap uji kelayakan produk dilakukan metode eksperimen yang bersifat kuantitatif. Juga perolehan data akan dianalisis secara kualitatif.

Hasil dari uji validasi ahli materi kedua dan mendapat persentase 90%. Untuk uji validasi ahli media pertama, peneliti mendapatkan persentase 80%. Hasil uji coba terbatas menghasilkan persentase Kelayakan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya dapat dikatakan "layak". Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi respon siswa, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Untuk hasil respon siswa dikatakan "positif" yaitu 76,2%, untuk hasil aktivitas siswa dinilai "sangat tampak" yaitu 89,2%, dan hasil belajar siswa yaitu sangat tuntas dengan persentase 85,94%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Menggambar Model.

Abstract

Background of study is learning media problem that exist in school, in that case researcher help to improve learning drawing media how to draw model, art & culture in the junior high school 1 Wonoayu VIII class. In addition, teachers also use media images taken from the internet as learning media to display photo shapes so that the purpose of drawing models is not appropriate. This requiring the addition of audio visual learning media so that students are interested in drawing models, and improve their learning outcomes. While the purpose of this study is to determine the development process, find out the quality of development results, and knowing the feasibility of the learning media audio visual drawing model.

For the methods using improvement R&D or Research and Development, with 4D methods by Thiagarajan in Define, Design, Develop, and Disseminate. The analysis technique that use is research that analyis the qualitative needs, also that need a test so it is for real the effectiveness specific product that use for quantitative methods.

Result of this test based on validated second materials it get 90% percentage. For the validated test first media, researcher got 80% percentage. The results of limited trials produce a percentage of the feasibility of audio visual learning media drawing models on subjects of cultural art can be said to be "feasible". This things could be look from the recapitulated result student response, student activity and learning student result. For the results of student responses said to be "positive" that is 76.2%, for the results of student activities rated "very visible" that is 89.2%, and student learning outcomes are very complete with a percentage of 85.94%.

Keywords: Learning Media, Audio Visual, Model Drawing.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang baik adalah yang sanggup mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk melakukan praktik yang benar. Hal tersebut harus meningkatkan motivasi peserta didik, untuk mengingat yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar.

Dari hasil pengkajian peneliti pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah menengah pertama khususnya kelas VIII A di SMP Negeri 1 Wonoayu yang selama ini dilakukan sudah mengalami pengembangan. Guru menggunakan media pembelajaran pendukung seperti media presentasi, foto dan video yang diambil dari internet. Media yang berisi tentang materi-materi gambar model hanya berisi tulisan saja sehingga siswa bosan, dan minat dalam menggambar model kurang. Video yang ditampilkan hanya berupa proses menggambar yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan sehingga tujuan menggambar model tidak sesuai dengan realita yang ada di sekolah. Menurut guru seni budaya Kentuk Wahyuningsih, S.Pd, peserta didik terbiasa menggambar bebas dari sekolah dasar sehingga masih awam dengan cara menggambar mengamati objek. Hal tersebut mempengaruhi pembelajaran karena peserta didik belum mengetahui cara-cara dalam menggambar model.

Hasil belajar menggambar model yang dicapai oleh peserta didik dinilai rendah karena peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Guru sebagai mediator dan fasilitator harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar, guru diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Serta memaksimalkan kemampuan peserta didik untuk menguasai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Dari penjelasan berikut kesimpulannya bahwa kemajuan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemajuan dari media dan perangkat pembelajaran. kemajuan teknologi dapat memberikan kesuksesan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menurut Daryanto (2016:13) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka akurasi pemilihan media akan sangat berimplikasi terhadap hasil belajar peserta didik. Media audio visual yaitu media yang merupakan kolaborasi antara audio dan visual. Berdasarkan penelitian tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran menjadi media pembelajaran berbentuk audio visual. Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Karena tempat penelitian berada di daerah Wonoayu, Sidoarjo perlu adanya penambahan tema Sidoarjo sebagai nilai empiris dalam media tersebut. Karena Sidoarjo adalah salah satu kabupaten di Jawa Timur yang memiliki banyak sekali potensi dan sumber daya maka hal tersebut perlu adanya publikasi secara implisit didalam berbagai hal khususnya di pendidikan sekolah guna menambah wawasan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu?
- Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu?
- Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu?

Bertolak dengan rumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan penelitian:

- Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu.
- Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu.
- Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk meneliti dan mengembangkan media pembelajaran Audio Visual Menggambar Model Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu. Menurut Sugiyono (2012:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut sehingga menjadi produk yang dapat dimanfaatkan. Pendekatan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A berjumlah 32 siswa, dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2019-2020 di SMP Negeri 1 Wonoayu yang beralamat di Jalan Raya Semambung, Wonoayu, Sidoarjo.

Sumber Data

Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan Kepala sekolah yaitu Bapak Drs. Qodim M.Si., guru mata pelajaran seni budaya yaitu Ibu Kentuk Wahyuningsih, S.Pd. dan Bapak Ahmad Adam Adhitama, S.Pd. Penelitian ini juga melibatkan siswa yang didapat melalui observasi, anke, dan hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di

kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang SMP Negeri 1 Wonoayu. Informasi tersebut meliputi media pembelajaran, proses pembelajaran, metode pembelajaran, serta materi pembelajaran yang ada di sekolah tersebut, dengan menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya. Narasumber dalam penelitian ini adalah Pak Qodim selaku kepala sekolah, Ibu Kentuk dan Pak Aditama selaku guru seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu. Pendokumentasian data yang dikumpulkan yaitu berupa berkas mengenai profil sekolah, visi misi sekolah, dan RPP mata pelajaran seni budaya, kegiatan pembelajaran di kelas, dan data data narasumber. Angket atau kuesioner digunakan sebagai instrumen validitas produk yang dikembangkan yaitu media audio visual. Kuesioner ini nantinya ditujukan pada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media audio visual ini. Angket juga berisikan mengenai pertanyaan tentang analisis kebutuhan dan analisis sesudah penggunaan media pembelajaran audio visual yang diisi oleh masing-masing siswa kelas VII-E yang berjumlah 42 siswa yaitu terdiri dari 18 laki-laki dan 24 perempuan. Dalam proses penggunaan media pembelajaran saat penelitian, peneliti memberikan instrumen penilaian aktivitas siswa kepada guru untuk dinilai keadaan penelitian tersebut.

Analisis Data

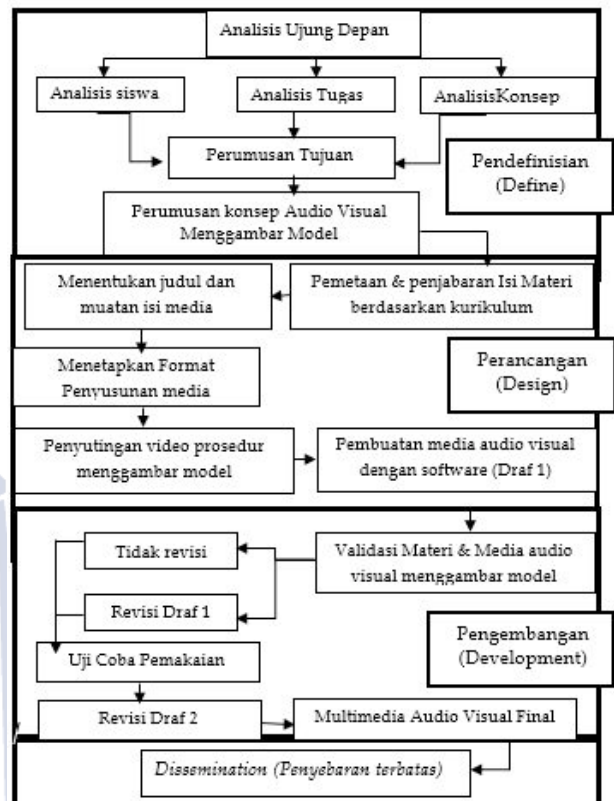
Dalam penelitian pengembangan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut dianalisis secara kualitatif.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media dari hasil penilaian validator ahli materi, media, dan mendeskripsikan hasil respon siswa, hasil aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran audio visual. Setelah perhitungan secara kuantitatif, selanjutnya dideskripsikan dengan analisis kualitatif untuk menjabarkan hasil yang didapat dalam penelitian.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D disarankan oleh Thiagarajan dalam Sugiyono (2019:37) merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development*, dan *Dissemination*.

Penjabaran dari 4 tahap pengembangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sebagai berikut:



Bagan 1
Pengembangan yang telah disesuaikan kebutuhan penelitian

Validitas Data

Validasi data dalam penelitian merupakan bagian utama dalam meningkatkan proses pengumpulan data. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur dan menampilkan apa yang harus ditampilkan. Menurut Sugiyono (2019:178) dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis validitas data, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hal tersebut dibutuhkan untuk mengetahui hasil kelayakan dari pengembangan media pembelajaran melalui penilaian validator.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggambar Model Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Wonoayu

Pada tahap definisi dibagi menjadi dua yaitu kajian teoritis dan empirik. Untuk kajian empirik terbagi menjadi analisis ujung depan, analisis siswa, dan analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran, dan perumusan konsep media pembelajaran.

Dalam kajian tersebut penulis menyimpulkan bahwa siswa kurang menyukai menggambar karena dinilai susah dan tidak bebas dalam menggambar. Selama ini proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan proses

pembelajaran yang telah berkembang, yaitu dengan media presentasi dan dalam beberapa kali menggunakan media video dari internet sebagai bahan ajar. Guru mencoba membuat pembelajaran yang dalam proses interaksi kelas untuk membangun kemampuan berfikir peserta didik, tetapi keterampilan dalam menggambar model peserta didik kurang.

Dari hasil angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik di kelas VIII A menyukai dan belajar pelajaran seni budaya khususnya seni rupa tetapi mereka belum memahami materi menggambar model, mereka menyukai kegiatan menggambar sehingga mereka mengetahui apa saja alat yang digunakan dalam menggambar. Banyak sekali peserta didik yang menyukai adanya media pembelajaran di dalam kelas dan menyetujui bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang baru seperti audio visual.

Setelah peneliti menganalisis selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, merumuskan konsep media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi tentang materi menggambar model, dan prosedur dalam menggambar model. Software yang digunakan pada media yang berdurasi 46:54 ini adalah *Coreldraw 2018*, *Adobe illustrator*, *Adobe audition*, *adobe photoshop*, *adobe premiere*, dan *adobe after effect CC 16* digunakan untuk menggabungkan komponen menjadi 1. Menggunakan desain yang sederhana, warna *colorfull* dan font *trashand*

Dengan latar belakang alun- alun sidoarjo, dan sekolah terdapat dua karakter animasi yang ditampilkan yaitu ibu guru dan sarip. Dan menggunakan ilustrasi yang mudah dipahami.

Tahap selanjutnya adalah desain atau perancangan.hal yang pertama dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah memetaan dan menjabarkan isi materi menggambar model sesuai dengan kurikulum 2013, selanjutnya menentukan judul dna muatan isi media pembelajaran. Setelah itu penyusunan media pembelajaran dilakukan dari beberapa langkah penulisan sinopsis, penulisan *treatment*, penulisan skenario, dan pembuatan *storyboard*. Selanjutnya adalah merekam suara karakter animasi, setelah pembuatan karakter animasi dan ilustrasi lainnya. Berikut ini merupakan karakter animasi yang digunakan didalam media tersebut.



Gambar 1

Visual karakter Sarip dan Ibu guru
(Sumber: Dokumen peneliti, 2019)

Selanjutnya adalah Syuting video prosedur menggambar model, dan terakhir adalah pembuatan media pembelajaran audio visual tersebut.dalam menyatukan beberapa komponen tersebut peneliti menggunakan *software Adobe After Effect CC 16*. Untuk menyimpan media pembelajaran tersebut peneliti menggunakan DVD. Peneliti telah mendesain sampul kemasan DVD dan sampul DVD, berikut ini merupakan hasil desain tersebut.



Gambar 2 dan 3

Sampul Kemasan DVD dan Sampul DVD

Tahap selanjutny adalah pengembangan. Dalam pembuatan media pembelajaran perlu adanya validator untuk menguji kelayakan dari media tersebut. Dalam uji ini memerlukan validasi materi, dan media. Untuk pengujian ini dibantu oleh dosen dari Universitas Negeri Surabaya. Validator materi telah di uji oleh bapak Drs. H. Muhajir, M.Si. dan validator media oleh Ibu Nanda Nini Anggali, S.Pd., M.Ds.

Dalam hasil validasi materi 1 mendapatkan jumlah persentase 70% dan mendapatkan beberapa revisi. Revisi tersebut adalah pemberian judul, perubahan tujuan pembelajaran, ilustrasi yang ditampilkan pada prinsip komposisi dan keseimbangan , dan teknik plakat yang tidak sesuai. Selatah melakukan revisi draf 1 sehingga mendapatkan jumlah persentase 90% , dan dinyatakan layak digunakan.

Dalam hasil validasi media tidak mengalami revisi karena mendapatkan jumlah persentase 80%. Karena dinilai sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Adapun ebberapa catatan yang diperhatikan yaitu untuk sekelsi animasi kurang rapi tetapi tidak memerlukan untuk di revisi. untuk durasi ,

dilakukan perubahan karena sangat panjang, sehingga peneliti membagi menjadi dua pertemuan untuk menampilkan media pembelajaran tersebut.

Tahap terakhir adalah tahap penyebaran terbatas. Dalam pembuatan media ini ditujukan untuk membantu dalam pembelajaran menggambar model pada kelas VIII mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Wonoayu. Sehingga untuk penyebaran media pembelajaran ini dilakukan hanya untuk guru seni budaya dan peserta didik yang membutuhkan di SMP Negeri 1 Wonoayu.

Hasil Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Menggambar Model

Setelah peneliti menyelesaikan tahap tersebut peneliti melakukan kegiatan analisis kelayakan media pembelajaran audio visual menggambar model. Dalam analisis tersebut dinyatakan dalam hasil respon siswa, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil analisis diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Wonoayu yaitu kelas VIII A sejumlah 32 siswa. Uji coba terbatas ini dilaksanakan dengan 2 kali tatap muka yaitu pada tanggal 10 Oktober dan 17 Oktober 2019. Pada pukul 08.40 – 11.10 di pertengahan terpotong waktu istirahat sekitar 15 menit. Pada waktu pembelajaran, media pembelajaran dibagi menjadi 2 tatap muka.

Pada pertemuan pertama uji coba terbatas, kegiatan pembelajaran di kelas dilakukan sesuai dengan RPP yang disusun oleh peneliti atas bimbingan dari dosen pembimbing dan guru seni budaya. Media yang diputar hanya sampai pada materi pembelajaran dan *tutorial* menggambar model kubistis dan silindris. Selanjutnya peserta didik memiliki waktu sekitar 10 menit untuk melakukan tanya jawab dengan peneliti dan guru seni budaya di kelas. Selanjutnya peneliti membagikan tes tertulis berupa pilihan ganda dan uraian kepada peserta didik untuk mengukur ketercapaian keberhasilan didalam kelas.

Untuk pertemuan kedua yaitu kegiatan didalam kelas mengikuti RPP yang telah disusun. Media audio visual ditayangkan berupa *tutorial* menggambar model tumbuhan, hewan, dan manusia. Setelah siswa mengamati media tersebut, peneliti memberikan waktu 10 menit untuk melakukan sesi tanya jawab kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti mengadakan tes keterampilan berupa menggambar model berupa bentuk kubistis dan bola. Obyek yang digambar merupakan hasil dari pengamatan obyek yang ditentukan oleh peneliti. Pemilihan obyek tersebut telah disetujui oleh guru seni budaya. Terakhir peneliti membagikan angket penilaian media untuk diisi oleh peserta didik.

Secara keseluruhan nilai persentase angket tersebut mendapatkan nilai sebesar 76,2% dan dengan berdasarkan skor yang telah dideskripsikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual ini setelah uji coba terbatas ini dilakukan dikategorikan dalam predikat respon positif.

Pada pertemuan pertama hasil observasi aktivitas siswa dikelas mendapatkan persentase 90%. Pertemuan kedua hasil persentase 88,3%. Persentase keseluruhan

yang diperoleh sebanyak 89,2%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik di dalam kelas sangat aktif bertanya, menyampaikan pendapat, mampu mengikuti pelajaran dengan kondusif, dan menyelesaikan tes dengan hasil baik dan tepat waktu. Dinilai “sangat tampak” dan responsif terhadap menggunakan media pembelajaran audio visual menggambar model.

Pengukuran hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan penilaian tes tertulis dan tes keterampilan. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran menggambar model, standar ketuntasan di SMP Negeri 1 Wonoayu khususnya pelajaran seni budaya adalah ≥ 76 . Penilaian tes tertulis dan tes keterampilan peserta didik dibantu oleh guru seni budaya. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi tes tertulis dan tes keterampilan siswa.

Tabel 1

Hasil penilaian tes tertulis dan keterampilan kelas VIII A

NO	NAMA SISWA	TES TER TULIS	TES KETERAMPILAN
1	A AMAR MARUF W	78	78
2	ADINDA ARIFATUN	80	78
3	AMANDA K D	75	75
4	ANJUNG P	88	76
6	AZIDNY M	88	82
7	BAGUS SURYONO	78	85
8	BRILLIAN RAFIF H F	55	75
9	DIAN ALVIANITA	78	82
10	EKA YULIA M	78	77
11	FATCHURIAH H	80	82
12	FATHIR ACHMAD B	95	80
13	FEBRI DWI P	90	82
14	FERNANDO SEROY	83	82
15	GITA NABILA PUTRI	88	80
16	JASMINE AURELIA MP	90	82
17	MARCELIA ZN	90	80
18	MOCH. SANG P F	85	80
19	MUHAMMAD ILHAM A	63	75
20	NABILA NURUL S	100	85
21	NAURA TALITHA A	80	77
22	NINO GILANG S	88	80
23	NISFUL LAILIYATUN N	75	77
24	NURIL FIRDAUS	90	90
25	PUTRI RAHMA A M	88	80
26	RAFIDA MAULIDIA U	88	76
27	REVA FATIMAH A	95	80

28	SAFIRA CHOIRUN N	78	77
29	SASKIA RADINKA S	75	77
30	TITA AURELIA	90	77
31	VENASIA KUSUMA	70	79
32	WIDYAH NUR A	88	77
Rata-rata		83,5	79,5
Persentase ketuntasan		81,25%	90,6%

Sumber data: Peneliti, 2019

Hasil penilaian dari tes tersebut dinyatakan sangat tuntas karena siswa kelas VIII A memperoleh nilai rata-rata untuk tes tertulis yaitu 83,5 dan tes keterampilan 79,5. Dari 32 peserta didik yang mengikuti uji coba terbatas pada tes tertulis sebanyak 26 lulus memperoleh nilai diatas 75 dan pada tes keterampilan didapatkan 29 yang lulus mendapatkan nilai diatas 75. Dengan hasil tersebut maka dapat dihitung persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual menggambar model sebesar 81,25% untuk tes tertulis dan 90,6% untuk tes keterampilan. Jumlah persentase dari 2 hasil tes tersebut adalah 85,94%.

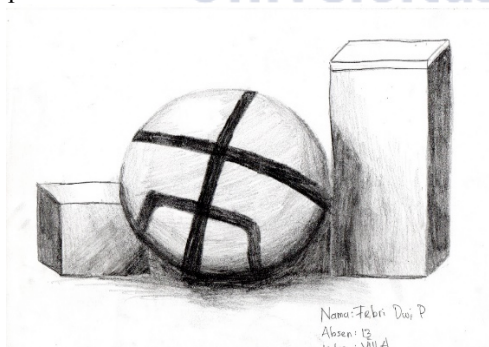
Setelah melalui segala proses menentukan hasil kelayakan media pembelajaran audio visual ini maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Respon siswa : 76,2%
 Aktivitas siswa : 89,2%
 Hasil belajar : 85,94%

Dari hasil tersebut maka diperoleh simpulan bahwa media audio visual ini layak digunakan untuk pembelajaran di kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu. Hal tersebut dapat terjadi karena hasil dari respon siswa “positif”, aktivitas siswa di dalam kelas dinilai “sangat tampak”, dan keberhasilan belajar siswa dalam materi menggambar model dengan media pembelajaran audio visual “sangat tuntas”.

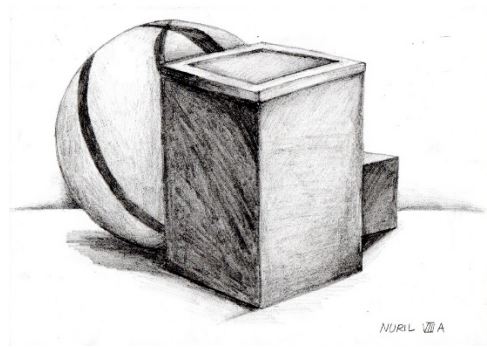
Hasil Tes Keterampilan Siswa dari Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggambar Model pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu

Berikut ini merupakan 3 hasil dari tes keterampilan siswa berupa gambar model dengan obyek bola, kotak, dan toples.



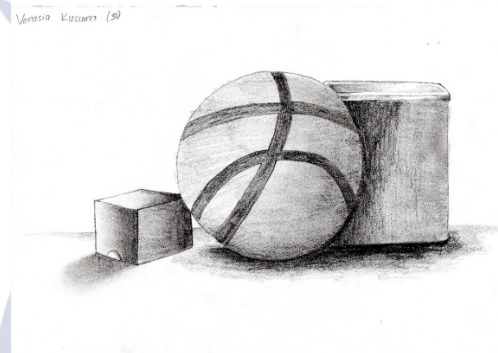
Gambar 4

Hasil tes keterampilan oleh Febri Dwi P



Gambar 5

Hasil tes keterampilan dari Nuril Firdaus



Gambar 6

Hasil tes keterampilan dari Venesia Kusuma

PENUTUP

Simpulan

Berikut ini adalah simpulan hasil dari penelitian berdasar pada rumusan masalah dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya yaitu:

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu ditentukan setelah melakukan tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran terbatas atau 4D. Tahap definisi terdiri dari analisis ujung depan, perumusan tujuan pembelajaran, dan perumusan konsep media pembelajaran. Tahap perancangan terdiri dari pemetaan dan penjabaran isi materi berdasarkan kurikulum 2013, menentukan judul dan muatan isi, penyusunan format media, penyutitan video prosedur, dan pembuatan media audio visual. Untuk Tahap Pengembangan terdiri dari validasi ahli materi, media, penyusunan draf, dan uji coba terbatas, dan penyusunan laporan. Untuk tahap penyebaran dilakukan terbatas institusi terkait saja.
- 2) Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu ditentukan dari hasil uji validasi ahli materi dan media. Dari hasil uji validasi ahli materi pertama mendapatkan hasil persentase 70% dan dilakukan revisi draf 1, setelah melakukan revisi uji

validasi ahli materi kedua mendapatkan hasil 90%. Untuk hasil uji validasi ahli media mendapatkan persentase 80% tanpa revisi. Dengan adanya uji validasi ahli tersebut sehingga kualitas hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual ini dapat dipertanggung jawabkan oleh peneliti.

- 3) Kelayakan media pembelajaran audio visual menggambar model pada mata pelajaran seni budaya dapat dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi respon siswa, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Untuk hasil respon siswa dikatakan "positif" yaitu 76,2% , untuk hasil aktivitas siswa dinilai "sangat tampak" yaitu 89,2%, dan hasil belajar siswa yaitu sangat tuntas dengan persentase 85,94%.

Saran

Saran dari hasil pengembangan media pembelajaran audio visual menggambar model ini adalah:

- 1) Saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, juga bisa bermanfaat sebagai acuan penelitian lain yang relevan.
- 2) Penelitian pada KD dan pengembangan media pembelajaran dapat ditindak lanjuti untuk dikembangkan.
- 3) Dengan penelitian ini peneliti berharap dapat bermanfaat untuk guru seni budaya. Agar dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas.
- 4) Bagi peneliti sebaiknya dapat mengatasi kekurangan yang ada didalam pengembangan media pembelajaran dari penyajian isi dan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. L. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anis. (2017, Mei 1). *TEKNIK MELUKIS SECARA UMUM*. Retrieved from Dunia Informasi: <http://anisss111.blogspot.com/2017/05/teknik-melukis-secara-umum.html>
- Arifin, M. Z. 2014. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Multipel Representasi Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan*. Jurnal FKIP Unila.ac.id
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arwudarachman, D. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untun Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo Tahun Akademik 2013/2014*. *Jurnal Seni Rupa*, 1.
- Bustaman. (2004). *Web Design Dengan Macromedia Flash mx*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN Peranan Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Dawan. (2019, April 22). *Teknik Menggambar 19 Teknik Menggambar Beserta Penjelasan dan Contoh - Contohnya*. Retrieved from Ngertiaja: <https://ngertiaja.com/teknik-menggambar/>
- Dawan. (2019, Januari 20). *teknik pointilis 3 Teknik Pointilis (Pengertian, Teknik Menggambar hingga Contoh - Contoh Gambar)*. Retrieved from Ngertiaja: <https://ngertiaja.com/teknik-pointilis/>
- Moriarty, dkk. (2011). *Advertising. Terjemahan Triwibowo*. Jakarta: Kencana.
- Endah Poerwati, L., & Amri, S. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Ghetiu, S. (n.d.). *Still life with sunflowers*. Artfinder. School of Arts, Soroca, Moldova, Lithuania.
- Hidayat, Syarif dan Asroi. 2013. *Manajemen Pendidikan Substansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Jekfins, F. (1997). *Periklanan terjemahan Haris Munandar*. Jakarta: Erlangga.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Apikas Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purnomo Dkk. (2017). *Seni Budaya Kela*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- P, Reiber. L. (1990). *Using Animation in Science Instruction with Young Children*. *J. Of Educational Pshychology*, 82: 135-140.
- R, Mayer. R. (2002). *Animation as an Aid to Multimedia Learning*. *Educational Psychology review*, Vol 14 No 1.
- Rizani, A. T. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Proesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siregar, P. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar "Wawasan Seni Rupa Surabaya" Sebagai Buku Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Rupa di SMP Negeri 40 Surabaya*. *Jurnal Seni Rupa*, 1.
- Sri Wahyuningsih, S. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Stephen, B. (2010). *Photography*. New York: Routledge.
- Stockman, S. (2014). *How to Shoot Video That D Suck*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendi Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Utami, D. 2011. *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. KTP FIP UNY. 7
- Wahyudi, F. N. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan. *Jurnal Seni Rupa*, 1.

Internet:

- Achsan. 2010. *Standar Penyusunan Program*. (<http://Nustff/site.gunadram.ac.id/blog/achsan/2013/01/15/standarpenyusunanprogram/>)
- Kebudayaan, K. P. (2018). *Produk Hukum*. Retrieved from JDIH Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://jdih.kemdikbud.go.id/>
- Listanto, K. D. (2019, Juli 9). *Pengertian Menggambar Model: Prinsip, Unsur Cara, Alat, dan Bahan*. Retrieved from <https://sman4kdr.sch.id/unas/pengertian-menggambar-model-prinsip-unsur-cara-alat-dan-bahan/>
- Listanto, K. D. (2019, Juli 9). *Pengertian Menggambar Model: Prinsip, Unsur Cara, Alat, dan Bahan*. (<https://sman4kdr.sch.id/unas/pengertian-menggambar-model-prinsip-unsur-cara-alat-dan-bahan/>)
- Sugiharto, C. (2016, April 25). *7 Teknik dalam menggambar bentuk*. Retrieved from Belajar Ilmu IT Berilit: <https://berilit.blogspot.com/2016/04/7-teknik-dalam-menggambar-bentuk.html>
- Syahid, M. A. (2012, April 1). *Gambar Perspektif 2 Titik Hilang dan 3 Titik Hilang*. (Architecture UI 2011:<http://architecture.ui.blogspot.com/2012/04/gambar-perspektif-2-titik-hilang-dan-3.html>)
- Zakky. (2019, Januari 1). *8 Unsur-Unsur Seni Rupa Beserta Penjelasan dan Contoh Gambarnya*. (Zonareferensi.com:<https://www.zonareferensi.com/unsur-unsur-seni-rupa/>)