

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL GAMBAR BENTUK PADA SISWA KELAS X DI SMAN 6 KEDIRI

**Martha Luky Erdiana<sup>1</sup>, Siti Mutmainah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: martha.18038@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: sitimutmainah@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran gambar bentuk di SMAN 6 Kediri yang masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami teknik praktik seperti mengarsir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual serta mendeskripsikan efektivitas dan dampak penggunaannya bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan desain pengembangan model Sugiyono yang dimodifikasi menjadi enam tahap. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 6 Kediri dengan subjek/sumber data meliputi ahli materi dan ahli media dari Universitas Negeri Surabaya, serta 6 siswa kelas X. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif persentase. Hasil penelitian berupa produk video pembelajaran yang memperoleh skor kelayakan 92,85% dari ahli media, 89% dari ahli materi, dan rata-rata respons siswa sebesar 87,9%, di mana seluruhnya masuk kategori "Sangat Baik". Simpulannya, media yang dikembangkan sangat efektif dan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Media Audiovisual, Gambar Bentuk, Penelitian & Pengembangan

### Abstract

*This research was motivated by the learning process of form drawing at SMAN 6 Kediri, which still utilizes the conventional lecture method, causing students to face difficulties in understanding practical techniques such as shading. The objective of this research is to develop audiovisual learning media and to describe its effectiveness and impact on students. The research method used is Research & Development (R&D) with a development design adapted from the Sugiyono model, modified into six stages. This research was conducted at SMAN 6 Kediri, with data sources including a material expert and a media expert from Universitas Negeri Surabaya, as well as 6 grade X students. Data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive percentage techniques. The result is a video-based learning media that obtained a feasibility score of 92.85% from the media expert, 89% from the material expert, and an average student response of 87.9%, with all results falling into the "Very Good" category. In conclusion, the developed media is highly effective and feasible for use.*

**Keywords:** Media Development, Audiovisual Media, Form Drawing, Research & Development

### PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi, salah satunya melalui implementasi metode dan media pembelajaran yang modern sebagai faktor penentu keberhasilan akademis siswa. Dalam pendidikan seni rupa, materi menggambar bentuk merupakan fondasi penting yang menuntut penguasaan konsep dan keterampilan teknis. Namun, penyampaian materi

yang bersifat praktis seringkali menjadi tantangan. Menurut Surachmad (2003), penggunaan alat bantu yang tepat dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk mempertinggi prestasi belajar. Tanpa media yang memadai, semangat belajar siswa dapat menurun. Berdasarkan studi pendahuluan di SMAN 6 Kediri, proses pembelajaran menggambar bentuk di kelas X masih bergantung pada metode ceramah, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami teknik

praktik seperti mengarsir. Hal ini didukung oleh wawancara dengan siswa yang menyatakan kendala penerapan teknik arsiran karena kurangnya demonstrasi visual.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi yang dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Media pembelajaran audiovisual dalam format video tutorial diyakini dapat menjadi solusi efektif untuk menyajikan materi secara dinamis, mendemonstrasikan langkah-langkah teknis secara konkret, dan membantu siswa belajar mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media audio visual materi gambar bentuk dan mendeskripsikan efektivitasnya bagi siswa kelas X di SMAN 6 Kediri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2015). Model pengembangan yang diadaptasi adalah model Sugiyono yang dimodifikasi menjadi enam tahap esensial, meliputi: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan desain produk, (4) validasi desain oleh ahli, (5) revisi produk, dan (6) uji coba produk terbatas. Penelitian dilaksanakan di SMAN 6 Kediri pada 23 Juni 2025. Sasaran penelitian untuk uji coba produk adalah 6 orang siswa dari kelas X-5. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara terstruktur dengan guru dan siswa, observasi langsung di kelas, angket (kuesioner) untuk validasi ahli dan respons siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket validasi dengan Skala Likert. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan) serta teknik kuantitatif deskriptif persentase untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media.

## KERANGKA TEORETIK

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, dan perhatian guna mendorong proses belajar yang terarah (Miarso dalam Sanaky, 2013). Menurut Gerlach dan Ely (1971), media tidak terbatas pada alat, tetapi juga bisa berupa manusia atau peristiwa yang menciptakan kondisi kondusif bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan baru. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk mengkonkretkan pesan yang abstrak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mengubah siswa dari pembelajaran pasif menjadi aktif dengan membangkitkan motivasi dan semangat belajar (Sadiman, dkk., 2003).

### 2. Media Audio Visual

Media audiovisual adalah jenis media yang secara inheren menyajikan konten yang mengandung unsur suara sekaligus unsur gambar yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan, seperti video atau film (Sanjaya, 2008). Kekuatan media ini terletak pada integrasi dua unsur sensorik yang memungkinkan penyajian pengalaman belajar yang konkret. Oemar Hamalik (1989) mengemukakan bahwa video pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria seperti daya tarik, akurasi, relevansi, dan kualitas teknis yang memadai. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori audiovisual gerak (motion audiovisual), yang mampu merepresentasikan realitas dan mendemonstrasikan prosedur secara dinamis dan utuh (Syaiful & Azwan dalam Arsyad, 2003).

### 3. Gambar Bentuk

Gambar bentuk adalah pendekatan menggambar yang metode utamanya adalah meniru objek di dunia nyata dengan tujuan mencapai kemiripan rupa yang akurat (Margono, dkk., 2010). Praktik ini melibatkan transferensi citra objek tiga dimensi ke atas bidang dua dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip fundamental. Menurut Muhamarr & Mujiono (2007), prinsip-prinsip tersebut meliputi kehadiran model sebagai objek, penerapan kaidah perspektif untuk menciptakan ilusi ruang, pemahaman struktur bentuk, aplikasi gelap terang (value) untuk memberikan kesan volume, serta

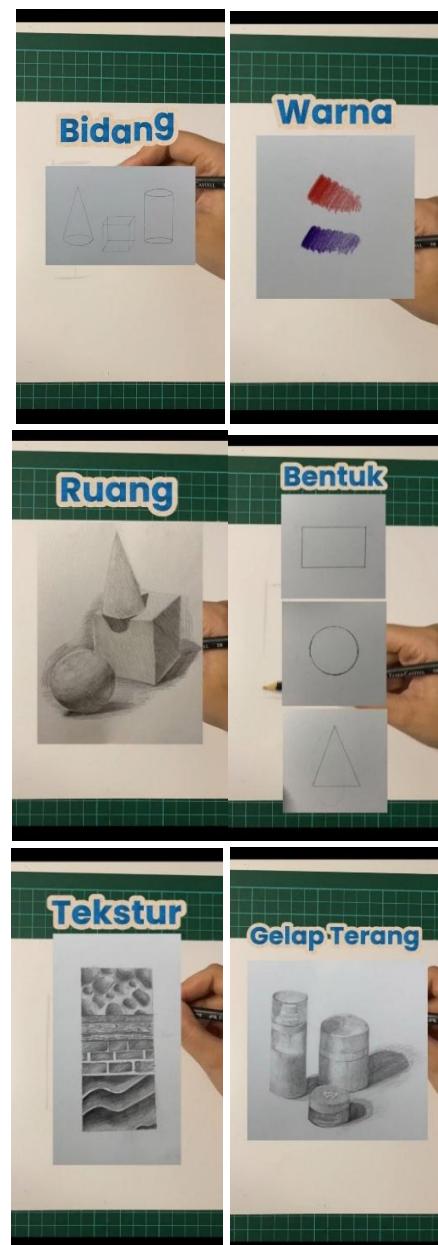
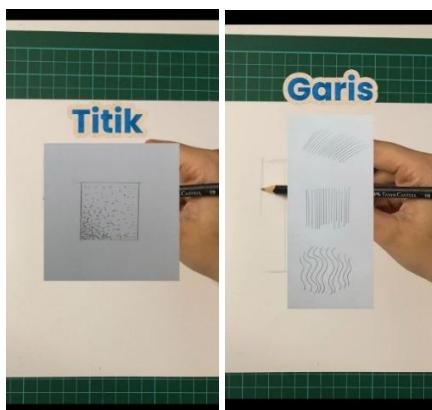
pertimbangan proporsi dan komposisi untuk mencapai keharmonisan visual. Penguasaan teknik arsir, seperti *hatching* dan *cross-hatching*, menjadi kunci dalam menciptakan ilusi volume dan kedalaman pada gambar bentuk.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media diawali dari identifikasi masalah melalui studi pendahuluan yang menemukan bahwa pembelajaran menggambar bentuk masih bersifat konvensional (ceramah), sehingga siswa kesulitan dalam praktik mengarsir. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, dirancanglah produk berupa tiga video tutorial singkat yang diunggah ke platform digital.

##### a. Visualisasi Produk Media Pembelajaran

Produk yang dihasilkan adalah serangkaian video tutorial yang menjelaskan konsep dan teknik menggambar bentuk secara bertahap. Video pertama membahas pengertian dan unsur-unsur dasar seni rupa. Video kedua dan ketiga berfokus pada tips praktis, yaitu membuat bentuk dasar yang akurat dan menciptakan ilusi volume melalui teknik gelap terang (arsir). Visualisasi dalam video menggunakan kombinasi rekaman praktik langsung, teks keterangan, dan contoh-contoh gambar untuk memperjelas materi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Cuplikan visual materi tentang unsur bentuk dan teknik arsir dalam video pembelajaran (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025).

Untuk memudahkan akses bagi siswa dan pembaca, keseluruhan video pembelajaran dapat diakses melalui pemindai QR yang disediakan (Gambar 2). Hal ini memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan dapat diulang sesuai kebutuhan masing-masing individu.



**Gambar 2.** Kode QR untuk mengakses media video pembelajaran secara lengkap (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025).

### b. Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengukur kelayakan produk dari berbagai aspek. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

#### 1. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai kualitas teknis, visual, audio, dan komunikatif dari video pembelajaran. Hasil penilaian secara rinci disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Media

| Indikator                         | Skor Persentase | Kriteria           |
|-----------------------------------|-----------------|--------------------|
| Visual & Audio                    | 93,75%          | Sangat Baik        |
| Aspek Teknis Penyajian            | 93,75%          | Sangat Baik        |
| Aspek Komunikasi & Interaktivitas | 91,6%           | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata Total</b>            | <b>92,85%</b>   | <b>Sangat Baik</b> |

**Keterangan:** Data diolah dari angket validasi ahli media.

Skor total sebesar 92,85% (Sangat Baik) menegaskan bahwa media ini unggul dari segi teknis dan komunikasi visual. Skor tinggi pada aspek Visual & Audio (93,75%) menunjukkan bahwa kualitas gambar, resolusi, kejelasan suara,

dan kesesuaian musik latar telah memenuhi standar. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamalik (1989) bahwa media yang baik harus memuaskan dari segi teknis. Begitu pula pada Aspek Teknis Penyajian (93,75%), yang mengindikasikan kualitas penyuntingan, alur, dan durasi video sudah sangat sesuai. Kemampuan media dalam menyampaikan pesan dan memotivasi siswa juga dinilai sangat baik (91,6%), membuktikan media ini efektif sebagai alat komunikasi pembelajaran.

#### 2. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi berfokus pada kesesuaian konten dengan kurikulum, kebenaran konsep, dan kejelasan bahasa. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

| Indikator              | Skor Persentase | Kriteria           |
|------------------------|-----------------|--------------------|
| Kesesuaian Materi      | 87,5%           | Sangat Baik        |
| Aspek Bahasa           | 81,25%          | Sangat Baik        |
| Isi Materi             | 93,75%          | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata Total</b> | <b>89%</b>      | <b>Sangat Baik</b> |

**Keterangan:** Data diolah dari angket validasi ahli materi

Dengan skor total 89% (Sangat Baik), media ini terkonfirmasi akurat dan relevan secara pedagogis. Skor tertinggi pada Isi Materi (93,75%) menandakan bahwa kebenaran konsep, kelengkapan penjelasan, dan cakupan materi yang disajikan sudah sangat memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator pada tahap pertama, seperti penambahan visualisasi unsur-unsur dasar seni rupa, terbukti berhasil meningkatkan kelengkapan dan kejelasan materi.

### c. Efektivitas Media Berdasarkan Respons Siswa

Umpulan balik dari pengguna akhir menjadi tolok ukur otentik efektivitas produk. Uji coba

terbatas dilakukan pada 6 siswa kelas X-5 (Gambar 3), dan hasilnya menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat positif.



**Gambar 3.** Kegiatan uji coba produk dan pengisian angket oleh siswa (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025).

**Tabel 3.** Rekapitulasi Respons Siswa

| No. | Pernyataan<br>Angket<br>(Aspek<br>yang<br>Diukur) | Rata-rata<br>Skor (dari<br>4) | Kriteria    | Rata-rata<br>Total<br>Persentase | Keinginan<br>menggunakan media<br>lagi |
|-----|---|-------------------------------|-------------|----------------------------------|--|
|     |   |                               |             |                                  |  |
| 1   | Kejelasan materi yang disampaikan                 | 3,67                          | Sangat Baik | 87,9%                            | Baik                                   |
| 2   | Kemudahan memahami bahasa                         | 3,17                          | Baik        |                                  |  |
| 3   | Daya tarik visual (gambar & video)                | 3,50                          | Sangat Baik |                                  |  |

**Keterangan:** Data diolah dari angket respons 6 siswa. Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat positif (rata-rata 87,9%). Aspek yang mendapat skor sempurna (4,00) adalah kemudahan akses, bantuan dalam memahami teknik praktik, dan tampilan media keseluruhan. Hal ini secara langsung menjawab permasalahan awal, di mana siswa kini merasa sangat terbantu dalam memvisualisasikan teknik menggambar yang sebelumnya abstrak. Efektivitas ini sejalan dengan penelitian relevan oleh Dwiyanti (2023) dan Meiyanti (2023). Secara keseluruhan, temuan ini membuktikan bahwa media audiovisual yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis dan materi, tetapi juga

terbukti efektif dan diterima dengan baik oleh siswa.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video dengan metode R&D telah berhasil menghasilkan produk yang sangat layak dan efektif. Kelayakan media ini terkonfirmasi melalui penilaian ahli media (92,85%) dan ahli materi (89%), serta respons positif dari siswa (87,9%), yang seluruhnya masuk dalam kategori "Sangat Baik". Media ini terbukti mampu menyajikan materi menggambarkan bentuk secara jelas, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat menjadi solusi atas keterbatasan metode pembelajaran konvensional.

Disarankan bagi guru mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 6 Kediri untuk memanfaatkan media ini sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung pemanfaatan dan pengembangan media serupa untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas dan mengukur dampak media terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif melalui desain pre-test dan post-test untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif.

### REFERENSI

- Arief, S. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief, S. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Ashyar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Margono, d. (2010). *Seni Rupa & Seni Teater*. Bogor: Ghalia Indonesia Printing.
- Muharrar & Mujiono. (2007). *Gambar 1*. Semarang: Unnes.
- Rahadi, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rinanto, A. (1982). *Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rohman, I. (2010). *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Pensil*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sagala, S. (2011). *Konsep & Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.
- Seels, B. B. (1994). *Instructional Technology : The Definition and Domains of the Field*. Washington: Association for Educational Communications and Technology.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wina, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.