PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TEKNIK MEWARNAI DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR BENTUK SISWA KELAS X

Siti Zaujah Damayanti
Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
suka_zao@yahoo.com

Wayan Setiadarma
Dosen Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang penelitian yaitu membantu guru seni budaya SMAN 1 Jogorogo, kabupaten Ngawi, yang mengalami keterbatasan dalam hal mengembangkan media pembelajaran. Untuk mengatasi hal itu diperlukan pengembangan media dari yang semula menggunakan buku paket menjadi media pembelajaran menggunakan audio visual dengan harapan agar pembelajaran tidak monoton dan nantinya siswa dapat lebih memahami dan lebih semangat dalam menerima pelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, angket, dan penelitian dengan tes. Prosentase ketuntasan siswa tanpa menggunakan media video di kelas X MIA 3 sebanyak 30%. Setelah menggunakan media video menjadi 70%. Prosentase ketuntasan siswa di kelas X MIA 2 sebelum menggunakan video sebesar 24% (kriteria kurang), dan setelah menggunakan video sebesar 45% dan masuk dalam kriteria cukup.
Kata Kunci: media, audio visual, gambar bentuk, pensil warna.

Abstract

This research was conducted to help the art and culture teachers of SMAN 1 Jogorogo, Ngawi, who faced difficulty in developing teaching media. It was important to develop the media using audio visual aid instead of handbooks to make the teaching process less-monotonous and to increase students' interest toward the lesson so that they will understand the subjects better. The data collection techniques used in this research were observations, interviews, questionnaire, and test. The percentage of students' completeness without the use of video media in tenth grade MIA 3 was 40%, but after the treatment using video media, it increased to 80%. The percentage of students' completeness without the use of video media in tenth grade MIA 2 was 24% (below average), but after the treatment using video media, it increased to 45% and it was within average.
Key words: media, audio visual, shape-drawing, coloring pencils.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan media dalam penerapan pembelajaran di sekolah telah menuntut guru untuk ikut andil merubah sistem pembelajaran agar lebih menarik minat siswa. terlebih dengan kemajuan teknologi, siswa sudah mulai mengenal dunia digital yang dapat membantu dalam mempelajari pembelajaran-pembelajaran yang sudah ada.

proses pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh keragaman media yang digunakan dan juga melibatkan berbagai indera siswa terutama media pembelajaran audio visual seperti pendapat yang menyatakan bahwa "Ilmu pengetahuan masa kini telah sampai pada kesimpulan bahwa pendidikan dan komunikasi yang baik adalah yang melibatkan aneka indera, dan ini berarti juga aneka media." Tabrani (2005:42). Begitu juga dengan pernyataan dari Rahadi (2003:11) "Para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar

secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang-dengar".

Penggunaan media pembelajaran di sekolah menengah atas masih belum maksimal, khususnya dalam pembelajaran seni budaya. Hal tersebut dapat dilihat dari guru mata pelajaran Seni Budaya yang sering menggunakan media buku paket serta metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran. Menurut Bapak Maridi K., S.Pd., M. Pd. (3 Mei 2013) Guru seni budaya SMAN 1 Jogorogo-Ngawi menyatakan bahwa:

> "Penggunaan media digital saya rasa sangat perlu untuk membantu meningkatkan kreativitas dan semangat belajar siswa. Sebab, penggunaan media yang seperti biasa (buku paket) dapat membuat siswa bosan menerima pelajaran sehingga pelajaran terkesan monoton dan semangat siswa untuk belajar menjadi berkurang."

Dari pendapat guru di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku paket dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran seni budaya. Tetapi guru merasa apabila media ini digunakan terus menerus tanpa melakukan suatu inovasi lain dalam proses belajar mengajar, lambat laun siswa akan merasa bosan dan semangat belajar serta kreativitasnya akan terganggu. Apabila semangat belajar terganggu hal ini dapat berimbas ke nilai mata pelajaran Seni Budaya. Untuk mengatasi masalah ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan minat siswa. Seperti pernyataan Rahadi (2003:15) bahwa "Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien".

Keterbatasan guru dalam mengem-bangkan media pembelajaran baru khususnya media digital berbasis audio visual menjadi kendala karena guru tidak menguasai komputer dan beberapa *software* untuk membuat media digital, itu sebabnya guru menggunakan media seadanya yang terkesan monoton.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk membantu guru Seni Budaya SMAN 1 Jogorogo dalam mengembangkan media pembelajaran buku paket menjadi media pembelajaran berbasis audio visual dengan harapan agar pembelajaran Seni Budaya tidak monoton dan nantinya siswa dapat lebih memahami dan lebih semangat dalam menerima pelajaran. Selain itu, direncanakan pula untuk melakukan pengembangan teknik pewarnaan gambar bentuk karena selama ini guru Seni Budaya SMAN 1 Jogorogo hanya menggunakan dua teknik yaitu teknik arsir dan gradasi. Teknik pengembangan tersebut adalah teknik *Wet on Dry*, *Dry on Wet*, Spiral, Teknik *Cross Hatching* (arsiran silang), dan teknik *Short Strokes* (garis-garis pendek). Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah konsep pembuatan media audio visual, pengembangan media audio visual, dan manfaat penggunaan media audio visual teknik mewarnai dalam pembelajaran gambar bentuk siswa kelas X.

Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak dengan menyajikan pesan yang bersifat fakta (kejadian/berita) maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun intstruksional (Sadiman, 2010:74).

Sedangkan pengertian media pembelajaran dengan audio visual adalah "Produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa" (Setiadarma, 2006:21).

Ciri-ciri media audio visual menurut Setiadarma (2006:22) adalah:

a. bersifat linier;
b. menyajikan visual yang dinamis;
c. digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancangnya/pembuatnya;

UNESA Universitas Negeri Surabaya

d. merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
e. dikembangkan menurut prinsip psikologis behavior-isme dan kognitif;
f. berorientasi kepada guru dengan tingkat perlibatan interaktif murid yang rendah.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran terhadap siswa dengan berbasis pada audio dan visual. Penggunaan audio agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan indera pendengaran, sedangkan basis visual untuk menciptakan pesan pembelajaran melalui visualisasi gambar atau gerak untuk merangsang indera penglihatan.

Setiap media tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Penggu-naannya juga harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi lapangan. Sadiman (2010:74) menyatakan kelebihan-kelebihan dari media audio visual sebagai media pembelajaran. Kelebihan tersebut antara lain:

a. dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;
b. dengan alat perekam pita ideo sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis;
c. demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya;
d. menghemat waktu dan rekaman dapat diulang-ulang;
e. kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau;
f. keras lemah suara bisa diatur dan disesuaikan bila ingin disisipi komentar yang akan di dengar;
g. gambar proyeksi bisa di-"beku"-kan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut; control sepenuhnya di tangan guru; dan
h. ruangan tak perlu digelapkan waktu penyajiannya.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan. Menurut Sadiman (2010:75) kelemahan tersebut yaitu:

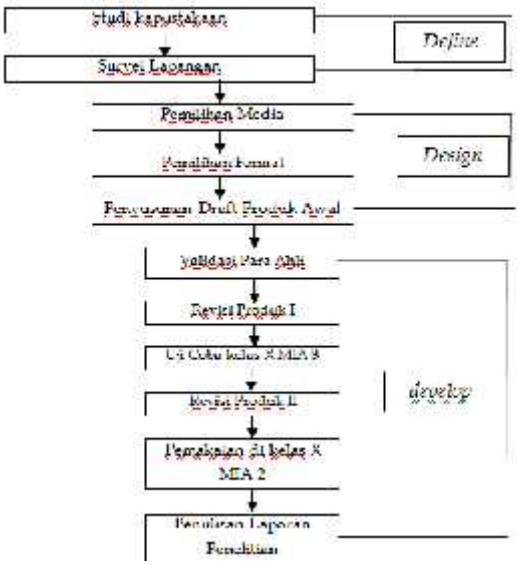
a. perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi merekajarang diperhatikan;
b. sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain;
c. kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna;
d. memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

METODE

metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan, yaitu pengembangan media berbasis audio visual teknik mewarnai dalam pembelajaran gambar bentuk untuk siswa SMA kelas X. Oleh sebab itu model pengembangan mengacu pada model yang dinyatakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2007:66) yaitu model 4D (*four D*). Model ini terdiri dari 4 tahapan pemgembangan *define* (pendifinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

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

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN



Bagan 1

Model Pengembangan Pembelajaran 4D yang Telah Disesuaikan Kebutuhan Penelitian

Lokasi penelitian Uji coba media video dilakukan di SMAN 1 Jogorogo, yang beralamatkan di Jalan Raya Airlangga No. 66, Jogorogo-Ngawi. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X-MIA 3 dan kelas X-MIA 2 SMAN 1 Jogorogo tahun pelajaran 2013-2014. Dengan pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya maka dilakukan uji coba terbatas di sebanyak 10 siswa kelas X-MIA 3, dan pemakaian produk di kelas X-MIA 2 sebanyak 29 siswa. Pemilihan tersebut dilakukan berdasarkan kesesuaian antara waktu penelitian dengan jam mengajar guru seni budaya.

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

Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar sebelum dan pada saat menggunakan media video teknik mewarnai. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran.

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan, tanggapan, penilaian siswa dan guru sebelum penggunaan dan saat penggunaan media video dalam pembelajaran gambar bentuk sub bab teknik mewarnai. Wawancara dilakukan kepada siswa kelas X MIA 3 dan guru seni budaya yaitu bapak Maridi K, S. Pd. M. Pd. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara tak terstruktur (*unstructured interview*) karena peneliti tidak menggunakan pedoman terstruktur dalam melakukan wawancara.

Angket dalam penelitian ini berupa angket pemahaman siswa mengenai teknik mewarnai dalam menggambar bentuk sebelum menggunakan media video, kemudian angket selanjutnya adalah angket minat siswa setelah penggunaan media video dalam pembelajaran.

Tes yang digunakan selanjutnya adalah tes praktik mewarnai gambar bentuk setelah melihat tayangan video untuk mengetahui perkembangan teknik menggambar bentuk.

Data yang penting yang sesuai dengan permasalahan adalah data yang berhubungan dengan pembelajaran gambar bentuk yang berupa data mengenai langkah-langkah pembuatan media audio visual dalam pem-belajaran gambar bentuk. Kemudian dari data-data yang terkumpul dirangkum untuk menjawab masalah.

Penyajian data dimulai dari permasalahan tentang bagaimana konsep pembuatan media audio visual teknik mewarnai dalam pembelajaran gambar bentuk siswa kelas X. Pembahasan dan analisis penyajian data mengenai perancangan media pembelajaran dalam pembuatan media audio visual. Kemudian media yang sudah jadi dapat digunakan sebagai media pembelajaran gambar bentuk di SMAN 1 Jogorogo kelas X. Hasil karya

siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video akan disajikan dalam bentuk tabel dengan uraian singkat untuk mengetahui perkembangan kreativitas siswa dalam hal mengekspresikan teknik mewarnai dalam pembelajaran gambar bentuk.

Penarikan kesimpulan diambil dari data selama proses penelitian berlangsung, data dari sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran dalam materi gambar bentuk pada pemakaian media video di kelas X MIA 3 dan X-MIA 2 SMAN 1 Jogorogo

Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data berupa triangulasi data. Triangulasi adalah teknik keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu diluar data sebagai pembanding. (Menurut Moleong, 2010:330). Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan teknik penggalian data yang sama dengan menanyakan hal yang sama pada berbagai macam sumber lalu membandingkan data yang dihasilkan. Untuk itu penggalian data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-MIA 3 SMAN 1 Jogorogo dan guru mata pelajaran seni budaya SMAN 1 Jogorogo yaitu bapak Maridi, M. Pd.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1
Tabel Kronologi Penelitian dan Pembahasan

No.	Kegiatan	Hasil
I.	**Proses Pengembangan Media berbasis Audio Visual**	
1.	Penyebaran angket pemahaman siswa	• Siswa kurang memiliki wawasan mengenai teknik-teknik arsir yang dapat digunakan dalam menggambar bentuk menggunakan pensil warna.
2.	Merumuskan tujuan instruksional pembelajaran	• Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah siswa dapat membuat 1 karya gambar bentuk menggunakan salah satu dari 5 teknik pewarnaan menggunakan pensil warna.
3.	Merumuskan materi pembelajaran	• Pengertian dan jenis-jenis pensil warna. • Macam teknik mewarnai dengan pensil warna beserta pengertian. • Tutorial teknik mewarnai dengan pensil warna
4.	Mengembangkan alat ukur keberhasilan	• Siswa dapat dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 73.
5.	Membuat desain awal produk (audio visual)	• Pra produksi - Sinopsis - *Treatment* - Naskah media - Skenario - *Storyboard* • Produksi Pengambilan gambar/video sesuai gagasan pada pra produksi. Menggunakan DSLR Nikon D3100,modus auto untuk pengambilan gambar. Sedangkan untuk pengambilan video menggunakan format PAL (Phase-Alternating Line). Pra produksi dilakukan dua kali yaitu sebelum

UNESA Universitas Negeri Surabaya

		divalidasi dan sesudah validasi. Sesudah validasi, proses produksi hanya pada bagian yang direvisi • Pasca produksi Tahap mengedit gambar dan video yang telah diambil menggunakan *software* Adobe Premier Pro Cs 3. Format yang digunakan dalam mengedit video yaitu NTSC (National Television Systems Committes) untuk menjaga kualitas video agar tetap bagus.
6.	Validasi media	• Ahli materi (Guru) Komponen media memperoleh prosentase 91,6 % (kriteria sangat baik). Komponen materi memperoleh prosentase 94,3 % (kriteria sangat baik). • Ahli Media (Dosen) Komponen media memperoleh prosentase 81% (sangat baik), sedangkan komponen materi memperoleh prosentase 82,9% (sangat baik).
7.	Revisi tahap 1	• Ahli materi Penambahan teknik memegang pensil. • Ahli media Transisi, cahaya dan warna perlu dioptimalkan.
8.	Uji coba terbatas	• Media audio visual hasil revisi diujicobakan kepada 10 siswa kelas X MIA 3. Siswa memberi saran-saran.
9.	Revisi tahap 2	• Melakukan foto ulang pada hasil akhir teknik *wet on dry*, durasi tutorial sedikit dipercepat.
10.	Pemakaian media	• Pemakaian media di kelas X MIA 2 dengan jumlah 29 siswa.
11.	Angket minat siswa	• Untuk mengukur sejauh mana pengaruh dari penggunaan media audio visual yang telah dibuat terhadap minat siswa.
II. Proses pembelajaran menggambar bentuk		
12.	Observasi aktivitas guru di kelas X MIA 3	• Sebelum mrnggunakan media audio visual Memperoleh prosentase 77%. • Pada saat menggunakan media audio visual Prosentase aktivitas guru 89%.
13.	Observasi aktivitas guru di kelas X MIA 2	• Sebelum mrnggunakan media audio visual Memperoleh prosentase 80%. • Pada saat menggunakan media audio visual Prosentase aktivitas guru 92%.
14.	Observasi aktivitas siswa di kelas X MIA 3	• Aktivitas siswa sebelum menggunakan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk 78%. • Aktivitas siswa pada saat pembelajaran gambar bentuk menggunakan media

UNESA Universitas Negeri Surabaya

		audio visual 90%.
15.	Observasi aktivitas siswa di kelas X MIA 2	• Aktivitas siswa sebelum menggunakan media audio visual 73% • Spada saat menggunakan media audio visual dalam pembelajaran gambar bentuk aktivitas siswa menjadi 95%.
16.	Hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas X MIA 3	• Sebelum menggunakan media audio visual jumlah siswa yang lulus/tuntas 4 anak. Memperoleh prosentase kelulusan 40%. • Pada saat menggunakan media audio visual 8 siswa dinyatakan lulus dengan prosentase kelulusan 80%.
17.	Hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas X MIA 2	• Sebelum menggunakan media audio visual siswa yang lulus sebanyak 7 anak (24%). • Pada saat menggunakan media audio visual siswa yang lulus sebanyak 13 anak dengan prosentase 45%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

kesimpulan hasil penelitian, yaitu:

1. Konsep pembuatan media video teknik mewarnai dalam pembelajaran gambar bentuk untuk siswa kelas X berisi mengenai tayangan-tayangan yang ditampilkan dalam video pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Video pembelajaran menayangkan tentang pengertian dan jenis-jenis pensil warna, cara memegang pensil, pengertian macam-macam teknik pewarnaan beserta cara mewarnai, dan terakhir adalah teks pemberian tugas.
2. Pengembangan media audio visual teknik pewarnai dalam pembelajaran gambar bentuk ditentukan setelah melakukan tahap *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *define* terdiri dari studi kapustakan dan survei lapangan. Tahap *design* terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan draf awal. Sedangkan tahap *develop* terdiri dari validasi ahli, revisi produk 1, uji coba terbatas, revisi produk 2, pemakaian media, dan penulisan laporan.
3. Manfaat penggunaan media video dalam pembelajaran gambar bentuk sub bab teknik mewarnai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang tuntas daripada sebelum penggunakan media video. Prosentase siswa yang tuntas di kelas X MIA 3 dengan menggunakan media video mencapai 80% daripada sebelum menggunakan media video yang hanya sebesar 40%. Sedangkan penggunaan media video di kelas X MIA 2 dapat menuntaskan siswa dengan prosentase 45%. Dalam hal ini manfaat penggunaan media masuk dalam kategori cukup untuk meningkatkan ketuntasan siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media video yang hanya 24%.

119

Saran

Beberapa saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru seni budaya khususnya untuk referensi dalam melakukan pembelajaran di kelas.
2. Dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan berbagai macam media agar siswa tidak merasa bosan dengan media yang tidak bervariasi. Dengan kemajuan teknologi diharapkan guru semakin inovatif dalam membuat media untuk proses pembelajaran.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

Moleong, J. Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Trianto. 2007. Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik. Jakarta: Prestasi Pustaka.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya