

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*GOOGLE SLIDE* PADA MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI KELAS X  
SMA NEGERI 8 MUKOMUKO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



**oleh:**

**SHALSA ANNAJATI**

**18020058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS

*GOOGLE SLIDE* PADA MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI

KELAS X SMA NEGERI 8 MUKOMUKO

Nama : Shalsa Annajati  
Nim : 18020058  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 Januari 2023

Disetujui untuk Ujian:

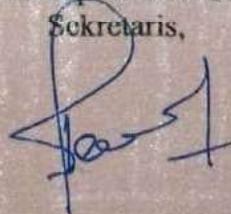
Dosen Pembimbing



**Drs. Yusron Wikarya, M.Pd**  
NIP. 19640103.199103.1.005

Mengetahui:

a.n Kepala Departemen Seni Rupa  
Sekretaris,



**Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 19830201.200912.2.001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Google Slide* Pada Meteri Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X  
SMA Negeri 8 Mukomuko  
Nama : Shalsa Annajati  
NIM. : 18020058  
Departemen : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 23 Februari 2023

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd  
19640103.199103.1.005

: 1.

2. Anggota : Dr. Yahya, M.Pd  
19640107.199001.1.001

: 2.

3. Anggota : Drs. Suib Awrus, M. Pd  
19591212.198602.1.001

: 3.

Mengetahui:

a.n Kepala Departemen Seni Rupa  
Sekretaris,

**Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 19830201.200912.2.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya akhir dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di universitas negeri padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



2000  
METER  
TEMPEL  
C894FAKX096908460

Shalsa Annajati

18020058

## ABSTRAK

**Shalsa Annajati, 2022** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berawal dari permasalahan yang dijumpai yaitu terbatasnya media pembelajaran menggunakan media buku cetak dan media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep dalam materi seni rupa tiga dimensi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) atau *Research and Development*. Model penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick & Carry (1996) dengan lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko. Instrument penelitian berupa lembar angket validasi untuk pemendapatkan data validasi produk, angket respon pendidik mata pelajaran seni budaya dan respon peserta didik untuk mendapatkan data pratikalitas produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tingkat validitas media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi berada pada kategori sangat valid dengan total nilai rata-rata keseluruhan 3,6 dengan presentase 91,6% dengan rincian hasil yang dinilai oleh ahli media 93,75%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 92,5%. Selanjutnya tingkat pratikalitas media pembelajaran interaktif diperoleh dengan total nilai rata-rata 3,7 presentase 92,5% dengan rincian hasil dari respon pendidik dan respon peserta didik dalam skala kecil 90,6% dan skala besar 90,9% produk yang dikembangkan berada dalam kategori sangat praktis. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Mukomuko.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, *google slide*, seni rupa tiga dimensi

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim alhamdulillahirabbil'alamin segala puji hanya milik Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada materi seni rupa tiga dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko” ini dengan sebaik-baiknya.

Selawat dan salam, semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kepada kita Nabi Muhammad SAW sebagai seri teladan yang merupakan sumber inspirasi dan motivasi dalam berbagai aspek kehidupan setiap insan termasuk penulisan aamiin.

Dengan penuh kesadaran dan dari dalam dasar hati nurani penulis menyampaikan permohonan maaf dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yaitu ayahanda Heni Sunarsi dan ibunda Titin Sumarni tercinta yang telah membesarkan, mendidik, dan membina penulis dengan penuh rasa sayang serta senantiasa memanjatkan doa-doanya untuk penulis. Kepada saudara-saudara, keluarga besar dan teman-teman penulis mengucapkan terimakasih yang telah memotivasi dan menyemangati penulis selama ini. Begitu pula penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
2. Ibu Elliya Pebriani, S.Pd, M.Sn selaku sekretaris Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, pengetahuan baru dan koreksi dalam penyusunan skripsi ini, serta membimbing penulis sampai taraf penyelesaian.
4. Bapak Dr. Yahya, M.Pd dan Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan pengarahan, petunjuk dan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn selaku Dosen Penasehat Akademis.
6. Para dosen, karyawan dan karyawan/i Fakultas Bahasa dan Seni terkhusus pihak Departemen Pendidikan Seni Rupa yang secara konkrit memberikan bantuannya baik langsung maupun tak langsung dalam pengurusan berkas-berkas penelitian yang dilakukan penulis.
7. Bapak Drs. Abd. Hafis, M.Pd sebagai validator media, Bapak Drs. Nursaid, M.Pd sebagai validator bahasa, dan ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn dan ibu Lydia Permata Sari, S.Pd sebagai validator materi yang telah menuntun dalam perbaikan media yang dikembangkan penulis.
8. Pihak sekolah SMA Negeri 8 Mukomuko, pendidik bidang studi Seni Budaya ibu Lydia Permata Sari, S.Pd yang telah membantu dengan ikhlas dalam terselenggaranya uji coba media yang dikembangkan penulis. Rasa terima kasih kepada adik-adik kelas X yang telah membantu dalam tahap uji coba produk.
9. Ayah dan ibu yang selalu memberikan doa dan semangat selama kegiatan perkuliahan, serta saudaraku dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan.

10. Teman-teman seperjuangan Departemen Seni Rupa angkatan 2018 yang menemani langkah penulis dalam menapaki jenjang perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca pada umumnya. Kritikan, saran, atau masukan akan sangat bermanfaat untuk penulis.

Padang, 21 Desember 2022

**Shalsa Annajati**  
**Nim. 18020058**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan .....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
I. Definisi Istilah.....	13
1. Pengembangan .....	13
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	13
4. <i>Google Slide</i> .....	14
5. Seni Rupa Tiga Dimensi.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
A. Landasan Teori.....	15
1. Pengembangan.....	15
2. Media Pembelajaran.....	16
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	23
4. <i>Google Slide</i> .....	26
5. Materi Seni Rupa Tiga Dimensi.....	31
B. Penelitian Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Model Pengembangan.....	44
B. Prosedur Pengembangan.....	46
C. Uji Coba Produk.....	52
1. Desain Uji Coba.....	53
2. Subjek Uji Coba.....	53
3. Jenis Data.....	54
4. Instrument Pengumpulan Data.....	54
5. Teknik Analisis Data.....	60

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
A. Hasil Penelitian.....	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	93
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>101</b>
A. Simpulan.....	101
B. Implikasi.....	101
C. Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Harian Materi Seni Rupa Tiga Dimensi.....	5
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	55
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	58
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pendidik.....	59
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	60
Tabel 7. Kategori Pemberian Skor Validasi.....	61
Tabel 8. Presentase Kriteria Validitas.....	62
Tabel 9. Kategori Pemberian Skor Praktikalitas.....	63
Tabel 10. Kategori Kepraktisan .....	63
Tabel 11. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Google Slide</i> .....	70
Tabel 12. Nama-nama Ahli Validator.....	75
Tabel 13. Hasil Validasi Media.....	75
Tabel 14. Hasil Validasi Bahasa.....	77
Tabel 15. Hasil Validasi Materi.....	79
Tabel 16 Data Keseluruhan Hasil Validasi Ahli.....	81
Tabel 17. Revisi Produk dari Ahli Materi.....	82
Tabel 18. Revisi Produk dari Ahli Bahasa.....	83
Tabel 19. Revisi Produk dari Ahli Media.....	84
Tabel 20. Uji Coba Pendidik.....	86
Tabel 21. Uji Coba Peserta Didik Skala Kecil.....	88
Tabel 22. Uji Coba Peserta Didik Skala Besar.....	90
Tabel 23. Hasil Uji Coba Peserta Didik Keseluruhan.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal <i>Google Drive</i> .....	28
Gambar 2. Fasilitas <i>Google Drive</i> .....	28
Gambar 3. Pilihan <i>Google Slide</i> .....	28
Gambar 4. <i>Google Slide</i> Presentasi Kosong. ....	29
Gambar 5. <i>Template Google Slide</i> .....	29
Gambar 6. Memasukkan Video.....	29
Gambar 7. Berbagi Link.....	30
Gambar 8. Contoh Teknik Pahat Kayu. ....	33
Gambar 9. Contoh Teknik Pahat Batu.....	34
Gambar 10. Contoh Teknik <i>Modelling</i> .....	35
Gambar 11. Contoh Teknik Cor.....	35
Gambar 12. Contoh Teknik <i>Constructing</i> .....	36
Gambar 13. Contoh Teknik Pijat.....	37
Gambar 14. Contoh Teknik Pilin. ....	37
Gambar 15. Contoh Teknik Putar.....	38
Gambar 16. Contoh Teknik Cetak. ....	38
Gambar 17. Kerangka Pemikiran. ....	43
Gambar 18. Rancangan Model.....	47
Gambar 19. Rancangan <i>Flowchart</i> .....	69

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 2. Instrument Penelitian.....	111
Lampiran 3. Data Penelitian.....	124
Lampiran 4. Silabus.....	147
Lampiran 5. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	150
Lampiran 6. Produk yang Dihasilkan.....	152
Lampiran 7. Dokumentasi Uji Coba.....	154

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan keterpaduan antara dua proses yaitu belajar dan mengajar. Proses pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan ekosistem mengenal dan proses penguasaan agar peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan untuk memiliki jiwa, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Kompetensi yang dibutuhkan melalui diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk memperluas kemungkinan dalam pembelajaran berkualitas baik, harus mengenal wilayah secara efektif, pendidik memperoleh pengalaman yang signifikan dan sekolah berada dalam posisi untuk menghasilkan peserta didik yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa.

Salah satu tujuan pembelajaran adalah meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan mencerdaskan individu untuk lebih baik lagi. Agar mencapai hal tersebut maka diperlukan tujuan yang tepat. Tujuan pendidikan akan menentukan keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan tentang proses, arah yang seimbang dengan unsur-unsur yang

berbeda dalam pelatihan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam cara minat belajar peserta didik, khususnya situasi belajar peserta didik, sikap pelatih, keluarga, dan memperoleh pengetahuan materi media. Keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam belajar sangat penting ketika belajar. Karena dengan minat, peserta didik akan merasa senang dan tertarik, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang menjadi semakin lebih canggih, secara langsung atau tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satunya aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

Salah satu pengembangan teknologi yang berkembang adalah *smartphone*. Kemajuan *smartphone* yang bisa kita nikmati sekarang adalah adanya sistem jaringan. Melalui sistem jaringan, *smartphone* pada zaman sekarang dapat terhubung jaringan internet dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sistem jaringan juga memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran seperti mencari informasi, berbagai informasi, mempermudah aksesibilitas dan bisa menjadi sebuah sistem dalam pembelajaran. Teknologi juga memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan

media pembelajaran. Demikian juga bagi peserta didik, dengan teknologi mereka dapat mengembangkan gaya belajar yang diminati tetapi juga dapat dampak negatif peserta didik jika tidak digunakan secara tidak benar.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2007) media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2011) media interaktif adalah sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik (penonton) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, melainkan juga memberikan respon yang aktif.

Pendidik sebagai pengajar dan pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang menarik di dalam kelas agar peserta didik dapat fokus belajar. Salah satunya penggunaan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran. Namun kenyataannya masih sering ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi serta menarik perhatian peserta didik. Untuk itu pendidik perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian dan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.

Pada perkembangan zaman saat ini banyak aplikasi digital yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh

pendidik dan peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google slide*.

Menurut Al Ansori & syam dalam Monica & Pramudiani (2022) *google slide* merupakan aplikasi secara *online* untuk membantu presentasi didalam kelas agar lebih mudah. Aplikasi tersebut memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pemaparan materi dan tanya jawab berbasis *online*. *Google slide* dapat melakukan presentasi dengan berbagai macam pilihan template yang menarik yang dapat diakses melalui *handphone* atau laptop. *Google slide* memiliki kekurangan seperti untuk mengaksesnya membutuhkan koneksi jaringan internet, jika terjadi kesalahan yang dilakukan oleh salah satu pengguna *google slide* maka *slide* yang akan muncul di pengguna lainnya akan salah, serta lebih sedikit pilihan efek dan tema (Fakhriah dkk, 2022).

Media pembelajaran berbasis *google slide* ini dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik tidak perlu menyampaikan keseluruhan materi. Materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan menggunakan media pembelajaran berbasis *google slide* sehingga peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *google slide* pendidik berperan sebagai fasilitator, namun pendidik juga memerlukan bekal kemampuan yang cukup tentang penggunaan media pembelajaran tersebut, agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dikarenakan kemampuan pendidik mengelola kelas dan membimbing peserta didiknya akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan wawancara penulis pada tanggal 20 Januari 2022 dengan pendidik mata pelajaran seni budaya, pada materi seni rupa tiga dimensi masih banyak yang belum mencapai nilai di atas KKM. Nilai KKM pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri Mukomuko yaitu 75 berikut ini tabel nilai ujian harian pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 mukomuko, sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Harian Materi Seni Rupa Tiga Dimensi

NO	KELAS X	Jumlah Murid	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas	NILAI RATA-RATA
1.	X MIA 1	31	20	11	77,5
2.	X IPS 1	28	20	8	75,2
3.	X IPS 2	27	20	7	77,7
4.	X IPS 3	28	18	10	74,6

Sumber: Guru Seni Budaya SMA N 8 mukomuko

Kemungkinan faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kesulitan peserta didik dalam hal memahami materi dengan menggunakan buku cetak yang jumlahnya hanya terbatas dari sekolah dan kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik untuk memahami konsep materi seni rupa tiga dimensi. Hanya sedikit peserta didik yang sudah memiliki pegangan yang buku cetak digunakan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran hanya berupa gambar-gambar yang terdapat yang ada didalam buku cetak. Dapat disimpulkan

kemungkinan salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran menggunakan media buku cetak dan media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep dalam pelajaran seni rupa tiga dimensi.

Menurut Daryanto dalam Pratama (2017) media pembelajaran yang kurang bervariasi, rendahnya semangat belajar peserta didik, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, dan konsep materi yang sulit dipahami. Dari hal tersebut memungkinkan menjadi penyebabnya sehingga untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah dalam membantu memahami materi tersebut. Apabila media pembelajaran interaktif dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan bermanfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peserta didik. Secara umum manfaat yang diperoleh yaitu proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar lebih singkat, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan ungkapan perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media, titik, garis, bentuk, bidang, warna, gelap terang, dan tekstur. Seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni yang secara fisik bentuknya dibatasi dengan tiga sisi yaitu sisi panjang, lebar, dan tinggi. Dalam karya seni rupa tiga dimensi merupakan karya yang memiliki volume dan ada di dalam sebuah ruang.

Seni rupa tiga dimensi merupakan salah satu materi pembelajaran seni rupa yang memerlukan media pembelajaran, karena dalam mata pelajaran materi seni rupa tiga dimensi terdapat konsep yang memerlukan gambar dan video. Sebagai contoh pada penyampaian jenis, teknik, dan proses berkarya seni rupa tiga dimensi biasanya peserta didik hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran yang ada di SMA Negeri 8 Mukomuko. Sehingga penggunaan media tersebut membuat peserta didik menjadi tidak tertarik dan mudah bosan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis berinisiatif dan tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan mengembangkan produk untuk mengatasi permasalahan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X di SMA Negeri 8 Mukomuko”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan buku cetak dalam pembelajaran seni budaya yang disediakan oleh sekolah terbatas membuat peserta didik kurang memahami materi lebih dalam secara mandiri.
2. Penggunaan media dalam pembelajaran seni budaya dalam materi seni rupa tiga dimensi yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan.

3. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi seni rupa tiga dimensi berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih belum sesuai dengan tujuan pembelajaran seni budaya yang dicapai.
4. Kurangnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran dikelas belum dimanfaatkan secara maksimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dalam latar belakang, maka permasalahan ini dibatasi dengan permasalahan yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada peneliti ini yaitu:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* sebagai media pembelajaran seni rupa materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko.
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang praktis sebagai media pembelajaran seni rupa materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko.

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, berikut ini tujuan pengembangan:

1. Bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* dalam pembelajaran seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko yang valid
2. Bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* dalam pembelajaran seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko yang praktis.

### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko. Berikut ini spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang dikembangkan berfokus pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2019.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang dapat disimpan menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone* atau laptop sehingga produk lebih mudah untuk digunakan bagi peserta didik, baik di sekolah maupun dimana saja. Media pembelajaran interaktif ini dapat dioperasikan dengan menggunakan aplikasi *google slide* atau *web*.

3. Komponen media interaktif yang digunakan yaitu :

a. *Background* dan warna

Penggunaan *background* dan warna disesuaikan dengan materi pembelajaran.

b. Jenis huruf

Media ini, terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan. Jenis huruf yang digunakan dalam media yaitu *patua one* dan *merriweather* pemilihan jenis huruf harus yang jelas mudah dibaca dan yang menarik.

c. Tombol

Dalam media ini terdapat beberapa tombol yang digunakan yaitu tombol materi, video, dan kuis.

d. Gambar

Dalam media ini akan dimasukan beberapa gambar bersumber dari *pinterest* yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu seni rupa tiga dimensi.

d. Video

Dalam media ini akan dimasukkan video bersumber dari *pinterest* dan *youtube* yang berhubungan dengan materi yaitu seni rupa tiga dimensi.

e. Kuis

Kuis di bagian akhir untuk mengukur sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Soal akan terbagi menjadi dua tipe, yaitu:

- a) Bagian 1 soal nomor 1 s.d 10 dengan bentuk pilihan ganda.
- b) Bagian 2 soal nomor 1 s.d 5 dengan bentuk esai.

### **G. Manfaat Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* diharapkan bermanfaat dan dapat menjadi alternatif media belajar untuk peserta didik kelas X di SMA Negeri 8 Mukomuko ini antara lain:

#### 1. Bagi Pendidik

Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* dan mempermudah bagi pendidik dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan untuk mencapai pembelajaran.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam menguasai materi seni rupa tiga dimensi dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam proses belajar mengajar.

#### 3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dan juga digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan yang efektif di kelas.

#### 4. Bagi Peneliti

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti sejenis dan dapat memanfaatkan teknologi pendidikan yang lebih baik untuk kedepannya.

### H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

#### 1. Asumsi

Asumsi pengembangan media pembelajaran dengan materi seni rupa tiga dimensi yaitu:

- a. Masih rendahnya pemahaman tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Masih terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa khususnya untuk materi seni rupa tiga dimensi, baik berupa buku cetak maupun media pembelajaran oleh pendidik.

#### 2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* dapat diakses dengan menggunakan *handphone* atau laptop.
- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* ini dapat memuat satu materi yaitu seni rupa tiga dimensi pada kelas X di SMA Negeri 8 Mukomuko. Penelitian ini melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba tahap kecil yang terdiri dari 8 orang peserta didik dan uji coba skala besar yang terdiri dari 21 orang peserta didik.

## I. Definisi Istilah

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *google slide* ini memiliki pembahasan dan istilah yang cukup kompleks, oleh karena itu peneliti membuat definisi operasional. Adapun tujuan dari definisi operasional adalah untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dalam memahami istilah. Berikut ini adalah istilah sebagai kata kunci perlu dijelaskan agar menghindari kerancuan, yaitu:

### 1. Pengembangan

Menurut Menurut Brog & Gall (dalam Sugiono, 2017:5) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan

### 2. Media pembelajaran

Menurut Arsyad (2015) media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

### 3. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Arindiono dkk dalam Purnama & Pramudiani (2021). Media pembelajaran interaktif merupakan media digital yang saling terintegrasi untuk membantu pendidik berinteraksi dengan siswa yang mencakup *electronic text* (tulisan elektronik), *graphics* (grafik), *moving images* (gambar bergerak), dan *sound* (suara). Dalam tersebut yang termasuk dalam konteks digital yaitu *interactive digital television*

(televisi digital interaktif), internet, *game interactive* (permainan interaktif), dan telekomunikasi.

#### 4. *Google Slide*

Menurut Oktaliana dkk dalam Lestari dkk (2021) *Google slide* merupakan aplikasi presentasi online dengan menggunakan *google slide* kita juga dapat membuat, menyimpan, dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya. *Google slide* adalah aplikasi google dengan fitur interaktif untuk melakukan presentasi.

#### 5. Seni Rupa Tiga Dimensi

Menurut Soetedja dkk (2017) seni rupa tiga dimensi adalah karya yang memiliki tiga unsur yaitu panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki ruang, volume, atau isi yang bisa dilihat dari berbagai arah pandang