

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PELAJARAN
MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA KELAS VII MTs/ SMP**

TESIS



Oleh

**PARMIZA NOVI
NIM:1104101**

*Dituliskan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
PROGRAM PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

ABSTRACT

Parmiza Novi 2015: **The Development of Interactive Media for learning to Draw shape on the subjects of Art and culture of Class VII at MTS / SMP (Junior high school).** Thesis Graduate Prosssgram of State University of Padang.

Advances in information technology and communications have known education today. In the field of education, arts and culture is a subject matter that can not be separated from life that touches the soul development of students. The purpose of the subjects of art and culture is to develop students' attitudes and abilities in order to create and appreciate art and culture, one of the subjects of art and culture is art. In art lessons there are several kinds of materials one of which is a picture in picture form. So to assist teachers in presenting the material, the authors develop learning through interactive media images shape. Media development aims to produce media that is valid, practical and effective.

This study uses a development model of research and Development. This development model is to applying the principles approach that consists of five stages: analysis (analyze), design (design), development (develop), evaluation (Evaluate), and implementation (implement). Define stage the analysis phase of the curriculum, students and concepts. design Stage is designing interactive media. Develop stage validation and testing of media on students MTsN Simpang Empat class VIIa, to determine the practicalities and effectiveness of interactive media that was developed. This study was only done until the development stage. The media validation data come from validation sheet, the data to determine the practicalities of the questionnaire obtained from the practicalities of teachers and students. Effectiveness data obtained from the activity, motivation, and student learning outcomes.

Based on test validity interactive media gained an average validity of 3.29 with very valid category. Practicalities of interactive media can be seen from the response obtained a scores 88.98 Teacher with very practical category students response obtained a score of 86.11 with a very practical category. This Interactive media is very effective three aspects. Namely, students' motivation with a score of 93.15 observations of student activity with a score of 84.04 and the 27 aspects of the learning outcomes of students of class VII MTsN Simpang Empat 100% Completed. Thus, interactive media drawing lessons *form* a very valid, very effectively, so as to assist teachers and students in the learning process and effectively to improve student learning outcomes.

ABSTRAK

Parmiza Novi 2015: **Pengembangan Media Interaktif Untuk Pelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII MTS/ SMP**. Tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

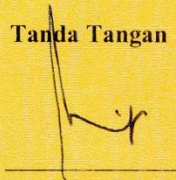
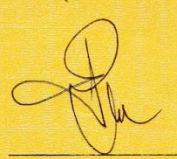
Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengetahui pendidikan saat ini. Dalam bidang pendidikan, seni budaya merupakan mata pelajaran materi yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehingga menyentuh perkembangan jiwa siswa. Tujuan mata pelajaran seni budaya adalah untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar berkreasi dan menghargai seni budaya, salah satu materi seni budaya adalah seni rupa. Dalam pelajaran seni rupa terdapat beberapa macam materi salah satunya dalam bidang gambar yaitu gambar bentuk. Maka untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, penulis mengembangkan melalui media interaktif pembelajaran gambar bentuk. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *research and Development*. Model pengembangan ini menerapkan prinsip-prinsip pendekatan yang terdiri dari lima tahap yaitu analisa (analyze), perancangan (design), pengembangan (develop), evaluasi (evaluate), dan implementasi (implement). Tahap *define* dilakukan analisis kurikulum, siswa dan konsep. Tahap *design* merancang media interaktif. Tahap *develop* dilakukan validasi dan uji coba media pada siswa MTsN Simpang Empat kelas VIIA, untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas media interaktif yang di kembangkan. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (develop) saja. Data validasi media berasal dari lembaran validasi, data untuk menentukan praktikalitas diperoleh dari angket praktikalitas guru dan siswa. Data efektifitas diperoleh dari aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa.


Berdasarkan uji validitas media interaktif diperoleh rata-rata validitas 3,29 dengan kategori sangat valid. Praktikalitas media interaktif dapat dilihat dari respon guru diperoleh skor 88,98 dengan kategori sangat praktis dan respon siswa diperoleh skor 86,11 dengan kategori sangat praktis. Media interaktif ini sangat efektif ditinjau dari tiga aspek yaitu, motivasi belajar siswa dengan skor 93,15 pengamatan aktivitas siswa dengan skor 84,04 dan aspek hasil belajar 27 orang siswa MTsN Simpang Empat kelas VII 100% Tuntas. Jadi, media interaktif pelajaran menggambar bentuk sangat valid, sangat efektif, sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS


Mahasiswa : *Parmiza Novi*
NIM. : 1104101

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Yahya, M.Pd.</u> Pembimbing I		<u>6-5-2015</u>
<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> Pembimbing II		<u>6-5-2015</u>

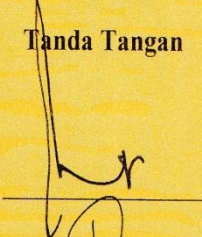

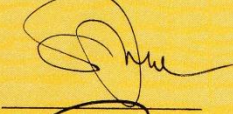

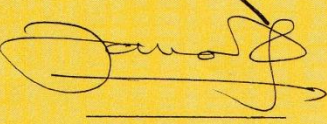
Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang


Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325/199403 2 001

Ketua Program Studi/Konsentrasi


Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Yahya, M.Pd.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Darmansyah, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : **Parmiza Novi**

NIM. : 1104101

Tanggal Ujian : 6 - 5 - 2015

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, berupa tesis dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Untuk Pelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII MTS / SMP”**.adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini asli gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan secara tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing Tesis.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan sebagai acuan naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar Rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima saksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni2015

Saya Yang Menyatakan

PARMIZA NOVI
NIM 1104101`

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah hirabbil'alamin penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Untuk Pelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII MTS / SMP”**.

Tesis ini tentu tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya pertolongan dari Allah SWT, melalui orang-orang yang telah diketuk pintuhatanya untuk mengulurkan tangan membagikan sebagian ilmu yang dimilikinya, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, yang telah mengorbankan semua untuk penulis, baik moril, materil, hanya doa yang dapat penulis hantarkan dan Allah SWT akan membalas semua dengan surga-Nya. Tesis ini di tulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelas Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari tanpa bantuan moril dan materil dari berbagai pihak tesis ini tidak akan terwujud. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. H. Yahya, M.Pd., sebagai pembimbing I, dan Dr. Ramalis Hakim, M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, saran, kritikan, waktu, arahan, dan sebagainya yang bersifat mendukung dalam penyelesaian tesis ini.
2. Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed, Ed.D, Pemimpin Program Pasca sarjana Universitas Negeri padang yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas selama penyelesaian Penelitian ini.
3. Prof. Dr. Agusti Efi, M.A, ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Konsentrasi Pendidikan Seni Budaya, telah banyak memberikan sumbangan pikiran, waktu, kritikan, ide, saran, dan lain sebagainya yang tujuan utamanya untuk kesempurnaan penelitian ini.
4. Para dosen Program pasca Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan serta segenap karyawan program

Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada penulis.

5. Orang tua tercinta: *Kubar dan suryati* ini adalah persembahan terakhir dari penulis karna jasamu takan terbalas, adik *Dezi Anita, kak ipi* yang telah memberikan semangat kepada penulis, Suami Samrizal dan anak Olivia yang telah membantu dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
6. Semua teman-teman tercinta angkatan 2011 program pascasarjana Universitas Negeri Padang dan teman-teman angkatan 2006 Jurusan Seni Rupa, yang telah Banyak memberikan motivasi dan sebagainya kepada penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Tiada yang dapat penulis berikan untuk kebaikan itu semua, kecuali Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah di berikan, sebagai suatu amal ibadah dan ilmu yang bermanfaat dengan pahala yang berlipat ganda, *Amin Ya Rabbal Allamin.*

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masala	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	7
E. Pentingnya Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	8
G. Definisi istilah	10
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoretik	
1. Hakikat Pengajaran dan pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran	13
a) Pengertian Media	13
b) Dasar Pengembangan Media.....	16
c) Media Interaktif.....	18
d) Media Visual	23
3. Pembelajaran Seni Budaya.....	24
B. Penelitian yang Relevan	32

C. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Uji Coba Produk	38
D. Subjek Uji coba	38
E. Jenis Data	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	50
B. Pembahasan	66
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	76
B. Implikasi	76
C. Saran	77
DAFTAR RUJUKAN.....	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori Tingkat Kesukaran Soal	44
2. Kategori Daya pembeda Soal.....	44
3. Kriteria Reliabilitas Butir Soal.....	45
4. Kriteria Validitasi media interaktif	46
5. Penilaian Praktikalitas media interaktif	47
6. Kriteria Keefektivan aktivitas menurut Purwanto (2004:82).....	48
7. Kriteria Interpretasi Skor motivasi Belajar Peserta Didik	44
8. Penjabaran SK, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi menggambar bentuk.....	51
9. Hasil validasi media interaktif pembelajaran menggambar bentuk	57
10. Saran validator terhadap Media Interaktif yang di hasilkan	60
11. Hasil praktikalitas Media interaktif menurut penilaian Guru	61
12. Hasil praktikalitas media interaktif Menurut Penilaian Siswa.....	62
13. Hasil motivasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media interaktif Pembelajaran Menggambar bentuk.....	62
14. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan Media interaktif seni budaya.....	63
15. Penilaian hasil belajar Kognitif.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 : Kerucut pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 2: Dasar-dasar gambar bentuk.....	30
Gambar 3 : Diagram kerangka konseptual	33
Gambar 4 : Model Pengembangan	34
Gambar 5: Bagan prosedur penelitian	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-sisi lembar validasi media interaktif	81
2. Validasi media interaktif	82
3. Instrumen validasi media Pembelajaran interaktif	85
4. Kisi-kisi instrumen praktikalitas guru	89
5. Angket praktikalitas guru	90
6. Kisi-kisi instrumen praktikalitas siswa	93
7. Angket praktikalitasmedia interaktif menggambar bentuk oleh siswa	94
8. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar siswa belajar interaktif	96
9. Angket motivasi belajar siswa belajar interaktif	97
10. Instrumen pengamatan aktivitas siswa	99
11. Contoh Table pengamatan aktifitas siswa.....	100
12. Rencana pelaksanaan pembelajaran	101
13. Analisis tingkat kesukaran dan daya beda soal	109
14. Hasil analisis tingkat kesukaran dan daya beda soal.....	110
15. Kisi-kisi soal Evaluasi.....	112
16. Soal evaluasimedia interaktif	114
17. Hasil validasi media interaktif	117
18. Hasil praktikalitas media interaktif oleh guru	127
19. Angket praktikalitas media interaktif oleh guru.....	128
20. Hasil praktikalitas validasi media interaktifn oleh siswa.....	131
21. Hasil praktikalitas motivasi belajar siswa belajar interaktif	134
22. Analisis pengamatan aktivitas siswa	137
23. Analisis hasil belajar siswa	145
24. Petunjuk menggunakan media interaktif.....	149
25. Skrip media interaktif menggambar bentuk	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan menyiapkan peserta didik agar berperan aktif dan positif untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang, Pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri maupun memperdayakan potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan hidupnya. Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat saat ini sangat menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi secara global. Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya yang dapat mendorong perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satunya dengan usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai tersebut maka pendidikan dikelompokkan sesuai dengan sifat dan kekhususan tujuannya dan program yang termasuk jalur pendidikan sekolah terdiri pendidikan umum, pendidikan kejuruan serta upaya pengharusannya meliputi landasan yuridis, kurikulum dan perangkat penunjang, struktur pendidikan dan tenaga kependidikan.

Bertitik tolak dari tujuan pendidikan, pemerintah memandang perlu adanya upaya untuk meningkatkan dan menyempurnakan penyelenggaraan pendidikan dilakukan di semua jenjang pendidikan, yang mana pendidikan mengacu pada kurikulum. Ketentuan PP (Peraturan Pemerintah) Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan maka dikembangkan sistem kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kurikulum ini merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (sekolah).

Dalam pengembangannya kurikulum tersebut harus disesuaikan dengan satuan pendidikan, potensi daerah / karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didiknya. Sebagai mana dijelaskan Dakir (2004:3)

Menyatakan bahwa:

“Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajaran dan pengalaman belajar yang di programkan, direncanakan di rancangan secara sistematik atas dasar norma-norma yang berlaku yang di jadikan pedoman dan proses belajar mengajar bagi tenaga kependidikan dan pesrta didik untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Berdasarkan kutipan diatas maka pelajaran sangat di utamakan oleh seluruh sekolah, maju atau tidak nya suatu generasi bangsa tergantung pada pendidikan formal yang diterima siswa di sekolah. Salah satunya mata pelajaran seni budaya khusus nya materi Seni Rupa, di samping seni musik dan tari, bahwa seni rupa di kategorikan mata pelajaran yang bersifat teori dan praktek. Untuk mencapai teori dan praktek tersebut diperlukan seperangkat penunjang yang memadai, seperti perangkat keras dan lunak.

Mata pelajaran seni budaya materi seni Rupa merupakan bagian yang tidak bisa di pisahkan dari kehidupan sehingga menyentuh perkembangan jiwa siswa. Bahwa kajian ini bersifat nasional dengan memperhatikan perkembangan seni budaya lingkungan setempat. Sedangkan fungsi mata pelajaran seni budaya untuk mengembangkan sikap, kemampuan (keterampilan), kreatif, dan kepekaan cita rasa. Tujuan mata pelajaran seni budaya adalah untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar berkreasi dan menghargai seni budaya.

Pelajaran yang berhubungan dengan seni budaya materi seni Rupa antara lain: (1) seni lukis, (2) Gambar model/ bentuk (3) Gambar Ilustrasi, (4) Reklame (5) Perspektif (6) patung.

Seorang dapat dikatakan belajar, apabila ada perubahan dalam penguasaan ilmu pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Begitu juga perubahan yang terjadi pada sikap kebiasaan dari individu yang belajar serta ke terampilan yang dimiliki oleh sipelajar meningkat, dari yang tidak trampil menjadi terampil.

Pembejaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain komponen meliputi: Tujuan atau kompetensi, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih atau menentukan pendekatan dan model pembelajaran.

Terkaitan dengan hal tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan nasional. Salah satu upaya yang telah dilakukan adalah penyempurnaan kurikulum. Penyempurnaan kurikulum memang harus dilakukan, hal ini untuk merespon tuntutan globalisasi. kurikulum perlu dikembangkan dengan pendekatan berbasis kompetensi.

Selain penyempurnaan kurikulum, untuk meningkatkan mutu pendidikan pemerintah juga telah berupaya untuk peningkatkan sarana dan prasarana dibidang pendidikan. Prasarana menurut permen No. 24 tahun 2007 adalah segala bangunan dan lahan yang terdapat di sekolah. Sedangkan sarana adalah segala macam perabot, buku, alat peraga dan termasuk model pembelajaran. Untuk tingkat kota, dinas pendidikan juga mengadakan workshop, dan pelatihan dan

sosialisasi, kurikulum adalah upaya lain yang melakukan pemerintah dalam peningkatan mutu pendidikan.

Bertitik tolak pada tujuan pemerintah diatas salah satu nya adalah pengtingnya pengembangan media pembelajaran, pada masa dahulu ketika teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa, proses pembelajaran bergantung pada guru sebagai sumber belajar, dalam kondisi semacam ini akan ada proses pembelajaran manakala ada guru yang tidak hadir didalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar dimana dan kapan saja. Siswa bisa belajar sesuai dengan minat dan gaya belajar, saya selaku penulis dan guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar, sehingga proses komunikasi dimana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan, pesan tersebut berupa isi/materi pelajaran, media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa, sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Pada kenyataan di lihat dilapangan: (1) Pembelajaran selalu verbalistik, dan dapat membuat siswa mengantuk dan cepat bosan,(2) Waktu yang di gunakan

dalam menjelaskan materi terlalu lama dan menyebabkan siswa ketinggalan materi,(3) Siswa menjadi fasif, kaku, terhadap materi yang di ajarkan, karena kurang memahami apa yang di sampaikan di depan kelas,(4) Fungsi: atensi (menarik dan mengarahkan siswa), afektif (membangkitkan semangat siswa dalam belajar), Kognitif (memudahkan siswa mengingat dan memahami informasi), kompensatoris (memudahkan siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran) siswa tidak tercapai,(5) Pesan yang di sajikan tanpa media pembelajaran tidak jelas dan sulit difahami siswa sehingga tidak mempercepat proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas penulis ingin mengembangkan sebuah media, dimana media yang akan digunakan untuk belajar seni budaya adalah media Interaktif. Media ini merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa computer yang berisi materi pembelajaran, metode tutorial ini dalam CDI pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe *branching* di mana informasi/ mata pelajaran di sajikan dalam unit-unit kecil, lalu di susul dengan pertanyaan.

Maka dari itu penulis akan membahas permasalahan untuk dapat di terapkan sebagai Media pembelajaran menggambar bentuk yang terstruktur dan mampu mengembangkan kreatifitas menggambar siswa Di sekolah-sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media Interaktif untuk Pembelajaran menggambar bentuk pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP?
2. Bagaimanakah efektifitas media interaktif untuk pembelajaran menggambar bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP?
3. Bagaimanakah praktikalitas media interaktif untuk pembelajaran menggambar bentuk pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP?

D. Tujuan pengembangan Media

Tujuan dari penelitian Pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Validitas media interaktif untuk pembelajaran menggambar bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelasVII MTs / SMP
2. Efektifitas media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP
3. Praktikalitas media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan menggunakan Software macromedia flash professional CS6 dan gambar di buat dengan tangan dan pengeditan gambar / teks dengan menggunakan CorelDraw dan *software Adobe Photoshop CS3*.
2. Pada uraian materi terdapat proses pembuatan gambar bentuk lengkap dengan animasinya, huruf yang di pakai adalah comic sans Jenis huruf ini dipilih karena tampilan hurufnya sangat sederhana dan mudah dibaca sesuai dengan psikologi anak smp, media dilengkapi dengan tombol-tombol yang sudah tersedia untuk meneruskan atau mengulang materi sesuai urutannya. Dalam penyajian ini diiringi dengan suara yang direkam menggunakan *software music editor free*. Musik latar yang digunakan pada uraian materi ini adalah musik instrumental yaitu *OST Boys Before Flowers*. File disimpan dalam format *wav*.
3. Media ini dilengkapi dengan soal evaluasi. Soal yang di buat berjumlah 10 buah, jika siswa menjawab benar, siswa dapat melanjutkan ke soal selanjutnya dan menyelesaikan semua soal yang telah tersedia.
4. Media yang sudah jadi di burning kedalam *CD*. Semua file hasil *publish media* dimasukan kedalam *CD* dengan menggunakan *Software Nero 7 Essential*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini berguna bagi:

1. Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar magister pendidikan di konsentrasi pendidikan Seni dan Budaya program Studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

2. Pendidikan

Sebagai sumbangan ide agar memperbanyak sumber atau model pembelajaran yang kreatif dan mudah di fahami oleh siswa.

3. Sekolah

Agar Penelitian ini dapat di gunakan sebagian meningkatkan mutu dan sumber dalam kegiatan belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berikut disajikan beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP ini:

a. Media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran

Seni Budaya akan menjadi lebih baik, jika teknik yang digunakan lebih praktis dan mudah di fahami.

b. Para peserta didik akan lebih termotivasi secara baik selama proses

pembelajaran yang berlangsung dan terarahnya pembelajaran yang di lakukan

melalui penggunaan media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP.

- c. Guru atau pendidik dalam melaksanakan Proses pembelajaran akan lebih efektif, efisien dan lebih baik dengan menggunakan mengembangkan media media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP. Dalam pembuatan benda model, bigraun, pewarnaan Finishing sebagai salah satu materi yang di ajarkan dan disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan

- a. Perencanaan media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP ini terbatas pada pembuatan kerangka benda, pewarnaan, bigraund, dan finising.
- b. Proses pengembangan media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP sampai pada tahap mengenalan bagai mana proses pembuatan gambar bentuk.
- c. Pengembangan media Interaktif untuk Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII MTs / SMP. ini di dasarkan pada pada analisis dan karakteristik peserta didik yang telah mampu Menggambar dan memahami, sehingga produk pengembangan yang di hasilkan dapat di gunakan dengan baik.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah Proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik (Seel dan Richey, 1994).
2. Media Pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, gambar, video, animasi, dan yang di program berdasarkan teori pembelajaran.
3. Pengembangan media adalah proses, cara pembuatan mengembangkan segala sesuatu yang dapat digunakan anak untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan peserta didik, segala yang di harapkan mampu mendorong terjadinya proses belajar pada diri. Adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai semua alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan. Segala yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
4. Penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu terbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bias juga perangkat lunak (*Software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan

atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uji validitas media interaktif diperoleh nilai 3,29 dengan kategori sangat valid. Praktikalitas media interaktif dapat dilihat dari respon guru diperoleh skor 88,98 dengan kategori sangat praktis dan respon siswa diperoleh skor 86,11 dengan kategori sangat praktis. Media interaktif ini sangat efektif ditinjau dari tiga aspek yaitu, motivasi belajar siswa dengan skor 93,15 pengamatan aktivitas siswa dengan skor 86,08 dan aspek hasil belajar 26 orang siswa MTsN Simpang Empat kelas VII 100% Tuntas. Jadi, media interaktif pelajaran menggambar bentuk sangat valid, sangat efektif, sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media interaktif pelajaran menggambar bentuk. Pada dasarnya penelitian ini juga dapat memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada penyelenggara pendidikan (kepala sekolah, guru seni budaya dan guru bidang studi lainnya), karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya. Selain itu, dapat membuat pembelajaran seni budaya menjadi menyenangkan dan bermakna serta dapat dijadikan indikator untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dirasaperlu adanya variasi media dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif ini juga dapat dilakukan oleh guru-guru disuatu sekolah atau di Musyawarahkan guru mata pelajaran (MGMP) Seni budaya. Namun validitas, praktikalitas dan efektifitas dari media pembelajaran tersebut tidak boleh diabaikan karena faktor ini sangat menentukan kualitas media pembelajaran yang di buat. Guru diharapkan tidak lagi menggunakan metode belajar yang konvensional, beralihlah pada metode pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan zaman dan kemajuan IPTEK.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media interaktif memiliki kualitas yang sangat baik sehingga dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang baik sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Guru dan siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan komputer, karena media interaktif hanya bisa digunakan oleh guru dan siswa yang mampu mengoperasikan computer.
3. Dalam pengamatan aktivitas siswa dalam belajar dengan menggunakan media interaktif dikategorikan efektif, namun dalam sebuah proses belajar mengajar diharapkan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa, salah satunya melakukan Tanya jawab antara guru dan siswa, dan antar siswa.

4. Siswa tidak hanya dianjurkan untuk mencapai KKM saja, tetapi di tuntut lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.
5. Kepada peneliti selanjudnya disarankan agar melanjutkan penelitian ini, demi tercapainya cita-cita bangsa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, Ronald H. 1987. *Selecting And Developing Media For Instruction. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran.* Yusufhadi Miarso.1994. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A.2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahari, 2008. *Kritik Seni.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional 2008.*Pengembangan Bahan Ajar.* Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dasar dan menengah, Direktorat pembinaan sekolah Menengah Atas. Tesis tidak diterbitkan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Depdiknas, 2006. *Panduan pengembangan silabus mata pelajaran seni budaya.* Direktorat pembinaan sekolah menengah pertama: Jakarta.
- Depdiknas. Peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005. *Tentang Standar Nasional Pendidikan.*
- Dewi, R.K. 2011. *Penelitian tentang pengembangan lembar kerja siswa (LKS) disertai CD pembelajaran berbasis konstruktivisme pada mata pelajaran biologi RSBI SMA pada materi ekosistem.*
- Gunawan, Adi. W.2007. *Genius Learning Strategy.* Jakarta: Gramedia.
- Masnur,Muslich. 2007. *KTSP.* Jakarta :Bumi Aksara
- Maroebeni, 2008. *Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif.* (online), diakses 6 April 2011
- Meinarno, E. Widiyanto, B. Halida, R. *Manusia dalam Kebudayaan dan Masyarakat.* Jakarta : Salemba Humanika
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: Remaj Rosdakarya.
- Munandar, S.C.U. 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa.* Pustaka Sinar Harapan: Jakarta.
- Purwanto,N.2004. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.