

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VIII SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SMPN 2 SINGARAJA

I Gst. Ag. Pt. Ratna Reiswana<sup>1</sup>, A. A Gede Agung<sup>2</sup>, I Wayan Koyan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [reis\\_akatsuki@yahoo.com](mailto:reis_akatsuki@yahoo.com)<sup>1</sup>, [agung2056@yahoo.com](mailto:agung2056@yahoo.com)<sup>2</sup>, [koyan@yahoo.com](mailto:koyan@yahoo.com)<sup>3</sup>

## Abstrak

Media pembelajaran audiovisual untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model Luther (1994). Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan distribusi. Pada tahap uji coba, produk divalidasi melalui tinjauan oleh para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah deskripsi proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Singaraja. Proses rancang bangun media pembelajaran audiovisual terdiri dari 5 tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba. Kualitas hasil pengembangan media audiovisual diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat ketercapaian skala 5. Tinjauan ahli isi mata pelajaran mencapai 91,34% katagori sangat baik, tinjauan ahli desain pembelajaran mencapai 84,61% katagori baik, tinjauan ahli media pembelajaran mencapai 91,25% katagori sangat baik, uji coba perorangan mencapai 95,6% katagori sangat baik, uji coba kelompok kecil mencapai 93,75% katagori sangat baik, dan uji coba lapangan mencapai 93,28% katagori sangat baik.

**Kata kunci:** pengembangan, media, audiovisual, seni budaya,

## Abstract

Audiovisual instructional media for Cultural Arts subjects eighth grade at "SMP Negeri 2 Singaraja" is a media that does not exist and needs to be developed. The objectives to be achieved through of this development research is to describe design process and quality of development the audiovisual instructional media. This research is development research which using Luther's model (1994). Stages include concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In the testing stage, the product is validated through a review by the experts and product trials to learners. Data collection instrument was a questionnaire / poll. Data analysis which used is descriptive analysis of qualitative and descriptive analysis of quantitative. The result is a description of the design process and the quality of development result of audiovisual instructional media on subjects Culture Arts of second semester eighth grade at "SMP Negeri 2 Singaraja". Design process of audiovisual instructional media consists of 5 stages: concept, design, material collecting, assembly, and testing. The quality of the audiovisual instructional media obtainable based on data from the questionnaires were analyzed by quantitative descriptive and converted into standard reference assessment of 5 scale achievement level. Expert review course content reached 91.34% very good category, review instructional design experts reached

84.61% good category, instructional media expert reviewers reached 91.25% very good category, individual testing category reached 95.6% very good, a small test group reached 93.75% very good category, and the trial court reaching 93.28% very good category.

**Keyword:** development, media, audiovisual, culture arts

## PENDAHULUAN

Pendidikan bagi para penerus bangsa merupakan investasi jangka panjang untuk meraih kesuksesan. Pada tahun 2011 *United Nations Development Programme* (UNDP) mengeluarkan data *Human Development Index* terbarunya yang menunjukkan secara umum Indonesia berada pada peringkat 124 dari 187 negara dimana untuk bidang pendidikan Indonesia berada pada peringkat 119 dari 187 negara lainnya dan peringkat 12 dari 21 negara di wilayah Asia Pasifik. Data tersebut menyatakan bahwa Indonesia harus mencari solusi dari berbagai permasalahan dalam pengembangan manusia Indonesia terutama dalam bidang pendidikan. Selain dari aspek tenaga manajemen manusia, peran teknologi turut menyumbang permasalahan dalam dunia pendidikan. Seharusnya tenaga pendidik di Indonesia mampu mengelola, mendesain, memanfaatkan, dan mengembangkan semua komponen dalam pembelajaran, antara lain dirinya sendiri sebagai seorang guru, peserta didik, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya yang terutama dalam hal ini yaitu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Susilana dan Cepi (2008:7) menyimpulkan bahwa "media pembelajaran merupakan sebuah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dan pemikiran penulis, maka penting rasanya bila dalam pembelajaran di sekolah menggunakan media untuk membantu proses pembelajaran. Dari berbagai jenjang pendidikan yang ada, sekolah menengah pertama merupakan jenjang pendidikan yang baik untuk penggunaan berbagai media

pembelajaran. Dan SMP Negeri 2 Singaraja akan menjadi tempat pelaksanaan penelitian pengembangan ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan maka diidentifikasi berbagai masalah yang terjadi di SMP Negeri 2 Singaraja, yaitu: (1) beberapa peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja dalam mata pelajaran Seni Budaya masih di bawah KKM yaitu 75, (2) guru masih menerapkan metode konvensional pada proses pembelajaran Seni Budaya yaitu ceramah dan praktek langsung tanpa apresiasi terhadap mata pelajaran tersebut, (3) pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar yang baik sehingga hasil karya peserta didik cenderung meniru yang dibuat guru, (4) kurangnya media sebagai sumber belajar peserta didik padahal peserta didik di SMP Negeri 2 Singaraja sangat tertarik dengan teknologi yang berkembang, (5) peserta didik memiliki fasilitas belajar yang cukup baik, namun tidak termanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran, (6) guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat sebuah media pembelajaran karena padatnya aktifitas yang harus dijalankannya, dan (7) guru yang mampu membuat media di SMP Negeri 2 Singaraja relatif sedikit sehingga kesempatan guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Singaraja menjadi rendah.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mata pelajaran Seni Budaya, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran audiovisual untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan untuk

meningkatkan apresiasi peserta didik dalam belajar. Suhernawan dan Rizal (2010:3) menyebutkan “mengapresiasi karya seni merupakan landasan pokok dalam mempelajari wawasan Seni Budaya”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran Seni Budaya yang paling penting untuk diberikan kepada peserta didik adalah meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap mata pelajaran ini.

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah, tujuan, dan analisis kebutuhan di atas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja, (2) penelitian ini memanfaatkan teknologi sebagai media yaitu media audiovisual, (3) pengembangan media melalui proses rancang bangun model Luther, (4) materi pelajaran yang termuat dalam media ini bersumber dari buku BSE Seni Rupa untuk SMP/MTs kelas VII, VIII, dan IX untuk mata pelajaran Seni Budaya dan (4) penelitian ini hanya mencari kualitas hasil pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja”.

Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan dan relevan dengan kebutuhan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Luther tahun 1994 (dalam Sutopo, 2003: 32) yang melibatkan 6 tahap yaitu *Concept, Design, Collecting materials, Assembly, Testing, dan Distribution*. Model Produk Berbantuan Komputer adalah model yang terfokus pada bantuan komputer untuk mengembangkan media berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru walaupun pada beberapa tahapnya

menyerupai model penelitian pengembangan lain maupun mengalami adaptasi sesuai dengan situasi yang nantinya akan dihadapi.

Kemudian tentang media yang akan dihasilkan yaitu media audiovisual harus mampu memenuhi kaidah sebuah media pembelajaran yang baik. Banyak para ahli telah memberi definisi untuk membatasi arti dari media pembelajaran. Susilana dan Cepi (2008:5) menjelaskan bahwa “kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar”. Kemudian Scharamm (dalam Susilana dan Cepi, 2008:6) memberikan pengertian mengenai media pembelajaran yaitu “Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” Pendapat lain dikemukakan para ahli Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*), (dalam Susilana dan Cepi, 2008:6) memberikan pengertian yang berbeda mengenai media pembelajaran “Sarana Komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya” Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya.

kegunaan atau manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru atau pendidik dengan siswa atau peserta didik yang bertujuan untuk membantu siswa atau peserta didik belajar secara optimal.

Kelayakan sebuah media pembelajaran bisa diukur baik dari segi praktis, teknis, dan biaya. Media yang mudah dalam pemakaiannya, memiliki kualitas yang baik, dan sesuai berdasarkan biaya dengan manfaat yang diperoleh maka media tersebut layak digunakan.

Tegeh (2009:28) menyatakan bahwa “media audiovisual adalah media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Ini berarti semua media yang memiliki komponen berupa

gambar dan suara dapat dinyatakan sebagai media audiovisual". Sehingga berdasarkan pendapat tersebut diharapkan media yang dihasilkan memiliki komponen gambar dan suara agar bisa disebut media audiovisual

Sebagai mata pelajaran yang materinya akan termuat dalam media pembelajaran audiovisual, pelajaran Seni Budaya adalah proses perjalanan memahami konsep, mengapresiasi, menunjukkan kreatifitas seni dalam jenjang pendidikan.

Namun mata pelajaran Seni Budaya di SMP dilaksanakan hanya dalam waktu 2 jam pelajaran sehingga aspek hanya aspek kognitif saja yang kemungkinan besar akan tersampaikan, sedangkan kesempatan untuk siswa berkreasi dan berapresiasi menjadi kurang. Berdasarkan karakteristik pembelajaran Seni Budaya tersebut, sudah jelas sangat relevan jika dalam pembelajaran Seni Budaya memerlukan media pembelajaran untuk mengakomodir kegiatan inti yang harus dialami peserta didik dalam proses pembelajaran Seni Budaya untuk memperoleh pemahaman konsep, apresiasi, serta kreatifitas yang dimaksud.

Pada akhirnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan bagaimanakah proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan milik Luther baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil media pembelajaran audiovisual.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk menggambarkan proses rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII semester

genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model Luther (1994) yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu menentukan konsep/*concept*. Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran audiovisual adalah menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

Tahap kedua yaitu mendesain produk/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran audiovisual ini antara lain *Macromedia Authorware*, *Photoshop CS6*, *Voice Recorder*, *3ga to mp3 Converter*, *Rich Audio Converter*, *Google Chrome*, dan *Video Convert*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan materi/*collecting materials*. Tahap pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti materi pokok (substansi mata pelajaran Seni Budaya) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio dan video. Materi bersumber dari buku BSE Seni Budaya SMP/MTs yang sudah ada dan lembar kerja kelas VIII Sekolah Menengah Pertama serta *up-date* informasi dengan *browsing* di internet. Untuk pengumpulan bahan pendukung seperti gambar,

animasi serta audio diperoleh melalui *download* melalui internet.

Tahap keempat yaitu perakitan/*assembly*. Tahap perakitan merupakan tahap memproduksi program yaitu mengubah naskah menjadi media pembelajaran audiovisual. Pengembangan media ini berarti mengubah seluruh naskah menjadi program yang berbentuk audiovisual. Perakitan dimulai dari menyusun materi pelajaran Seni Budaya yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *scene* dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media audiovisual, yaitu teks, grafis, animasi, video, musik, dan narasi.

Tahap kelima yaitu uji coba/*testing*. Uji coba media merupakan hal yang penting dalam pengembangan media pembelajaran ini. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan ahli baik itu ahli media yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, ahli desain yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, dan ahli isi merupakan guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 3 siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja yang, uji kelompok kecil dengan 8 siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja dan uji coba lapangan dengan 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja. Instrumen pengumpulan data adalah kuisisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis digunakan menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan merevisi produk.

Tahap keenam yaitu distribusi/*distribution*. Tahap ini adalah tahap mempublikasikan/penyebarluasan produk hasil pengembangan. Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk. Produk didistribusikan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII dan subjek coba produk

dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu.

Produk pengembangan berupa media pembelajaran audiovisual yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual. Tingkat validitas media pembelajaran audiovisual diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. "Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat" (Agung, 2012:62). Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. "Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian" (Agung, 2012:64). Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

"Analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum"

(Agung, 2012:67). Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket/kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa “analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum”. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh

melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:  $\sum$  = jumlah  
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan: F = jumlah presentase keseluruhan subyek  
N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Sedikit direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 – 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 – 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna , 2010:101)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan uji coba.

Pada tahap konsep ditentukan media pembelajaran audiovisual ini akan dipergunakan untuk mendukung penggunaan buku BSE Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX baik ketika guru ingin mempersentasikan materi di kelas sehingga meningkatkan

apresiasi peserta didik terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan pembelajaran mandiri yang dilakukan peserta didik di rumah. Pada tahap ini juga ditentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan media pembelajaran serta materi dan evaluasi yang termuat dalam media pembelajaran audiovisual.

Pada tahap desain digunakan untuk memilih dan menetapkan software yang akan dipergunakan baik itu *software* perakitan dan *software* pengolah komponen pendukung lainnya. Selain itu dibuat naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Kemudian pada tahap pengumpulan bahan digunakan untuk mengumpulkan komponen media pembelajaran audiovisual baik itu teks, gambar, music instrumen, narasi, dan animasi dengan dibuat sendiri maupun *download* dari internet.

Pada tahap perakitan, komponen yang telah terkumpul dirakit menggunakan software yang telah ditentukan berdasarkan konsep dan naskah media mulai dari *scene intro* hingga *scene* keluar untuk siap *publish* dan dikemas ke dalam CD.

Tahap uji coba dilakukan validasi produk kepada para ahli dan subjek coba. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan analisis deskriptif kualitatif untuk menjadi pedoman dalam merevisi produk. Tahapan pertama dimulai dengan tinjauan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah menerima penilaian serta melakukan revisi, media hasil tinjauan para ahli kemudian dibawa ke sekolah untuk diujicobakan kepada peserta didik secara perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Uji coba perorangan menggunakan 3 peserta didik kelas VIII-10 yang menyaksikan media lewat laptop secara individu, Uji coba kelompok kecil menggunakan 8 orang peserta didik kelas VIII-10 yang menyaksikan media lewat proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), dan Uji coba lapangan menggunakan satu kelas sebanyak 30 peserta didik kelas VIII-7.

Tahap Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk. Produk didistribusikan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII dan subjek coba produk yaitu peserta didik kelas VIII-7 dan peserta didik kelas VIII-10, serta penyerahan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Singaraja sebagai koleksi media pembelajaran di sekolah.

Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII

semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja berdasarkan data angket validasi produk yang meliputi *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Sedangkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang kemudian dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 maka dipergunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian media tersebut dan hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut.

Hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru sebagai ahli isi mata pelajaran Seni Budaya terhadap aspek penglandasan teoretis media pembelajaran audiovisual tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 91,43%. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena (1) kejelasan indikator pembelajaran, (2) kejelasan tujuan pembelajaran, (3) kesesuaian materi dengan pengguna yaitu peserta didik SMP kelas VIII semester genap, (4) kesesuaian materi dengan media yang digunakan, (5) kesesuaian contoh dengan materi, (6) kedalaman materi yang termuat, dan (7) keakuratan materi yang termuat Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi mata pelajaran Seni Budaya yang sangat baik untuk dipelajari oleh peserta didik.

Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap aspek penglandasan teoretis media pembelajaran audiovisual tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 84,61%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena pemberian contoh yang relevan Selain itu media memiliki desain yang menarik untuk

proses pembelajaran dan mudah digunakan. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media terhadap aspek penglandasan teoretis media pembelajaran audiovisual tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 91,25%. Media pembelajara ini dikatakan sangat baik karena dilihat dari penglandasan teoretis sebagai berikut. (1) komposisi warna (2) Ketepatan pemilihan gambar. (3) Ketepatan pemilihan musik (4) Ketepatan pemilihan narasi. (5) Ketepatan pemilihan video. (6) Kualitas teks. (7) Kualitas interaktifitas. (8) Kualitas pengontrolan. (9) Pemberian motivasi. Atas dasar penilaian dari ahli media pelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar peserta didik.

Hasil penilaian uji coba produk terhadap peserta didik dari uji perorangan, terungkap bahwa untuk uji perorangan sebagian besar penilaian peserta didik sebanyak 3 orang peserta didik terhadap kriteria media pembelajaran audiovisual tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 95,6%. Penilaian peserta didik terhadap kriteria media pembelajaran audiovisual pada uji kelompok kecil sebanyak 8 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,75%. Sedangkan Penilaian peserta didik terhadap kriteria media pembelajaran audiovisual pada uji lapangan sebanyak 30 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan

persentase tingkat pencapaian 93,28%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena media pembelajaran yang dibuat kemenarikan pada gambar yang disajikan, kemenarikan animasi, mampu memberikan semangat dalam belajar, dan memiliki musik yang sangat baik untuk proses pembelajaran. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik untuk belajar sehingga pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

## **PENUTUP**

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Rancang bangun media pembelajaran audiovisual menggunakan model Luther yang terdiri dari 6 tahap yaitu, konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba. Proses rancang bangun diawali dengan (1) tahap konsep berupa penentuan mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan media pembelajaran, dan cakupan materi yang termuat dalam media beserta evaluasinya, (2) tahap desain yaitu pemilihan *software* perakitan dan pembuat komponen media serta membuat naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, (3) tahap pengumpulan bahan dimana pada tahap ini dilaksanakan pengumpulan bahan-bahan yang meupakan komponen media seperti teks, gambar, video, musik, narasi, dan animasi, (4) tahap perakitan, pada tahap ini komponen yang telah terkumpul dirakit dengan *software* yang telah dipilih sesuai dengan konsep dan naskah media, (5) tahap uji coba yang bertujuan untuk memvalidasi produk berdasarkan *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik untuk menentukan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual, dan tahap terakhir yaitu (6) tahap distribusi dengan memberikan produk yang telah direvisi kepada guru

mata pelajaran, subjek coba, dan kepala sekolah..

Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual diperoleh berdasarkan data dari angket validasi produk yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 5 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media sebagai berikut: (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (91,43%), (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (84,61%), (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (91,25%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (95,6%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,75%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,28%).

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran audiovisual ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Saran berdasarkan pemanfaatan, pengembangan media pembelajaran audiovisual yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, tidak terlepas akan keterbatasan yang dimiliki oleh media tersebut, oleh karena itu pemanfaatannya dalam proses pembelajaran akan selalu membutuhkan kehadiran guru maupun sumber belajar lain sehingga media ini mampu dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik. Adapun saran pemanfaatan secara lebih spesifik yaitu sebagai berikut.

Saran yang diberikan kepada peserta didik dari hasil penelitian ini adalah supaya bisa memanfaatkan media ini secara maksimal, bukan saja melihat media ini sebagai jalan pintas untuk belajar dalam keterbatasan materi yang termuat, tetapi juga bisa meningkatkan motivasi dan apresiasi untuk belajar Seni

Budaya dari sumber lain yang lebih lengkap dan akan selalu berkembang.

Saran bagi guru adalah, supaya mampu menggunakan media ini sesuai dengan karakteristik guru dalam mengajar di kelas, karena pada dasarnya media ini hanyalah fasilitas yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran di kelas akan selalu memerlukan kehadiran seorang guru sebagai manajer dan arsitek dari setiap komponen dan fasilitas pembelajaran di kelas.

Saran untuk sekolah terkait yaitu SMP Negeri 2 Singaraja secara khusus dan SMP/MTs lainnya secara umum dari pengembangan media ini adalah supaya mampu melihat potensi dan kualitas dari sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan keinginan menambah koleksi media pembelajaran dan menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai salah satu keunggulan yang dimiliki oleh sekolah dalam proses pembelajaran peserta didik.

Saran bagi peneliti lain adalah supaya hasil produk pengembangan media ini adalah menjadi patokan paling sederhana bagi penelitian pengembangan berikutnya. Bukan hanya sekedar menyelesaikan penelitian dengan baik tetapi juga memperhatikan estetika dan kualitas proses rancang bangun dari penelitian tersebut. Sehingga yang dihasilkan bukan hanya skripsi namun juga pengalaman bagi diri sendiri dan media yang memang berguna bagi peserta didik, guru, dan instansi terkait.

Saran berdasarkan diseminasi, media pembelajaran audiovisual ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja, sehingga apabila dimanfaatkan atau diterapkan dalam proses pembelajaran pada peserta didik di sekolah lain tentu akan ditemukan ketidakrelevanan maupun kesalahan sehingga harus dikaji dan direvisi terlebih dahulu.

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, persepsi yang perlu dihindari adalah pengembangan media ini tidak ditujukan untuk mengatasi seluruh permasalahan yang ada dalam proses

pembelajaran peserta didik, akan tetapi hanya untuk menghadirkan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran Seni Budaya SMP kelas VIII semester genap. Adapun beberapa masalah lain seperti kurangnya sarana prasarana pendidikan, minimnya variasi metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi, jam pelajaran yang tidak seimbang dengan materi, tenaga pengajar yang kurang berkompeten, jumlah peserta didik yang terlalu banyak, dan masih banyak permasalahan pendidikan yang perlu juga dicarikan solusi pemecahannya. Penelitian pengembangan seperti ini sebaiknya terus dilanjutkan untuk menghadirkan alternative baru guna menjadi pilihan untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang terus muncul sehingga proses pembelajaran akan terus seimbang dan bergerak kearah yang lebih baik yang pada akhirnya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk meraih kesuksesannya.

Tegeh, I M. 2009. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

## DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.

*Human Development Index 2011 Publised for The United Development Programme (UNDP)*. 2011. New York: Oxford University Press

Suherawan. Rachmat dan Rizal A. N. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Susilana, Rudi. & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.