

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN MATA  
PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII SEMESTER GENAP  
DI MTSN PATAS KECAMATAN GEROGAK TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013**

Khumaira, I Komang Sudarma, Desak Putu Parmiti

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {[fira\\_husien@yahoo.com](mailto:fira_husien@yahoo.com), [darma\\_tp@yahoo.com](mailto:darma_tp@yahoo.com), [dsupt\\_parmiti@yahoo.co.id](mailto:dsupt_parmiti@yahoo.co.id)}

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memiliki dua rumusan masalah yaitu: 1) bagaimana rancang bangun Media Presentasi Pembelajaran yang dikembangkan, dan 2) bagaimana kualitas hasil pengembangan Media Presentasi Pembelajaran. Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil rancang bangun Media Presentasi Pembelajaran yang dikembangkan, 2) mengetahui kualitas hasil pengembangan Media Presentasi Pembelajaran yang dikembangkan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Rancang bangun pengembangan produk ini berupa *flow chart* dan *story board* yang bersifat konseptual dan mendasari pembuatan Media Presentasi Pembelajaran. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan metode angket yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Subyek coba terdiri dari satu ahli isi/materi bidang studi, satu ahli media pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, enam siswa untuk uji perorangan, dua belas siswa untuk uji kelompok kecil. Hasil penelitian ini adalah Media Presentasi Pembelajaran yang layak pakai sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil validasi data menunjukkan tingkat pencapaian media ini adalah (1) uji ahli isi/materi bidang studi berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 92,3%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 84 %), (3) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 88 %), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi baik (persentase = 87,67%), dan (5) uji kelompok kecil berada pada kualifikasi baik (persentase = 85%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan kualitas Media Presentasi Pembelajaran baik dan dapat digunakan di MTsN Patas kelas VII semester II.

**Kata kunci** : pengembangan, media presentasi pembelajaran, seni budaya

Abstract

This research development has two problems such as 1) how is building and design of learning media presentation which developed, and 2) how result quality of learning media presentation. Based on these problem this development aims to 1) know the results of Learning Media Presentation's design, 2) know the development's quality of the Learning Media Presentation which developed. Development model in this study using ADDIE. Buliding and design of this product is like *flow chart* and *story board* that conceptual and underlying the manufacture of products. Data about quality product development were collected by questionnaire are then analyzed by qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis techniques. Subject try consists of a subject content expert, an instructional media expert, an instructional design expert, six students for individual trials, twelve students to small group test. Results of this study was Learning Media Presentation which suitable to used according to the characteristics of students. are developed is good. The results showed (1) test content expert of Cultural Arts subject on very well qualification (percentage = 92.3%), (2) test instractional media expert on good qualification (percentage = 84%), (3 ) test instructional design experts are on good qualification (percentage = 88%), (4) individual trial on good qualification (percentage = 87.67,5%), and (5) small group test on good qualification (percentage = 85% ). Based on these results can conclude a quality of Learning Media Presentations is good and can be used in class VII MTsN Patas on second semester.

**Keyword:** development, media presentations of learning, art and culture

## **PENDAHULUAN**

Seni dan budaya memiliki kaitan yang cukup erat dengan pendidikan. Pendidikan mengandung unsur-unsur seni dan budaya, sebaliknya dalam seni dan budaya terkandung unsur-unsur pendidikan. Kedua unsur tersebut nyatanya telah mendarah daging pada masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Dalam pendidikan di Indonesia khususnya, pelestarian seni budaya dilakukan pada mata pelajaran seni budaya yang diperoleh peserta didik sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pada mata pelajaran tersebut, guru mengajarkan peserta didik untuk lebih mengenal seni dan budaya Indonesia serta cara melestarikan seni dan budaya Indonesia sebagai warisan leluhur dan kekayaan bangsa. Seni dan budaya cukup mempengaruhi dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu sudah sepatutnya masyarakat Indonesia menghargai dan mencintai seni dan budaya Indonesia, khususnya bagi seorang guru yang menjadi panutan bagi peserta didiknya.

Idealnya seorang guru diharapkan mampu benar-benar memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai seni dan budaya, tidak hanya secara teori namun juga praktisnya dalam kehidupan. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan sebagai hasil belajar siswa yaitu mengkaitkan pembelajaran dengan memberikan contoh-contoh yang lebih nyata berupa gambar-gambar, video dokumenter, pergi ke museum, dan lain-lain, sehingga siswa dapat melihat dan mengalami langsung pengalaman belajar tersebut. Hal ini berkaitan dengan teori belajar behavioristik yang diciptakan oleh Gage dan Berliener (dalam Ahira, 2011) mengenai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman belajar, dimana peserta didik mengalami sendiri pembelajaran tersebut sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara lebih kongkrit. Namun pada kenyataannya masih terdapat sekolah-sekolah yang belum

menerapkan hal tersebut dalam proses pembelajaran seni budaya.

Hal ini terlihat dari hasil observasi pada tanggal 25 April 2012 di salah satu sekolah islam di kota Singaraja yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri Patas yang terdapat di kecamatan Gerokgak kabupaten Buleleng. Di sekolah tersebut, para guru masih menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan media cetak seperti buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Sesungguhnya MTsN Patas sudah memiliki fasilitas yang dapat mendukung pencarian informasi secara digital tetapi, karena keterbatasan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi, guru-guru masih lebih senang menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan media buku cetak dan LKS. Hasil observasi ini didukung pula dengan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di MTsN Patas, khususnya pada mata pelajaran seni budaya yaitu ibu Jamila Hayazee S.Pd.. Beliau mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya yang menggunakan alat elektronik dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar-mengajar di sekolah tersebut belum sepenuhnya terlaksana, khususnya dalam mata pelajaran yang beliau ajarkan. Hal tersebut dikarenakan guru-guru di sekolah tersebut belum benar-benar mengetahui bagaimana membuat sebuah media dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Selama ini mereka hanya mengajar dengan menggunakan buku-buku ajar dan lembar kerja siswa. Khusus dalam mata pelajaran seni budaya yang beliau ajarkan, untuk menyampaikan contoh-contoh seni budaya yang ada beliau hanya menyampaikan lewat gambar-gambar yang tertera pada buku ajar. Beliau juga menyampaikan bahwa untuk pergi ke museum budaya dirasa cukup sulit dilakukan mengingat ada beberapa hal yang perlu dipikirkan khususnya dari segi materi. Oleh karena itu, beliau belum bisa merealisasikan hal tersebut sampai saat ini. Hal ini diperkuat pula dengan hasil wawancara dengan salah

satu murid MTsN Patas kelas VII bernama Ramadian. Ia mengatakan bahwa mata pelajaran seni budaya sesungguhnya salah satu mata pelajaran yang menarik bagi mereka, sebab dalam mata pelajaran tersebut mereka tidak harus menghitung atau menghafal sesuatu, mereka cukup mengenal dan mengetahui seni dan budaya Indonesia yang beragam dan berbeda antara satu pulau dengan pulau yang lain dan hal tersebut sangat menyenangkan karena mereka menjadi lebih tahu mengenai Indonesia khususnya dengan kekayaan seni dan budaya yang dimiliki Indonesia sebagai warisan leluhur dan kekayaan bangsa. Namun, penggunaan buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar sering kali membuat mereka bosan karena tidak ada variasi dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat mereka cenderung bosan dan kurang memperhatikan pelajaran.

Selain dari hasil observasi di atas, dilakukan pula observasi sederhana di beberapa sekolah di kota Singaraja seperti SMAN 1 Singaraja (pada saat melakukan PPL Real di SMAN 1 Singaraja), SMA Lab School (24 Agustus 2012), SMA Muhammadiyah (tanggal 7 September 2012), dan SMP Muhammadiyah 2 (tanggal 7 September 2012). Observasi dilakukan khusus pada mata pelajaran seni budaya. Hasil observasi dari 4 sekolah tersebut menunjukkan dua sekolah dari empat sekolah yang dilakukan observasi yaitu SMAN 1 Singaraja dan SMA Lab School, telah menggunakan bantuan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Media tersebut yaitu Media Presentasi Pembelajaran *Microsoft Office Power Point*. Dua sekolah lainnya belum sepenuhnya menggunakan dua media dalam proses pembelajaran yaitu SMA Muhammadiyah dan SMP Muhammadiyah 2. Para guru dari kedua sekolah tersebut menggunakan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu media. Ada baiknya seorang guru dapat memanfaatkan penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil

penelitian Felton dkk (dalam Asyhar 2012:15) menunjukkan bahwa "penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dari pendapat tersebut diharapkan media yang akan dikembangkan nantinya dapat membantu guru untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam belajar.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah sebuah metode penelitian digunakan untuk memperbaiki suatu pembelajaran. Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (dalam Tegeh, 2010:6) "Penelitian dan Pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan". Hal ini berarti penelitian dan pengembangan merupakan suatu rangkaian proses mengembangkan suatu produk maupun memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang kelak akan dikembangkan harus merupakan produk baru yang akan akan dikembangkan atau produk yang telah dikembangkan sebelumnya dan harus dipertanggungjawabkan sesuai dengan rangkaian proses pengembangan.

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology* atau AECT) (dalam Sudarma dan Arya Oka, 2008:7) "media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi". Definisi ini menjelaskan bahwa media sebagai perantara bagi seseorang untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada orang lain. Gagne (Sudarma dan Arya Oka, 2008:7) "menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat

merangsangnya untuk belajar”. Sedangkan Briggs (Sudarma dan Arya Oka, 2008:7) berpendapat bahwa ”media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Ketiga pendapat tersebut menyatakan bahwa media erat kaitannya dalam pendidikan, proses belajar dan peserta didik. Media yang telah didesain digunakan dalam proses belajar peserta didik sebagai alat perangsang bagi peserta didik untuk belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Kegunaan atau manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru atau pendidik dengan siswa atau peserta didik yang bertujuan untuk membantu merangsang siswa untuk belajar secara optimal.

Permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada (1) subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada peserta didik kelas VII MTsN Patas Kecamatan Gerokgak, (2) penelitian ini memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran berupa Media Presentasi pembelajaran, (3) materi pelajaran yang termuat dalam media ini bersumber dari buku Paket Seni Budaya untuk SMP/MTs kelas VII dan LKS Seni Budaya kelas VII (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 Presentasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Semester Genap Di MTsN Patas Kecamatan Gerogak Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (2010:80) ”model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis”. Hal ini berarti tahap-tahap pada model pengembangan ini

telah didesain dengan sistematis dan tidak dapat diubah. Berdasarkan pendapat tersebut maka dalam penggunaan model ADDIE pada pengembangan media pembelajaran harus sistematis sesuai dengan tahap-tahap yang dimiliki oleh model ADDIE.

Kemudian tentang media yang akan dihasilkan yaitu Media Presentasi Pembelajaran harus mampu memenuhi kaidah sebuah media pembelajaran yang baik.

Menurut Wahono (2008:3) ”Media Presentasi Pembelajaran atau disingkat MPP merupakan salah satu jenis multimedia pembelajaran yang berisikan poin-poin materi pelajaran yang disajikan secara singkat dan jelas untuk memperkuat tujuan pembelajaran bagi siswa”. Ini berarti dalam penyajian materi pada Media Presentasi Pembelajaran hanya berupa poin-poin materi dari materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga dari pendapat tersebut diharapkan media yang dihasilkan berupa poin-poin materi yang disajikan dengan singkat dan jelas.

Melihat kenyataan di atas yang jauh dari harapan sesungguhnya dalam pembelajaran seni budaya, ditawarkan solusi untuk membuat suatu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dalam proses belajar-mengajar seni budaya di MTsN Patas. Solusi tersebut berupa pembuatan Media Presentasi Pembelajaran (MPP).

Sebagai mata pelajaran yang materinya akan termuat dalam Media Presentasi Pembelajaran, pelajaran Seni Budaya adalah proses pemahaman konsep, mengapresiasi, menunjukan kreatifitas seni dalam jenjang pendidikan.

Namun pada kenyataannya pembelajaran seni budaya di MTsN Patas dilaksanakan hanya dalam waktu 2 jam pelajaran sehingga hanya aspek kognitif saja yang kemungkinan besar akan tersampaikan. Berdasarkan karakteristik pembelajaran Seni Budaya tersebut, sudah jelas sangat relevan jika dalam pembelajaran Seni Budaya memerlukan media pembelajaran untuk memfalsifikasi kegiatan inti yang harus dialami peserta didik dalam proses pembelajaran Seni Budaya untuk memperoleh pemahaman

konsep, apresiasi, serta kreatifitas yang dimaksud.

Berdasarkan landasan teori di atas permasalahan dalam penelitian pengembangan ini yaitu bagaimanakah proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan Media Presentasi Pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di MTsN Patas Kecamatan Gerokgak. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil Media Presentasi Pembelajaran.

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan Media Presentasi Pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di MTsN Patas Kecamatan Gerokgak.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model pengembangan ADDIE. Adapun tahap-tahap pada model pengembangan ADDIE yaitu: (1) tahap pertama yaitu tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap harapan dan kenyataan yang sesungguhnya terhadap suatu proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemungkinan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran tersebut. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan dikembangkan. Sehingga produk yang dikembangkan akan benar-benar dapat bermanfaat bagi pengguna, (2) tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap desain dilakukan perancangan produk yang dikembangkan. Rancangan produk ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya, (3) tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk berdasarkan rancang bangun yang telah dibuat. Pada tahap ini rancangan media

yang masih berupa konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan. Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap produk media yang dikembangkan melalui uji coba ahli isi/materi bidang studi, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media pembelajaran, (4) tahap selanjutnya yaitu tahap Implementasi. Pada tahap ini produk yang telah jadi dan telah mendapatkan validasi dari ahli diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya dalam proses pembelajaran, (5) tahapan terakhir dari model pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik bagi agar dapat dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan selanjutnya.

Subjek coba dalam penelitian ini antara lain: Bapak I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku ahli desain pembelajaran, Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media pembelajaran dan Ibu Jamila Hayazee, S.Pd. selaku ahli isi/materi bidang studi seni budaya. selain itu subjek coba pada uji kelompok kecil dan perorangan yaitu 12 orang siswa/i kelas VII dan 6 orang siswa/i kelas VII MTsN Patas.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket/kuesioner. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat. Sedangkan pengumpulan data melalui kuisisioner atau angket dilakukan dengan memberikan suatu daftar pernyataan-pernyataan kepada responden/subjek penelitian. Pada penelitian ini, kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi/materi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut

Agung (2012:67) “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”. Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi/materi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. 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 berdasarkan komentar dan saran.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Menurut 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.

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

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

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N \quad (2)$$

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 dengan menggunakan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 – 64	Kurang
0 - 54	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2010:110)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun produk ini bersifat konseptual dan mendasari proses pengembangan produk berikutnya. Proses rancang bangun dilakukan pada tahap desain. Rancang bangun Media Presentasi Pembelajaran berupa *flow chart* dan *story board*. *Flow chart* adalah bagian-bagian mempunyai arus yang menggambarkan

langkah-langkah penyelesaian suatu masalah Tujuan dibuatnya *flow chart* yaitu menggambarkan tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas, dengan menggunakan simbol-simbol. Sedangkan *story board* adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan

dihasilkan. *Story board* disebut juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek yang ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene*. *Flow chart* dan *story board* dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, hingga mendapatkan izin untuk mulai merangkai media. Media yang mulai dibuat terus dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna benar-benar mendapatkan media yang baik, serta mendapatkan izin untuk melakukan uji coba media kepada para ahli untuk mendapatkan validasi.

Kualitas Media Presentasi Pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli isi/materi bidang studi dan dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaian 92,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Sebagian besar penilaian yang diberikan oleh ahli isi/materi terhadap komponen-komponen Media Presentasi Pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Isi/materi pada Media Presentasi Pembelajaran ini termasuk dalam kriteria baik karena mencakup materi konsep yang jelas, poin-poin materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini diambil dari buku-buku pelajaran Seni Budaya yang digunakan oleh MTsN Patas. Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan dengan Silabus dan RPP yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya kelas VII. Media Presentasi Pembelajaran ini juga menyajikan evaluasi soal pada akhir pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk dapat mengukur kemampuan audien yang dalam hal ini peserta didik, setelah mempelajari materi tersebut. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai fasilitas belajar di kelas maupun di luar kelas oleh pengguna.

Dikaji dari aspek desain pembelajaran, kualitas Media Presentasi Pembelajaran setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi baik. Penilaian ahli desain pembelajaran terhadap komponen-komponen Media Presentasi Pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Media

Presentasi Pembelajaran ini memperoleh kualifikasi baik, juga mendapatkan saran revisi dari ahli desain pembelajaran. Media ini menurut ahli desain pembelajaran memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga harus perlu untuk direvisi. Revisi atau perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kevalidan media dari aspek tampilan pembelajarannya.

Kualitas Media Presentasi Pembelajaran berdasarkan hasil validasi uji ahli media pembelajaran dan telah dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap komponen-komponen Media Presentasi Pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Media Presentasi Pembelajaran ini memperoleh kualifikasi baik dan juga mendapatkan saran revisi dari ahli media pembelajaran. Media ini menurut ahli media pembelajaran memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga harus perlu untuk direvisi. Revisi atau perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kevalidan media dari aspek tampilan pembelajarannya.

Dikaji dari aspek uji coba siswa, uji coba perorangan kualitas Media Presentasi Pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan tingkat persentase sebesar 87,67%, uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 85%. Media Presentasi Pembelajaran ini dikatakan baik dari hasil uji coba terhadap siswa yang telah mempelajari materi ini sebelumnya, karena Media Presentasi Pembelajaran yang dibuat mempunyai struktur media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas baik dan layak dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas maupun di luar kelas oleh pengguna.

## **PENUTUP**

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Rancang bangun pada Media Presentasi Pembelajaran berupa *flow chart* dan *story board* yang bersifat konseptual. Kedua bentuk rancang bangun ini mendasari pembuatan Media Presentasi Pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba siswa yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kualitas Media Presentasi Pembelajaran setelah divalidasi memiliki kualitas baik. Hasil tersebut terlihat pada hasil validasi ahli isi dan dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaian 92,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan aspek desain pembelajaran kualitas Media Presentasi Pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli desain dan dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan aspek media pembelajaran kualitas Media Presentasi Pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kualifikasi baik. Serta berdasarkan uji coba terhadap siswa Media Presentasi Pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan rincian, uji coba perorangan memperoleh pencapaian tingkat persentase sebesar 87% berada pada kualifikasi baik sesuai dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, dan uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian persentase sebesar 85% berada pada kualifikasi baik sesuai dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Keempat penilaian tersebut disertai dengan komentar dan saran oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai tuntunan dalam merevisi Media Presentasi Pembelajaran.

Berdasarkan perolehan persentase nilai hasil uji coba Media Presentasi Pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa Media Presentasi Pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester dua di MTsN Patas Kecamatan Gerokgak tahun pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE berada pada kualifikasi baik untuk digunakan pada siswa kelas VII MTsN Patas Kecamatan

Gerokgak, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya pada materi pembelajaran Seni Budaya Terapan.

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran audiovisual ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: (1) saran bagi siswa agar Media Presentasi Pembelajaran (MPP) mata pelajaran Seni Budaya dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, efisien, menyenangkan, serta dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dari sebelumnya, sehingga mampu membangun motivasi siswa untuk belajar seni dan budaya, (2) saran bagi guru adalah agar menggunakan sumber belajar lain dan menerapkan multi metode selain memanfaatkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran, sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang secara seimbang dan untuk mengajarkan siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan dan potensinya dalam pembelajaran, (3) saran untuk sekolah agar Media Presentasi Pembelajaran (MPP) yang sudah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa serta masyarakat sekolah pada umumnya, dan (4) saran bagi peneliti lain adalah agar penelitian ini kedepannya diharapkan pada pengembangan Media Presentasi Pembelajaran (MPP) dilakukan uji keefektifan media, dan uji validasi butir soal pada soal evaluasi sehingga media yang dikembangkan lebih berdayaguna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Prof. Dr. I Nyoman Suidiana, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian. Drs. I Dewa Kade

Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah motivasi petunjuk dalam pelaksanaan penelitian, Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Dra. Desak Putu Parmiti selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian, para Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak motivasi dan rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah ikut membantu dalam penelitian ini.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, Anak Agung Gede. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- , 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi: Jakarta.
- Sudarma, I Komang dan Gede Putu Arya Oka. 2008. *Teknik Produksi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I Made. & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahono, Romi Satria. 2008. *Multimedia Pembelajaran Pengantar dan Teknik Pengembangan*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional The Power of ICT in Education. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta 15 April 2008.