

**VIDEO PEMBELAJARAN MENGGAMBAR KENDI UNTUK SISWA  
KELAS 8 SMP N 6 YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh

**Nusrat Jahan Ridha**

NIM 10206244009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 September 2014

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Hajar Pamadhi, MA (Hons)  
NIP 19540722198103 1 003

Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn  
NIP 19760131 200112 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 September 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		6 Oktober 2014
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		6 Oktober 2014
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji I		6 Oktober 2014
Hajar Pamadhi, MA(Hons)	Penguji II		6 Oktober 2014

Yogyakarta, 6 Oktober 2014

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP 19550505 198011 1 001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Nusrat Jahan Ridha

NIM : 10206244009

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 15 September 2014

Penulis



Nusrat Jahan Ridha

**MOTTO**

*BERSYUKUR, BERUSAHA, dan BERDOA*



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Hasil karya ini penulis persembahkan untuk:*

*Bapak Ahmad Riyadin dan Ibu Eliya Sayidah di rumah yang dengan tulus menyayangi dan mendoakan putrinya dari kecil, semoga putrimu akan selalu berbakti dan memberikan yang terbaik.*

*Dek Risa Tahera, yang tahun depan mau kuliah, belajar yang rajin yaa.*

*Mas Mubarik Kurnia Hadi, yang selalu memberi dukungan dan semangat.*

*Sahabat satu Geng, Ibet, Meri, Endah, let's do the best!*

*Saudara-Saudara seiman di Masjid Fadli Umar*

*Keluarga Kos Astri Kartini*

*Teman-teman Seni Rupa UNY angkatan 2010*

*Teman-teman KKN-PPL tim Cokrokusumen*

*Keluarga SMP N 6 Yogyakarta*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan penelitian yang berjudul “Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta” disusun untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penelitian ini dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik berkat bimbingan Bapak Hajar Pamadhi, MA (Hons) dan Ibu Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah setulus hati membimbing, memberikan pengarahan baik secara konsep materi maupun dalam proses penelitian pengembangan bahan ajar serta memotivasi penulis sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Drs, Mardiyatmo, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
4. Susapto Murdowo, M.Sn, selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memotivasi penulis.
5. Drs. Djoko Maruto, M.Sn dan Drs. R Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn selaku Ahli Materi dan Ahli Media yang telah membimbing penulis dalam mengembangkan video pembelajaran serta memberikan penilaian.
6. Retna Wuryaningsih, S. Pd selaku Kepala SMP N 6 Yogyakarta yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian di SMP N 6 Yogyakarta.

7. Yustina Sri Ary Wahyuni, S.Pd. selaku guru mata pelajaran seni budaya SMP N 6 Yogyakarta yang telah bersedia menjadi *reviewer* dan memberikan penilaian.
8. Siswa-siswi kelas VIIIIG SMP N 6 Yogyakarta yang telah bersedia sebagai responden dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu, sehingga penelitian dan penyusunan laporan ini dapat diselesaikan.

Segala kritik dan saran untuk kesempurnaan penelitian ini selalu peneliti harapkan. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan menambah pengetahuan.

Yogyakarta, 14 September 2014

Penulis,

Nusrat Jahan Ridha

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Batasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pembelajaran Seni Rupa.....	8
2. Menggambar Bentuk.....	9
3. Kendi.....	15
4. Media Belajar.....	16
5. Bahan Ajar.....	19
6. Video.....	19
7. Penerapan Video.....	24

B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian.....	28
1. Jenis Penelitian.....	28
2. Langkah-Langkah Penelitian.....	28
B. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
C. Pembuatan dan Validasi Instrumen.....	35
D. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	39
1. Pengembangan Video Pembelajaran.....	40
2. Kendala dalam Penelitian Pengembangan .....	64
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : KI dan KD Pembelajaran menggambar model Kurikulum 2013.. .....	29
Tabel 2 : Tingkat persentase dan kriteria kelayakan video.....	37
Tabel 3 : Penjabaran Analisis Kompetensi.....	41
Tabel 4 : Bimbingan 1.....	45
Tabel 5 : Bimbingan 2.....	47
Tabel 6 : Bimbingan 3.....	58
Tabel 7 : Bimbingan 4.....	49
Tabel 8 : Saran dan Masukan Ahli Materi.....	53
Tabel 9 : Hasil angket ahli materi.....	54
Tabel 10 : Saran dan Masukan Ahli Media.....	54
Tabel 11 : Hasil angket ahli media.....	57
Tabel 12 : Hasil angket uji coba <i>reviewer</i> .....	59

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1 : Kerucut pengalaman Dale (Heinich, et.al.,2002:11).....	18
Gambar 2 : Alur prosedur pengembangan video pembelajaran.....	33
Gambar 3 : Materi dan isi video pembelajaran.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi - Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta.....	70
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta.....	72
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII.....	74
Lampiran 4. <i>Story Board</i> Video Pembelajaran Menggambar kendi.....	81
Lampiran 5. Lembar Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	85
Lampiran 6. Lembar Angket <i>Reviewer</i> dan Siswa (3 Contoh).....	95
Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta Uji Coba.....	105
Lampiran 8. Data Hasil Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Lapangan...	108
Lampiran 9. Kelayakan Video Pembelajaran Menggambar Kendi.....	115
Lampiran 10. <i>Capture</i> Video Pembelajaran Menggambar Kendi.....	117
Lampiran 11. Dokumentasi.....	123
Lampiran 12. Surat Perizinan.....	124

# **VIDEO PEMBELAJARAN MENGGAMBAR KENDI UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 6 YOGYAKARTA**

**Oleh Nusrat Jahan Ridha  
NIM 10206244009**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan membuat dan menghasilkan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta serta mengetahui kelayakan bahan ajar tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian pengembangan bahan ajar video meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Bahan ajar video divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang berkompeten. Dalam tahap uji coba, bahan ajar dinilai oleh *reviewer* yaitu guru seni budaya SMP N 6 Yogyakarta dan siswa kelas VIII dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyusunan bahan ajar video pembelajaran menggambar kendi membutuhkan pengkajian referensi materi menggambar bentuk, pembuatan desain tampilan dan struktur video untuk selanjutnya dilakukan proses *shooting* dan *editing*. Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta telah berhasil dibuat dalam bentuk DVD dan situs *youtube*. Video memiliki tiga bagian pokok yaitu bagian pembuka berisi *intro* dan pembahasan tentang model kendi, bagian isi meliputi pengenalan alat menggambar dan proses menggambar bentuk kendi dengan metode perbandingan ukuran, serta bagian penutup berisi evaluasi hasil karya. Kualitas bahan ajar video berdasarkan penilaian ahli adalah baik (B) dengan persentase keidealan oleh ahli materi 88,461% dan ahli media 96,456%. Berdasarkan penilaian *reviewer* (guru seni budaya) juga baik (B) dengan persentase sebesar 88,733%. Kualitas bahan ajar berdasarkan respon siswa adalah baik (B) dengan persentase 92,222% dalam uji coba perorangan, 86,666% dalam uji coba kelompok kecil dan 86,822% dalam uji coba kelompok besar. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa video ini layak digunakan sebagai bahan ajar pengayaan dalam pembelajaran menggambar bentuk dengan model kendi untuk siswa kelas VIII.

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Proses pembelajaran merupakan hal penting dalam menciptakan suatu hasil belajar. Dengan proses belajar yang semakin baik maka hasil belajar dapat dioptimalkan. Namun dalam proses belajar di sekolah masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi dan ditambah. Proses pendidikan tidak hanya dilakukan dengan cara mentransfer ilmu dari guru ke siswa akan tetapi siswa harus mampu belajar dari pengalaman langsung atas kehidupan yang dijalani. Pengetahuan yang dimiliki seseorang terkait dengan pengalaman-pengalaman yang dialami. (Aunurrahman, 2009:17).

Dalam proses pembelajaran peran guru dan siswa masing – masing sangatlah penting. Guru harus kreatif mengajar dan siswa juga harus aktif dalam proses pembelajaran. Bagaimana guru membuat pengalaman belajar yang berkesan dan efektif bagi siswa merupakan faktor penting agar proses belajar berjalan baik dan mendapat hasil optimal.

Seni rupa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Selain sebagai sarana menuangkan ide dan kreativitas, seni rupa juga membantu manusia untuk memahami segala apa yang dilihatnya sehingga memberi suatu rasa, makna serta keindahan (Irfan Abdul Rohman, 2010: vii). Maka pembelajaran seni rupa penting bagi siswa karena dengan berkarya seni, siswa dapat memahami dan mengungkapkan keindahan.

Salah satu pembelajaran seni rupa adalah menggambar. Menggambar merupakan wujud pengeksplorasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri. Dan menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif, rutin dan terus menerus (Irfan Abdul Rohman, 2010: 5). Menggambar merupakan kegiatan yang dalam memprosesnya guru tidak bisa hanya menerangkan lewat metode ceramah saja tetapi juga harus mempraktekkan dengan mendemonstrasikan teknik menggambar agar siswa memahami dan dapat melakukan praktek menggambar itu sendiri dengan rutin.

Pembelajaran menggambar membutuhkan waktu yang banyak dan memerlukan latihan yang terus menerus. Masalah yang terjadi adalah waktu belajar yang diberikan dari sekolah bagi mata pelajaran ini sangat sedikit yaitu hanya 2 jam pelajaran (2x40 menit) dalam 1 minggu. Waktu tersebut sudah dibagi dengan pelajaran Seni Budaya lain yaitu Seni Musik dan Seni Tari. Hal ini penulis temukan saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 6 Yogyakarta dalam mengajar Seni Budaya menggambar bentuk. Mengingat teori sebelumnya yaitu menggambar seharusnya dilakukan secara terus menerus dan membutuhkan waktu yang banyak, maka jika guru dan siswa hanya mengandalkan waktu yang diberikan sekolah tentu proses belajar kurang optimal. Siswa perlu belajar diluar jam sekolah, namun hambatan yang ada adalah guru tidak bisa mendampingi secara langsung proses belajar tersebut.

Masalah kedua, guru SMP Negeri 6 Yogyakarta tidak menerapkan media atau bahan ajar khusus dalam proses pembelajaran menggambar. Hanya ada

buku cetak yang dapat dipinjam murid dari perpustakaan dengan jumlah yang terbatas. Padahal jika melihat fasilitas sekolah, SMP N 6 Yogyakarta memiliki fasilitas pendukung pembelajaran yang cukup lengkap seperti proyektor, laboratorium komputer dan saluran internet yang sebenarnya dapat dimanfaatkan.

Dari hasil wawancara terhadap Ibu Yustina Sri Ary Wahyuni, S.Pd. selaku guru seni budaya SMP N 6 Yogyakarta dan siswa kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta serta observasi terhadap pembelajaran di kelas, pembelajaran menggambar yang dilakukan selama ini terbatas pada penggunaan metode ceramah dan sedikit demonstrasi yang dirasa kurang menarik dan kurang mendapatkan minat belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan materi yang disampaikan guru kurang dapat diserap siswa dengan baik. Untuk mengatasi hal tersebut guru perlu menerapkan suatu strategi baru dalam pembelajaran. Penerapan suatu bahan ajar dapat menjadi satu pilihan, maka pembuatan bahan ajar dapat dilakukan sebagai alternatif untuk mendukung proses pembelajaran

Bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti berbentuk multimedia video yang memiliki unsur audio visual serta berisi materi teori dan praktek menggambar bentuk dengan model kendi. Kendi dipilih sebagai model karena kendi merupakan karya seni kriya tiga dimensi dan cocok dijadikan sebagai model menggambar untuk siswa kelas VIII. Kendi memiliki bentuk yang tidak terlalu rumit, dan akan lebih mempermudah siswa untuk mengawali berlatih menggambar. Bahan ajar ini diformat dalam bentuk video pembelajaran MP4. Berbeda dengan media belajar atau bahan ajar lain yang sudah biasa digunakan di sekolah seperti buku paket, video ini menggunakan media komputer dan media

presentasi (proyektor) dalam penggunaannya. Dari observasi yang penulis lakukan, karakteristik siswa dan siswi SMP Negeri 6 Yogyakarta merupakan anak-anak modern yang sangat tertarik menggunakan teknologi. Fasilitas sekolah juga mendukung dimana SMP Negeri 6 Yogyakarta memiliki laboratorium komputer yang dapat digunakan oleh siswa satu kelas dalam satu waktu. Setiap kelas juga dilengkapi dengan proyektor sebagai media presentasi. Diharapkan dengan menggabungkan pelajaran menggambar dan teknologi, siswa lebih tertarik, tidak merasa bosan dan betah dalam belajar. Bahan ajar berupa video pembelajaran yang menarik diharapkan akan lebih memotivasi siswa untuk belajar menggambar dan membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang semakin baik. Selain itu fasilitas sekolah juga dapat dimanfaatkan secara optimal.

Penggunaan fasilitas internet juga disertakan dalam penelitian pembuatan bahan ajar ini, dimana penulis akan mengunggah video pembelajaran ke situs *Youtube* agar dapat diakses oleh semua siswa dan diunduh (*download*) sehingga dapat digunakan sebagai tuntunan belajar menggambar di rumah. Tempo belajar masing-masing siswa berbeda dan menggambar juga harus dilakukan secara tekun dan terus menerus. Maka jika waktu disekolah dirasa masih kurang, belajar di rumah juga dapat dilakukan. Hal tersebut membantu guru dalam mengatasi keterbatasan jam belajar di sekolah. Untuk perkembangan lebih luas lagi, guru dari lain sekolah juga dapat mengakses dan mengunduh untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah masing-masing. Penggunaan situs *Youtube* membantu menyebarluaskan video agar dapat digunakan orang banyak.

Diharapkan bahan ajar berupa video pembelajaran menggambar kendi ini nantinya layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bahan pengayaan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik terhadap pelajaran menggambar yang disebabkan cara pembelajaran yang monoton dan tidak adanya bahan ajar pendukung pembelajaran yang seharusnya dapat lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.
2. Alokasi waktu yang hanya 2x40 menit dalam satu minggu dinilai kurang untuk belajar menggambar bentuk. Diperlukan waktu setidaknya 2 jam bagi siswa untuk menyelesaikan satu karya gambar bentuk. Belum lagi latihan menggambar juga harus dilakukan dengan rutin dan terus menerus. Semakin sering latihan maka teknik semakin terasah. Dan waktu yang terbatas di sekolah membuat guru tidak bisa mendampingi siswa dalam belajar di luar sekolah.
3. Tidak ada bahan ajar menggambar bentuk bagi siswa di SMP Negeri 6 Yogyakarta yang dapat membantu proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa. padahal fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer dan proyektor lengkap dan dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Video Pembelajaran yang akan dikembangkan membahas tentang pembelajaran menggambar bentuk dengan model kendi untuk siswa kelas VIII SMP. Video dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian ahli, *reviewer* dan respon siswa SMP N 6 Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat video pembelajaran menggambar bentuk kendi untuk mendukung proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa dan bagaimana kelayakan video yang dibuat berdasarkan penilaian ahli, *reviewer*, dan siswa?

### **E. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Mengetahui kebutuhan penyusunan dan proses pembuatan video pembelajaran menggambar bentuk dengan model kendi dan menghasilkan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk siswa kelas VIII SMP yang layak.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dari segi praktis, video pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan guru sebagai satu bahan pengayaan dan pendukung pembelajaran menggambar bentuk dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran di kelas. Video pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai pendamping belajar menggambar bentuk di rumah karena video dapat diunduh di *Youtube*. Sehingga kendala guru tidak bisa mendampingi murid belajar di luar jam sekolah dapat teratasi dan siswa terbantu. Untuk manfaat teoritis, video pembelajaran ini dapat dijadikan referensi bahan ajar bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

## **G. Batasan Istilah**

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297).
2. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Hujair, 2013: 3).
3. Video masuk dalam media audio – visual yaitu seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara (Hujair, 2013: 119).
4. Menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru objek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna (Margono, 2010: 19).
5. Kendi merupakan tempat air minum yang terbuat dari tanah liat yang dibakar. Istilah ini digunakan pada kebudayaan tradisional Jawa, dan biasanya kendi dipakai juga untuk salah satu alat upacara keagamaan (Mikke Susanto, 2011: 220).

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran Seni Rupa**

Menurut Skinner dalam M. Sorby Sutikno (2013: 3), belajar adalah sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Azhar Arsyad (2009: 1), belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya dalam bentuk interaksi antara orang dengan lingkungan serta dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Proses belajar ini mengakibatkan perubahan tingkah laku karena terjadi perubahan tingkat pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Sedangkan menurut A. Pribadi Benny (2009: 6), proses belajar pada dasarnya dilakukan seseorang untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal berupa ketrampilan dan pengetahuan.

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam bentuk tingkah laku yang bertujuan memperoleh suatu hasil belajar berupa pengetahuan dan kemampuan. Tingkah laku dianggap sebagai suatu pengalaman yang senantiasa berkembang. Semakin banyak tingkah laku belajar yang dilakukan oleh seseorang, maka pengalaman belajar juga semakin banyak. Tujuan belajar akan semakin tercapai.

Winkel dalam M. Sorby Sutikno (2013: 31), mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian – kejadian eksternal yang

berperan terhadap rangkaian kejadian – kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Sedangkan menurut Hujair (2009: 3), pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Guru berperan penting dalam merancang suatu keadaan belajar yang efektif. Hal itu dapat dilakukan dengan persiapan materi, sumber belajar, metode belajar, dan media belajar yang sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran merupakan suatu rancangan tindakan yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar optimal dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

## **2. Menggambar Bentuk**

Menurut Margono (2010: 19), menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru objek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna. Sedangkan menurut Sugiyanto (2004: 38), menggambar bentuk merupakan proses perekaman objek di atas bidang 2 dimensi melalui media dengan ketentuan ketepatan/kemiripan, bentuk dan warna, dengan memperhatikan perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang serta bayang – bayang.

Menggambar disyaratkan mengutamakan kecermatan dan ketepatan, sehingga pandangan mata mesti terpusat pada benda yang digambar. Bagi pemula, menggambar lebih banyak disibukkan dengan karet penghapus, namun masa – masa tersebut harus dilewati (Sigit Wahyu Nugroho, 2004: 8). Seorang guru dalam mengajar menggambar hasil pengamatan (menggambar bentuk) dimulai dengan diskusi menyeluruh tentang apapun model yang akan digambar anak dengan tujuan untuk memfokuskan perhatian mereka dan mempertajam

persepsi pada objek yang tersedia (Nancy Beal. Gloria Bley Miller, 2003: 60). Dalam menggambar bentuk siswa dituntut untuk dapat mengamati objek nyata secara mendalam dan menuangkannya dalam goresan gambar. Semakin mirip maka gambar bentuk semakin sempurna dan kemampuan siswa dinilai semakin baik.

Siswa merupakan makhluk individu yang unik, masing – masing mempunyai perbedaan yang khas seperti perbedaan intelegensi, minat, bakat, hobi, tingkah laku maupun sikap. Guru harus memahami perbedaan secara individu, agar dapat melayani pendidikan yang sesuai dengan perbedaan itu. Siswa akan berkembang dengan kemampuan dan tempo masing – masing (Daryanto, 2013: 198). Dalam tahapan kemampuan anak, usia 12 sampai 14 tahun kemampuan otak dan ketrampilan telah terjadi sinkronasi. Tangan sebenarnya telah mampu menguasai dan mewujudkan gagasan yang ada dalam pikiran. Pikiran anak juga telah mampu menangkap bentuk dan dikaitkan dengan rasa. (Hajar Pamadhi, 2007: 15). Siswa SMP kelas VIII sudah memasuki tahap ini karena rata rata siswa berusia 12 sampai 13 tahun. Anak pada kisaran usia ini mulai memiliki cara berpikir yang realistik, detail dan rasional.

Menurut Hajar Pamadhi (2007: 62), anak pada usia ini memiliki gambar yang sudah detail hanya saja mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan bentuk bentuk visual. Mereka melihat dan mengamati bentuk secara detail namun masih belum bisa mengkoordinasikan tangannya sesuai dengan apa yang diamatinya. Kebanyakan hasil gambar mereka dianggap masih setengah jadi dan masih menyerupai gambar anak – anak. Maka banyak dari mereka mulai

meninggalkan menggambar. Saat Menggambar, kebanyakan anak akan lebih senang menggambar perspektif ataupun ornamen karena mereka dapat menggunakan alat bantu penggaris agar kesalahan dirasa berkurang.

Pembelajaran menggambar bentuk dengan model untuk kelas VIII dimaksudkan agar anak dapat melihat objek, mengamati objek, dan mengekspresikan dalam sebuah gambar sesuai dengan keadaan nyata. Menggambar bentuk dapat melatih koordinasi tangan anak agar dapat mengungkapkan rasa sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkan. Menurut Tri Edi Margono, (2010: 19-20), berdasarkan dari jenis benda, menggambar bentuk tiga dimensi terdiri atas tiga jenis, yaitu:

- a. Menggambar bentuk benda kubistis: model yang digunakan adalah benda kubistis yaitu benda-benda yang bentuknya menyerupai bangun kubus (balok).
- b. Menggambar bentuk benda silindris: model yang digunakan adalah benda – benda silindris yaitu benda-benda yang bentuknya menyerupai silinder (elips).
- c. Menggambar bentuk benda bebas: model yang digunakan adalah benda yang memiliki bentuk bebas yaitu benda-benda yang bentuknya tidak beraturan.

Pembelajaran menggambar bentuk untuk siswa kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta adalah menggunakan model benda silindris berupa kendi.

Untuk dapat menggambar bentuk dengan baik dan benar, diperlukan penguasaan terhadap prinsip-prinsip langkah kerja (Tri Edi Margono, 2010: 20)

a. Model

Model adalah objek yang dijadikan acuan untuk menggambar. Menggunakan model berarti menggambar bentuk terfokus pada objek yang digambar, bukan sekedar ingatan.

b. Proporsi

Suatu benda tersusun dari satu kesatuan berdasarkan ukuran antara bagian satu dengan bagian lainnya. Kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan bagian yang lain itulah yang dinamakan proporsi. Dengan menggunakan proporsi yang tepat, maka gambar benda yang dihasilkan akan tampak wajar.

c. Komposisi

Komposisi adalah tata susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa. Keseimbangan (*Balance*) adalah penggambaran objek benda yang memberikan adanya kesan seimbang antar bagian – bagiannya, tidak terkesan berat di salah satu sisi dan ringan di sisi lain. Kesatuan (*unity*) adalah suatu penggambaran objek yang memberi kesan adanya kesatuan unsur – unsur yang terpadu. Kesatuan artinya keterpaduan dari bagian - bagian gambar, tidak terkesan terbelah atau terpisah. Irama (*rhythm*) adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan pergerakan dengan alur

yang teratur sehingga akan terasa enak dipandang mata. Keselarasan (*harmony*) adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau benda yang satu dengan benda yang lain dipadukan.

d. Perspektif

Benda yang diletakkan lebih dekat dengan pandangan mata, tampak lebih besar ukurannya bila dibandingkan dengan benda – benda yang letaknya jauh dari pandangan mata. Semakin jauh benda tersebut maka akan hilang dari pandangan mata (menuju suatu titik). Perspektif dapat menimbulkan kesan ruang tiga dimensi dalam bentuk gambar.

e. Gelap terang

Sinar yang jatuh pada suatu benda (baik sinar yang jatuh secara langsung atau tidak langsung) akan menimbulkan efek terang di satu sisi dan bayangan (gelap) di sisi yang lain.

Lebih lanjut lagi, penerapan prinsip menggambar bentuk dalam hal gelap terang memiliki bagian – bagian tertentu yang membuat suatu gambar lebih terkesan nyata karena terkena efek cahaya. Gelap terang berhubungan erat dengan cahaya. Cahaya yang mengenai benda menyebabkan suatu efek yang disebut bayangan. Bayangan merupakan bagian dari benda yang sangat sedikit menerima cahaya dan sedikit memantulkan cahaya, kita menyebutnya sebagai *shadow*. Pada bagian lain diluar dari bayangan terdapat cahaya yang agak lebih kuat, kemudian mata menangkapnya sebagai bayangan setengah noda (*half tone*). Dan terdapat bagian yang sangat kuat terkena cahaya disebut *high light*. Dan terdapat pula

bagian gelap melebar pada permukaan bidang kedudukan benda yang disebut *cast shadow* (Sigit Wahyu Nugroho, 2004: 14).

Pembahasan tentang perspektif terkait dengan adanya hukum pandangan mata dimana setiap bentuk benda yang manusia lihat tergantung dari mana manusia tersebut melihat. Semakin jauh benda dari mata, benda digambarkan semakin kecil begitupun sebaliknya. Jika benda dilihat dari atas, maka permukaannya terlihat karena benda tersebut berada dibawah garis horison atau garis pandang mata. Sedangkan benda yang dilihat dari bawah garis horison maka digambarkan permukaan atas tidak terlihat.

Menurut Mikke Susanto (2012: 304), Perspektif adalah sebuah sistem untuk merepresentasikan keruangan objek pada media dua dimensi sehingga yang kita gambar itu nampak riil dan meruang. Ketigadimensian ini bukanlah yang faktual atau nyata, akan tetapi hanya visual semata. Dalam perspektif, beberapa sudut pandang yang dipakai misalnya perspektif mata burung (terlihat dari atas), mata cacing (terlihat dari bawah, dan mata manusia (sudut pandang normal) Dalam menggambar benda putar seperti kendi, gejala perspektif merubah bentuk lingkaran menjadi elips. Gejala tersebut harus dapat digambarkan dengan benar. Menurut Sigit Wahyu Nugroho (2004: 16), terdapat pelajaran khusus mengenai ilmu perspektif terutama dalam sekolah teknik yang bersifat ilmu pasti dengan menggunakan mistar, namun untuk menggambar bentuk alat tersebut tidak diperlukan karena tujuannya hanyalah menimbulkan kesan saja, sehingga tarikan garis saja sudah cukup untuk membuat sketsa tentang gejala perspektif.

### 3. Kendi

Kendi merupakan tempat air minum yang terbuat dari tanah liat yang dibakar. Istilah ini digunakan pada kebudayaan tradisional Jawa, dan biasanya kendi dipakai juga untuk salah satu alat upacara keagamaan (Mikke Susanto, 2011: 220). Kendi merupakan salah satu jenis karya seni gerabah yang dahulu dipersepsikan sebagai alat dapur (rumah tangga) yang terbuat dari tanah liat. Dalam perjalanannya di Indonesia sudah mengalami masa yang cukup panjang. Pada masa prasejarah, gerabah digunakan sebagai tempat makanan, masak, menyimpan air dan sebagainya. Ditemukan di Kendenglembu (Banyuwangi), Kelapa dua (Bogor), serpong (Tangerang) dan Minangka Sipakka (Mikke Susanto, 2011: 153).

Menurut sejarah, kendi pertama kali dikenal di India sejak tahun 2000 SM. Kata kendi berasal dari bahasa Sanskrit India *Kundika* yang berarti wadah air minum. Dalam agama hindu, *kundika* merupakan atribut dari Dewa Brahma dan Dewa Siwa, sedangkan dalam ajaran Buddha *kundika* dianggap sebagai salah satu dari delapan belas wadah suci yang dibawa oleh pendeta Buddha dalam perjalanannya mencari kitab suci. Di Indonesia, kendi ditemukan di area Candi Bodobudur yang menurut arkeolog kendi – kendi tersebut digunakan sebagai sarana ibadah oleh umat Buddha pada masa lampau. Selain itu, benda gerabah tersebut juga digunakan pada acara *Nadran* sebagai wadah air untuk menyiram *mayit* sebagai simbolisasi penyejuk (A. Hamid Rasyid, et.al.,2001:3-4).

Kendi merupakan karya seni gerabah yang memiliki sejarah dan makna bagi kaum Hindu Buddha. Di Indonesia sendiri, kendi dinilai sebagai benda

tradisional dan sudah ada sejak jaman dahulu. Bagi siswa tentu baik untuk dapat mengapresiasi kendi dalam bentuk karya gambar. Bentuknya yang silindris cocok dijadikan sebagai model menggambar bagi siswa kelas VIII. Dengan bentuk yang tidak terlalu rumit, siswa dapat fokus melatih kemampuan mengamati dan menggambar sketsa serta memunculkan *form* dengan teknik arsir. Dilihat dari berbagai sisi, kendi memiliki bentuk yang selaras mempermudah evaluasi hasil gambar.

#### **4. Media Belajar**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Hujair, 2013: 3). Menurut Heinich dalam Daryanto (2013: 4), media berasal dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media pembelajaran mempunyai kegunaan dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, dapat meningkatkan gairah belajar, dan memungkinkan siswa belajar mandiri. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju penerima yaitu siswa (Daryanto, 2013: 5-6).

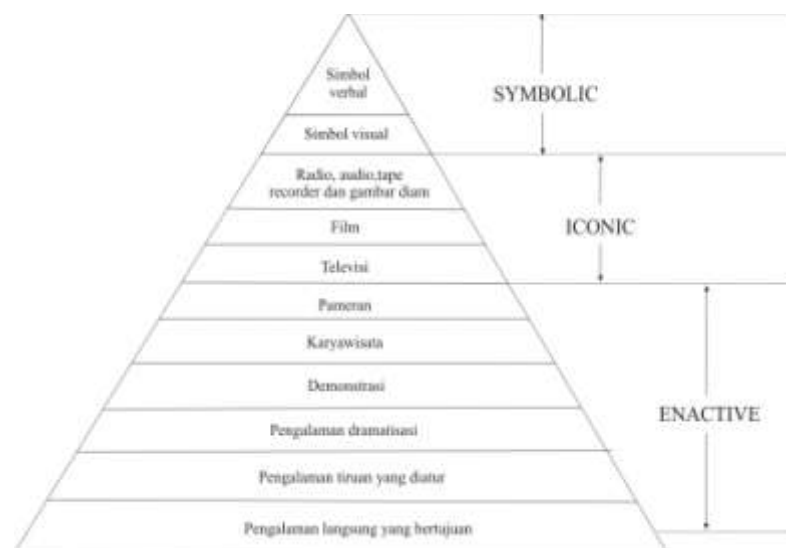
Peneliti menggunakan media komputer dan proyektor untuk pembelajaran menggambar bentuk. Komputer sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan sendiri dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Komputer juga dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi pembelajaran lambat tetapi juga dapat membantu dan memicu efektifitas belajar cepat. Selain itu komputer

memiliki kemampuan mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik yang dapat membuat belajar menarik dan lebih mudah dipahami (Hujair AH Saniky, 2013: 210).

Suatu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajar. Media yang baik akan memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktek – praktek dengan benar. Sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, yaitu: Masalah biaya (harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai), ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan (Hujair AH Sanaky, 2013: 207).

Menurut Daryanto (2013: 16), Siswa mendapatkan keuntungan yang signifikan bila ia belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik, tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa tipe belajar auditif lebih suka belajar dengan media audio seperti rekaman atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio – visual. Berdasarkan landasan tersebut maka pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, materi pelajaran dan media itu sendiri.

Dilihat dari tinjauan psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Ada beberapa pendapat para ahli diantaranya Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film, kemudian belajar dengan simbol yaitu menggunakan kata – kata. Lalu Charles F. Haban mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Edgar Dale membuat jenjang konkrit – abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata dilanjutkan siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol (Daryanto, 2013: 13-15).



Gambar 1: Kerucut pengalaman Dale (Heinich, et. al., 2002: 11)

Video pembelajaran termasuk dalam film maka tergabung dalam kelompok *iconic* dimana video menyertakan unsur audio dan visual dan mampu menyajikan pembelajaran secara konkrit.

## 5. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Menurut Abdul Majid (2006: 174), bentuk-bentuk bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi 4 menurut yaitu:

- a. Bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa (LKS), brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket.
- b. Bahan ajar dengan (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk* dan *film*.
- d. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti *compact disk interaktif*

Peneliti disini mengembangkan bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) berupa video pembelajaran menggambar kendi.

## 6. Video

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual maupun kelompok. Video juga merupakan bahan ajar non – cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran (Daryanto, 2013: 86-87). Menurut Hujair (2013: 119) video masuk dalam media *audio - visual* yaitu seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya.

Video memiliki karakteristik yaitu gambar yang disajikan bergerak dan disertai dengan unsur suara, dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh, dan

memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung (Hujair, 2013: 123).

Berikut adalah unsur – unsur dalam pembuatan video pembelajaran (Daryanto, 2013: 94-96):

1) Unsur visual

a. Pemain/orang

Pemain adalah orang yang tampil secara langsung maupun secara tidak langsung (tidak tampak dalam gambar) seperti narator, baik memerankan sebagai dirinya ataupun sebagai orang lain.

b. *Setting*

Merupakan tempat dimana kejadian atau adegan berlangsung.

c. *Properties*

Merupakan segala benda atau perlengkapan yang digunakan dan dapat dipindah-pindahkan untuk melengkapi *set*.

d. *Lighting* atau pencahayaan

Sama halnya dengan mata manusia kamera video juga membutuhkan cahaya agar dapat melihat dan berfungsi sebagaimana mestinya.

e. Gerak

Gambar yang tampak pada layar belum sempurna bila tidak dilengkapi gerak. Gerak ini mencakup: gerak primer yaitu gerakan segala macam benda, obyek atau subyek yang berada di depan kamera, gerak sekunder yaitu gerak yang terlihat di layar yang diakibatkan oleh gerakan kamera, gerak tertier yaitu kesan gerak yang ditimbulkan oleh pergantian *shoot* yang biasanya ada dari hasil *editing*, dan gerak psikis yaitu gerak yang timbul dalam hati atau jiwa penonton sebagai akibat dari program yang disajikan.

2) Unsur audio/suara

Unsur audio ditampilkan apabila gambar sudah tidak mampu lagi menjelaskan informasi atau informasi yang disampaikan melalui gambar masih dianggap kurang efektif atau efisien. Berikut unsur audio:

a. Suara pemain, berupa dialog maupun monolog/komentar/narasi.

b. *Sound effect*, yaitu segala macam bunyi selain musik dan suara manusia yang mendukung suasana. *Sound effect* dapat memberikan suasana realistis pada gambar, bahkan menimbulkan suasana dramatis.

c. Musik, terdiri dari beberapa jenis yaitu: Pembuka untuk memperkenalkan atau membuka suatu program, penutup untuk mengakhiri program, *bridge/transitional* untuk menjembatani satu *scene* dengan *scene* berikutnya, *background* untuk memberi latar belakang suasana, *Smash* untuk memberikan penekanan tertentu dan menimbulkan efek dramatis.

Langkah awal dalam membuat video adalah membuat naskah. Hal utama dari pembuatan naskah yaitu menentukan suatu ide atau gagasan. Ide yang muncul harus dapat divisualisasikan dalam bentuk yang komperhensif. Terdapat tiga cara utama dalam memvisualisasikan ide, yakni: Simbol gambar (*pictorial*), simbol grafis, dan simbol verbal. Simbol gambar (*pictorial*) diberikan dalam bentuk 3 dimensi, ukiran relief, potret, ilustrasi maupun gambar. Semua merupakan usaha untuk merekonstruksi benda atau objek yang diwakili serealistik dan senyata mungkin namun simbol ini hampir tidak pernah digunakan dalam bentuk video. Simbol grafis memiliki 3 kategori yaitu simbol bayangan (memberi bayangan/*silhouette* atau menunjuk profil benda nyata), Simbol grafis berupa konsep (hanya menggambarkan garis besar benda nyata, bagian – bagian kecilnya tidak digambarkan), dan simbol grafis asal suka (memberikan gambaran abstrak tentang suatu benda, sering kali tidak sesuai sama sekali dengan benda nyatanya). Terakhir adalah simbol verbal berupa kata atau kalimat yang memberi label pada benda nyatanya. Dapat pula simbol ini berupa uraian yang memberikan deskripsi bagi benda nyata (Daryanto, 2013: 92).

Menurut Daryanto (2013: 103-106), Setelah menentukan ide, langkah berikutnya dalam membuat naskah adalah menentukan rumusan tujuan, melakukan survey termasuk didalamnya mengumpulkan materi, lalu membuat garis besar isi, membuat *synopsis* (isi program secara ringkas dan umum), membuat *treatment* (pengembangan dari *synopsis*), membuat *story board* yang didalamnya memuat unsur visual dan audio seperti simbol komunikasi, sketsa,

narasi, dialog dan lain – lain yang berhubungan dengan pembuatan video, dan yang terakhir membuat naskah. Naskah hampir sama dengan *story board* hanya saja penuturan sudah bersifat rinci. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat naskah yaitu gunakan gaya bahasa percakapan, kalimat yang ditulis harus jelas, singkat dan informatif, dan gunakan kata sesuai dengan latar belakang audiens. Setelah selesai membuat naskah, proses pembuatan video dapat dilakukan dengan mengikuti alur yang tertulis dalam naskah. Proses pembuatan video meliputi proses *shooting* dan *editing*. Proses *shooting* (pengambilan gambar) dilakukan dengan menggunakan kamera. Terdapat istilah – istilah dalam pengambilan gambar, yaitu berkenaan dengan ukuran/*size* objek gambar, pergerakan kamera, *lighting*, *setting*, dan musik Menurut Daryanto (2013: 96-103), istilah – istilah dalam pembuatan video adalah sebagai berikut:

a. Istilah ukuran pengambilan gambar

- 1) *Extreem/ Very Long Shot* (ELS/ EVLS): pengambilan gambar dari jarak sangat jauh sehingga tampak seperti suatu panorama/ pemandangan saja.
- 2) *Long Shot* (LS): pengambilan gambar dari jarak jauh sehingga pemeran ataupun objek yang sedang diambil gambarnya dapat terlihat secara penuh lengkap dengan situasi lokasi sekitarnya.
- 3) *Medium Shot* (MS): Pengambilan gambar yang dilakukan pada jarak sedang, tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat.
- 4) *Close Up* (CU): pengambilan gambar dengan jarak dekat sehingga spesifik dan hanya memperlihatkan bagian tertentu saja tanpa situasi lingkungan disekitar objek yang diambil gambarnya, misalnya *close up* wajah.
- 5) *Extreem Close Up* (ECU): pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat sehingga sangat spesifik dan hanya memperlihatkan subbagian kecil tertentu saja tanpa keseluruhan bagian yang lebih besar, misalnya gambar mata dari suatu wajah.
- 6) *One Shoot*: pengambilan gambar berupa obyek (orang) tunggal.
- 7) *Two Shoot*: pengambilan dua objek (orang) secara bersamaan, biasanya dalam adegan dialog antara dua orang.
- 8) *Multi Shoot*: pengambilan beberapa obyek (orang) secara bersamaan. Seperti dalam adegan diskusi/ rapat.

- 9) *Caption*: tulisan yang muncul dalam visualisasi video.
  - 10) *Establishing Shoot*: pemandangan yang menggambarkan suatu tempat.
- b. Istilah pergerakan kamera:
- 1) *Zoom in*: gerakan bagian kamera yang disebut *zoom* (alat pengatur jarak) untuk memperoleh gambar seperti mendekat (dari jarak jauh ke arah jarak yang lebih dekat) sehingga objek bisa menjadi lebih “*close up*”.
  - 2) *Zoom out*: gerakan bagian kamera yang disebut *zoom* (alat pengatur jarak) untuk memperoleh gambar seperti menjauh (dari jarak dekat ke arah jarak lebih jauh) sehingga objek menjadi terlihat lebih utuh (ke arah “*long shot*”).
  - 3) *Fade In*: Gerakan bagian fokus kamera dari gambar kabur menjadi gambar tajam.
  - 4) *Fade Out*: gerakan bagian fokus kamera dari gambar yang tampak jelas atau tajam ke arah mengabur, biasanya jika kita hendak menampilkan teks diatas gambar.
  - 5) *Tilt Up/Tilt Down*: gerakan keseluruhan kamera ke arah atas atau bawah untuk mendapatkan sudut gambar yang diinginkan.
  - 6) *Panning*: gerakan keseluruhan kamera ke samping (ke kanan disebut pan kanan dan ke kiri disebut pan kiri) untuk memperoleh sudut gambar yang diinginkan.
  - 7) *Dollying*: Gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek gambar.
- c. Istilah dalam *lighting*/pencahayaan:
- 1) *Back light*: arah cahaya dari belakang objek.
  - 2) *Fill light*: sumber cahaya utama, biasanya dari depan.
  - 3) *Key light*: arah cahaya dari samping.
  - 4) *Top light*: arah cahaya dari atas objek.
- d. Istilah pengambilan gambar:
- 1) *Scene*: merupakan suatu kejadian dalam satu *setting*.
  - 2) *Shoot*: merupakan pengambilan satu adegan dalam satu *scene*.
  - 3) *Take*: beberapa pengambilan gambar dalam satu *shoot*.
  - 4) *Cut*: perpindahan antara *scene* ke *scene* maupun *shot* ke *shoot*.
- e. Istilah dalam musik:
- 1) *Fade in* (F/I): musik masuk.
  - 2) *Fade out* (F/O): Musik menghilang.
  - 3) *Fade up* (F/U): musik dengan volume mengeras.
  - 4) *Fade down* (F/D): musik melemah tetapi masih tetap terdengar untuk kemudian menghilang.
  - 5) *Fade under*: musik melemah tapi tidak menghilang menjadi musik *background Voice Of Sound* (V/O): suara presenter tanpa presenternya muncul dalam gambar.
- f. Istilah dalam setting kejadian:
- 1) *Exterior*: tempat kejadian adegan berada di luar ruangan.
  - 2) *Interior*: tempat kejadian adegan berada di dalam ruangan.

## **7. Penerapan Video pada Pembelajaran Menggambar Bentuk**

Penerapan bahan ajar video pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik dan optimal. Untuk pembelajaran menggambar bentuk, video pembelajaran berperan penting sebagai bahan pengayaan pembelajaran dan menuntun siswa mempelajari tentang materi dan latihan praktek menggambar bentuk. Berikut teori belajar yang penulis gunakan sebagai dasar dalam penelitian pengembangan Video Pembelajaran Menggambar Kendi yang akan diterapkan pada proses pembelajaran:

### **a. Teori Konstruktivisme**

Menurut Asri Budiningsih (2005: 59), peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki. Dengan kata lain, peserta didik tidak diharapkan sebagai botol kosong yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru, peran guru dalam belajar konstruktivistik adalah membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar. Peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan perlu disediakan sarana belajar seperti bahan, media, peralatan dan fasilitas lainnya. Maka pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Guru harus memfasilitasi siswa untuk lebih bisa membangun struktur pengetahuannya. Video bisa dijadikan sebagai satu fasilitas pengayaan bahan ajar untuk pembelajaran menggambar bentuk.

## b. Teori Kognitif

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo (2004: 227) tingkah laku seseorang selalu didasarkan pada kognisi, yaitu suatu perbuatan mengetahui atau perbuatan pikiran terhadap situasi dimana tingkah laku terjadi. Menurut Gagne dalam M. Sutikno Sorby (2013: 12) dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Belajar bukanlah sesuatu yang terjadi secara alamiah, tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi – kondisi tertentu, yaitu kondisi internal yang menyangkut kesiapan siswa dan apa yang telah dipelajari sebelumnya. Serta eksternal yang merupakan situasi belajar dan penyaji stimuli yang sengaja diatur oleh guru dengan tujuan memperlancar proses belajar.

Teori belajar dari Peaget mengemukakan bahwa anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka memiliki cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan menghayati dunia sekitar. Perkembangan mental anak melalui tahap – tahap tertentu dengan urutan sama bagi setiap anak, namun jangka waktu untuk berlatih dari tahap ke tahap tidaklah selalu sama. Ada 3 tahap perkembangan yaitu berfikir secara intuitif (mulai 4 tahun), beroperasi secara konkret (mulai 7 tahun) dan beroperasi secara formal (mulai 11 tahun) (Daryanto, 2013: 172). Siswa kelas VIII SMP memiliki umur rata rata 12 sampai 13 tahun. Pada umur ini menurut Piaget anak mulai berfikir logis terhadap objek yang kongkrit dan anak sudah mampu melihat dan menyerap informasi dari luar serta menyelesaikan masalah yang dia dapat dari lingkungan (Rita Eka Izzatty, 2008: 105). Maka penerapan bahan ajar berupa video sesuai diterapkan dalam

pembelajaran siswa kelas VIII karena merangsang rasa keingintahuan siswa dan memiliki tahap belajar khusus yaitu berupa panduan yang menuntun siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah atau materi yang dihadapinya.

Video pembelajaran dinilai sebagai faktor eksternal yang dianggap sebagai stimuli agar memperlancar proses belajar sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan. Dengan penggunaan bahan ajar berupa video, siswa mendapatkan satu faktor pendukung dalam belajar.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Gunawan Jatipermana (2012) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di kelas V SD Negeri Tambi 1 Kecamatan Sliyeg Kab. Indramayu Jawa Barat”. Pada penelitian tersebut kualitas modul berdasarkan hasil validasi ahli materi adalah ditunjukkan dengan skor 86,416% dan untuk ahli media adalah 83,216%. Untuk uji coba perorangan diperoleh hasil dengan skor 85,617%, uji coba kelompok kecil 81,201% dan uji coba kelompok besar dengan skor 86,258%. Untuk itu, Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di kelas V SD Negeri Tambi 1 layak digunakan sebagai bahan ajar.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Sunan Kalijaga, Alif Afri Diana Dewi (2012) yang berjudul “Pengembangan Ensiklopedi Bahan Praktikum Biologi SMA/MA Kelas XI. Kualitas bahan ajar ensiklopedi dari penilaian guru biologi adalah baik (B) dengan skor rata-rata 79,33 dari nilai maksimal ideal 100 dan persentase keidealan 79,33% sedangkan

hasil respon siswa terhadap bahan ajar adalah 75,11% dengan skor yang diperoleh 676 dari skor maksimal ideal 900 dan mempunyai kategori baik (B). Berdasarkan penilaian guru biologi dan respon siswa menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan sebagai acuan guru dalam pembelajaran biologi sekaligus dapat dipakai oleh siswa sebagai salah satu bahan ajar biologi.

### **C. Kerangka Berpikir**

Penggunaan bahan ajar dalam suatu pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat membuat proses pemberian materi dari guru ke siswa menjadi lebih mudah tersampaikan. Dengan bahan ajar yang bagus, diharapkan proses pembelajaran menjadi semakin optimal.

Minimnya bahan ajar video untuk pembelajaran menggambar bentuk yang sesuai bagi siswa membuat guru tidak menerapkan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran. Di SMP N 6 Yogyakarta sendiri terdapat laboratorium komputer yang dapat digunakan untuk satu kelas juga terdapat proyektor sebagai media presentasi. Namun guru tidak bisa memanfaatkan fasilitas media komputer dan proyektor yang ada karena tidak memiliki bahan ajar multimedia.

Maka dari itu perlu adanya penelitian pengembangan berupa bahan ajar multimedia dalam bentuk Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa kelas VIII SMP. Diharapkan bahan ajar ini layak diterapkan dan membuat proses pembelajaran semakin baik.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

#### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian bahan ajar berupa video pembelajaran ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2009: 297) penelitian R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

#### **2. Langkah – Langkah Penelitian**

Langkah – langkah penelitian pengembangan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa SMP kelas VIII menggunakan langkah – langkah pengembangan R&D dari Sugiyono (2009: 298) yang meliputi: analisis potensi dan masalah (kebutuhan), pengumpulan data, pengembangan produk awal, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan produksi masal. Namun pada penelitian ini tidak melanjutkan tahap uji coba pemakaian dan produksi masal, hanya sampai pada tahap uji coba produk.

##### **a. Tahap menganalisis kebutuhan**

Pada pembelajaran gambar bentuk dengan model kendi di kelas VIII SMP memiliki jam pelajaran yang sedikit dan tidak ada media atau bahan ajar pendukung yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya penelitian pengembangan bahan ajar dalam bentuk video

pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu strategi agar siswa dapat lebih termotivasi belajar. Fasilitas sekolah berupa laboratorium komputer dan proyektor juga dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Tahap pertama dalam melakukan perencanaan yaitu menentukan KI dan KD berdasarkan kurikulum 2013. Adapun Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar untuk pembelajaran menggambar model dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1: KI dan KD Pembelajaran Menggambar Model Kurikulum 2013**

<b>NO.</b>	<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
2	<p>KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p> <p>KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, membuat ranah abstrak menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	<p>1.1 Mengapresiasi keragaman dan keunikan karya seni daerah – daerah di Indonesia sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugrah Tuhan dan memiliki rasa bangga terhadap bangsa dan tanah air.</p> <p>2.1 Menampilkan sikap apresiatif (menyukai, menghargai, memuji dan membanggakan) terhadap keunikan (ciri – ciri yang menjadi daya tarik) gagasan, bentuk, teknik dan fungsi dalam karya seni rupa seni kriya dua dan tiga dimensi.</p> <p>3.1 Memahami konseptual, oprasional dan sintesis seni rupa.</p> <p>4.1 membuat gambar model dengan beragam bahan dan teknik.</p>

Setelah itu penulis menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran menggambar bentuk dengan model yaitu siswa membutuhkan bahan ajar baru untuk dapat belajar secara efektif dan dapat digunakan untuk belajar mandiri juga diluar jam sekolah dalam bentuk bahan ajar video pembelajaran. Lalu penulis melakukan tahap perencanaan yang meliputi kegiatan penyusunan video pembelajaran.

b. Tahap perencanaan

Berdasarkan Kompetensi Dasar, maka disusun kerangka isi materi yang tercakup dalam video pembelajaran. Pada tahapan ini, isi dan materi menggambar bentuk kendi ditentukan, yang meliputi a) pembukaan, b) pengenalan kendi c) tutorial menggambar kendi d) evaluasi hasil karya sampai e) penutup. Lalu semua itu disusun dalam bentuk video pembelajaran.

a. Tahap pengembangan produk awal

Tahap pengembangan produk awal ini meliputi penyusunan video pembelajaran sesuai kerangka yang telah dirancang. Tahapan ini meliputi tahapan pra pembuatan dan proses pembuatan itu sendiri.

1) Tahap Pra Pembuatan

Tahapan ini dilakukan pengkajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi yang terkait dengan materi teori dan praktek menggambar bentuk dengan model. Selain referensi, gambar – gambar, video, dan materi penunjang lain untuk video juga dibuat dengan menggunakan program *corel draw* dan *photoshop*. Alat berupa kamera,

*tripod*, lampu sebagai *lighting*, kendi sebagai model, meja dan alat gambar berupa kertas, pensil untuk proses *shotting* juga disiapkan. Dan dilanjutkan dengan menyiapkan *software editing* film yaitu peneliti menggunakan *corel video studio*.

2) Pembuatan video pembelajaran

Pembuatan dilakukan dengan mengikuti alur kerangka video pembelajaran yang telah ditentukan. Pembuatan video menggunakan program *photoshop*, *corel draw*, dan *corel video studio*. Dalam tahap pengembangan produk awal, peneliti mendapat saran, kritik dan masukan dari dosen pembimbing untuk media yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan sampai bahan ajar layak untuk divalidasi terhadap ahli materi dan ahli media lebih lanjut.

b. Tahap Validasi Desain

Tahapan validasi desain melibatkan ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap video pembelajaran mengenai aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan dan struktur multimedia. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat produk awal yang sudah jadi. dan memberikan masukan untuk perbaikan pada produk untuk selanjutnya dilakukan revisi kembali. Ditahap ini juga baha ajar yang dikembangkan dinyatakan layak atau belum layak untuk masuk tahap uji coba produk di SMP Negeri 6 Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan pengisian instrumen penelitian berupa angket.

c. Tahap Revisi Desain

Revisi video pembelajaran dilakukan setelah mendapat masukan dan saran dari tahap validasi ahli materi dan ahli media.

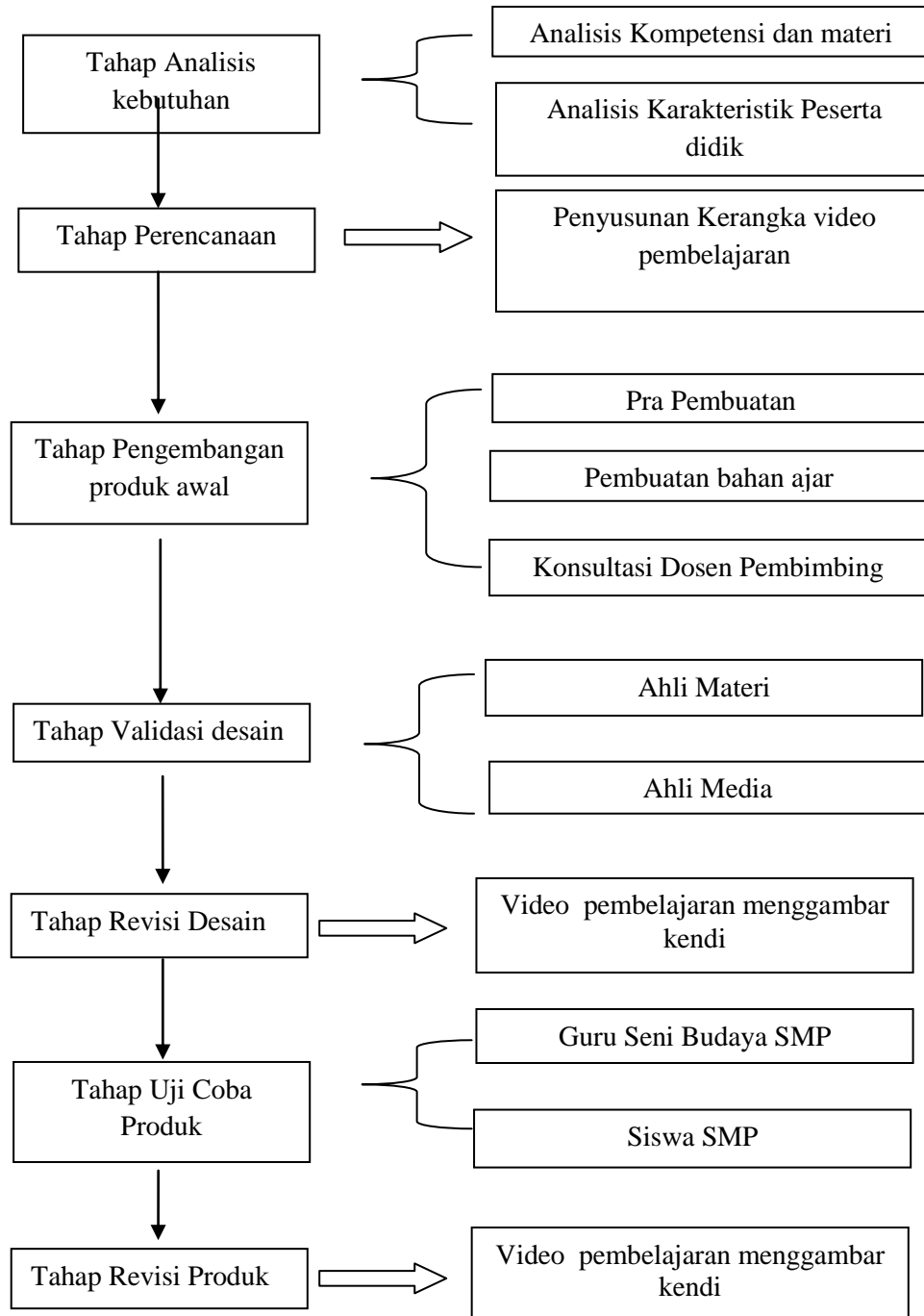
d. Tahap Uji Coba Produk

Hasil revisi video pembelajaran kemudian dilakukan uji terbatas untuk mengetahui kualitas dan kelayakan video pembelajaran. Kelayakan dan kualitasnya akan dinilai oleh guru seni budaya SMP N 6 Yogyakarta sebagai *reviewer* dengan pengisian angket yang meliputi beberapa karakteristik media pembelajaran yang baik. Selain itu produk yang dikembangkan juga dinilai kualitasnya oleh siswa dengan pengisian angket untuk mengetahui respon siswa. Jumlah siswa yang menguji coba produk dibatasi.

e. Tahap Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan video pembelajaran menggambar bentuk kendi yang dihasilkan berdasarkan uji coba terbatas oleh guru dan siswa. Hasil revisi ini merupakan hasil akhir dari pengembangan produk yang berupa Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Yogyakarta.

Alur pengembangan multimedia video pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2: Alur Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

## **B. Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai alat evaluasi serta pengukur suatu kualitas bahan ajar. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket yang berisi penilaian, saran dan masukan.

### **1. Observasi**

Observasi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keadaan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 6 Yogyakarta khususnya kelas VIII. Poin yang dilihat adalah mengenai ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggambar, fasilitas sekolah, hambatan pembelajaran, dan merumuskan solusi yaitu penggunaan bahan ajar yang cocok diterapkan dalam pembelajaran.

### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap guru seni budaya dan siswa untuk memperoleh keterangan lebih lanjut mengenai pembelajaran yang selama ini sudah dilakukan. Untuk selanjutnya menganalisis kebutuhan pembelajaran. Pedoman wawancara meliputi aspek kurikulum, pembelajaran, materi, strategi, dan kendala yang selama ini ada.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi berupa RPP, daftar nama peserta didik yang mengikuti tahap uji coba dan dokumentasi berupa proses pembuatan video dan proses pembelajaran.

#### 4. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal – hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2013: 194). Angket dibuat dari kisi – kisi berdasarkan kriteria kelayakan produk bahan ajar video pembelajaran yaitu aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan, dan struktur multimedia video yang kemudian dikembangkan indikator – indikatornya. Angket dibuat dengan sistem tertutup yaitu sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai. Angket juga menyertakan kolom saran dan catatan sebagai bahan revisi media.

- a. Angket untuk ahli materi
- b. Angket untuk ahli media
- c. Angket untuk guru Seni Budaya SMPN 6 Yogyakarta sebagai *reviewer*.
- d. Angket untuk siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta

#### **C. Pembuatan dan Validasi Instrumen**

Dalam pembuatan instrumen penelitian angket dimulai dari mengembangkan instrumen berdasarkan kriteria video pembelajaran yang baik ditinjau dari aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan dan struktur video pembelajaran. Pembuatan instrumen dilakukan dengan bimbingan dari dosen pembimbing untuk kemudian digunakan sebagai alat ukur kelayakan video pembelajaran yang dinilai ahli media, ahli materi, *reviewer*, dan siswa.

## D. Teknik Analisis Data

### 1. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan video pembelajaran menggambar kendi untuk siswa kelas VIII berupa data deskriptif dengan prosedur pengembangan produk. Data kualitatif berupa masukan dan saran dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, uji coba terhadap *reviewer* dan peserta didik dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan berupa Video Pembelajaran Menggambar Kendi.

### 2. Data Kelayakan dan Kualitas Produk

Langkah – langkah dalam analisis menggunakan analisis statistik deskriptif dengan rumus distribusi persentase (Anas Sudijono, 2012: 43) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N : *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya Individu).

Data yang diperoleh dikategorikan dalam tingkat kelayakan. Dalam analisis data penelitian deskriptif, data kuantitatif yang dikumpulkan diolah dengan rumus – rumus statistik yang sudah disediakan baik secara manual maupun menggunakan jasa komputer. Proses pengolahan data dapat dilakukan secara sederhana dan dapat dinalar secara gamblang. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket berupa jawaban ya dan tidak atau dengan menggunakan

skala likert berupa alternatif pilihan jawaban misal ada 3, 4 atau 5 alternatif pilihan (Suharsimi Arikunto, 2013: 282). Penulis menggunakan 4 alternatif pilihan yang dikategorikan dalam jawaban sangat setuju (sangat baik) bernilai 4, setuju (baik) bernilai 3, kurang setuju (kurang baik) bernilai 2 dan tidak setuju (tidak baik) bernilai 1. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 284), alternatif 4 pilihan jawaban dinilai lebih akurat dibandingkan 5 pilihan jawaban karena untuk 5 alternatif pilihan, responden cenderung memilih pilihan jawaban di tengah karena dirasa aman.

Menurut Suharsimi Arikunto, (2013: 387), penyimpulan data dilakukan dengan menghitung nilai keseluruhan dengan cara menghitung skor rata – rata seluruh kriteria penilaian dalam angket kemudian diubah menjadi nilai kuantitatif dalam bentuk persentase yang menunjukkan kualitas video pembelajaran yang dibuat. Penafsiran persentase ditentukan dalam standar bahwa 75% baik, antara 60% – 75% cukup, < 60% kurang baik.

Kategori “Baik” atau “Layak” ditetapkan sebagai kategori yang harus dicapai. Maka bahan ajar yang dikembangkan harus mencapai persentase >75%. Keempat kriteria dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2: Tingkat persentase dan kriteria kelayakan video**

Skor dalam presentase	Kategori kelayakan
40% - 60%	Kurang Baik (Kurang Layak)
60% - 75%	Cukup Baik (Layak)
>75%	Baik (Layak)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan ini yang pertama adalah tersusunnya struktur isi materi menggambar kendi berdasarkan pengkajian referensi serta rancangan desain dan struktur tampilan video sebagai kebutuhan dalam pembuatan video pembelajaran. Hasil kedua adalah Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Yogyakarta. Video pembelajaran ini berisi tentang materi praktek menggambar kendi dimulai dari pengenalan kendi, praktek menggambar kendi, dan evaluasi hasil karya, dengan desain tampilan dan struktur video yang telah dirancang sebelumnya. Prosedur pengembangan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Yogyakarta mengadaptasi prosedur pengembangan dari Sugiyono yang meliputi: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Bahan ajar video pembelajaran yang disusun sebagai produk awal setelah melalui tahapan analisis, pengkajian referensi, pemunculan ide, perencanaan desain dan pengembangan produk awal kemudian dilaporkan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan sampai pada tahap layak untuk divalidasi. Setelah itu dilanjutkan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan penilaian menggunakan instrumen berupa angket penilaian serta untuk mendapatkan saran dan masukan. Saran dan masukan itu digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar ini. Ahli

materi dan ahli media merupakan orang yang berkompeten dalam bidangnya, dan dipilih juga berdasarkan saran dari dosen pembimbing. Tahap uji coba produk merupakan tahap penilaian kualitas terhadap bahan ajar yang dilakukan oleh guru seni budaya SMP 6 Yogyakarta sebagai *reviewer* dengan mengisi lembar angket instrumen. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar ini dilakukan uji coba secara terbatas terhadap siswa kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta, yang terbagi dalam 3 sesi yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Kualitas Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk kelas VIII berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, *reviewer* (guru seni budaya) dan siswa kelas VIII SMP 6 Yogyakarta melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil penilaian kualitas Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk kelas VIII adalah B (Baik) berdasarkan rincian persentase penilaian dari ahli materi 88,461%, ahli media 96,458%, *reviewer* (guru seni budaya) 88,733%, uji coba siswa perorangan 92,222%, uji coba siswa kelompok kecil 86,666%, dan uji coba kelompok besar 86,822%. Hasil penilaian kelayakan dan kualitas terhadap Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta secara lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman 115 – 116.

## **B. Pembahasan**

Video pembelajaran merupakan sebuah bahan ajar dalam bentuk multimedia. Video memiliki keistimewaan tersendiri dalam menyajikan suatu pembelajaran secara menarik. Berbeda dengan bahan ajar lain, Video

pembelajaran menyertakan beberapa unsur media dalam pembuatannya seperti unsur visual dan audio. Proses pengembangan bahan ajar video pembelajaran ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta**

Proses pengembangan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk siswa kelas VIII yang dilakukan meliputi:

#### **a. Tahap Analisis Kebutuhan**

Pada pembelajaran gambar bentuk dengan model kendi di kelas VIII SMP memiliki jam pelajaran yang sedikit dan tidak ada bahan ajar selain buku paket yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Buku paket yang disediakan sekolah dipinjamkan pada siswa dari perpustakaan dan jumlahnya juga sangat terbatas. Perlu adanya penelitian pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu pendukung pembelajaran di sekolah agar siswa dapat lebih termotivasi belajar dan memungkinkan siswa dapat belajar diluar sekolah atau dirumah dengan menggunakan video pembelajaran.

Peneliti memilih mengembangkan bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran dikarenakan video memiliki banyak unsur yang dapat dimasukkan seperti audio, visual, dan teks yang dapat membuat bahan ajar lebih menarik dan informatif sehingga efektif digunakan. Terlebih lagi fasilitas sekolah berupa laboratorium komputer dan proyektor yang disediakan di setiap kelas juga dapat dimanfaatkan secara optimal untuk proses pembelajaran. Jaringan *wifi* di sekolah

juga dapat dimanfaatkan sebagai media penyebaran video lewat situs *youtube* agar siswa dapat mengunduh. Tahap analisis kebutuhan terbagi menjadi berikut:

### 1) Analisis Kompetensi

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik dalam kelas VIII untuk pelajaran Seni Budaya berdasarkan kurikulum 2013 adalah sebagai berikut:

Tabel 3: Penjabaran Analisis Kompetensi

NO.	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
2	<p>KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab ,peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p> <p>KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, membuat ranah abstrak, menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.</p>	<p>1.1 Mengapresiasi keragaman dan keunikan karya seni daerah-daerah di Indonesia sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugrah Tuhan dan memiliki rasa bangga terhadap bangsa dan tanah air.</p> <p>2.1 Menampilkan sikap apresiatif (menyukai, menghargai, memuji dan membanggakan) terhadap keunikan (ciri-ciri yang menjadi daya tarik) gagasan, bentuk, teknik dan fungsi dalam karya seni rupa seni kriya dua dan tiga dimensi.</p> <p>3.1 Memahami konseptual, oprasional dan sintesis seni rupa.</p> <p>4.1 membuat gambar model dengan beragam bahan dan teknik.</p>

## **2) Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara mengetahui tahap perkembangan kognitif siswa dan melakukan wawancara langsung. Tahap perkembangan kognitif siswa menurut teori Jean Piaget (Rita Ika dkk., 2008: 35) masuk ke tahap operasional formal, yaitu pada kisaran usia 12 tahun atau lebih. Pada tahap usia ini, sudah terbentuk pola pemikiran secara konseptual dan pemecahan masalah melalui penggunaan eksperimen yang sistematis. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa. Wawancara dengan guru menyimpulkan bahwa pembelajaran yang sudah dilakukan cukup baik, namun kurang memanfaatkan media yang ada. Terkadang anak juga kurang memperhatikan dalam pembelajaran saat penggunaan metode ceramah dan demonstrasi saja. Wawancara terhadap siswa mendapatkan informasi tentang pembelajaran yang selama ini dilakukan dan minat yang cukup besar terhadap video pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

Peserta didik yang akan menggunakan video pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VIII SMP 6 Yogyakarta. Menganalisis peserta didik merupakan hal yang sangat penting, mengingat peserta didik merupakan pengguna dari video pembelajaran ini. Tahap perkembangan kognitif siswa SMP sudah memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran dengan menekankan keterampilan proses dan video pembelajaran sebagai bahan ajar diharapkan dapat mudah diserap siswa dalam menyampaikan materi baik itu teori ataupun praktek dalam menggambar bentuk kendi.

### **b. Tahap Perencanaan**

Kegiatan utama pada tahapan ini adalah menyusun kerangka bahan ajar, menentukan isi materi, dan desain tampilan. Kerangka menggambarkan keseluruhan materi yang ditampilkan serta urutan setiap penyajian yang dirangkum kedalam skenario bahan ajar dalam bentuk *story board*. Pada tahap awal, video yang dibuat diterapkan pada sistem pembelajaran interaktif dalam bentuk menu – menu yang dapat dioperasikan siswa. Isi bahan ajar meliputi materi pembelajaran menggambar bentuk dengan model kendi. Kendi dipilih sebagai model karena kendi merupakan benda tradisional yang memiliki sejarah budaya bagi Indonesia dan memiliki bentuk silindris yang cocok diterapkan dalam pembelajaran menggambar bentuk bagi siswa kelas VIII. Pembuatan bahan ajar dilakukan dengan program *Corel Video Studio* untuk *editing* video dan *Macromedia Flash 8* untuk pembuatan menu aplikasi. Gambar dan efek pendukung dibuat dengan program *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop CS2*.

### **c. Tahap Pengembangan Produk Awal**

Pada tahap ini terdapat dua langkah utama, yaitu pra pembuatan dan pembuatan bahan ajar. Pada tahap pra pembuatan, peneliti mengumpulkan referensi serta sumber pustaka baik berupa teks dan gambar. Setelah mengumpulkan dan pengkajian referensi, tahapan selanjutnya adalah pembuatan *story board* bahan ajar berupa Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta. Pembuatan dilakukan dengan mengikuti alur kerangka. Video dan materi berupa teks dan gambar disusun dalam bentuk

interaktif menggunakan *software Macromedia Flash 8, corel draw, Adobe Photoshop, dan Corel video studio.*

Produk awal digambarkan sebagai berikut

- 1) Halaman judul
- 2) Menu utama meliputi : tahap belajar 1, tahap belajar 2, tutorial menggambar kendi, latihan soal, dan terakhir profil.
- 3) Sub menu meliputi:
  - a) Tahap belajar 1: prinsip dan teknik menggambar bentuk  
Prinsip meliputi model, proporsi, komposisi (keseimbangan, kesatuan, irama, keselarasan), perspektif, gelap terang.
  - b) Tahap belajar 2: alat dan bahan menggambar bentuk
  - c) Tutorial menggambar kendi: video yang berisi langkah langkah menggambar kendi. Isi video fokus terhadap proses menggambar dari mengamati model, membuat sketsa, dan mengarsir sampai hasil gambar selesai.
  - d) Profil: profil peneliti.

Produk awal berupa Video Pembelajaran Menggambar Kendi dalam bentuk interaktif. Desain produk yang telah jadi kemudian ditunjukkan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan sampai layak untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapat penilaian serta saran dan masukan.

Berikut adalah tabel proses perbaikan produk awal video pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing.

Tabel 4: **Bimbingan 1**

No.	Masukan	Tindak lanjut (revisi)
1.	Penyusunan multimedia sebaiknya jangan terlalu bersifat <i>textbook</i> seperti buku. Tidak usah menggunakan sistem interaktif langsung saja fokus pada video agar lebih efektif digunakan dimanapun baik dikelas dengan menggunakan proyektor, di laboratorium, atau diluar kelas dengan menggunakan situs <i>youtube</i> .	Penyusunan multimedia diganti dari format flash menjadi format video MP4 dan tampilan terfokus seluruhnya dalam bentuk video.
2.	Perjelas susunan multimedia menjadi pembukaan, isi dan penutup dengan urutan yang sistematis.	Susunan multimedia diubah menjadi pembukaan berisi intro dan pengetahuan singkat tentang kendi, isi berupa materi dan praktek menggambar kendi, dan penutupan yaitu evaluasi hasil karya.
3.	Pembahasan materi jangan terlalu melebar, hilangkan bagian macam-macam alat dan teknik menggambar. Fokuskan pada tujuan menggambar bentuk model kendi dengan menggunakan pensil dan teknik arsir.	Peneliti menghilangkan bagian-bagian yang dirasa tidak perlu dicantumkan sesuai saran. Isi terfokus pada belajar menggambar kendi menggunakan pensil dan teknik arsir.

4.	Pembukaan <i>intro</i> harus semenarik mungkin	<i>Intro</i> dibuat dalam bentuk video yang lebih menarik dari pada sebelumnya yang hanya gambar dan tulisan menjadi bentuk video dengan pengambilan gambar ( <i>shooting</i> ) terhadap alat – alat gambar yang sedang digunakan.
5.	Materi tentang teori menggambar bentuk dalam bentuk uraian tulisan format <i>flash</i> dihilangkan dan sebaiknya digabung langsung dengan video praktek menggambar beriringan saat praktek.	Susunan isi dibuat fokus pada praktek menggambar kendi dan materi teori menggambar bentuk yang sebelumnya disajikan secara <i>textbook</i> diformat <i>flash</i> dan tersendiri dihilangkan dan digabung dengan video praktek menggambar.
6.	Tambahkan pengisi suara (narator) agar lebih komunikatif	Ditambahkan suara (narator) sebagai keterangan materi video, tidak hanya tulisan. Serta menambahkan <i>background</i> musik agar pembelajaran tidak membosankan.
7.	Sebaiknya gunakan metode khusus dalam praktek menggambar sehingga lebih efektif bagi semua siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda.	Peneliti menerapkan metode menggambar dengan konsep perbandingan. Gunting digunakan untuk mengukur model untuk menentukan titik-titik penting untuk membuat sketsa agar penentuan proporsi lebih mudah. Terinspirasi dari mengukur model menggunakan batang pensil.

Tabel 5: Bimbingan 2

No	Masukan	Tindak lanjut (revisi)
1.	Durasi waktu jangan terlalu lama karena akan membuat bosan.	Durasi waktu dikurangi dengan mengurangi bagian yang kurang penting dan mempercepat beberapa bagian <i>scene</i> video.
2.	Persingkat pada bagian pengetahuan tentang kendi.	Bagian pengetahuan tentang kendi dibuat lebih sebentar dengan mengurangi <i>scene</i> pembuatan kendi.
3.	Suara narator lebih baik dibuat lebih dewasa agar lebih cocok dengan siswa usia SMP.	Suara narator diganti menjadi lebih dewasa dengan mengganti nada suar dan mempercepat tempo bicara.
4.	<i>Bluring</i> jangan terlalu banyak karena mengakibatkan pandangan tidak fokus dan membuat pusing.	Menghilangkan <i>bluring</i> pada beberapa bagian.
5.	Jangan gunakan gunting, lebih baik gunakan jangka agar lebih akurat dalam mengukur model.	Gunting diganti dengan jangka. Jangka memiliki ujung yang runcing dan bisa dibuka sesuai ukuran kendi, maka akan lebih mudah dalam menentukan titiknya.
6.	Gunakan lampu untuk menyoroti model agar lebih terlihat <i>form</i> model kendi. dan untuk <i>lighting</i> gambar. Tingkat gelap untuk bayangan kendi juga akan lebih mudah terlihat. Tampilan video juga akan lebih terlihat bagus.	Menggunakan lampu untuk menyoroti model agar lebih terlihat <i>form</i> dan jenis jenis bayangan pada kendi karena pengaruh cahaya lampu.

Tabel 6: **Bimbingan 3**

No	Masukan	Tindak lanjut (revisi)
1.	Beri evaluasi terhadap hasil karya sebagai penutup. Evaluasi berisi tentang pembahasan hasil karya dilihat dari segi prinsip gambar bentuk sehingga anak mengetahui bagaimana karya gambar bentuk yang baik.	Penulis membuat evaluasi terhadap hasil karya yang sudah selesai digambar berdasar prinsip gambar bentuk bertujuan agar anak mengetahui bagaimana karya gambar bentuk yang baik.
2.	Dalam menggambar memakai 1 jenis pensil saja, penggambaran gelap terang cukup dibuat dengan pengaturan arah arsir dan tekanan pensil.	Menggunakan 1 jenis pensil saja untuk proses demonstrasi menggambar dalam video.
3.	Perjelas posisi penggambar, model dan cara mengukur kendi dengan memperlihatkan posisi masing – masing dengan lebih jelas.	Menggambil gambar (shooting) video untuk penggambaran posisi model, jarak menggambar dan penggambar.
4.	Tahap mengarsir lebih diperjelas penyampaian dan demonstrasinya dimulai untuk bagian terang sampai gelap.	Memperbaharui urutan tahap mengarsir dijelaskan mulai bagian <i>high light</i> , <i>mid tone</i> , dan <i>shadow</i> .
5.	Benahi cara memegang pensil disaat mengarsir gambar.	Cara memegang pensil untuk proses mengarsir dibenahi dan melengkapinya dengan memberi keterangan pendukung.
6.	Perbanyak bicara untuk pengisian narator agar lebih komunikatif.	Pengisian suara dengan cara merekam diberbanyak baik di materi atau di keterangan gambar.

Tabel 7: **Bimbingan 4**

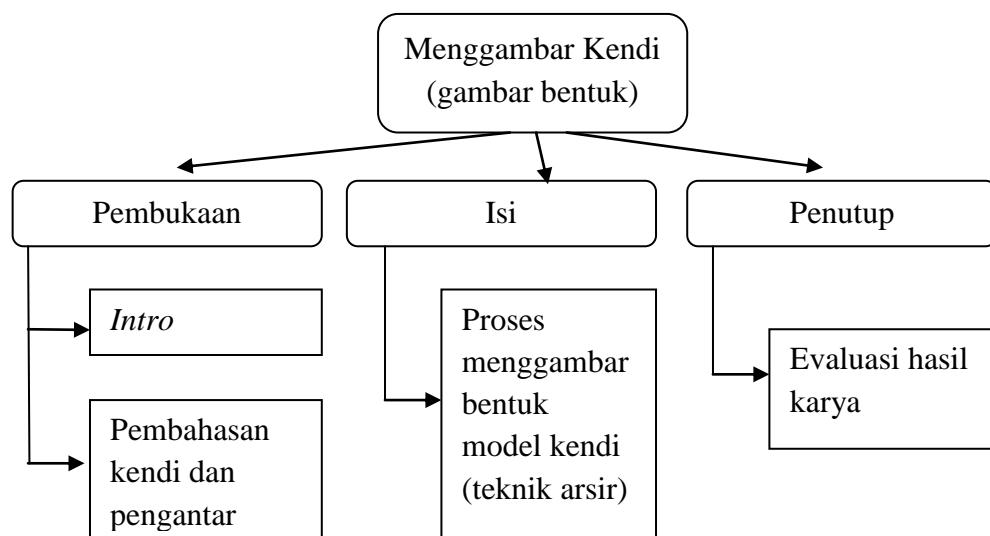
No.	Masukan	Tindak lanjut (revisi)
1.	Posisi demonstrasi menggambar dilakukan dengan posisi kertas gambar berdiri menggunakan <i>tripod</i> .	Posisi awal menggambar dibenahi yaitu memposisikan kertas menjadi posisi berdiri menggunakan <i>tripod</i> dan memberi instruksi membuat garis diawal.
2.	Perjelas keterangan saat menggambar mulut kendi dengan memberi keterangan kemiringan dan sudut.	Memeperjelas demonstrasi saat menggambar mulut kendi dengan memberi gambaran keterangan sudut kemiringan.
3.	Arah <i>lighting</i> dan jenis – jenis bayangan diberi keterangan.	Memberi keterangan berupa teks dan tanda panah untuk arah <i>lighting</i> dan jenis – jenis bayangan.
4.	Berikan materi tentang konsep menggambar bentuk di awal yaitu bentuk dapat terlihat karena terkena cahaya. Sehingga konsep tentang <i>lighting</i> terhadap <i>form</i> benda (model) tersampaikan dengan lebih jelas pada siswa.	Membuat bagian penjelasan tentang pengaruh cahaya terhadap benda. bahwa benda dapat terlihat karena terkena cahaya dan efek dari cahaya juga menyebabkan terjadinya bayangan.

Proses bimbingan dan revisi produk awal dengan dosen pembimbing dilakukan sampai produk dinilai layak untuk masuk ke tahap validasi ahli. Gambaran dari produk awal berdasarkan pada kajian referensi materi gambar bentuk, rancangan struktur video, desain tampilan dan hasil bimbingan dari dosen pembimbing diuraikan sebagai berikut:

- 1) Video pembelajaran berisi materi menggambar bentuk dengan model kendi. Kendi digunakan sebagai model karena kendi merupakan benda silindris yang memiliki bentuk hampir sama di setiap sisinya dan memiliki sejarah bagi bangsa Indonesia sehingga siswa dapat mengapresiasi benda tradisional tersebut.
- 2) Video terbagi menjadi 3 bagian yaitu pembuka, isi, dan penutup dengan durasi 16 menit.
- 3) Pembuka dimulai dari *intro* dengan menampilkan alat – alat menggambar dan penggunaan musik untuk menambah ketertarikan penonton. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang model kendi meliputi penjelasan apa itu kendi, bentuk dan bagian – bagian kendi, sejarah kendi disertai dengan tampilan gambar pembuatan kendi dan penampakan kendi secara nyata.
- 4) Isi menampilkan alat dan bahan yang harus disiapkan, lalu masuk pada pembahasan tentang konsep gambar bentuk berupa penjelasan pengaruh cahaya terhadap benda dan dilanjutkan dengan menampilkan proses menggambar. Kendi diberi *lighting* menggunakan lampu agar gelap dan terang terlihat jelas. Proses dimulai dengan mengukur model menggunakan jangka (metode perbandingan ukuran) agar mempermudah menentukan proporsi. Selanjutnya ditampilkan proses pembuatan sket dan arsir. Materi gambar bentuk seperti perspektif, proporsi dan gelap terang ditampilkan beriringan dengan proses menggambar dalam *timing* yang

disesuaikan pada tahap masing – masing agar materi lebih mudah diserap dan dipahami siswa dengan penggambaran ilustrasi secara nyata.

- 5) Penutup berisi pembahasan tentang evaluasi hasil karya ditinjau dari prinsip – prinsip gambar bentuk dan motivasi terhadap siswa untuk tekun dalam berlatih menggambar bentuk.



Gambar 3: Materi dan Isi Video Pembelajaran

- 6) Desain tampilan dibuat berdasarkan konsep menggambar kendi dengan pemilihan warna-warna cenderung coklat dan kuning pada tampilan video dan *cover* DVD. Tampilan tulisan dan objek juga disesuaikan dengan *background*. Pembuatan gambar dan simbol pendukung dibuat pada program *corel draw* dan *photoshop* seperti desain karakter kendi, garis, anak panah, gambar keterangan perspektif, komposisi, dll. Struktur video didasarkan pada unsur – unsur yang terdapat pada video seperti gambar dan suara. Secara lengkap dapat dilihat pada video pembelajaran menggambar kendi yang berformat mp4.

#### **d. Tahap Validasi Desain dan Revisi Desain**

Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan dengan pengisian angket yang meliputi lembar penilaian serta lembar masukan dan saran. Angket sebagai instrumen dibuat sesuai dengan karakteristik media video yang baik ditinjau dari aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan dan struktur multimedia video. Pembuatan instrumen dikonsultasikan pada dosen pembimbing sampai angket penelitian dinilai valid dalam menilai kualitas media video.

Ahli materi dan ahli media yang menilai video pembelajaran merupakan orang yang berkompeten dalam bidang masing – masing, yang dipilih sesuai dengan saran dari dosen pembimbing. Ahli materi adalah Drs. Djoko Maruto, M.Sn. yang merupakan dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Drs. Djoko Maruto, M.Sn. merupakan dosen mata kuliah gambar bentuk dan gambar model serta telah menulis buku berjudul Gambar Bentuk II dan dinilai sebagai ahli dalam bidang materi menggambar bentuk. Ahli media adalah Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. yang merupakan dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual dan dinilai ahli dalam bidang desain dan media.

Validasi dengan ahli materi dan ahli media dilakukan dengan memperkenalkan dan menunjukkan video pembelajaran dan dilanjutkan dengan pengisian angket yang merupakan instrumen penelitian. Validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian, saran dan masukan sebagai bahan pertimbangan. Validasi bahan ajar multimedia berupa video pembelajaran menggambar kendi dilihat

berdasarkan aspek pembelajaran, komponen isi/materi, tampilan dan struktur multimedia video. Pada tahap awal validasi, penulis merevisi produk berdasarkan saran para ahli dan melakukan penilaian sampai kelayakan video mendapat nilai persentase lebih dari 75%. Nilai persentase didapat dari penggunaan rumus persentase Anas Sudijono,  $p = \frac{f}{N} \times 100\%$  terhadap penilaian aspek kelayakan video. Saran dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

**1) Saran dan Masukan oleh Ahli Materi:**

**Tabel 8: Saran dan Masukan Ahli Materi**

<b>No.</b>	<b>Masukan</b>	<b>Tindak lanjut (revisi)</b>
1.	Penjelasan pada pendahuluan perlu penambahan tentang bentuk kendi.	Memberi penjelasan pada bagian pendahuluan tentang bentuk kendi.
2.	Jelaskan kendi sebagai benda silindris dan tentang bagian - bagiannya selain memberi asal usul sejarah kendi.	Menjelaskan kendi merupakan benda silindris dan memiliki beberapa bagian yaitu badan, leher, mulut dan kepala kendi.
3.	Tambahkan penjelasan tentang bagaimana mengamati objek dengan memberi keterangan tangan harus lurus dan mata harus disipitkan untuk mempermudah melihat bentuk dan gelap terang.	Menambahkan penjelasan mengenai cara mengamati objek menggunakan konsep perbandingan ukuran dengan meluruskan tangan dengan posisi tetap. Memberi penjelasan juga disaat melihat objek, mata harus disipitkan agar lebih mudah mengamati bentuk benda dan melihat gelap terang.

Hasil penilaian akhir untuk kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 9: Hasil Angket Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah penilaian	Skor (%)	Kategori
1.	Pembelajaran	46	88,461%	
2.	Materi/isi	46	88,461%	
Rata – rata ( <i>mean</i> )		46	<b>88,461%</b>	Layak

Aspek pembelajaran dan aspek materi masing-masing mendapat nilai 46 dari 52 nilai maksimal sehingga mendapatkan skor presentase sebesar 88,461% dan masuk kategori layak. Rincian perhitungan kelayakan terdapat pada lampiran halaman 115. Dapat ditarik kesimpulan dari proses validasi oleh ahli materi, video dinilai sudah layak diterapkan pada pembelajaran. Kelayakan ini didukung pula dengan komentar ahli media yang menyatakan “ Secara keseluruhan materi yang disampaikan sudah baik, perlu penambahan sedikit sesuai dengan saran di depan demi hasil yang lebih baik.”

## 2) Saran dan Masukan oleh Ahli Media:

Tabel 10: Saran dan Masukan Ahli Media

No.	Masukan	Tindak Lanjut (revisi)
1.	Bagian awal <i>opening tune</i> kurang menggambarkan kelengkapan alat gambar. Tambahkan penghapus.	Menambahkan adegan menghapus dengan penghapus pada goresan pensil.
2.	Bagian setelah gambar <i>motion</i> , perlu gambar <i>stop</i> untuk menampakkan <i>image</i>	Memberi bagian <i>stop</i> pada akhir pergerakan ( <i>motion</i> ).

3.	Untuk semua bagian dari awal sampai akhir, perlu adanya transisi gambar objek sehingga terlihat <i>smooth</i> (halus). Dapat menggunakan transisi baik <i>black</i> , <i>white</i> maupun transparan.	Semua bagian <i>scene</i> pada video di- <i>edit</i> ulang dengan membuat transisi dari masing-masing <i>scene</i> menjadi transparan atau <i>screen</i> yg sesuai warnanya agar menjadi lebih halus.
4.	Pada bagian <i>anouncer</i> tidak ada teks sehingga terkesan terlalu lama. Tambahkan teks singkat untuk lebih memperjelas narator.	Memberi teks disaat <i>anouncer</i> sedang bicara. Memberi tulisan dalam bagian yang penting saja.
5.	Pada bagian objek kendi terdapat penjelasan bagian gelap terang dengan menggunakan teks bahasa inggris. Perlu juga ditambahkan arti dari masing-masing istilah dalam bahasa Indonesia.	Menambahkan terjemahan dari istilah – istilah gelap terang yaitu <i>high light</i> – terang, <i>half tone</i> – agak terang, <i>reflect</i> – agak gelap, <i>shadow</i> – gelap, <i>cast shadow</i> – bagian gelap pada benda lain.
6.	Cermati penggunaan durasi waktu. Waktu 20 menit masih terlalu panjang dan membuat siswa yang melihat tidak konsentrasi pada objek yang diterangkan dan besar kemungkinan akan bosan.	<i>Scene</i> dikurangi, dan bagian penjelasan arsir diperpendek dengan memotong beberapa bagian dan juga mempercepat ( <i>fast forward</i> ) pada bagian bagian tertentu.
7.	Bagian terakhir ( <i>credit title</i> ) tidak harus berwarna hitam dan putih. Ganti warna lain pada tulisan dan buat penutup dengan menggunakan logo pembuat bahan ajar.	Mengganti warna tulisan dari warna putih semua menjadi variasi warna. Dan menambahkan logo “ <i>NJRcreator</i> ” pada bagian <i>closing</i> sebagai identitas pembuat bahan ajar.

8.	Pada bagian awal sebaiknya menggunakan huruf <i>free hand</i> dengan menggunakan <i>font</i> besar kecil.	<i>Font</i> diganti menjadi <i>free hand</i> dan besar kecil, tidak besar semua.
9.	Pada bagian penjelasan arsir kendi sebaiknya pada posisi kiri atas diberikan cuplikan <i>image</i> (gambar) kendi yang riil sebagai pembanding dalam proses menggambar.	Memberi cuplikan gambar kendi atau bagian kendi yang harus diamati dalam proses arsir di bagian kiri atas.
10.	Konsistensi ukuran teks harap diperhatikan, masih ada font dengan ukuran terlalu besar. Kurangi ukuran font tersebut sehingga tidak melompat ukurannya.	Mengurangi ukuran teks pada beberapa tulisan yang dinilai terlalu besar.
11.	Pada bagian evaluasi di keterangan perbandingan model dengan hasil karya (anatomi), selain dilingkari sebaiknya ditulis bagian-bagiannya: tubuh, leher, kepala, corong/mulut kendi.	Memberi keterangan bagian-bagian kendi dalam bentuk tulisan agar lebih jelas.
12.	<i>Buffer</i> akhir pada bagian ucapan terima kasih sebaiknya bagian sumber dituliskan dengan ukuran huruf yang sama.	Merubah ukuran font menjadi sama semua pada bagian <i>buffer</i> akhir.

Hasil penilaian akhir untuk kelayakan video pembelajaran oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 11: Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek	Jumlah penilaian	Skor (%)	Kategori
1.	Tampilan	57	95,000%	
2.	Struktur Video	47	97,916%	
Rata – rata ( <i>mean</i> )		80.5	<b>96,458%</b>	Layak

Aspek tampilan mendapatkan nilai 57 dari 60 nilai maksimal sehingga mendapat skor persentase sebesar 95,000% . Aspek struktur multimedia video mendapat nilai 47 dari 48 nilai maksimal sehingga mendapatkan skor persentase sebesar 97,916% dan masuk kategori layak. Rata rata (mean) dua aspek tersebut adalah 96,548% dan membuat video masuk kategori layak. Perhitungan kelayakan secara rinci terdapat pada lampiran halaman 115. Dapat ditarik kesimpulan dari proses validasi oleh ahli media, video dinilai sudah layak diterapkan pada pembelajaran. Kelayakan ini didukung pula dengan komentar ahli media yang menyatakan bahwa “Sudah bagus dan dapat diikuti pola pengajaran via video untuk siswa SMP. Kemenarikan media dapat membuka respon positif akan menggambar objek benda dengan lebih mudah.”

Setelah melalui tahap validasi dan revisi diatas, hasil validasi dan revisi Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sehingga mendapatkan produk hasil revisi I yang dinyatakan siap masuk tahap uji coba. Selanjutnya

video pembelajaran diformat dalam bentuk *DVD* untuk dapat dilihat lewat *DVD Player* atau komputer. Selain itu video diunggah ke situs *Youtube* dengan alamat: <http://www.youtube.com/watch?v=G223mF6XSUE&feature=youtu.be> atau bisa mengunjungi *channel* peneliti dengan nama Nusrat Jahanridha. Pengguna baik siswa ataupun guru, dapat dengan bebas menonton atau mengunduh video lewat komputer, *handphone*, *tablet* atau *gadget* lainnya.

#### **e. Tahap Uji Coba Produk dan Revisi Produk**

Tahap uji coba produk merupakan tahap penilaian terhadap video pembelajaran yang telah diperbaiki atas masukan ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan oleh guru seni budaya SMP N 6 Yogyakarta sebagai *reviewer* dan siswa kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta dalam jumlah yang dibatasi. Tahap Uji coba terhadap siswa dibagi dalam 3 sesi yaitu sesi pertama (uji coba perorangan) dilakukan terhadap 3 siswa, sesi kedua (uji coba kelompok kecil) dilakukan terhadap 10 orang siswa, dan sesi ketiga (uji coba kelompok besar) yang dilakukan terhadap siswa 1 kelas. Tahap uji coba produk diuraikan sebagai berikut:

##### **1) Uji Coba *Reviewer* (Guru Seni Budaya)**

Dilakukan penilaian terhadap video oleh *reviewer* yaitu guru seni budaya SMP Negeri 6 Yogyakarta, Yustina Sri Ary Wahyuni, S.Pd. Guru seni budaya merupakan sosok pengajar yang dinilai mengetahui keadaan pembelajaran di lapangan. Uji coba dilakukan dengan melihat video dan mengisi angket. Proses ini menghasilkan tanggapan dan masukan terhadap video. Video dinilai mampu membuat suatu inovasi baru dalam pembelajaran menggambar yang berpengaruh

terhadap peningkatan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut didukung pula dengan komentar dalam lembar angket yang menyatakan bahwa “ Video sudah bagus, layak untuk pembelajaran.” *Reviewer* menambahkan satu masukan terhadap video yaitu dalam masalah durasi (waktu), sebaiknya pada beberapa bagian praktek menggambar, durasi diperlambat karena untuk ukuran anak Sekolah Menengah Pertama dinilai terlalu cepat. Untuk itu peneliti menindak – lanjuti saran dari *reviewer* untuk memperlambat video pada bagian praktek menggambar yaitu pada bagian mengarsir dan mengukur model kendi sesuai dengan saran.

Hal kedua yang diperoleh dari uji coba *reviewer* adalah kualitas video pembelajaran. Pengisian angket dilakukan oleh *reviewer* (guru seni budaya) meliputi empat aspek diantaranya aspek pembelajaran, aspek materi/isi, aspek tampilan dan aspek struktur multimedia video. Dari penilaian tersebut diperoleh persentase 88,733% yang menyatakan Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil angket uji coba *reviewer* sebagai berikut (rincian pada lampiran hal. 116).

Tabel 12: Hasil Angket Uji Coba *Reviewer*

No	Aspek	Jumlah penilaian	Skor (%)	Kategori
1.	Pembelajaran	48	92,307%	
2.	Materi/Isi	46	88,461%	
3.	Tampilan	53	86,666%	
4.	Struktur video	42	87,5%	
Rata – rata ( <i>mean</i> )		47,25	<b>88,733%</b>	Layak

## 2) Uji Coba Terhadap Siswa Kelas VIII dan Revisi Produk

Uji coba terhadap siswa dilakukan setelah melalui tahap uji coba *revisi*. Uji coba dibagi dalam 3 sesi yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Penelitian dilakukan terhadap siswa Kelas VIII G SMP N 6 Yogyakarta. Hasil uji coba siswa mendapat tingkat kelayakan sebesar 88,57% dari rata-rata hasil uji coba perorangan sebesar 92,222%, kelompok kecil 86,666%, dan kelompok besar 86,822% yang diuraikan sebagai berikut:

### a) Uji Coba Perorangan

Dilakukan uji coba video terhadap 3 siswa, 1 putra dan 2 putri. Sesi uji coba dimulai dengan penjelasan tentang tujuan penelitian yaitu menguji coba produk video terhadap siswa, lalu dilanjutkan pengenalan bahan ajar video pembelajaran menggambar kendi dalam bentuk *DVD* dan situs *Youtube*. Selama menonton video, siswa terlihat antusias dan memperhatikan isi video. Tahap selanjutnya yaitu pengisian angket, siswa memperhatikan peneliti dalam menjelaskan cara mengisi angket. Masing – masing siswa mengisi angket dengan serius dan teliti. Angket *check list* berisi 15 pernyataan dengan pemberian tanggapan menggunakan empat alternatif jawaban berupa TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju) dan SS (Sangat Setuju).

Hasil uji coba pertama berupa komentar terhadap video dari 3 siswa yaitu terdapat kesalahan penulisan pada beberapa bagian dan penggunaan *background* musik pada bagian praktek menggambar yang dinilai kurang variatif karena diulang-ulang. Penulis menindaklanjuti komentar siswa pada bagian kesalahan penulisan dengan memperbaiki tulisan “dgan” menjadi “dengan”, “mulyt”

menjadi “mulut”, “gambae” menjadi “gambar”. Untuk komentar tentang *background* musik, penulis tidak menindaklanjuti dikarenakan durasi lagu hanya 2 menit dan video praktek menggambar sekitar 7 menit, maka penulis harus mengulanginya. Seandainya menggunakan musik atau lagu lebih dari satu, *background* musik akan mengganggu karena sudah diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan masing – masing bagian video.

Hasil kedua, kelayakan video yang dinilai berdasarkan pengisian angket oleh 3 siswa. Diperoleh nilai 166 dari nilai maksimal 180. Persentase yang dihasilkan yaitu 92,222% dan video dinyatakan layak sebagai bahan ajar.

#### **b) Uji Coba Kelompok Kecil**

Dilakukan uji coba video terhadap 10 siswa, 5 putra dan 5 putri yang dipilih secara acak. Sesi uji coba dimulai dengan penjelasan tentang tujuan penelitian yaitu menguji coba produk video terhadap siswa, lalu dilanjutkan pengenalan bahan ajar video pembelajaran menggambar kendi dalam bentuk *DVD* dan situs *Youtube*. Siswa konsentrasi dalam menonton video dan tidak mengobrol sendiri. Suasana kelas terlihat kondusif dan siswa antusias. Tahap selanjutnya yaitu pengisian angket, siswa memperhatikan peneliti dalam menjelaskan cara mengisi angket. Masing – masing siswa mengisi angket dengan serius dan teliti. Angket *check list* berisi 15 pernyataan dengan pemberian tanggapan menggunakan empat alternatif jawaban yaitu TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju) dan SS (Sangat Setuju).

Hasil angket berupa komentar terhadap video. Sebagian besar siswa memberi respon positif tentang video baik dari segi materi yang jelas dan

penampilan yang menarik. Masih terdapat komentar untuk perbaikan video yaitu pada durasi video yang dinilai kurang pelan oleh satu orang siswa, kesalahan penulisan dan suara narator yang dinilai pada beberapa bagian terdapat suara yang pecah. Penulis menindaklanjuti komentar siswa tentang kesalahan penulisan diantaranya “garid” menjadi “garis”, “propordi” menjadi “proporsi”, “dngan” menjadi “dengan”, “memprhatikan” menjadi “memperhatikan”. Untuk komentar tentang suara narator, penulis menindaklanjuti dengan membuat efek *bass* pada bagian yang pecah dan membuat tingkat *volume* menjadi sedikit lebih kecil. Hal tersebut disebabkan dalam proses pembuatan video, digunakan lebih dari satu alat perekam suara (*voice recorder*) yang dari masing – masing alat perekam suara tersebut kualitasnya berbeda. Untuk durasi, penulis tidak menindaklanjuti karena sebagian besar siswa hampir seluruhnya menilai bahwa durasi video pas.

Hasil kedua, kelayakan video yang dinilai berdasarkan pengisian angket oleh kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa. Diperoleh nilai 520 dari nilai maksimal 600. Persentase yang dihasilkan yaitu 86,666% dan video dinyatakan layak sebagai bahan ajar.

### **c) Uji Coba Kelompok Besar**

Dilakukan uji coba video terhadap 32 siswa kelas VIII G. Sesi uji coba dimulai dengan penjelasan tentang tujuan penelitian yaitu menguji coba produk video terhadap siswa, lalu dilanjutkan pengenalan bahan ajar video pembelajaran menggambar kendi dalam bentuk *DVD* dan situs *Youtube*. Selanjutnya dijelaskan siswa diminta merespon bahan ajar dalam bentuk pengisian angket. Pemutaran video dilakukan dengan menggunakan proyektor yang tersedia di kelas dan juga

menggunakan fasilitas internet sekolah untuk mengakses video di *Youtube*. Siswa konsentrasi dalam menonton video dan tidak mengobrol sendiri sepanjang pemutaran video. Suasana kelas terlihat kondusif dan siswa antusias walaupun pada kesempatan tersebut jumlah siswa cukup banyak. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa penggunaan bahan ajar video tidak mengalami hambatan yang berarti. Video dapat dilihat oleh seluruh siswa sampai bagian kursi belakang, suara video terdengar ke seluruh kelas dengan jelas dan secara keseluruhan mendapat respon positif. Tahap selanjutnya yaitu pengisian angket, siswa memperhatikan peneliti dalam menjelaskan cara mengisi angket. Masing – masing siswa mengisi angket dengan serius dan teliti. Angket *check list* berisi 15 pernyataan dengan pemberian tanggapan menggunakan empat alternatif jawaban yaitu TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju) dan SS (Sangat Setuju).

Hasil angket yang pertama berupa komentar terhadap video. Sebagian besar siswa memberi respon positif tentang video baik dari segi materi yang jelas dan penampilan yang menarik. Sudah tidak ada lagi aspek yang perlu dibenahi. Hanya terdapat komentar tentang beberapa tulisan pendukung pada video yang kurang terlihat untuk beberapa siswa yang duduk di belakang. Namun hal tersebut tidak penulis tindaklanjuti karena jika tulisan diperbesar, akan terlalu memenuhi layar dan membuat komposisi pada tampilan menjadi kurang seimbang. Lagipula hal tersebut juga tidak berlaku disaat pemutaran secara individual. Suara narator juga tetap terdengar jelas.

Hasil kedua, kelayakan video yang dinilai berdasarkan pengisian angket oleh kelompok besar yang terdiri dari 32 siswa. Diperoleh nilai 1667 dari nilai

maksimal 1920. Persentase yang dihasilkan yaitu 86,822% dan video dinyatakan layak sebagai bahan ajar.

## 2. Kendala dalam Penelitian Pengembangan

Di dalam melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran ini mengalami beberapa kendala. Kendala-kendala dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### a. Kendala teknis

Terbatasnya kemampuan komputer penulis yang hanya memiliki *RAM 2GB* yang mengakibatkan proses *editing* video tidak lancar dan sering macet. Terlebih lagi program *corel video studio* memakan banyak *memory*. Peneliti mengatasi hal tersebut dengan mengatur lama waktu *editing* dan menghapus beberapa aplikasi lain yang ada pada komputer walaupun pengaruhnya sedikit, tapi sedikit melancarkan proses *editing*.

### b. Kendala peralatan

Peralatan dalam membuat video kurang lengkap karena keterbatasan penulis. Cara mengatasinya peneliti meminjam ataupun membeli untuk membuat video menjadi bagus dan layak.

### c. Proses *shooting*

Peneliti sulit dalam mencari asisten untuk mengoperasikan kamera disaat peneliti sendiri sedang berlaku sebagai pemeran. Dibutuhkan kameramen yang memiliki *sense* dalam mengambil gambar yang bagus, hanya saja karena pengaruh waktu dan tempat, terkadang peneliti tidak mendapatkan asisten kamera. Cara mengatasi dengan menggunakan *tripod* dan *timer*.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan dalam pembuatan video pembelajaran menggambar kendi yang telah dilakukan meliputi pengkajian referensi materi gambar bentuk, pembuatan desain tampilan dan penyusunan struktur video. Kemudian masuk pada tahap persiapan alat dan bahan untuk selanjutnya masuk ke tahap proses pembuatan video meliputi proses *shooting* dan *editing*.

Telah berhasil dibuat Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta yang memenuhi kriteria kualitas berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, *reviewer* dan siswa kelas VIII. Prosedur penelitian pengembangan video pembelajaran meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Kualitas Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta berdasarkan penilaian ahli adalah baik (B) dengan persentase keidealan 88,461% oleh ahli materi yang menilai dari aspek pembelajaran dan materi/ isi, dan 96,458% oleh ahli media yang menilai dari aspek tampilan dan struktur multimedia video. Kualitas video berdasarkan penilaian *reviewer* adalah baik (B) dengan persentase 88,733% yang meliputi penilaian aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan dan struktur multimedia video. Berdasarkan penilaian tersebut, maka produk ini layak digunakan. Hasil uji coba

produk dalam mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran memperoleh persentase sebesar 92,222% (uji coba perorangan), 86,666% (uji coba kelompok kecil), dan 86,822% untuk uji coba kelompok besar). Rata-rata (*mean*) uji coba terhadap siswa sebesar 88,57%. Hasil tersebut membuat video masuk kategori baik (B) yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini mendapat respon yang baik dari siswa sehingga layak dijadikan sebagai bahan ajar pembelajaran menggambar bentuk kendi.

## **B. Saran**

Produk Video Pembelajaran Menggambar Kendi untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta yang telah dikembangkan perlu diterapkan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dan keefektifan bahan ajar video terhadap hasil belajar siswa dalam bentuk karya gambar. Video Pembelajaran dapat digunakan dan dikembangkan secara lanjut dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa.

Produk serupa juga dapat dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran Seni Budaya lain seperti Video Membatik, Video Melukis, atau Video Ragam Motif Hias agar hasil dari penelitian tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan memperkaya bahan ajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo S. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Beal, Nancy dan Miller, Gloria Bley. 2003. *Rahasia Mengajar Seni pada Anak*. Yogyakarta: Pripoebooks.
- Benny A. Pribadi. 2009. *Media Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hujair, A. H. Saniky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fakultas Bahasa dan Seni, 2012. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY.
- Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Margono, Tri Edi. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surabaya: Pusat perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Muhammad, Hamid. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.

- Pamadhi, Hajar. 2011. *Menulis Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNY.
- Rasyid, A Hamid, et. al. 2001. *Kendi Gayo*. Proyek Permuseuman Propinsi Daerah Istimewa Aceh.
- Rohman, Irfan Abdul. 2010. *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Media Pensil*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyanto, dkk. 2004. *Kesenian Untuk SMP kelas 7*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sutikno, M. Sorby. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistika.
- Wahyu, Sigit Nugroho. 2004. *Menggambar Bentuk 1*. Yogyakarta: UNY.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Kisi - Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru Seni Budaya dan**

**Siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta**

**a. Wawancara Guru Seni Budaya**

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	a. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya di kelas 8? b. Berapa jumlah peserta didik kelas 8 SMPN 6 Yogyakarta? c. Berapa alokasi waktu pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa? d. Sejauh mana minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran seni budaya untuk seni rupa?
2	Tujuan pembelajaran	a. Apa tujuan diberikannya pembelajaran seni budaya di SMPN 6 Yogyakarta? b. Bagaimana peran guru dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya?
3	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya untuk seni rupa? b. Berapa waktu yang dialokasikan untuk pelajaran menggambar bentuk?
4	Strategi yang digunakan	a. Media/bahan ajar/ sumber belajar apa yang digunakan untuk pembelajaran seni budaya di SMPN 6 Yogyakarta? b. Bagaimana penggunaan media/bahan ajar tersebut? c. Sejauh mana minat dan perkembangan anak setelah menggunakan bahan ajar tersebut?
6	Kendala	a. Sejauh ini apakah ada permasalahan dalam pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa? b. Apa solusi yang sudah dilakukan untuk menanggulangi masalah tersebut?

**b. Wawancara Siswa Kelas VIII**

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Pembelajaran	a. Bagaimana pembelajaran seni budaya di SMP 6 Yogyakarta? b. Apakah ibu guru menggunakan bahan ajar/media/ sumber belajar saat mengajar? c. Apakah kalian senang saat pembelajaran seni budaya menggunakan media atau bahan ajar? d. Apakah bahan ajar/media belajar menarik? e. Apakah kalian pernah menggunakan media khusus dalam pembelajaran menggambar seperti video?
2.	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya? b. Apakah kalian pernah mendapatkan pelajaran tentang menggambar bentuk? c. Apakah pembelajaran menggambar bentuk yang kalian lakukan selama ini menyenangkan? d. Waktu untuk menggambar cukup atau tidak? e. Apakah kalian mengalami kesulitan dalam belajar menggambar bentuk?

**Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VIII SMPN 6 Yogyakarta**

**a. Hasil Wawancara Guru Seni Budaya**

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	<p>a. Sudah mulai menggunakan kurikulum 2013</p> <p>b. Kelas 8 terdapat 8 kelas dengan murid sebanyak 34 orang setiap kelasnya.</p> <p>c. Alokasi waktu pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa untuk kelas 8 dibagi dengan pelajaran seni tari dan seni musik. Satu minggu pertemuan 3 jam pelajaran. Jadi untuk aktifnya satu semester sekitar 2 bulan sengan satu minggu 3 jam pertemuan.</p> <p>d. Minatnya sangat baik, terutama untuk kelas 8 anaknya rajin-rajin.</p>
2	Tujuan pembelajaran	<p>a. Tujuan diberi pelajaran seni budaya tentu untuk melatih ketrampilan siswa. untuk mengasah bakat mereka bagi yang suka tari, suka menggambar, suka musik. Sekolah memberi pelajaran tersebut.</p> <p>b. Peran guru dalam pembelajaran memberi materi teori dan praktek pada siswa.</p>
3	Materi	<p>a. Banyak, ada menggambar motif hias, menggambar bentuk, ragam motif hias.</p> <p>b. 1 kali pertemuan, itu 2 jam pelajaran.</p>
4	Strategi yang digunakan	<p>a. Buku cetak mari belajar seni rupa, tersedia di perpus.</p> <p>b. Setiap pelajaran seni rupa buku diambil dari perpustakaan dan dibagikan pada siswa. lalu dikembalikan setelah pelajaran selesai.</p>
6	Kendala	<p>a. Baik baik saja sejauh ini, pembelajaran di dalam kelas berjalan baik. Hanya kadang ada yang ngobrol sendiri atau tidak fokus pada pelajaran.</p> <p>b. Diingatkan kalau bermain sendiri.</p>

**b. Hasil Wawancara Siswa Kelas VIII**

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Pembelajaran	a. Berjalan dengan baik. b. Iya, menggunakan buku paket yang ada di perpustakaan c. Selama ini ya biasa saja saat menggunakan buku paket itu. Buku paket juga dipakai kadang kadang. d. Biasa saja. Kurang menarik. e. Belum pernah
2.	Materi	a. Seni rupa, seni musik, seni tari b. pernah c. ya agak susah, saya tidak pintar menggambar. d. Kurang, gambar sering belum selesai tapi waktu sudah habis. e. Iya, susah untuk membuat jadi terlihat nyata.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas / Semester : VIII / Semester 1

Sub Materi Pokok : Menggambar Kendi

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (1x tatap muka)

**A. KOMPETENSI INTI**

KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 :Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat dan ranah abstrak menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

**B. KOMPETENSI DASAR**

1.1 Mengapresiasi keragaman dan keunikan karya seni daerah-daerah di Indonesia sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugrah Tuhan dan memiliki rasa bangga terhadap bangsa dan tanah air

2.1 Menampilkan sikap apresiatif (menyukai, menghargai, memuji dan membanggakan) terhadap keunikan (ciri-ciri yang menjadi daya tarik) gagasan, bentuk, teknik dan fungsi dalam karya seni rupa seni kriya dua dan tiga dimensi.

3.1 Memahami konseptual, oprasional dan sintesis seni rupa

4.1 membuat gambar model dengan beragam bahan dan teknik

### **C. INDIKATOR**

- 1) Menghargai keanekaragaman karya seni sebagai bentuk rasa syukur kepada anugerah yang Tuhan berikan
- 2) Menjaga lingkungan sekitar tempatnya berkarya agar bersih dan terawat
- 3) Memiliki rasa percaya diri dalam berkarya seni
- 4) Dapat menganalisis bagaimana menggambar bentuk dengan menggunakan model
- 5) Dapat menggambar benda dengan menggunakan model serta menerapkan teknik arsir lewat karya gambar model 3 dimensi.

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- 1) Diberikan beberapa contoh gambar model, siswa menunjukkan sikap menghargai hasil karya sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2) Diberi kesempatan untuk mengamati benda benda 3 dimensi berupa hasil karya kriya di daerah setempat, siswa menunjukkan sikap ingin tahu
- 3) Diminta membersihkan apa yang mereka gunakan di lingkungan sekitar mereka, siswa menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan
- 4) Diminta membuat gambaran sederhana dari benda gerabah yang mereka amati di daerah setempat, siswa memiliki rasa percaya diri dalam berkarya
- 5) Siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam berkarya maupun melengkapi karya siswa lain agar dapat membangun rasa saling percaya terhadap orang lain
- 6) Diberi kesempatan untuk mengapresiasi bentuk kendi (gerabah)
- 7) Siswa dapat membuat karya gambar model kendi dengan teknik arsir (gambar bentuk)

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- Pengertian dan teknik menggambar bentuk/menggambar model benda
- Menggambar bentuk dengan media kertas A4 dan pensil, objek: kendi

## **F. METODE PEMBELAJARAN**

Metode : Metode ekspositori (menerangkan), Metode demonstrasi (peragaan), Metode pemberian tugas, Metode dril (latihan), Metode tanya jawab

## **G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1) Media :

Contoh karya gambar model/gambar bentuk

2) Sumber pembelajaran :

- Buku paket
- Lingkungan disekitar siswa

## **H. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pendahuluan ( 15 menit )

1. Motivasi : guru menampilkan salah satu karya seni berupa gambar bentuk, anak anak diminta menyebutkan itu gambar apa.
2. Apersepsi : Anak-anak kalian lihat gambar ini, hari ini kalian juga akan menggambar seperti yang ada di depan ini dinamakan karya gambar bentuk.

Kegiatan Inti ( 55 menit )

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi guru :

- Guru menjelaskan pengertian gambar bentuk
- Guru menjelaskan teknik menggambar bentuk

Teknik menggambar bentuk:

1. Menyiapkan bahan dan alat menggambar berupa kertas dan pensil
2. Sket gambar dengan melihat model berupa kendi pada kertas, pada tahap ini anak anak harus benar benar mengamati bentuk dari model
3. Gambar bentuk ini harus disesuaikan dengan prinsip prinsip seni rupa diantaranya komposisinya harus seimbang, proporsi bagus, dst
4. Sket lalu diberi arsir untuk memunculkan gelap terang dari objek.

5. Teknik arsir ada bermacam macam diantaranya: arsir kasar, arsir dussel, pointilis, blok, dst.

- siswa menggambar bentuk dengan melihat model kendi dengan dampingan guru.

Penutup (10 menit):

- Guru memberikan penghargaan kepada para siswa yang dapat dengan baik mengikuti

pelajaran pada hari ini dan memberi motivasi siswa agar dapat mengikuti kegiatan belajar

lebih baik lagi dipertemuan selanjutnya

- Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran Hari ini,serta mendorong siswa untuk menghargai aneka ragam karya seni sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- Siswa mengumpulkan karya
- Guru mengevaluasi beberapa gambar didepan kelas
- Guru mengakhiri pelajaran dengan salam

## I. PENILAIAN

### 1) Indikator Pencapaian

Mampu menggambar bentuk dengan model kendi dengan teknik arsir.

### 2) Teknik dan Bentuk instrumen

<b>Teknik</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>
Pengamatan sikap	Lembar pengamatan sikap dan rubik
Tes Unjuk Kerja	Tes dalam bentuk hasil karya
Tes lisan	Tanya jawab

### **Tugas:**

Buatlah karya gambar bentuk dengan model kendi dengan menggunakan teknik arsir!

**LEMBAR PENILAIAN**

Nama :

NIS :

Kelas :

Pokok Bahasan :Menggambar bentuk dengan model kendi

Petunjuk Penilaian Keterampilan

Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai !

- A. Jika gambar yang dihasilkan sangat baik
- B. Jika gambar yang dihasilkan baik
- C. Jika gambar yang dihasilkan cukup
- D. Jika gambar yang dihasilkan kurang baik
- E. Jika gambar yang dihasilkan sangat kurang baik

No	Indikator Penilaian	Rubrik Penilaian				
		A	B	C	D	E
		86-100	76-85	66-75	56-65	46-55
1.	Ketepatan Bentuk Sketsa pada gambar					
2.	Proporsi					
3.	Komposisi					
4.	Perspektif					
5.	Ketepatan cara melihat objek					
6.	Ketepatan teknik arsir					
7.	Ketepatan cara mengatur gelap terang					
8.	Keseluruhan karya gambar bentuk					

### Lembar Pengamatan Sikap

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Nama :

NIS :

Kelas :

Materi Pokok : Menggambar bentuk dengan model kendi

**Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai !**

No	Aspek yang dinilai	3	2	1	Keterangan
1.	Mengerti apa yang dimaksud gambar bentuk				
2.	Menghargai karya seni gambar bentuk				
3.	Memiliki rasa apresiasi yang tinggi pada karya seni gambar bentuk				

### Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1.	Mengerti apa yang dimaksud gambar model/gambar bentuk	<p>3: Aktif dalam bertanya dan dapat memberi umpan balik pada setiap pertanyaan yang diajukan</p> <p>2: Aktif dalam bertanya namun tidak dapat memberi umpan balik pada setiap pertanyaan yang diajukan</p> <p>1: Tidak aktif dalam bertanya dan tidak dapat memberi umpan balik pada pertanyaan yang diajukan</p>

2.	Menghargai Karya gambar kendi	<p>3: Mau menghargai apresiasi yang diberikan oleh teman sekelas</p> <p>2:Kurang dapat menghargai apresiasi yang diberikan oleh teman sekelas</p> <p>3:Tidak dapat menghargai apresiasi yang diberikan oleh teman sekelas</p>
3.	Memiliki rasa apresiasi yang tinggi pada karya seni gambar model kendi	<p>3: Aktif dalam mengapresiasi karya dan mau menghargai pendapat yang diberikan teman lainnya</p> <p>2: Kurang aktif mengapresiasi karya namun menghargai pendapat teman lainnya</p> <p>1: Tidak aktif mengapresiasi karya dan tidak menghargai pendapat teman yang lainnya</p>

Yogyakarta, 1 Juni 2014

Guru Mapel Seni Budaya


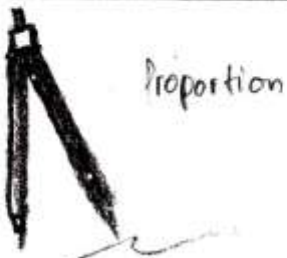
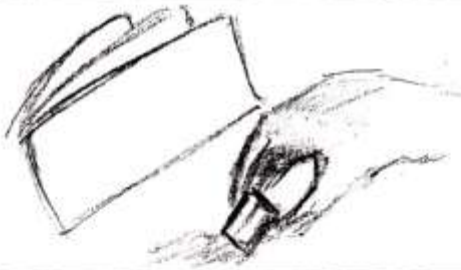
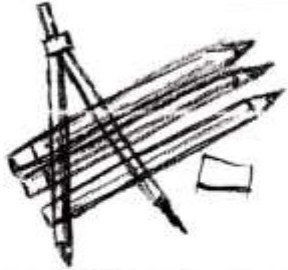
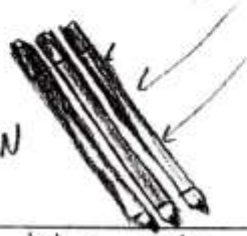


**Yustina Sri Ary Wahyuni, S.Pd**

NIP: 19570410 197903 2 002


**Story board**

**Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII**

Shoot:	Judul: Video Pembelajaran Menggambar Kendi	
Pengambilan gambar: <del>OPENING</del> OPENING	Musik:	
Visualisasi:		<p>Narasi: Opening dimulai dengan pengambilan gambar terhadap alat : menggambar.</p>
	<p>Pengambilan gambar dilakukan terhadap alat : yang sedang digunakan. pensil, jangka, penghapus, dll.</p>	
		
	<p>Pengambilan objek diam.</p>	
<p>LET'S DRAW</p> 	<p>Pensil digulingkan lalu keluar tulisan 'lets Draw' untuk menutup Intro opening</p>	
<p>Pemain: Nusrat Jahan Ridha</p>		
<p>Alat &amp; bahan: pensil, penghapus, sketch book, jangka, dll.</p>		

**Story board**

**Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII**


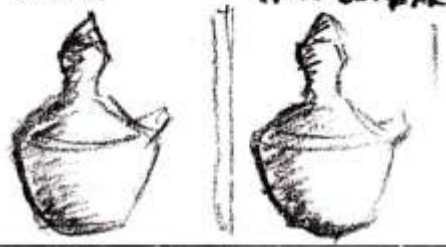


Shoot:	Judul: Video Pembelajaran Menggambar Kendi	
Pengambilan gambar: Tentang kendi	Musik:	
Visualisasi:		Narasi: Penjelasan tentang kendi. awal tentang bentuk kendi dan proses pembuatan kendi secara singkat.
		Shotting kendi dari berbagai sudut pandang, sambil penjelasan tentang kendi tentang sejarah & bagaimana
		keberadaannya di Indonesia
		Pengambilan gambar secara slow motion.
		Ajakan menggambar kendi.
Pemain: Ibu Ngatiyem (pembuat gerabah kasongan)		
Alat & bahan: kendi		Setting: kasongan, Bantul.

**Story board**

**Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII**

Shoot:	Judul: Video Pembelajaran Menggambar Kendi
Pengambilan gambar: Proses menggambar	Musik:
<p>Visualisasi:</p> 	<p>Narasi:</p> <p>Penjelasan mengenai pengaruh cahaya terhadap benda. (penjelasan gambar bentuk).</p>
	<p>Penjelasan alat bahan.</p>
	<p>Pengukuran model menggunakan jangka. Penjelasan menggunakan narasi dan narator.</p>
	<p>Pengambilan gambar dari atas proses menggambar kendi dengan menggunakan model dan metode perbandingan ukuran menggunakan jangka.</p>
	<p>Proses pengarsiran sampai gambar jadi.</p>
<p>Pemain: Nusrat Jahan Ridha</p>	
<p>Alat &amp; bahan: pensil, kertas, lampu, penghapus, jangka, dll.</p>	

**Story board**  
Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII

Shoot:	Judul: Video Pembelajaran Menggambar Kendi	
Pengambilan gambar: evaluasi & penutup	Musik:	
Visualisasi:		Narasi: Penjelasan mengenai hasil gambar yang baik.
MODEL	HEIL GAMBAR 	Pembandingan hasil karya dan model aslinya.
	Proporsi komposisi perspektif gelap terang	Pembahasan karya yang baik dilihat dari segi proporsi, komposisi, perspektif & gelap terang
	SELAMAT TERIMA KASIH	<u>Penutup</u>
Pemain: Nusrat Jahan Ridha		
Alat & bahan: —		

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Materi : Menggambar Kendi (menggambar bentuk dengan menggunakan model)

Sasaran/pengguna : Siswa kelas VIII

Judul Penelitian : Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta.

Peneliti : Nusrat Jahan Ridha

Evalutor : Drs. Djoko Maruto M.Sn.

Tanggal : 12 Agustus 2014

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kualitas video pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- Penilaian dan saran yang disampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- Mohon berilah tanda check (√) pada kolom yang dinilai sesuai.

Contoh:

No	Indikator	1	2	3	4
1	Kejelasan materi			√	
2	Kesesuaian materi				√

Keterangan skala penilaian

- 1 = Tidak baik  
 2 = Kurang baik  
 3 = Baik  
 4 = Sangat Baik

- Berikan komentar dan saran dengan menulis pada kolom yang telah disediakan.
- Selamat menilai dan terima kasih.

### A. Aspek pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan indikator keberhasilan			✓		
2	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Sistematika penyajian materi				✓	
5	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan				✓	
6	Kejelasan uraian materi menggambar			✓		
7	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar			✓		
8	Pemberian contoh				✓	
9	Pemberian pemahaman konsep				✓	
10	Pemberian motivasi			✓		
11	Kualitas dan kejelasan evaluasi hasil gambar			✓		
12	kecocokan metode pembelajaran				✓	
13	Variasi cara penyajian materi			✓		
	Jumlah			3x6=18	4x7=28	
	kriteria aspek pembelajaran			46		

### B. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kebenaran konsep dan kejelasan materi				✓	
2	Aktualisasi materi			✓		
3	Kesesuaian materi dengan peserta didik				✓	
4	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan			✓		
5	Sistematika materi				✓	
6	Keluasan dan kedalaman materi			✓		
7	Ketepatan contoh contoh untuk memperjelas materi				✓	
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi			✓		
9	Kesesuaian narator dan teks untuk memperjelas isi				✓	
10	Kejelasan video dalam menyampaikan materi dan isi.				✓	
11	Kejelasan penggunaan bahasa dan tulisan			✓		
12	Kejelasan evaluasi hasil karya			✓		
13	Efektifitas isi video dengan kompetensi				✓	
	Jumlah			3x6=18	4x7=28	
	Kriteria aspek materi/isi			46		

### C. Aspek Pembelajaran dan Materi/ Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek materi, mohon ditulis pada kolom nomer 2.
2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan penyajian materi, sistematika materi, dll.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

1	2	3	4
No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
	<p>Penjelasan pada pendahuluan perlu penambahan tentang bentuk kardi cara menganalisis objek.</p>	<p>- penambahan materi masalah a. bentuk kardi dan b. cara mengamati objek</p>	<p>Penambahan penjelasan bentuk kardi - Penambahan penjelasan cara menganalisis objek sebelum dan sesudah ukuran.</p>

**D. Komentar dan Saran Umum**

Secara keseluruhan materi yang di sampaikan sudah baik, perlu penambahan sedikit sesuai saran di depan demi hasil yang lebih baik.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**E. Kesimpulan**

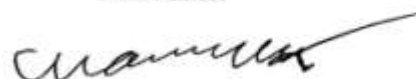
Video pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak uji coba dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak uji coba, revisi kembali

(Mohon diberi tanda ingkaran (O) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, R. Agustus .....2014

Ahli Materi



Drs. Djoko Maruto, M.Sn.  
NIP.19520607198403 1 001

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Materi : Menggambar Kendi (menggambar bentuk dengan menggunakan model)  
 Sasaran/pengguna : Siswa kelas VIII  
 Judul Penelitian : Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII  
 SMP N 6 Yogyakarta  
 Peneliti : Nusrat Jahan Ridha  
 Evaluator : Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.  
 Tanggal : 20 Agustus 2019

#### Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media tentang kualitas video pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- Penilaian dan saran yang disampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- Mohon berilah tanda check (✓) pada kolom yang dinilai sesuai.

Contoh:

No	Indikator	1	2	3	4
1	Pemilihan jenis huruf			✓	
2	Penempatan gambar				✓

#### Keterangan skala penilaian

- 1 = Tidak baik  
 2 = Kurang baik  
 3 = Baik  
 4 = Sangat Baik

- Berikan komentar, kritik dan saran dengan menulis pada kolom yang telah disediakan.
- Selamat menilai dan terima kasih.

### A. Aspek tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Pengambilan objek video ( <i>shooting</i> )				✓	
2	Kemenarikan tampilan video				✓	
3	Editing video (Pergantian <i>scene</i> )				✓	
4	Penempatan gambar dan teks pendukung			✓		
5	Pemilihan jenis huruf ( <i>font</i> )			✓		
6	Ukuran huruf dan efektifitas terhadap keterbacaan			✓		
7	Pengisi suara (narator)				✓	
8	Background musik				✓	
9	Desain karakter kendi				✓	
10	Pengaturan komposisi penempatan teks, gambar dan video				✓	
11	Komposisi warna				✓	
12	Konsistensi penyajian				✓	
13	Kejelasan keterangan pendukung gambar (garis, anak panah, dsb)				✓	
14	Desain cover CD				✓	
15	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan				✓	
	Jumlah			3x3=9	4x12=48	
	kriteria aspek pembelajaran			57		

### B. Aspek Struktur Multimedia Video

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Susunan komponen Multimedia				✓	
2	Kecocokan karakter siswa dengan media video				✓	
3	Efektifitas penggunaan media untuk pembelajaran				✓	
4	Kemudahan penggunaan				✓	
5	Kemenarikan multimedia				✓	
6	8 Efisiensi pengisi suara dan musik (audio)				✓	
7	9 Efisiensi teks dan gambar (visual)			✓		
8	10 Efisiensi video (audio visual)				✓	
9	11 Kejelasan petunjuk belajar dan contoh pada video				✓	
10	12 Kesesuaian waktu video (durasi)				✓	
11	13 Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di dalam kelas				✓	
12	14 Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di luar sekolah (dalam bentuk DVD dan <i>youtube</i> )				✓	
	Jumlah			3x1=3	4x11=44	
	Kriteria aspek Pembelajaran			47		

### C. Aspek Tampilan dan Struktur Multimedia Video

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan struktur video, mohon ditulis pada kolom nomer 2.
2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan penulisan, ketidaksesuaian font, dll.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

1	2	3	4
No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Bagian Depan Opening tone	- Tidak menggunakan kelengkapan alat gambar yg perlu stop. buleau motion	- sth gbr motion perlu gbr stop untuk leluar image, Varga, penghapus, past
2	Bagian awal sampai akhir	- Perlu adanya transisi gbr objek shg smooth.	- Bagian dissolve transisi baris black, white maupun transparan
3	Bagian Announcer Menjelaskan	- Tidak ada teks shg kesannya lama.	- Perlu ditambahkan Balon teks - untuk penjelasan atau pembicaraan.
4	Bagian Objek Kendi	- Penjelasan dgn istilah asing	- perlu juga arti dlm bahasa Indonesia.

### C. Aspek Tampilan dan Struktur Multimedia Video

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan struktur video, mohon ditulis pada kolom nomer 2.
2. Pada kolom 3 mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan penulisan, ketidaksesuaian font, dll.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat pada kolom 4.

1 No	2 Bagian yang salah	3 Jenis kesalahan	4 Saran perbaikan
		pada bagian awal sebaiknya menggunakan huruf Free hand dgn kualitas font besar kecil	- Dalam pembukaan teks selanjutnya bagian lebih dari 3 jenis huruf
		- pada bagian penjelasan anak kundi	- sebaiknya pada konti keri atas diberikan caption image anak kundi yg krl sbg pembantu proses
		- konsistensi uluran teks harus diperhatikan nanti ada font dgn uluran terlalu besar	- edit perbaikan dgn lewrs teks uluran font nya sng buktu fidate melampat untauranya
		- pada keterangan perbandingan kundi (anatomi)	- Selain dituliskan selain keri di keri 3 bagian - baganya: Tubuh, leher, kepala orang / mulut kundi
		- buffer aletik pada ucapan terakutorn : <u>Bagian sumber</u>	Sumber penulisan juga harus konsisten <u>si akuranya</u>

#### D. Komentar dan Saran Umum

- a. Sudah baik dan pembuatan plot / alur  
 narasi video pembelajaran kei SMP kelas VIII  
 tetapi perlu dicermati waktu / durasi yg  
 terlalu lama (20 menit) membuat siswa  
 tidak terkonsentrasi pada objek yg ditayangkan  
 - Saran: buat versi durasi yg pendek ( $\pm 4'$ )  
 untuk menampilkan objek bahasan dgn  
 menyajikan siswa ketertarikan minat / konsentrasi  
 pd objek yg ditayangkan.  
 - ingat bagian akhir harus ada  
 - kata utuh utam  $\rightarrow$  coba perbaiki format  
 frame-

#### E. Kesimpulan

Video pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak uji coba

(Mohon diberi tanda ingkaran (O) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 12 Agst. 2014

Ahli Media



Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.  
 NIP.19660320 199412 1 001

#### D. Komentar dan Saran Umum

- Sudah bagus dan dpt di clat' pola pengajaran via video untuk siswa SMP.
- Kemudahan media dapat memberikan respon positif akan menggunakan objek benda dgn lebih mudah.

#### E. Kesimpulan

Video pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak uji coba

(Mohon diberi tanda ingkaran (O) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, .....<sup>20/8</sup>.....2014

Ahli Media

Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.  
NIP.19660320 199412 1 001

### LEMBAR ANGKET UNTUK *REVIEWER*

Materi : Menggambar Kendi (menggambar bentuk dengan menggunakan model)

Sasaran/pengguna : Siswa kelas VIII

Judul Penelitian : Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta

Peneliti : Nusrat Jahan Ridha

Reviewer : Yustina Sri Ary Wahyuni, S.Pd

Tanggal :

**Petunjuk:**

- a. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari reviewer (guru mata pelajaran Seni Budaya SMP N 6 Yogyakarta tentang kualitas video pembelajaran.
- b. Mohon berilah tanda check (✓) pada kolom yang dinilai sesuai.

Contoh:

No	Indikator	1	2	3	4
1	Kejelasan materi			✓	
2	Kesesuaian materi				✓

**Keterangan skala penilaian**

- 1 = Tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

- c. Berikan komentar dan saran dengan menulis pada baris yang telah disediakan.
- d. Selamat menilai dan terima kasih.

### A. Aspek pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan indikator keberhasilan				✓
2	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi				✓
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓	
4	Sistematika penyajian materi				✓
5	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan			✓	
6	Kejelasan uraian materi menggambar			✓	
7	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar			✓	
8	Pemberian contoh				✓
9	Pemberian pemahaman konsep				✓
10	Pemberian motivasi				✓
11	Kualitas dan kejelasan evaluasi hasil gambar				✓
12	Kecocokan metode pembelajaran				✓
13	Variasi cara penyajian materi				✓
	Jumlah			3 x 4 = 12	4 x 9 = 36
	kriteria aspek pembelajaran			48	

### B. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran konsep dan kejelasan materi				✓
2	Aktualisasi materi			✓	
3	Kesesuaian materi dengan peserta didik			✓	
4	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan			✓	
5	Sistematika materi			✓	
6	Keluasan dan kedalaman materi				✓
7	Ketepatan contoh contoh untuk memperjelas materi				✓
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi				✓
9	Kesesuaian narator dan teks untuk memperjelas isi			✓	
10	Kejelasan video dalam menyampaikan materi dan isi.				✓
11	Kejelasan penggunaan bahasa dan tulisan			✓	
12	Kejelasan evaluasi hasil karya				✓
13	Efektifitas isi video dengan kompetensi				✓
	Jumlah			5 x 6 = 18	4 x 7 = 28
	Kriteria aspek materi/isi			46	

### C. Aspek tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pengambilan objek video ( <i>shooting</i> )			✓	✓
2	Kemenarikan tampilan video				✓
3	Editing video ( <i>Pergantian scene</i> )			✓	
4	Penempatan gambar dan teks pendukung				✓
5	Pemilihan jenis huruf ( <i>font</i> )			✓	
6	Ukuran huruf			✓	
7	Pengisi suara ( <i>narator</i> )			✓	
8	Background music			✓	
9	Desain karakter kendi				✓
10	Pengaturan komposisi penempatan teks, gambar dan video				✓
11	Komposisi warna				✓
12	Konsistensi penyajian				✓
13	Kejelasan keterangan pendukung gambar ( <i>garis, anak panah, dsb</i> )				✓
14	Desain cover CD			✓	
15	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan				✓
	Jumlah			3x7=21	4x8=32
	kriteria aspek pembelajaran			53	

### D. Aspek Struktur Multimedia Video

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Susunan komponen Multimedia				✓
2	Kecocokan karakter siswa dengan media video				✓
3	Efektifitas penggunaan media untuk pembelajaran			✓	
4	Kemudahan penggunaan				✓
5	Kemenarikan multimedia				✓
6	Efisiensi pengisi suara dan musik ( <i>audio</i> )			✓	
7	Efisiensi teks dan gambar ( <i>visual</i> )			✓	
8	Efisiensi video ( <i>audio visual</i> )				✓
9	Kejelasan petunjuk belajar dan contoh				✓
10	Kesesuaian waktu video ( <i>durasi</i> )		✓		
11	Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di dalam kelas			✓	
12	Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di luar sekolah ( <i>dalam bentuk DVD dan youtube</i> )				✓
	Jumlah		2x1=2	3x4=12	4x7=28
	Kriteria aspek Pembelajaran		42		

**E. Komentar dan Saran Umum**

- Video sudah bagus, layak untuk pembelajaran.
- Durasi kata untuk ukuran tingkat menengah terlalu cepat.

Yogyakarta, 1 September 2014

Reviewer



**Yustina Sri Ary Wahyuni, S.Pd**  
NIP: 19570410 197903 2 002

### LEMBAR ANGKET UNTUK SISWA

Nama siswa : Esa Octasani S.....

Petunjuk pengisian angket:

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan dan seluruh alternatif jawabannya.
2. Isilah semua pernyataan, mohon jangan ada yang terlewat .
3. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai menurut anda dan berilah tanda cek ( ✓ ) pada tempat yang disediakan.
4. Kriteria jawaban pernyataan:

TS: Tidak Setuju      KS: Kurang Setuju      S: Setuju      SS: Sangat Setuju

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Penyajian materi menggambar bentuk dengan model kendi di dalam video mudah dipahami.			✓	
2.	Metode menggambar dengan mengukur model menggunakan jangka memperjelas cara menggambar bentuk dan membuat saya tertarik mencoba menggambar dengan metode tersebut.			✓	
3.	Tahapan-tahapan menggambar dari persiapan alat gambar, membuat sket dan mengarsir disajikan secara jelas.			✓	
4.	Penjelasan evaluasi hasil karya mudah dipahami.				✓
5.	Tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca.				✓
6.	Suara narator terdengar jelas dan membantu memahami tampilan materi dan gambar dalam video.				✓
7.	Keterangan pendukung seperti garis dan anak panah memperjelas materi yang disampaikan dalam video.				✓
8.	Durasi atau waktu video pas, tidak membuat saya bosan.			✓	
9.	Desain tampilan video pembelajaran menggambar kendi bagus dan menarik mulai dari pembuka, isi sampai penutup.				✓
10.	Desain cover DVD memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi video yang disampaikan yaitu belajar menggambar kendi.				✓

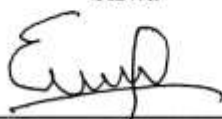
11.	Desain karakter kendi menarik dan mewakili bentuk kendi.				✓
12.	Musik yang ada didalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.			✓	
13.	Saya dipermudah belajar dimanapun lewat video ini baik di sekolah atau dirumah karena dapat dilihat lewat DVD dan <i>youtube</i> .				✓
14.	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar menggambar bentuk kendi dan benda putar lain.				✓
15.	Video Pembelajaran Menggambar Kendi layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.				✓

Komentar terhadap Video Pembelajaran Menggambar Kendi:

Bagus Tidak membosankan mempermudah memahami  
menggambar bentuk

Yogyakarta, 11 September .....2014

Siswa

  
NIS. 11949

### LEMBAR ANGGKET UNTUK SISWA

Nama siswa : Kharisma Nur Prasasti

Petunjuk pengisian angket:

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan dan seluruh alternatif jawabannya.
2. Isilah semua pernyataan, mohon jangan ada yang terlewat .
3. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai menurut anda dan berilah tanda cek ( ✓ ) pada tempat yang disediakan.
4. Kriteria jawaban pernyataan:

TS: Tidak Setuju      KS: Kurang Setuju      S: Setuju      SS: Sangat Setuju

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Penyajian materi menggambar bentuk dengan model kendi di dalam video mudah dipahami.				✓
2.	Metode menggambar dengan mengukur model menggunakan jangka memperjelas cara menggambar bentuk dan membuat saya tertarik mencoba menggambar dengan metode tersebut.				✓
3.	Tahapan-tahapan menggambar dari persiapan alat gambar, membuat sket dan mengarsir disajikan secara jelas.			✓	
4.	Penjelasan evaluasi hasil karya mudah dipahami.			✓	
5.	Tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca.			✓	
6.	Suara narator terdengar jelas dan membantu memahami tampilan materi dan gambar dalam video.			✓	
7.	Keterangan pendukung seperti garis dan anak panah memperjelas materi yang disampaikan dalam video.				✓
8.	Durasi atau waktu video pas, tidak membuat saya bosan.			✓	
9.	Desain tampilan video pembelajaran menggambar kendi bagus dan menarik mulai dari pembuka, isi sampai penutup.				✓
10.	Desain cover DVD memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi video yang disampaikan yaitu belajar menggambar kendi.			✓	

11.	Desain karakter kendi menarik dan mewakili bentuk kendi.				✓
12.	Musik yang ada didalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.				✓
13.	Saya dipermudah belajar dimanapun lewat video ini baik di sekolah atau dirumah karena dapat dilihat lewat DVD dan <i>youtube</i> .				✓
14.	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar menggambar bentuk kendi dan benda putar lain.			✓	
15.	Video Pembelajaran Menggambar Kendi layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.				✓

Komentar terhadap Video Pembelajaran Menggambar Kendi:

Video ini mudah dipahami dan tidak membuat perontonya bosan. layak untuk diperjual belikan 😊

Yogyakarta, 11.....September.....2014

Siswa

*Risma*

NIS. 11948

### LEMBAR ANKET UNTUK SISWA

Nama siswa : Wisma Wulandari

Petunjuk pengisian angket:

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan dan seluruh alternatif jawabannya.
2. Isilah semua pernyataan, mohon jangan ada yang terlewat .
3. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai menurut anda dan berilah tanda cek ( √ ) pada tempat yang disediakan.
4. Kriteria jawaban pernyataan:

TS: Tidak Setuju      KS: Kurang Setuju      S: Setuju      SS: Sangat Setuju

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Penyajian materi menggambar bentuk dengan model kendi di dalam video mudah dipahami.				✓
2.	Metode menggambar dengan mengukur model menggunakan jangka memperjelas cara menggambar bentuk dan membuat saya tertarik mencoba menggambar dengan metode tersebut.			✓	
3.	Tahapan-tahapan menggambar dari persiapan alat gambar, membuat sket dan mengarsir disajikan secara jelas.			✓	
4.	Penjelasan evaluasi hasil karya mudah dipahami.			✓	
5.	Tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca.			✓	
6.	Suara narator terdengar jelas dan membantu memahami tampilan materi dan gambar dalam video.				✓
7.	Keterangan pendukung seperti garis dan anak panah memperjelas materi yang disampaikan dalam video.				✓
8.	Durasi atau waktu video pas, tidak membuat saya bosan.				✓
9.	Desain tampilan video pembelajaran menggambar kendi bagus dan menarik mulai dari pembuka, isi sampai penutup.			✓	
10.	Desain cover DVD memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi video yang disampaikan yaitu belajar menggambar kendi.			✓	

11.	Desain karakter kendi menarik dan mewakili bentuk kendi.				✓
12.	Musik yang ada didalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.				✓
13.	Saya dipermudah belajar dimanapun lewat video ini baik di sekolah atau dirumah karena dapat dilihat lewat DVD dan <i>youtube</i> .			✓	
14.	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar menggambar bentuk kendi dan benda putar lain.			✓	
15.	Video Pembelajaran Menggambar Kendi layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.			✓	

Komentar terhadap Video Pembelajaran Menggambar Kendi:

Video ini bagus membuat saya mengerti tentang menggambar, menggambar, dll.  
Jadi aku ingin mencoba :)) ^\_^




Yogyakarta, 11 September ..... 2014

Siswa

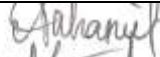




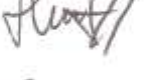


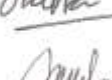



NIS. 17966

**DAFTAR HADIR UJI COBA SISWA PERORANGAN  
KELAS VIII G**

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Bella Alvira Salsobila Rokhman	
2.	Rangga Sanjaya Nadiar	
3.	Shinta Dewi Anggraini	

**DAFTAR HADIR UJI COBA KELOMPOK KECIL  
KELAS VIII G**

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Alya Naura Hanifah	
2.	Alyssa Rosdiana	
3.	Bramanti Deva Mahendra	
4.	I Gusti Made Sashy Byromantam	
5.	Indah Wulandari	
6.	Rifky Rachmadani Prakosa	
7.	Shevanda Ferdiansyan	
8.	Sylvia Astrid Evasany	
9.	Kirana Kalamulya Arif	
10.	Azka manggala agni	

**DAFTAR HADIR UJI COBA KELOMPOK BESAR  
KELAS VIII G**

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Alya Naura Hanifah	1.
2.	Alyssa Rosdiana	2.
3.	Anindya Gupta Permana	3.
4.	Anisa Nur Puji Artuti	4.
5.	Anisya Husna Fitriani	5.
6.	Auqa Abrar Adisha	6.
7.	Azka Manggala Agni	7.
8.	Bella Alvira Salsabila R.	8.
9.	Bramanti Deva Mahendra	9.
10.	Destya Ayu F.	10.
11.	Dini Fitri Islami	11.
12.	ESa Octasani Saputra	12.
13.	Fajar Dany Fauzan	13.
14.	I.G.M Sashy Byomandara	14.
15.	Indah Wulandari	15.
16.	Kharisma Nur Prasasti	16.
17.	Kirana Kalamulya Arif	17.
18.	Mahardika R.	18.
19.	Nabila Rahmadani	19.
20.	Putri Rahayu	20.
21.	Rathan Duta A	21.
22.	Rangga Sanjaya N	22.
23.	Ricko Hussein Ahmadan	23.
24.	Rifka Aulia A	24.
25.	Ritky Rachmadani P.	25.
26.	Sahly Ratna Dewanti	26.
27.	Sania Rasandiyu	27.
28.	Shevanda Ferdiansyah	28.
29.	Shinta Dewi Anggraini	29.
30.	Sylvia Astrid Evasany	30.
31.	Tyas Hasna Khairunnisa	31.
32.	Wisma Wulandari	32.

## Lampiran 7. Data Hasil Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Lapangan

### 1. Data Hasil Angket Ahli Materi

#### A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan indikator keberhasilan			1	
2	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi				1
3	Kejelasan petunjuk belajar				1
4	Sistematika penyajian materi				1
5	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan				1
6	Kejelasan uraian materi menggambar			1	
7	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar			1	
8	Pemberian contoh				1
9	Pemberian pemahan konsep				1
10	Pemberian motivasi			1	
11	Kualitas dan kejelasan evaluasi hasil gambar			1	
12	kecocokan metode pembelajaran				1
13	Variasi cara penyajian materi			1	
	Jumlah			18	28
	kriteria aspek pembelajaran	<b>46</b>			

#### B. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran konsep dan kejelasan materi				1
2	Aktualisasi materi			1	
3	Kesesuaian materi dengan peserta didik				1
4	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan			1	
5	Sistematika materi				1
6	Keluasan dan kedalaman materi			1	
7	Ketepatan contoh contoh untuk memperjelas materi				1
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi			1	
9	Kesesuaian narator dan teks untuk memperjelas isi				1
10	Kejelasan video dalam menyampaikan materi dan isi.				1
11	Kejelasan penggunaan bahasa dan tulisan			1	
12	Kejelasan evaluasi hasil karya			1	
13	Efektifitas isi video dengan kompetensi				1
	Jumlah			18	28
	Kriteria aspek materi/isi	<b>46</b>			

## 2. Data Hasil Angket Ahli Media

### A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pengambilan objek video ( <i>shooting</i> )				1
2	Kemenarikan tampilan video				1
3	Editing video (Pergantian <i>scene</i> )				1
4	Penempatan gambar dan teks pendukung			1	
5	Pemilihan jenis huruf ( <i>font</i> )			1	
6	Ukuran huruf dan efektifitas terhadap keterbacaan			1	
7	Pengisi suara (narator)				1
8	Background musik				1
9	Desain karakter kendi				1
10	Pengaturan komposisi penempatan teks, gambar dan video				1
11	Komposisi warna				1
12	Konsistensi penyajian				1
13	Kejelasan keterangan pendukung gambar (garis, anak panah, dsb)				1
14	Desain cover CD				1
15	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan				1
	Jumlah			9	48
	kriteria aspek pembelajaran	<b>57</b>			

### B. Aspek Struktur Multimedia Video

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Susunan komponen Multimedia				1
2	Kecocokan karakter siswa dengan media video				1
3	Efektifitas penggunaan media untuk pembelajaran				1
4	Kemudahan penggunaan				1
5	Kemenarikan multimedia				1
6	Efisiensi pengisi suara dan musik (audio)				1
7	Efisiensi teks dan gambar (visual)			1	
8	Efisiensi video (audio visual)				1
9	Kejelasan petunjuk belajar dan contoh pada video				1
10	Kesesuaian waktu video (durasi)				1
11	Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di dalam kelas				1
12	Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di luar sekolah (dalam bentuk DVD dan <i>youtube</i> )				1
	Jumlah			3	44
	Kriteria aspek Pembelajaran	<b>47</b>			

### 3. Data Hasil Angket Uji Coba Terhadap *Reviewer*

#### A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan indikator keberhasilan				1
2	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi				1
3	Kejelasan petunjuk belajar			1	
4	Sistematika penyajian materi				1
5	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan			1	
6	Kejelasan uraian materi menggambar			1	
7	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar			1	
8	Pemberian contoh				1
9	Pemberian pemahan konsep				1
10	Pemberian motivasi				1
11	Kualitas dan kejelasan evaluasi hasil gambar				1
12	kecocokan metode pembelajaran				1
13	Variasi cara penyajian materi				1
	Jumlah			12	36
	kriteria aspek pembelajaran	<b>48</b>			

#### B. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran konsep dan kejelasan materi				1
2	Aktualisasi materi			1	
3	Kesesuaian materi dengan peserta didik			1	
4	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan			1	
5	Sistematika materi			1	
6	Keluasan dan kedalaman materi				1
7	Ketepatan contoh contoh untuk memperjelas materi				1
8	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi				1
9	Kesesuaian narator dan teks untuk memperjelas isi			1	
10	Kejelasan video dalam menyampaikan materi dan isi.				1
11	Kejelasan penggunaan bahasa dan tulisan			1	
12	Kejelasan evaluasi hasil karya				1
13	Efektifitas isi video dengan kompetensi				1
	Jumlah			18	28
	Kriteria aspek materi/isi	<b>46</b>			

### C. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pengambilan objek video ( <i>shooting</i> )			1	
2	Kemenarikan tampilan video				1
3	Editing video (Pergantian <i>scene</i> )			1	
4	Penempatan gambar dan teks pendukung				1
5	Pemilihan jenis huruf ( <i>font</i> )			1	
6	Ukuran huruf dan efektifitas terhadap keterbacaan			1	
7	Pengisi suara (narator)			1	
8	Background musik			1	
9	Desain karakter kendi				1
10	Pengaturan komposisi penempatan teks, gambar dan video				1
11	Komposisi warna				1
12	Konsistensi penyajian				1
13	Kejelasan keterangan pendukung gambar (garis, anak panah, dsb)				1
14	Desain cover CD			1	
15	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan				1
	Jumlah			21	8
	kriteria aspek pembelajaran	<b>53</b>			

### D. Aspek Struktur Multimedia Video

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Susunan komponen Multimedia				1
2	Kecocokan karakter siswa dengan media video				1
3	Efektifitas penggunaan media untuk pembelajaran			1	
4	Kemudahan penggunaan				1
5	Kemenarikan multimedia				1
6	Efisiensi pengisi suara dan musik (audio)			1	
7	Efisiensi teks dan gambar (visual)			1	
8	Efisiensi video (audio visual)				1
9	Kejelasan petunjuk belajar dan contoh pada video				1
10	Kesesuaian waktu video (durasi)		1		
11	Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di dalam kelas			1	
12	Keefektifan penggunaan video oleh pengguna di luar sekolah (dalam bentuk DVD dan <i>youtube</i> )				1
	Jumlah		2	12	28
	Kriteria aspek Pembelajaran	<b>42</b>			

#### 4. Data Hasil Angket Uji Coba Perorangan (3 Siswa Kelas VIII)

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Penyajian materi menggambar bentuk dengan model kendi di dalam video mudah dipahami.			1	2
2	Metode menggambar dengan mengukur model menggunakan jangka memperjelas cara menggambar bentuk dan membuat saya tertarik mencoba menggambar dengan metode tersebut.			2	1
3	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, membuat sket dan mengarsir disajikan secara jelas.				3
4	Penjelasan evaluasi hasil karya mudah dipahami.			1	2
5	Tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca.			1	2
6	Suara narator terdengar jelas dan membantu memahami tampilan materi dan gambar dalam video.				3
7	Keterangan pendukung seperti garis dan anak panah memperjelas materi yang disampaikan dalam video.				3
8	Durasi atau waktu video pas, tidak membuat saya bosan.			1	2
9	Desain tampilan video pembelajaran menggambar kendi menarik baik dari pengambilan gambar, komposisi warna, gambar pendukung, dan tulisan.				3
10	Desain cover DVD memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi video yang disampaikan yaitu belajar menggambar kendi.			2	1
11	Desain karakter kendi menarik dan mewakili bentuk kendi.			1	2
12	Musik yang ada didalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.			1	2
13	Saya dipermudah belajar dimanapun lewat video ini baik di sekolah atau dirumah karena dapat dilihat lewat DVD dan <i>youtube</i> .			2	1
14	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar menggambar bentuk kendi dan benda putar lain.			1	2
15	Video Pembelajaran Menggambar Kendi layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.			1	2
Jumlah				14	31
Skor				42	124
<b>Jumlah skor</b>		<b>166</b>			

### 5. Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil (10 Siswa Kelas VIII)

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Penyajian materi menggambar bentuk dengan model kendi di dalam video mudah dipahami.			4	6
2	Metode menggambar dengan mengukur model menggunakan jangka memperjelas cara menggambar bentuk dan membuat saya tertarik untuk mencoba menggambar dengan cara tersebut.			4	6
3	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, membuat sket dan mengarsir disajikan secara jelas.			4	6
4	Penjelasan evaluasi hasil karya mudah dipahami.			7	3
5	Tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca.		1	6	3
6	Suara narator terdengar jelas dan membantu memahami tampilan materi dan gambar dalam video.		1	5	4
7	Keterangan pendukung seperti garis dan anak panah memperjelas materi yang disampaikan dalam video.		1	4	5
8	Durasi atau waktu video pas, tidak membuat saya bosan.		1	6	3
9	Desain tampilan video pembelajaran menggambar kendi bagus dan menarik mulai dari pembuka, isi sampai penutup.			3	7
10	Desain cover DVD memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi video yang disampaikan yaitu belajar menggambar kendi.		1	6	3
11	Desain karakter kendi menarik dan mewakili bentuk kendi.			6	4
12	Musik yang ada didalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.			5	5
13	Saya dipermudah belajar dimanapun lewat video ini baik di sekolah atau dirumah karena dapat dilihat lewat DVD dan <i>youtube</i> .			5	5
14	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar menggambar bentuk kendi dan benda putar lain.			1	9
15	Video Pembelajaran Menggambar Kendi layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.			4	6
Jumlah			5	70	75
Skor			10	210	300
<b>Jumlah skor</b>		<b>520</b>			

### 6. Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar (32 Siswa Kelas VIII)

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Penyajian materi menggambar bentuk dengan model kendi di dalam video mudah dipahami.			12	20
2	Metode menggambar dengan mengukur model menggunakan jangka memperjelas cara menggambar bentuk dan membuat saya tertarik untuk mencoba menggambar dengan cara tersebut.			16	16
3	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, membuat sket dan mengarsir disajikan secara jelas.			10	22
4	Penjelasan evaluasi hasil karya mudah dipahami.		1	17	14
5	Tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca.		3	17	12
6	Suara narator terdengar jelas dan membantu memahami tampilan materi dan gambar dalam video.			14	18
7	Keterangan pendukung seperti garis dan anak panah memperjelas materi yang disampaikan dalam video.			11	21
8	Durasi atau waktu video pas, tidak membuat saya bosan.		4	17	11
9	Desain tampilan video pembelajaran menggambar kendi bagus dan menarik mulai dari pembuka, isi sampai penutup.			18	14
10	Desain cover DVD memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi video yang disampaikan yaitu belajar menggambar kendi.		1	24	7
11	Desain karakter kendi menarik dan mewakili bentuk kendi.		1	14	17
12	Musik yang ada didalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.		2	14	16
13	Saya dipermudah belajar dimanapun lewat video ini baik di sekolah atau dirumah karena dapat dilihat lewat DVD dan <i>youtube</i> .			16	16
14	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar menggambar bentuk kendi dan benda putar lain.			18	14
15	Video Pembelajaran Menggambar Kendi layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.			11	21
Jumlah			12	229	239
Skor			24	687	956
<b>Jumlah skor</b>		<b>1667</b>			

### Lampiran 8. Kelayakan Video Pembelajaran Menggambar Kendi

Perhitungan kelayakan didasarkan pada rumus persentase Anas Sudijono  $p = f/N \times 100\%$ .

Berikut rincian perhitungan kelayakan video:

#### 1. Ahli Materi

Aspek pembelajaran	Aspek materi/isi
$\begin{aligned} \text{Persentase} &= f/N \times 100\% \\ &= 46 / 52 \times 100\% \\ &= 0,88461 \times 100 \% \\ &= 88,461\% \end{aligned}$	$\begin{aligned} \text{Persentase} &= f/N \times 100\% \\ &= 46 / 52 \times 100\% \\ &= 0,88461 \times 100 \% \\ &= 88,461\% \end{aligned}$
$\text{Rata-rata (mean)} = \frac{88,461\% + 88,461\%}{2} = \mathbf{88,461\% \text{ (Kategori Layak)}}$	

#### 2. Ahli Media

Aspek pembelajaran	Aspek materi/isi
$\begin{aligned} \text{Persentase} &= f/N \times 100\% \\ &= 57 / 60 \times 100\% \\ &= 0,95 \times 100 \% \\ &= 95,000 \% \end{aligned}$	$\begin{aligned} \text{Persentase} &= f/N \times 100\% \\ &= 47 / 48 \times 100\% \\ &= 0,97916 \times 100 \% \\ &= 97,916\% \end{aligned}$
$\text{Rata-rata (mean)} = \frac{95,000 \% + 97,916 \%}{2} = \mathbf{96,458 \% \text{ (Kategori Layak)}}$	

### 3. Reviewer

Aspek pembelajaran	Aspek materi/isi
Persentase = $f/N \times 100\%$ = $48 / 52 \times 100\%$ = $0,92307 \times 100 \%$ = $92,307\%$	Persentase = $f/N \times 100\%$ = $46 / 52 \times 100\%$ = $0,88461 \times 100 \%$ = $88,461\%$
Aspek tampilan	Aspek struktur video
Persentase = $f/N \times 100\%$ = $53 / 60 \times 100\%$ = $0,86666 \times 100 \%$ = $86,666 \%$	Persentase = $f/N \times 100\%$ = $42 / 48 \times 100\%$ = $0,87500 \times 100 \%$ = $87,5\%$
Rata-rata (mean) = $\frac{92,307\% + 88,461\% + 86,666\% + 87,5\%}{4}$ = $\frac{354,934\%}{4}$ = <b>88,733% (Kategori Layak)</b>	

### 4. Siswa Kelas VIII SMP N 6 Yogyakarta

Perorangan	Kelompok Kecil	Kelompok Besar
P = $f/N \times 100\%$ = $166 / 180 \times 100\%$ = $0,92222 \times 100 \%$ = <b>92,222%</b>	P = $f/N \times 100\%$ = $520 / 600 \times 100\%$ = $0,86666 \times 100 \%$ = <b>86,666%</b>	P = $f/N \times 100\%$ = $1667 / 1920 \times 100\%$ = $0,86822 \times 100 \%$ = <b>86,822%</b>
Rata-rata (mean) = $\frac{92,222\% + 86,666\% + 86,822\%}{3}$ = $\frac{265,71\%}{3}$ = <b>88,57% (Kategori Layak)</b>		

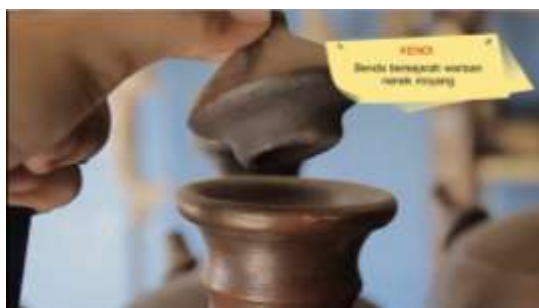
## Lampiran 9. Capture Video Pembelajaran Menggambar Kendi

### 1. Pembukaan

#### a. Intro (Opening)



#### b. Tentang Kendi



## 2. Isi

### a. Persiapan Alat dan Bahan



### b. Materi Praktek Menggambar Bentuk dengan Model Kendi





Lalu buatlah elips berdasarkan pada gejala perspektif

**Perspektif** adalah penggambaran objek berdasarkan kesan pandangan mata.

Gejala perspektif mengubah bentuk ingkaran pada benda bulat menjadi elips.

Gambar disamping adalah contoh elips terhadap horizon.



**PENGARSIRAN**

**Arsir** adalah garis-garis yang ditarik secara berulang-ulang dengan arah tertentu untuk menyatukan bentuk.

Arasir dibedakan menjadi Arasir tegak, arasir miring, arasir diagonal, dan arasir campuran.

Menggambar bentuk dengan arsir lebih banyak pada objek model arasir.



Mulailah mengarsir gambar sesuai dengan arah datangnya cahaya

*(Ilmu Warna Nugroho, 2004: 25)*

Gambar diatas adalah arahan dan jenis lighting (pencahayaan) sesuai dengan arah datang cahaya.

Dari ini adalah jenis lighting yang sejati pada arsitek karena terdapat cahaya

High light (cahaya terang)  
 Half tone (cahaya sedang)  
 Low shadow (cahaya redup)

Sejalan lighting pada gambar tentukan arah datangnya cahaya yang mendapatkan perhatian tinggi di gambar pada pencahayaan

high light  
 shadow  
 half tone  
 low shadow




Desaini sedikit bagian half tone sesuai dengan yang terlihat pada model

Buat gradasi dengan mengarsir bagian perisokongan antara high light dan half tone.





### 3. Penutup

#### a. Evaluasi Hasil Karya



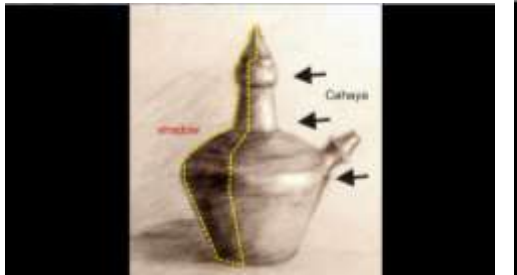


**Evaluasi**





**PROPORSI** adalah kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.


*Proporsi yang baik akan membuat gambar terlihat nyata*

Proporsi  
Komposisi  
Perspektif  
Gelap terang



- BERLATIH DENGAN TEKUN  
- JANGAN MENYERAH  
- TERUS MENCOBA



SAMPAI JUMPAAAA...

## b. Credit Title



## Lampiran 9. Dokumentasi

### 1. Dokumentasi pembuatan video



### 2. Dokumentasi uji coba





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Kerangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
 http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/34-00  
 10 Jan 2011

Nomor : 294/UN.34.12/TU/SR/14 Yogyakarta, 20 Agustus 2014  
 Lampiran :  
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
 Dekan  
 u.b. Wakil Dekan I  
 Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 1. Nama                         | : Nusrat Johan Ridha  |
| 2. NIM                          | : 10206294009   |
| 3. Jurusan/Program Studi        | : Pendidikan Seni Rupa  |
| 4. Alamat Mahasiswa             | : Jalan Ace No. 64, Dabog, Gondong Catur                          |
| 5. Lokasi Penelitian            | : SMP NEGERI 6 YOGYAKARTA   |
| 6. Waktu Penelitian             | : Agustus sampai september 2014                                   |
| 7. Tujuan dan maksud Penelitian | : Pengembangan Media Pembelajaran                                 |
| 8. Judul Tugas Akhir            | : VIDEO PEMBELAJARAN MENGEAMBAR KENDI UNTUK SISWA KELAS VII       |
| 9. Pembimbing                   | : 1. Hajar Pamahsi, M.A (Hons)<br>2. Ariyanti Lathah, S.Pd. M.Sn. |

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

  
 Drs. Mardiyatmo, M.Pd.  
 NIP 19571005 198703 1 002



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/03-01  
10 Jan 2011

Nomor : 966a/UN.34.12/DT/VIII/2014  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

20 Agustus 2014

**Kepada Yth.  
Walikota Yogyakarta  
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABSS), dengan judul:

**VIDEO PEMBELAJARAN MENGGAMBAR KENDI UNTUK SISWA KELAS 8 SMPN 6 YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : NUSRAT JAHIAN RIDHA  
NIM : 10206244009  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : Agustus -September 2014  
Lokasi Penelitian : SMPN 6 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubidik Pendidikan FBS,  
  
Irfan Probo Utami, S.E.  
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:  
1. Kepala SMPN 6 Yogyakarta



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241,515865,515866,562682  
Fax (0274) 555241  
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id  
HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id  
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

**SURAT IZIN**

NOMOR : 070/2669  
5149/34

- Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
Nomor : 966a/UN.34.12/DT/III/2014 Tanggal : 20/08/2014
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah  
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;  
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : NUSRAT JAHAN RIDHA NO MHS / NIM : 10206244009  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Penanggungjawab : Hajar Pamadhi, MA (Hons)  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : VIDEO PEMBELAJARAN MENGGAMBAR KENDI UNTUK SISWA KELAS 8 SMPN 6 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 21/08/2014 Sampai 21/11/2014  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas  
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan  
Pemegang Izin

NUSRAT JAHAN RIDHA



Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
3. Kepala SMP Negeri 6 Yogyakarta  
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
5. Ybs.