

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Gesya Dwi Augia
NIM 13206241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

**Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran
Gambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP N 2 Turi Sleman
Yogyakarta”**

ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 12 Juli 2017



PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta”**

ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 8 Agustus 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		08-08-2017
Drs. R. Kuncoro W. D., M.Sn	Sekretaris Penguji		08-08-2017
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd	Penguji Utama		08-08-2017

Yogyakarta, 8 Agustus 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : Gesya Dwi Augia

NIM : 13206241010

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

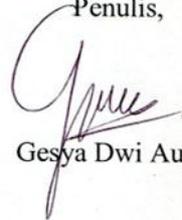
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali 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, 12 Juli 2017

Penulis,



Gesya Dwi Augia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku, Bapak Saripudin dan Ibu Holly Alifyah yang selalu memberikan dorongan semangat serta limpahan doa yang diselipkan dalam setiap waktunya.

Terselesaikannya skripsi ini hanya sebagian kecil kebanggaan yang baru bisa kuberikan dan semoga ini menjadi langkah awal yang baik.

Untuk sahabat yang terbaik,
terimakasih atas segala motivasi, dukungan, dan semangat yang kalian berikan kepadaku.

MOTTO

Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.

Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum.

(Mahatma Gandhi)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah menciptakan segala kebaikan dan memberi peluang kepada hamba-Nya untuk mencari dan menempuh jalan kebaikan sehingga di peroleh rahmat dan tempat yang baik disisi-Nya kelak. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan segala kebaikan kepada umatnya.

Alhamdulillah tiada henti-hentinya penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, telah banyak pihak yang memberikan bimbingan dan bantuannya, dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Sutrisna Wibawa, M.Pd. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta .
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, MA. Dekan FBS UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS, UNY.
4. Drs. Mardiyatmo, M. Pd. Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan selama menyusun skripsi ini.
5. Dr. I Wayan Suardana, M.Sn. Selaku ahli materi dalam penelitian ini.
6. Arsianti Latifaah, S.Pd.,M.Sn. Selaku ahli media dalam penelitian ini.
7. Ibu Sri Supriyanti, S.Pd. Kepala Sekolah SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Bapak Winarta, S.Pd. guru mata pelajaran Seni Budaya SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yang telah membantu melaksanakan penelitian.
9. Seluruh siswa kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta atas kerja sama yang telah diberikan selama penulis melakukan penelitian.

10. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Sleman, 12 Juli 2017

Penulis,



Gesya Dwi Augia

NIM. 13206241010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Pendidikan Seni Budaya di SMP.....	7
B. Kurikulum Seni Budaya di SMP	9
C. Prinsip Pengembangan Kurikulum	9
D. Prinsip Pelaksanaan Kurikulum	10
E. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Seni Budaya	10
F. Media Pembelajaran.....	12
a. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran	13
b. Fungsi Media Pembelajaran	15
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	16

d. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	17
e. Macam-Macam Media Pembelajaran	19
G. Multimedia Pembelajaran.....	21
a. Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	22
b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	22
c. Format Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	23
d. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	25
H. <i>Adobe Flash CS6</i>	26
I. Gambar Ilustrasi	27
a. Jenis-jenis Gambar Ilustrasi	28
b. Prosedur Menggambar Gambar Ilustrasi	29
c. Alat dan Bahan Menggambar Gambar Ilustrasi.....	30
d. Bentuk dan objek Gambar Ilustrasi.....	32
J. Penelitian Relevan.....	32
K. Kerangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Prosedur Pengembangan	39
a) Potensi Masalah	40
b) Pengumpulan Data	41
c) Desain Produk	41
d) Validasi Desain	42
e) Perbaikan Desain	45
f) Uji Coba Produk	45
g) Revisi Produk	46
h) Uji Coba Pemakaian.....	46
i) Revisi Produk	46
D. Subjek dan Objek Penelitian	46
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52

G. Teknik Analisis Data	53
1. Data Proses Pengembangan Produk	54
2. Data Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli	54
3. Data Pendapat Siswa	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Pengembangan Media Pembelajaran	58
1. Potensi dan Masalah	58
2. Pengumpulan Data	60
3. Pengembangan Produk	61
a. <i>Flowchart</i>	61
b. <i>Storyboard</i>	63
c. Komponen Multimedia Interaktif.....	68
d. <i>Software</i> multimedia yang digunakan.....	70
4. Validasi Produk	83
a) Ahli Materi	83
b) Ahli Media	89
c) Praktisi Pembelajaran (Guru)	93
5. Revisi Tahap I	98
6. Uji Coba Produk	104
a) Uji Coba Perorangan	104
b) Revisi Tahap II	106
c) Uji Coba Kelompok Kecil.....	106
7. Revisi tahap III	107
8. Uji Coba Kelompok Besar	111
B. Hasil Akhir Media Pembelajaran	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII Semester II	11
Tabel 2. Pencapaian Pemilihan Media	21
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Siswa.....	48
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Media	49
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Guru Seni Budaya	50
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Materi.....	51
Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor	54
Tabel 8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor.....	55
Tabel 9. Penilaian Kelayakan	56
Tabel 10. Desain <i>Storyboard</i>	63
Tabel 11. Penilaian Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi Oleh Ahli Materi	85
Tabel 12. Penilaian Kelayakan.....	86
Tabel 13. Penilaian Aspek Bahasa dan Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi	86
Tabel 14. Penilaian Kelayakan	87
Tabel 15. Penilaian Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal Oleh Ahli Materi.....	87
Tabel 16. Penilaian Kelayakan	88
Tabel 17. Penilaian Aspek Bahasa dan Tampilan Visual Oleh Ahli Media	90
Tabel 18. Penilaian Kelayakan	91
Tabel 19. Penilaian Aspek Pemograman Oleh Ahli Media.....	91
Tabel 20. Penilaian Kelayakan.....	92
Tabel 21. Penilaian Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi Oleh Praktisi Pembelajaran Seni Rupa (Guru Seni Budaya)...	94

Tabel22. Penilaian Kelayakan	94
Tabel23. Penilaian aspek substansi evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran Seni budaya (Guru Seni Budaya).....	95
Tabel24. Penilaian Kelayakan	96
Tabel25. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran dan Tampilan Visual Oleh Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru Seni Budaya)	96
Tabel26. Penilaian Kelayakan.....	97
Tabel27. Hasil Pendapat Siswa dari Uji Coba Perorangan Mengenai Media	105
Tabel 28. Hasil Pendapat Siswa dari Uji Coba Kelompok Kecil Mengenai Media	108
Tabel29 Hasil Pendapat Siswa dari Uji Coba Kelompok Besar Mengenai Media.....	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Komunikasi Dalam Pembelajaran	14
Gambar 2. Alur Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Ilustrasi	36
Gambar 3. Langkah-langkah pengembangan metode R & D.....	40
Gambar 4. Desain <i>Flowchart</i>	62
Gambar 5. Tampilan Awal Masuk Multimedia Gambar Ilustrasi	71
Gambar 6. Tampilan Memulai ke Menu Utama.....	72
Gambar 7. Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 8. Tampilan Halaman Petunjuk.....	74
Gambar 9. Tampilan <i>Profile</i> Pengembang	75
Gambar 10. Tampilan Halaman Kompetensi	76
Gambar 11. Tampilan Menu-Menu Materi Gambar Ilustrasi	77
Gambar 12. Tampilan Penjelasan Materi Gambar Ilustrasi	78
Gambar 13. Tampilan Video Pembelajaran Gambar Ilustrasi	79
Gambar 14. Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal Evaluasi	80
Gambar 15. Tampilan Soal Evaluasi	81
Gambar 16. Tampilan Keterangan Jawaban.....	82
Gambar 17. Tampilan Hasil Evaluasi	83
Gambar 18. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi	89
Gambar 19. Grafik Hasil Validasi Ahli Media	93
Gambar 20. Grafik Hasil Validasi Guru Seni Budaya	98
Gambar 21. Tampilan Penjelasan Materi Sebelum Revisi.....	99
Gambar 22. Tampilan Penjelasan Materi Sesudah Revisi.....	99
Gambar 23. Tampilan Petunjuk Sebelum Revisi	100
Gambar 24. Tampilan Petunjuk Sesudah Revisi	100
Gambar 25. Tampilan <i>Profile</i> Pengembang Sebelum Revisi	101
Gambar 26. Tampilan <i>Profile</i> Pengembang Sesudah Revisi.....	101
Gambar 27. Tampilan <i>Referensi</i> Sebelum Revisi	102
Gambar 28. Tampilan <i>Referensi</i> Sesudah Revisi	102

Gambar 29. Tampilan Contoh-Contoh Gambar Ilustrasi Sebelum	
Revisi	103
Gambar 30. Tampilan Contoh-Contoh Gambar Ilustrasi Sesudah	
Revisi	103
Gambar 31. Grafik Penilaian Hasil Uji Coba Media Perorangan	106
Gambar 32. Tampilan Video Sebelum Revisi	107
Gambar 33 Tampilan Video Sesudah Revisi.....	107
Gambar 34. Grafik Penilaian Hasil Uji Coba Media Kelompok Kecil .	109
Gambar 35. Tampilan <i>Backsound</i> Musik Sebelum Revisi.....	110
Gambar 36. Tampilan <i>Backsound</i> Musik Sesudah Revisi.....	111
Gambar 37. Grafik Penilaian Hasil Uji Coba Media Kelompok Besar.	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	122
1. KI dan KD	123
2. Silabus	124
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	129
Lampiran 2	145
1. Angket Ahli Materi	146
2. Angket Ahli Media.....	151
3. Angket Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru)	155
4. Angket Pendapat Siswa	160
Lampiran 3	161
1. Daftar Validator	162
2. Hasil Penilaian Ahli Materi	163
3. Hasil Penilaian Ahli Media	168
4. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	172
5. Hasil Penilaian Siswa	177
6. Daftar Hadir Siswa Saat Uji Coba Media	178
7. Rekapitulasi Data Angket Uji Coba Perorangan	182
8. Rekapitulasi Data Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	183
9. Rekapitulasi Data Angket Uji Coba Kelompok Besar	186
Lampiran 4	192
1. Surat Izin Penelitian	193
2. Surat Izin Observasi	194
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	195
4. Surat Izin dari Badan Pengembangan Pembangunan Daerah	196
5. Foto-Foto	197

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 TURI SLEMAN
YOGYAKARTA**

Oleh
GESYA DWI AUGIA
13206241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dengan materi gambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII di SMP N 2 Sleman Yogyakarta, mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dengan materi gambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta, serta mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya yaitu guru SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 32 siswa Kelas VIII A SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.

Hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan CD didalamnya terdapat *fitur* materi, *fitur* video, serta *fitur* evaluasi. Aplikasi tersebut dibuat dengan *software Adobe Flash Professional CS 6* dan *Corel Draw X7*, kemudian tingkat kelayakan media pembelajaran gambar ilustrasi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, mendapat nilai 82%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”, dari ahli media mendapat nilai 79%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”, dan dari praktisi pembelajaran seni budaya mendapat nilai 79,30%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan presentase $\geq 70\%$ setiap indikatornya. Dengan demikian multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kata Kunci : pengembangan multimedia, gambar ilustrasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa. Pendidikan membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam perubahan dan permasalahan yang ada. Pendidikan sebagai faktor penting dalam pembangunan nasional, pendidikan dijadikan andalan utama untuk meningkatkan kualitas hidup. Peningkatan mutu pendidikan merupakan sarana yang dipakai manusia dalam mencapai cita-citanya.

Tujuan pendidikan nasional dapat terlaksana jika pendidikan Indonesia itu berkualitas. Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru akan mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa. Guru dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman dalam proses belajar mengajar. Inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi yang dapat dilakukan adalah berupa pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta pada materi menggambar ilustrasi, terdapat permasalahan pada media pembelajaran. Media pembelajaran belum dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal. Fasilitas yang sudah tersedia di dalam kelas seperti proyektor belum dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sebagian guru masih menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah. Metode tersebut sudah tidak sesuai dengan perkembangan jaman, mengingat di era teknologi informasi banyak *software* dan *hardware* yang dapat dipergunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Permasalahan yang lain yaitu guru sering kekurangan waktu dalam kegiatan demonstrasi. Permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Siswa cenderung tidak fokus pada kegiatan pembelajaran. Antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang, sehingga siswa belum bisa memahami dan mengaplikasikan materi menggambar ilustrasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan memahami materi menggambar ilustrasi. Pengembangan media tersebut berupa multimedia pembelajaran interaktif. Pengembangan media ini di dalamnya terdapat; (1) materi (teks) yang membahas pengertian menggambar ilustrasi, (2) video tutorial mengenai menggambar ilustrasi, dan (3) evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi menggambar ilustrasi. Penggunaan media ini dibantu dengan alat berupa komputer, *mouse*, *keyboard* dan lain-lain.

Penyimpanan filenya bisa menggunakan CD atau *flasdisk* agar lebih praktis. Pengembangan multimedia ini diharapkan, siswa dapat belajar secara mandiri dan mempermudah dalam memahami materi menggambar ilustrasi, untuk itu perlu dilakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran konvensional menjadi membosankan bagi siswa SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta di abad 21 ini
2. Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran seni budaya
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar
4. Kurangnya jam pelajaran pada mata pelajaran seni budaya yang menuntut siswa untuk lebih lama melakukan kegiatan praktik, sehingga waktu untuk kegiatan apresiasi sangat kurang.

C. Batasan Masalah

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran multimedia yang berisikan penyampaian KI-KD materi menggambar ilustrasi, materi pengantar, spesifikasi kebutuhan bahan, alat yang digunakan, dan video tutorial menggambar ilustrasi. Acuan yang digunakan yaitu silabus mata pelajaran seni budaya dengan menggunakan Kurikulum 2013. Pengembangan multimedia ini hanya mengukur kelayakan. Cara mengukur kelayakan dengan menggunakan angket tanpa mengukur keefektifannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran pada materi menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran materi menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Turi Sleman Yogyakarta berdasarkan penilaian para validator?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta dalam menggunakan multimedia pada pembelajaran menggambar ilustrasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan multimedia pembelajaran pada materi menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan multimedia pembelajaran materi menggambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Turi Sleman Yogyakarta berdasarkan penilaian para validator.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta dalam menggunakan multimedia pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
- b. Sebagai bahan referensi dan pertimbangan untuk penelitian-penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran.
- c. Sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi menggambar ilustrasi.
- 2) Meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi
- 3) Siswa dapat fokus belajar karena memakai media secara individual.
- 4) Meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer.
- 5) Siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam kegiatan apresiasi, terutama pada materi menggambar ilustrasi
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk materi menggambar ilustrasi.

d. Bagi Pihak Lain

Peneliti berharap hasil karya ini dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai sumber acuan serta referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Seni Budaya di SMP

Muatan Seni Budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pendidikan seni budaya memiliki sifat *multilingual*, *multidimensional*, dan *multikultural*. *Multilingual* bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. *Multidimensional* bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural

mengandung makna pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Tujuan pendidikan seni budaya khususnya di tingkat SMP, ditemukan ada 4 (empat) aspek yaitu:

1. Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya
3. Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya
4. Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Tercantum didalam lampiran Permen 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi sebagai landasan hukum bagi guru Seni Budaya ketika melaksanakan pembelajaran di sekolah. Lampiran Permen menjelaskan tentang ruang lingkup mata pelajaran seni budaya mempunyai aspek-aspek sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya Seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.

4. Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

B. Kurikulum Pendidikan Seni Budaya di SMP

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Seni rupa merupakan bagian dari seni budaya. Seni rupa pada kurikulum 2013 diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun.

Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaanya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku.

C. Prinsip Pengembangan Kurikulum

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2006 prinsip pengembangan kurikulum yaitu:

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya
2. Beragam dan terpadu
3. Tanggap terhadap perkembangan iptek dan seni
4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan
5. Menyeluruh dan berkesinambungan

6. Belajar sepanjang hayat
7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah

D. Prinsip Pelaksanaan Kurikulum

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2006 prinsip pelaksanaan kurikulum yaitu:

1. Peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan.
2. Menegakan 5 pilar belajar.
3. Peserta didik mendapat pelayanan yang bersifat perbaikan, pengayaan dan percepatan.
4. Suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka dan hangat.
5. Menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar
6. Mendayagunakan kondisi alam, sosial dan budaya serta kekayaan daerah
7. Diselenggarakan dalam keseimbangan, keterkaitan, dan kesinambungan yang cocok dan memadai antarkelas dan jenis serta jenjang pendidikan

E. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Seni Budaya

Menurut Hidayat (2013: 140) menjelaskan bahwa kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (organising element) kompetensi dasar. Dalam kompetensi inti terdapat beberapa kompetensi yang dikembangkan. Kompetensi

Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu. Bisa juga diartikan sebagai gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan atau sering disebut afektif, kognitif, dan psikomotor yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skill* dan *soft skill*. Kompetensi dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Majid, 2008: 43). Berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.

Tabel 1: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII Semester II

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>SeniRupa</p> <p>KI 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait phenomena dan kejadian tampak mata.</p>	<p>3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.</p> <p>4.2 Menggambar Ilustrasi dengan teknik manual dan digital</p>

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

F. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2013: 97) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Arsyad (2013: 19) menyatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang memiliki makna sebuah petunjuk yang diberikan kepada orang untuk diketahui (dituruti). Belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Arsyad (2013: 1), belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar.

Menurut Daryanto (2013 : 7), media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Menurut Munadi (2013: 7-8), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Arsyad (2013: 60) menyatakan media pendidikan atau media

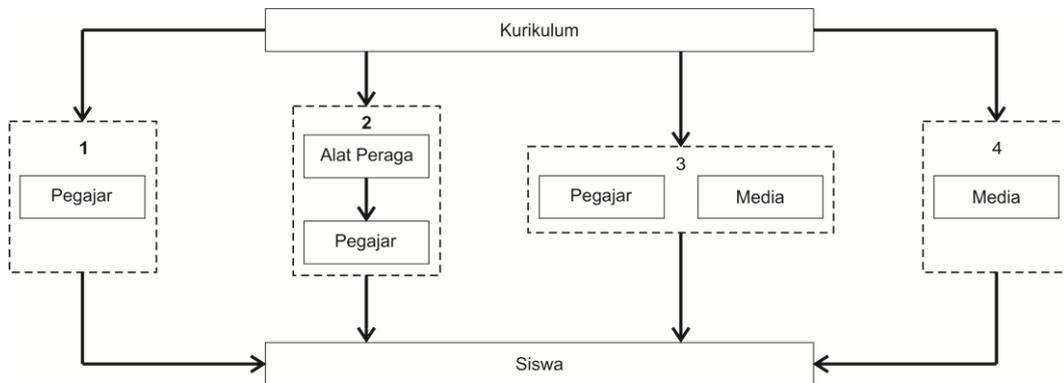
pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh karena itu para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung. Komponen media pembelajaran terdiri dari pesan, peralatan dan orang. Dalam pembuatan media pembelajaran, komponen-komponen tersebut harus diperhatikan. Kemudian dalam pembuatannya juga harus melalui beberapa langkah pembuatan agar media tersebut dapat diterima di lingkungan sekolah.

a. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Landasan teoritis yang mendasari penggunaan media pembelajaran adalah teori Bruner yang menjelaskan bahwa penggunaan media akan membuat siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam belajar. Menurut Bruner dalam Sadiman (2013: 100), ada tiga tingkatan utama belajar yang saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman, (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial*/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Bagan dibawah ini menyatakan proses komunikasi dalam pembelajaran.



Gambar 1. Bagan Proses Komunikasi dalam Pembelajaran
(Sumber: Syaodih, 2009 : 125)

Keterangan:

- 1) Metode pertama : Kurikulum-Pengajar-Siswa
- 2) Metode kedua : Kurikulum Alat Peraga-Pengajar-Siswa
- 3) Metode ketiga : Kurikulum-Pengajar dan Media-Siswa
- 4) Metode Keempat : Kurikulum-Media-Siswa
- 5) → : Menuju

1. Pada metode pertama, guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Guru lebih mendominasi proses pembelajaran di kelas.
2. Pada metode kedua, guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, namun guru menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran. Metode ini cocok untuk mata pelajaran ilmu sosial seperti sejarah dan geografi.
3. Pada metode ketiga, guru menggunakan media sebagai alternatif sumber belajar, sehingga guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
4. Pada metode keempat, media sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa belajar mandiri.

Dari beberapa metode diatas, metode ketiga dan keempat ini cocok untuk mata pelajaran seni budaya terutama dengan materi gambar ilustrasi karena media mampu memperjelas objek-objek abstrak menjadi konkret agar konsep materi tentang gambar ilustrasi mudah dipahami.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Darmawan (2014) mengemukakan fungsi media (termasuk internet) di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1) Suplemen (Tambahan)

Bahan belajar *e-learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/ keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) Komplemen (Pelengkap)

Bahan ajar dalam hal ini berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau *remidial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3) Substitusi (Pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya adalah untuk membantu mempermudah para mahasiswa mengelola kegiatan pembelajaran/ perkuliahannya sehingga para mahasiswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainya dengan kegiatan perkuliahanya. Sehubungan dengan hal ini, ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih para mahasiswa, yaitu apakah mereka akan mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara (1) konvensional (tatap muka) saja, atau (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Elly dalam Azhar Arsyad (2011) mengemukakan ciri media pembelajaran, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif erat kaitannya dengan kejadian yang berlangsung berhari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

d. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2013) sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, *slide*, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang. Misalnya, video tentang keadaan harimau di hutan.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya, dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambatan yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik.

- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, atau film siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, kelelawar dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan media siswa dapat mengamati terjadinya gempa, gunung meletus, dll.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas seperti permodelan organ tubuh manusia.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan media gambar, model siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dll.
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan media video, proses pembuatan suatu bangunan dari perencanaan sampai terbentuknya suatu bangunan diamati hanya dalam waktu beberapa menit.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat. Dengan bantuan media, siswa dapat mengamati dengan jelas penuangan pengecoran yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

- 11) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian bangunan yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan menggunakan *e-learning*, siswa serempak dapat mengakses materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik.
- 13) Dapat belajar sesuai kemampuan, minat dan temponya masing-masing. Dengan modul, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

Dari uraian rinci fungsi dari media pembelajaran diatas, dapat diambil secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, auditori, dan kinestiknya.

e. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran semakin lama semakin berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Adapun pengelompokkan macam-macam media pembelajaran menurut Arsyad (2013:29) dibagi menjadi 4 kelompok, diantaranya :

- (1) Teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.
- (2) Teknologi *audio visual* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan *elektronik* untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*.
- (3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikroprosesor* dalam media ini materi/informasi disimpan dalam bentuk digital bukan cetak atau *visual*.
- (4) Teknologi gabungan merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran paling *update*, di mana di dalamnya terdapat berbagai media yang telah ada sebelumnya, termasuk media pembelajaran *audio-visual*. Kenyataan di lapangan, media mutakhir yang digunakan ada berbagai macam jenisnya, antara lain *teleconference*, *hypermedia*, *interactive video*, *hypertext* dan lain-lain. Macam-macam media yang berbasis komputer tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Aplikasi-aplikasi yang terdapat didalam komputer merupakan unsur pendukung utama dalam pembuatan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian berbagai tujuan belajar seperti pada tabel 2.

Jenis media intruksionl	Belajar informasi factual	Belajar pengenalan factual	Belajar konsep prinsip	Belajar prosedur	Menyampaikan keterampilan persepsi	Pengembangan sikap oponi dan motivasi
Gambar diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah
Gambar hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
Objek tiga dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekam audia	Sedang	Rendah	Rendah	Seeding	Rendah	Sedang
Programed intruksional	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang
Buku teks tercetak	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Tabel 2. Pencapaian Pemilihan Media (Sumber: Chaeruman, 2007)

G. Multimedia Pembelajaran

Teknologi multimedia mampu memberi kesan dalam media pembelajaran karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan video. Multimedia sekarang telah mengembangkan proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik serta menyenangkan. Pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi aktif antara siswa dan pendidik. Menurut Daryanto (2013: 51) menjelaskan bahwa:

multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan

oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses penciptaan lingkungan dimana terjadinya proses belajar. Sehingga yang paling utama dalam pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar. Disini lingkungan merupakan satu hal penting dalam aktivitas belajar. Sangat penting melihat bagaimana lingkungan diciptakan untuk menghadirkan komponen-komponen belajar sehingga terjadi perubahan sikap dari siswa. Daryanto (2013: 52) mengemukakan bahwa

multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

a. Pembelajaran Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan pengguna dapat memilih apa pembelajaran yang dikehendakinya.

b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai karakteristik komponen, seperti: tujuan, materi strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik

multimedia pembelajaran sebagaimana yang disebutkan Daryanto (2013) sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Format Multimedia Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna baik guru dan siswa. Format multimedia pembelajaran interaktif ada berbagai macam diantaranya format tutorial, drill and practice, simulasi, percobaan dan eksperimen, dan permainan. Format ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran.

Daryanto (2013) menjelaskan format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

a) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Sajian tutorial ini dilakukan oleh guru atau instruktur. Format sajian ini berisi dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Format ini terdapat beberapa pertanyaan atau tugas yaitu

ketika pengguna sudah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep. Setelah pengajuan pertanyaan akan dilihat respon dari pengguna ketika respon pengguna salah maka pengguna harus mengulang memahami konsep secara keseluruhan atau pada bagian tertentu saja. Pada bagian akhir pada format ini akan ada tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b) *Drill dan Practice*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Format ini juga dilengkapi dengan pertanyaan dan biasanya ditampilkan dalam bentuk acak. Pada setiap pertanyaan dilengkapi pula jawaban yang benar lengkap dengan penjelasannya, sehingga diharapkan pengguna juga dapat memahami suatu konsep tertentu. Pada format ini, pengguna juga dapat melihat skor atau nilai yang dia capai, sebagai indikator dalam memecahkan pertanyaan yang diajukan.

c) *Simulasi*

Format ini mencoba menyamai proses yang terjadi pada dunia nyata. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah yang terjadi di dunia nyata untuk pengguna yang berhubungan dengan suatu resiko. Contohnya pada saat mensimulasikan menjalankan pesawat terbang pengguna dihadapkan pada situasi pesawat yang akan jatuh.

d) Percobaan atau Eksperimen

Format ini lebih mirip dengan format simulasi, tetapi format ini lebih ditujukan kepada hal-hal yang bersifat eksperimen, misalnya kegiatan yang ada di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Format ini menyediakan bahan dan alat untuk pengguna. Pengguna dapat melakukan kegiatan eksperimen dan percobaan kemudian pengguna dapat mengembangkan eksperimen dan percobaan yang telah dia lakukan. Hasil akhir dari format ini diharapkan pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu.

Penelitian ini menggunakan format multimedia yang digunakan adalah gabungan dari bentuk tutorial dan *drill and practice*. Dalam tutorial siswa akan mendapatkan penjelasan terkait materi pelajaran yang diperlukan dan *drill and practice* untuk meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari oleh siswa.

d. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki beberapa manfaat yang dapat mendukung proses pembelajaran agar berjalan baik. Menurut Pujiriyanto (2012:161)

media interaktif menyajikan multisensori karena bersifat multimedia, ada partisipasi siswa, cocok untuk pembelajaran individual (ada pencabangan, pengayaan, dan remedial), fleksibilitas memilih menu, dan bisa dipergunakan untuk simulasi.

Menurut Indriana (2011) menyebutkan kelebihan atau manfaat dalam multimedia pembelajaran sebagai berikut:

1. Multimedia memudahkan pengguna dalam mengingat teks, karena dalam multimedia menyajikan teks yang disertai dengan gambar. Adanya gambar dalam teks akan meningkatkan memori pengguna.

2. Adanya animasi dalam multimedia dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa (pengguna) jika penggunaannya tepat.
3. Menurut teori quantum learning, anak didik akan memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga hal yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan mengatasi berbagai modalitas belajar ini. Karena setiap anak didik memiliki berbagai tipe belajar yang dapat diatasi oleh multimedia pembelajaran.

Secara umum manfaat multimedia pembelajaran menjadikan proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran memberikan solusi dari berbagai masalah karena tipe belajar siswa yang berbeda.

H. Adobe Flash Professional CS6

Flash adalah salah satu *software* animasi yang dikeluarkan *Macromedia* yang kini telah diadopsi oleh *Adobe, Inc.* *Adobe Flash Professional CS6* merupakan versi *Adobe Flash* yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS5 Professional*, *Adobe Flash CS4 Professional* adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti *Illustrator* atau *Photoshop* (Script, 2008:1). *Adobe Flash Professional CS6* dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* versi sebelumnya, seperti bone tool yang berfungsi

untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, 3D Rotation tool yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

Adobe Flash Professional CS6 merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash Professional CS6* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya (Sutopo, 2003: 60). *Adobe Flash Professional CS6* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil yang mempunyai ukuran kecil. Awalnya *software* ini diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis *internet (online)*, namun dalam perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis *internet (offline)*.

I. Gambar Ilustrasi

Menurut Susanto (2012: 190) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Sedangkan menurut Suhernawan (2010: 89), gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberi penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Dari

pendapat-pendapat diatas dapat dirangkum bahwa gambar ilustrasi merupakan suatu karya seni berbentuk gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memberi penjelasan, tanpa menghilangkan nilai keindahannya. Gambar ilustrasi juga sangat dekat keberadaannya pada kehidupan sehari, dan dapat dengan mudah ditemukan di mana-mana.

a. Jenis Gambar Ilustrasi

Beberapa jenis gambar ilustrasi menurut Purnomo, dkk (2014) sebagai berikut:

1) Ilustrasi Komik

Ilustrasi komik merupakan ilustrasi yang penyajiannya menggunakan rangkaian gambar yang mana antara gambar satu dengan yang lain saling melengkapi dan mengandung sebuah cerita atau yang sering disebut komik strip.

2) Karikatur

Gambar karikatur menampilkan berbagai karakter yang dilebih - lebihkan, unik, lucu dan terkadang mengandung kritikan dan sindiran. Objek dari gambar karikatur bisa diambil dari tokoh manusia ataupun hewan

3) Ilustrasi Sampul atau Cover Buku

Cover adalah sampul atau kulit buku pada bagian majalah maupun buku. Gambar pada cover mewakili atau memuat isi buku maupun majalah. Biasanya di bagian majalah atau surat kabar terdapat gambar (*vignette*) sebelum maupun sesudah tulisan selesai. *Vignette* memiliki fungsi mengisi kolom maupun menghias halaman yang kosong pada majalah maupun surat kabar.

4) Ilustrasi Karya Sastra

Karya sastra berupa cerita pendek, puisi, sajak dan akan tampak lebih menarik bila membaca disertai dengan gambar ilustrasi. Fungsi gambar ilustrasi di sini memiliki tujuan untuk memberi penguatan dan mempertegas isi atau narasi di dalam materi.

b. Prosedur menggambar Ilustrasi

Beberapa tahapan dalam menggambar ilustrasi menurut Purnomo, dkk (2014) adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Tema atau Gagasan

Gagasan yaitu bahan yang harus diilustrasikan. Setelah mendapatkan gagasan, maka pilih dan pastikanlah adegan yang akan digambar, ketahuilah tokoh-tokohnya, suasananya, kemudian pastikan dan tentukanlah corak dan media yang akan digunakan.

2) Sketsa

Proses awal dalam menggambar adalah membuat rancangan gambar atau yang sering dinamakan sketsa. Mensketsa dapat menggunakan media yang akan digunakan maupun dengan pensil warna. Gagasan yang ada kemudian dituangkan bersamaan dengan proses mensket. Rencanakan gambar dengan sebaik-baiknya. Buatlah coretan-coretan mengenai tata letak dan gerakan yang terjadi, kemudian padukanlah semua unsur gambar yang telah direncanakan, berilah secara detail sehingga menjadi lebih sempurna. Tidak kalah pentingnya juga memberi corak yang telah ditentukan. Diusahakan setiap unsur bercorak sama, sehingga tidak terkesan kolase.

3) Pewarnaan

Setelah selesai menyeket, langkah selanjutnya yaitu mewarnai. Pewarnaan dalam menggambar ekspresi dapat dilakukan dengan dua corak, yakni corak realis dan corak non realis (Impresionisme, Ekspresionisme, Abstrakisme dan lain-lain). Dalam pewarnaan corak yang realis harus sesuai dengan kenyataan yang ada, sedangkan pewarnaan corak secara non realis dapat dilaksanakan secara bebas dan tidak terikat pada kenyataan yang ada.

c. Alat dan Bahan Menggambar Ilustrasi

1. Media Kering

Menggambar ilustrasi dengan teknik kering yaitu, tidak perlu menggunakan pengencer air atau minyak. Ilustrasi dibuat langsung pada bidang dua dimensi berupa kertas gambar kemudian dibuat sketsa untuk selanjutnya diberi aksentuasi garis atau warna sesuai dengan media kering yang digunakan. Menurut Purnomo, dkk (2014) beberapa contoh media kering dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. **Pensil** yang digunakan dalam menggambar ilustrasi ukuran pensil 2B-6B.
- b. **Arang** yang digunakan untuk menggambar ilustrasi adalah yang terbuat dari bahan dasar kayu. Menggambar dengan arang akan meninggalkan debu pada kertas.
- c. **Krayon** atau pastel colour banyak ragam variasi warnanya, digunakan dalam menggambar ilustrasi yang menginginkan variasi pewarnaan .
- d. **Charcoal** berbentuk seperti pensil warna dengan lapisan kertas sebagai pembungkusnya. Charcoal memiliki warna tajam/jelas.

- e. **Pulpen** digunakan sebagai alat untuk menggambar ilustrasi dengan karakter tegas pada garis-garis gambarnya.

2. Media Basah

Menurut Purnomo, dkk (2014) media basah adalah penggunaan alat atau medianya dengan menggunakan air atau harus di campuri pengencer.

- a. **Tinta Cina** sering digunakan untuk menggambar atau melukis adalah tinta cina digunakan jika kita ingin efek kesan pekat, tinta juga bisa dicampur air jika kita ingin efek warna tipis.
- b. **Cat air** adalah cat lukis yang memiliki sifat tembus cahaya/ transparan. Cara pewarnaannya adalah dilapiskan secara perlahan jika menginginkan warna yang lebih gelap.
- c. **Cat Poster** adalah cat pelakat yang memiliki sifat pekat dapat digunakan seperti cat minyak, sifat warnanya datar cocok untuk gambar dekoratif.
- d. **Cat Akrilik** Cat Akrilik terbuat dari pigmen fantatik yaitu akrilik *evis qatau polyvinylacetate*. Cat ini mudah kering pengencernya menggunakan air dapat dipakai dengan media kertas.
- e. **Cat Minyak** Kelebihan cat jenis ini yaitu efek kecerahan warnanya sangat cemerlang. Kelebihan lainnya yaitu gradasi warna yang dicapai paling lebar tidak dapat dicapai oleh cat jenis lain juga daya tahan terhadap waktu paling awet.Selain itu cat membentuk pasta liat sehingga memberikan efek tekstur yang mengesankan bila diolah dengan baik.

d. Bentuk Objek Gambar Ilustrasi

Bentuk objek Gambar Ilustrasi menurut Purnomo, dkk (2014) :

1) Gambar Tokoh Manusia

Untuk dapat menggambar tokoh manusia yang baik, kita harus menguasai dan mengetahui proporsi dan anatomi pada tubuh Manusia. Proporsi artinya perbandingan bagian per bagian dengan keseluruhan. Sedangkan Anatomi ialah kedudukan maupun struktur tulang dan otot yang mempengaruhi besar, kecil, cembung dan cekungnya bentuk tubuh Manusia, sehingga dapat ditentukan bentuk tubuh secara keseluruhan.

2) Gambar Tokoh Hewan

Dalam menggambar tokoh binatang juga perlu diperhatikan Anatomi dan proporsinya. Bentuk dan jenis binatang dapat dikelompokkan menjadi binatang air, darat dan udara.

3) Gambar Tumbuhan

Menggambar tumbuhan dapat dibedakan menjadi dua cara, yakni secara lengkap dan secara sederhana. Misalnya tumbuhan tidak digambar secara detail, akan tetapi hanya berbentuk kesan tumbuhan. Sedangkan menggambar secara lengkap yaitu tumbuhan di gambar secara cermat dan detail bagian-bagiannya.

J. Penelitian yang Relevan

Berikut akan dipaparkan beberapa penelitian terkait yang akan dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini, antara lain penelitian yang dilakukan oleh:

1. Rolina Amriyani Ferita pada tahun 2011 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan

Peluang Untuk Siswa Kelas XI". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi media oleh ahli media serta ahli materi dan pembelajaran bernilai 3,18 dengan kategori baik, evaluasi media oleh pendidik mata pelajaran matematika SMA bernilai 3,26 dengan kategori baik, evaluasi media oleh peserta didik pada kelas uji coba bernilai 3,089 dan pada kelas penelitian bernilai 3,12. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran pada kelas uji coba yaitu 3,00 dan respon di kelas penelitian yaitu 3,04. Persamaan penelitian Rolina dan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Perbedaan terletak pada materi yang disajikan dan bahasa yang digunakan.

3. Sigit Setiawan Widyatmoko pada tahun 2012 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS3* untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 2 Wonogiri". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ahli materi terdiri dari 20 aspek penilaian termasuk kedalam kategori baik sebesar 76,0%, untuk penilaian oleh ahli media dilihat dari aspek tampilan media dan pemograman diperoleh rata-rata penilaian sebesar 87,4% dalam kategori sangat baik. Penilaian kualitas oleh guru ekonomi termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 80%. Mayoritas hasil tanggapan siswa yang termasuk dalam kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran bentuk *Adobe Flash* untuk materi pasar barang dalam proses pembelajaran sebesar 81,43%.

K. Kerangka Berpikir

Penyajian materi gambar ilustrasi oleh guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran. Pendidik hendaknya memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Teknologi komputer memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Perkembangan teknologi juga memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga membuat pembelajaran menjadi menarik.

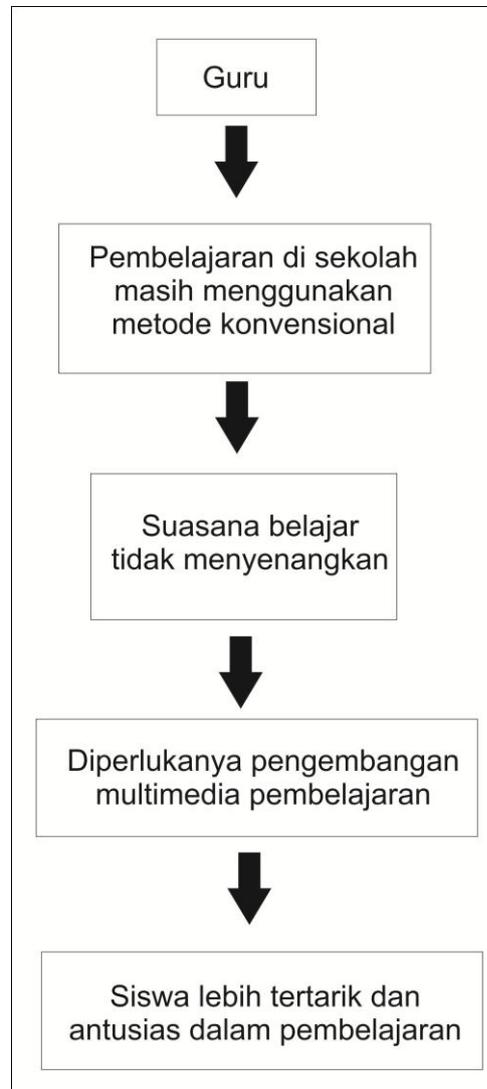
Pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi komputer. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan multimedia pembelajaran tentang Gambar Ilustrasi

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMP 2 Turi Sleman Yogyakarta, diketahui bahwa pembelajaran seni budaya kurang efektif. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, sehingga siswa kurang menguasai materi yang di ajarkan oleh pendidik. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki variasi metode pengajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu kurangnya waktu untuk penguasaan materi adalah salah satu penyebab kurang efektifnya sebuah pembelajaran. Sedangkan pembelajaran dikatakan efektif jika siswa mampu menguasai materi belajar dalam waktu yang

singkat. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki metode pembelajaran efektif agar bisa mengatasi kendala pada pembelajaran praktek dan dapat meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa diterapkan pada kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran tentang materi gambar ilustrasi, karena apabila pendidik menjelaskan secara konvensional akan banyak memakan waktu dan kurang efektif, untuk itu perlunya pengembangan media pengajaran yang dapat lebih mengefektifkan waktu salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang di dalamnya menjelaskan materi dan prosedur pembuatan gambar ilustrasi. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dengan media yang telah dibuat sehingga pengetahuan yang dijelaskan oleh guru lebih mudah diterima dan dimengerti oleh siswa.

Skema alur kerangka berfikir pada penelitian ini yaitu:



Gambar 2. Skema Alur Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono (2016: 297). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016: 298), menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki fungsi dan tujuan di antaranya: bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan produk yang akan dibuat atau ditemukan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka perlu untuk menguji seberapa efektifnya produk tersebut dapat diterapkan dan dijalankan, sedangkan fungsinya adalah untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut. mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru yang sebelumnya pernah ada diproduksi/dibuat. Produk yang dikembangkan dapat

berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berupa perangkat lunak (*software*) berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikemas dalam bentuk CD dan dapat pula disimpan dalam *flashdisk*. Dalam penelitian ini tidak mengikutsertakan uji efektivitas karena kriteria kelayakan ditentukan dengan konversi data kuantitatif yang diperoleh dari angket.

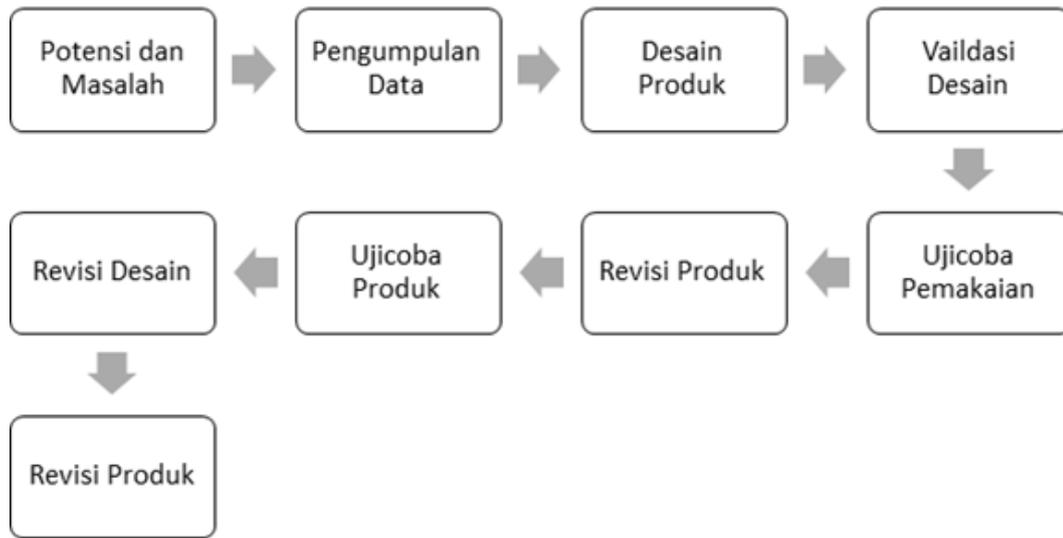
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Menentukan tempat penelitian merupakan hal pertama yang dilakukan sebelum dilakukan penelitian. Orientasi tempat dilakukan untuk mengetahui letak dan kondisi tempat penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yang terletak di Ngablak, Bangun Kerto, Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, Provinsi D. I. Yogyakarta, telp. (0274) 7481131 kode pos 55551. Sarana dan prasarana yang ada di SMP N 2 Turi sudah mencukupi jika digunakan untuk penelitian tentang multimedia pembelajaran. SMP N 2 Turi memiliki fasilitas teknologi yang cukup lengkap seperti sudah tersedia proyektor disetiap kelasnya, dan hampir setiap guru dan murid mempunyai laptop atau komputer, yang bisa digunakan untuk melaksanakan pembelajaran multimedia ini dengan terbimbing maupun mandiri.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah, namun menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Turi Sleman Yogyakarta, maka peneliti hanya menggunakan sembilan dari sepuluh langkah yang ada. Adapun jumlah subjek yang diteliti disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada di sekolah tersebut. Sembilan langkah tersebut adalah sebagai berikut.

Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk, dengan kata lain tujuan utama disebut fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Metode pengembangan multimedia pembelajaran menurut Borg and Gall dalam buku yang ditulis Sugiyono (2016: 298), digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3 : Langkah – Langkah Pengembangan Metode R & D
diadaptasi dari Sugiyono, 2016: 298

a. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2016: 55) potensi merupakan segala sesuatu yang memiliki kemampuan/kapasitas untuk dikembangkan, setelah potensi tersebut dapat dikembangkan maka akan mempunyai nilai tambah. Dengan demikian potensi juga dapat diartikan segala sesuatu yang memiliki kapasitas apabila dikembangkan akan mempunyai nilai tambah.

Langkah ini dilakukan dengan melakukan observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan pada tanggal 22 Maret, 23 Maret, dan 27 Maret 2017 di kelas VIII SMP N 2 Turi . Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran seni budaya. Selanjutnya studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan dan mengakaji referensi yang berhubungan dengan media pembelajaran dan pengembangannya.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan observasi di SMP N 2 Turi dan menemukan permasalahan yaitu banyak siswa yang kurang kondusif saat proses pembelajaran, ada siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan, ada juga siswa yang sibuk dengan aktifitas selain belajar. Kemudian guru seni budaya menerangkan pelajaran dengan metode ceramah dan belum menggunakan media untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Padahal peneliti melihat alat penunjang seperti proyektor sudah tersedia.

b. Pengumpulan Data

Setelah didapatkan potensi atau masalah, langkah selanjutnya ialah mengumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data ini berupa analisis kebutuhan, *review* literatur, serta identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan produk baru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan kelas dan wawancara dengan guru seni budaya kelas VIII SMP Negeri 2 Turi. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran, analisis kebutuhan pembelajaran, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator pembelajaran, Materi pembelajaran gambar ilustrasi dan contoh-contoh soal pembelajaran gambar ilustrasi untuk menyusun media pembelajaran.

c. Desain Produk

Pada tahap ini ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain

menetapkan produk yang akan dikembangkan, merumuskan materi, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, menyiapkan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya. Langkah ini peneliti lakukan dengan memperhatikan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan multimedia interaktif dilakukan sesuai *flowchart* dan *storyboard*. Dalam langkah ini juga terdapat dua kegiatan yang dilakukan yakni melakukan pengembangan produk dan validasi ahli (*expert judgement*) baik dari segi media maupun materi. Langkah ini dilakukan agar produk multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti siap diuji cobakan dalam uji lapangan. Menurut Sugiyono (2016: 301), hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya.

d. Validasi Desain

Validasi produk dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan atas media yang dikembangkan. Data yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Untuk mendapatkan multimedia pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan maka dilakukan uji validasi media dan ahli materi yaitu dosen yang berkompeten di bidangnya dan guru seni budaya. Validasi ahli diperlukan untuk memeriksa hasil produk yang telah dibuat sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016: 302), mengatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang

tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Dalam hal ini penulis melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media dan Guru Seni Budaya.

Validasi desain merupakan tahapan penilaian rancangan produk yang dikembangkan oleh penulis untuk mengetahui apakah sudah baik dan layak untuk digunakan. Selain itu validasi desain pada tahap ini juga peneliti melakukan validasi materi apakah materi yang ada sudah baik dan layak digunakan. Validasi desain dan validasi materi dilakukan dengan menggunakan angket/instrumen yang disediakan oleh penulis yang sebelumnya sudah melakukan validasi kepada ahli instrumen.

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi pada kesempatan ini yaitu Dr. I Wayan Suardana, M.Sn. sebagai ahli materi yang merupakan dosen pengajar di prodi pendidikan seni rupa jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian materi untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi. Ahli materi adalah orang-orang yang benar menguasai materi dalam suatu bidang tertentu ditandai dengan latar belakang pendidikan, untuk menentukan apakah materi gambar ilustrasi yang digunakan dalam multimedia pembelajaran gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII sudah sesuai dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket

yang berisi tentang aspek pembelajaran dan aspek isi materi pembelajaran gambar ilustrasi yang akan disampaikan kepada siswa melalui multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Ahli Media

Validasi ahli media pada kesempatan ini adalah Arsiati Latifah, M.Sn. yang merupakan dosen pengajar di prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian media untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket uji kelayakan ahli media. Dalam hal ini adalah dosen dengan latar belakang minimal menguasai bidangnya,

3. Validasi Guru Seni Budaya

Validasi Guru Seni Budaya dilakukan oleh Bapak Winarta, S.Pd validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian media dan dari segi penyajian materi untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket uji kelayakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek materi, aspek tampilan, aspek bahasa dan aspek evaluasi untuk media pembelajaran gambar ilustrasi di kelas VIII.

e. Perbaiki Desain

Menurut Sugiyono (2016: 414) setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya diujicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut

f. Uji Coba Produk

Pengujian produk dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas multimedia pembelajaran gambar ilustrasi bagi siswa kelas VIII di SMP N 2 Turi yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba tersebut dianalisis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris. Menurut Sadiman, dkk (2003: 175), kegiatan pengujian dalam program pengembangan media pendidikan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif yaitu proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Adapun tahap uji coba ini dilakukan dengan tiga uji coba yaitu : (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, dan (3) uji coba kelompok besar.

g. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan kembali apabila setelah diuji coba di dalam kelas terdapat hal-hal yang perlu direvisi. Revisi tersebut terdiri dari saran dan kritik yang diberikan siswa dengan mengacu pada angket respon.

h. Uji Coba Pemakaian

Uji coba ini dilakukan dengan tiga uji coba yaitu: (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, dan (3) uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan dengan menggunakan sampel 5 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Turi secara acak, uji coba kelompok kecil dengan mengambil sampel 15 orang siswa SMP Negeri 2 Turi secara acak, dan uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa sejumlah 32 siswa (1 kelas) kelas VIII A, selanjutnya memberi penilaian mengenai multimedia pembelajaran gambar ilustrasi dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti, kemudian menganalisis hasil penilaian dari angket yang sudah diisi oleh siswa kelas VIII D SMP N 2 Turi serta melakukan revisi berdasarkan penilaian siswa.

i. Revisi Produk

Setelah uji coba tersebut kemudian dilakuakn revisi kembali bila terdapat kekurangan dari media tersebut.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Turi. Uji coba yang yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pelajaran berupa multimedia pembelajaran tentang gambar ilustrasi.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian ahli. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2016: 142). Angket penilaian produk meliputi beberapa aspek dengan indikatornya masing-masing. Indikator tiap aspek memiliki jumlah yang berbeda. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan dalam data penelitian.

Alat pengumpulan data kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2016: 93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Namun dalam Penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket pendapat atau respon akan dibagikan kepada siswa sebagai responden. Angket ini bersifat kombinasi antara terbuka dan tertutup serta dibuat guna mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai produk yang telah dibuat. Angket untuk siswa ini menggunakan skala Ghuttman yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu ya -tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif (Sugiyono, 2016: 139).

Maka dapat disimpulkan bahwa angket yang akan digunakan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran menggunakan skala Likert, sedangkan angket yang digunakan untuk siswa menggunakan skala Ghuttman.

Kisi-kisi angket untuk ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (guru), dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Untuk Siswa

Variabel	Indikator	Deskripsi	Jumlah Item	No. Item Instrumen
Desain multimedia pembelajaran gambar ilustrasi	A. Manfaat media pembelajaran gambar ilustrasi dalam pembelajaran di kelas	1. Tingkat pemahaman dan pengalaman siswa	1	4
		2. Kejelasan materi dan contoh soal	1	2
		3. Menambah motivasi belajar	1	6
	B. Tampilan desain media pembelajaran gambar ilustrasi	2. Menarik perhatian	1	1
		3. Mendorong rasa ingin tahu siswa	1	5
		4. Petunjuk pengerjaan jelas	1	3

(Sumber : Dinasari dengan modifikasi, 2015)

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Komponen	Indikator	No. Butir	Jumlah Soal
1.	Tampilan	a. Desain <i>Layout</i> /tata letak	1) Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan maateri	1	1
			2) Ketepatan proporsi <i>layout</i>	2	1
		b. Teks/ Tipografi	3) Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca	3	1
			4) Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca	4	1
			5) Ketepatan warna teks agar mudah dibaca	5	1
		a. <i>Image</i>	6) Komposisi gambar	6	1
			7) Ukuran gambar	7	1
			8) tampilan gambar menarik	8	1
		b. Animasi	9) Kesesuaian animasi dengan materi	9	1
			10) Keteptan penempatan tombol	10	1
		c. Audio	11) Ketepatan <i>backsound</i> dengan materi	11	1
			12) Ketepatan <i>sound effect</i>	12	1
		d. Video	13) Ketepatan pemilihan video dengan materi	13	1
			14) Kualitas video	14	1
		e. Kemasan	15) Kemenarikan media	15	1
			16) Kesesuaian tampilan dengan isi	16	1
			17) Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	17	1
		2.	Pemograman	h. Penggunaan	18) Kesesuaian dengan pengguna
19) Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	19				1
20) Kejelasan petunjuk pengguna	20				1
21) Tampilan petunjuk penggunaan	21				1
22) Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	22				1
23) Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	23				1
24) Dapat digunakan kembali	24				1
25) Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	25				1
Jumlah					25

(Sumber : Dinasari dengan modifikasi, 2015)

Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Angket untuk Guru Seni Budaya

No.	Aspek	Komponen	Indikator	No. Butir	Jumlah Soal
1.	Isi	a. Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1	1
			2) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	2	1
			3) Kesesuaian materi dengan indikator	3	1
			4) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	1
		b. Pengguna	5) Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5	1
			6) Kejelasan penyampaian materi	6	1
			7) Penyampaian materi sistematis	7	1
			8) Kemenarikan materi	8	1
			9) Kelengkapan materi	9	1
2.	Pembelajaran	f. Inti	10) Aktualisasi materi	10	1
			11) Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	11	1
			12) Kejelasan contoh yang diberikan	12	1
			13) Ketepatan penggunaan istilah	13	1
			14) Kemudahan memahami alur materi	14	1
			15) Mendorong rasa ingin tahu siswa	15	1
			16) Kemampuan media untuk kemandirian siswa	16	1
			17) Kemampuan media meningkatkan pengetahuan siswa	17	1
			18) Kemampuan media menambah pemahaman siswa	18	1
			19) Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	19	1
			20) Kesuaian pemilihan jenis huruf	20	1
			21) Ketepatan pemilihan warna font	21	1
			22) Kemenarikan desain	22	1
			23) Ketepatan penggunaan istilah	23	1
		c. Penutup	24) Kesesuaian soal dengan indikator	24	1
			25) variasi soal	25	1
			26) Kejelasan petunjuk pengerjaan	26	1
			27) Kejelasan perumusan soal	27	1
			28) Kebenaran konsep soal	28	1
			29) Tingkat kesulitan soal	29	1
			30) Kebenaran kunci jawaban	30	1
Jumlah					30

(Sumber : Dinasari dengan modifikasi, 2015)

Tabel 6. Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

(Dosen)

No.	Aspek	Komponen	Indikator	No. Butir	Jumlah Soal
1.	Isi	a. Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1	1
			2) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	2	1
			3) Kesesuaian materi dengan indikator	3	1
			4) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	1
		b. Pengguna	5) Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5	1
			6) Kejelasan penyampaian materi	6	1
			7) Penyampaian materi sistematis	7	1
			8) Kemenarikan materi	8	1
			9) Kelengkapan materi	9	1
2.	Pembelajaran	g. Pembukaan	10) Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	10	1
		h. Inti	11) Kejelasan contoh yang diberikan	11	1
			12) Ketepatan penggunaan istilah	12	1
			13) Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	13	1
			14) Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	14	1
			15) Kemampuan media untuk kemandirian siswa	15	1
			16) Kemampuan media meningkatkan pengetahuan siswa	16	
			17) Kemampuan media menambah pemahaman siswa	17	1
			18) Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	18	1
		c. Penutup	19) Kesesuaian soal dengan indikator	19	1
			20) variasi soal	20	1
			21) Kejelasan petunjuk pengerjaan	21	1
			22) Kejelasan perumusan soal	22	1
			23) Kebenaran konsep soal	23	1
			24) Tingkat kesulitan soal	24	1
25) Kebenaran kunci jawaban	25		1		
Jumlah					25

(Sumber : Dinasari dengan modifikasi, 2015)

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2016 : 137) mengatakan ada empat macam metode pengumpulan data; yaitu: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Gabungan / Triangulasi. Mengacu pada Sugiyono metode pengumpulan data dilakukan bertahap antara lain:

a. Observasi

Hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal di lapangan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung tentang keadaan sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk media pembelajaran. Keadaan sekolah yang diamati adalah fasilitas yang dimiliki sekolah, model pembelajaran yang digunakan dan karakteristik siswa sebagai subjek penelitian. Sehingga didapat pertimbangan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang model pembelajaran guru dan karakteristik siswa dari sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi produk. Hasil wawancara akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif yaitu dengan menjabarkan hasil dari wawancara sehingga didapatkan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Literatur

Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan literatur-literatur mengenai aspek-aspek untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Literatur meliputi aspek pengembangan materi dan aspek pengembangan media pembelajaran. Pada aspek pengembangan materi literature yang digunakan adalah buku atau modul pembelajaran Seni Budaya mengenai materi Gambar Ilustrasi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berikut adalah penjabaran teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

a. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapasaran akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk mengetahui kebermanfaatan produk yang dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru mata pelajaran Seni Budaya serta mendeskripsikan hasil angket siswa setelah menggunakan

multimedia pembelajaran. Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran seni budaya dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Data Penilaian Kelayakan Produk Oleh Ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran seni budaya. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Widoyoko (2011: 236)

Modifikasi dengan menghilangkan klasifikasi “Kuran Setuju”, sehingga skala yang digunakan menjadi 4. Hal ini dilakukan agar dapat data yang empiris

dan untuk menghindari jawaban aman pada klasifikasi “ Kurang Setuju”

.Menghitung rata – rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rata- rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

(Widoyoko, 2011: 237)

Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor

Nilai	Skor	Kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 Sdi$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Rerata skor ideal (Mi) = $\frac{1}{2}$ (skor ideal maksimum + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (SDi) = $\frac{1}{6}$ (skor ideal maksimum – skor minimal ideal)

Skor aktual (x) = skor yang diperoleh

(Lukman & Ishartiwi, 2014: 112)

Selain kriteria di atas, kriteria kelayakan produk secara keseluruhan dapat ditentukan dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang

diukur di setiap aspek yang dinilai. Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

(Suharsimi Arikunto dalam Purbasari, 2012: 3)

Data yang terkumpul dinalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah di tentukan

Presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

(Suharsimi Arikunto dalam Purbasari ,2012: 3)

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapat nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Data Pendapat Siswa

Data berupa pendapat siswa yang diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan tersebut adalah “ Ya” dan “Tidak”. Presentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab Ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Widyoko, 2012: 4)

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase $\geq 70\%$ pada bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif (Suharsimi Arikunto dalam Purbasari, 2012: 3)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran gambar ilustrasi ini mengikuti model Borg and Gall dengan tahapan Potensi Masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi Desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Ujicoba pemakaian, Revisi Produk, Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah mencari potensi dan masalah dengan melakukan observasi di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Hasil analisis akan digunakan sebagai acuan pengembangan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII. Guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya kurang memanfaatkan multimedia pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku pelajaran yang digunakan sebagai sumber untuk dijelaskan kembali kepada peserta didik. Proses pembelajaran masih didominasi guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat *teacher-center*.

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Ketika proses pembelajaran seni budaya berlangsung masih kurang kondusif, dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan , dan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi gambar ilustrasi.
- b) Media pembelajaran konvensional menjadi sangat membosankan bagi siswa SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan model pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c) Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran seni budaya.
- d) Kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, sehingga siswa memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya.
- e) Kurangnya jam pelajaran pada mata pelajaran seni budaya dimana siswa dituntut untuk praktek sehingga waktu menjelaskan teori sangat kurang.
- f) Belum adanya multimedia pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk pembelajaran gambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 2 Turi Sleman Yogyakarta.
- g) Peserta didik kelas VIII, memerlukan multimedia pembelajaran, yaitu media yang dapat membangkitkan motivasi belajar dimana saja dan kapan saja sebagai salah satu alternative sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menarik

perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai banyak kelebihan, yakni dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dengan sumber belajar.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan media pembelajaran gambar ilustrasi mengenai kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran materi gambar ilustrasi pada tingkat kelas VIII SMP, serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran seni budaya.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis materi melalui perundingan dengan guru seni budaya kelas VIII tentang materi gambar ilustrasi yang akan dikembangkan kedalam multimedia pembelajaran. Pengembangan materi dilakukan dengan catatan sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII semester 2.

Tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan materi gambar ilustrasi dengan Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian kompetensi kedalam sub materi pokok yang kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran gambar ilustrasi. Sub materi pokok gambar ilustrasi tersebut antara lain :

- a. Pengertian Gambar Ilustrasi
- b. Jenis-jenis Gambar Ilustrasi
- c. Bentuk Objek Gambar Ilustrasi
- d. Alat dan Bahan Menggambar Gambar Ilustrasi

- e. Teknik Menggambar Gambar Ilustrasi
- f. Proses Menggambar Gambar Ilustrasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai Kurikulum, Silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran materi gambar ilustrasi pada kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta, serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta, Agar membantu siswa dalam belajar mandiri dan membantu proses pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran seni budaya dengan materi gambar ilustrasi.

3. Pengembangan Produk

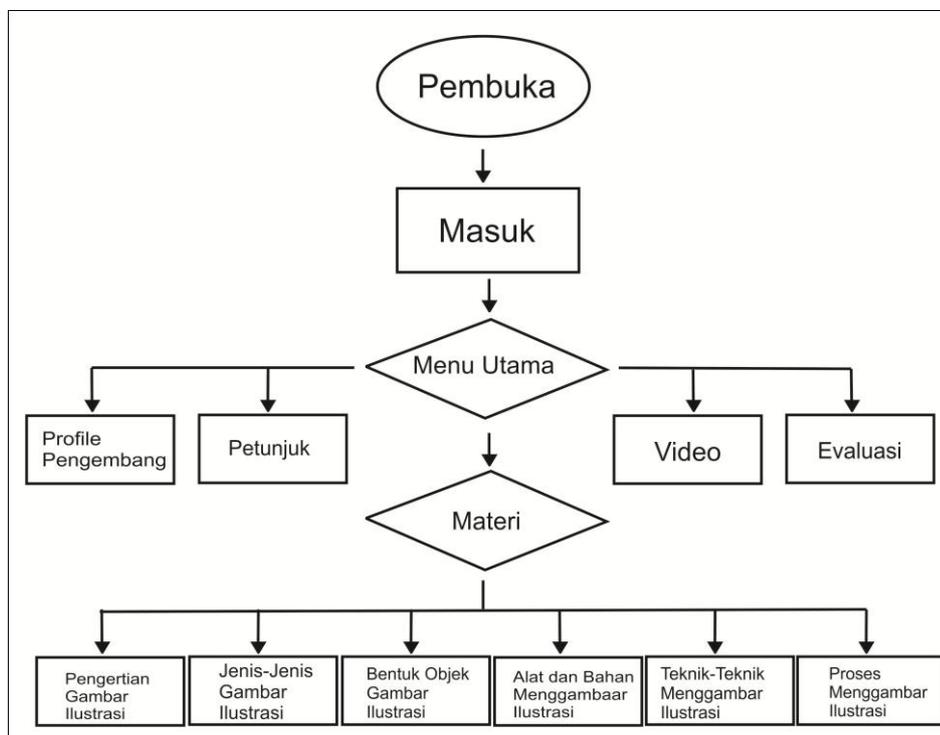
Pengembangan produk multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini dimulai pada tanggal 15 Februari 2017 dan selesai pada tanggal 1 Mei 2017. Mengacu kepada analisis kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang dihadapi dan fasilitas yang ada di sekolah. Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan, perencanaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif disesuaikan dengan analisis potensi dan masalah yang ada di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Pada tahap ini ada berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

a. Pembuatan *Flowchart*

Flowchart digunakan untuk membantu perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Flowchart* bermanfaat menunjukkan alur program yang akan dibuat setiap bagian memiliki hubungan tertentu. Dalam proses ini

peneliti bertujuan untuk menentukan alur program yang akan dibuat dalam pembelajaran. Dalam Pengembangan multimedia gambar ilustrasi ini model *flowchart* yang digunakan adalah *drill* karena terdapat penjelasan materi, video tutorial dan soal evaluasi.

Untuk materi dari kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen diperoleh dari silabus yang digunakan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah materi tentang gambar ilustrasi. Materi ini dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai referensi buku dan modul. *Flowchart* pada pengembangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi kali ini adalah sebagai berikut:

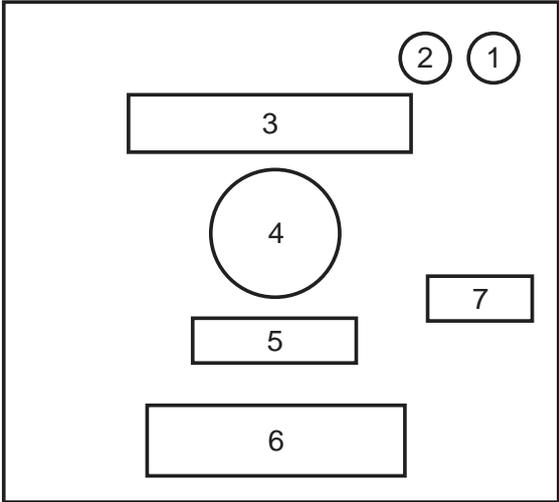


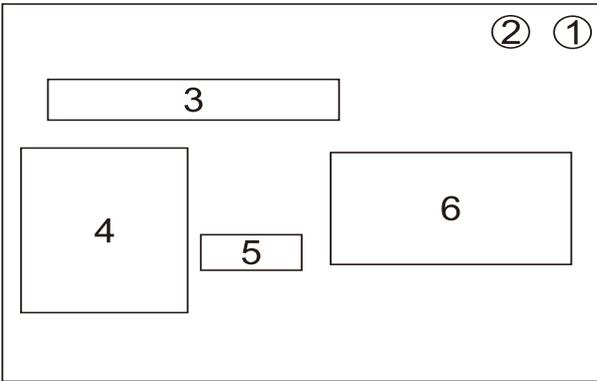
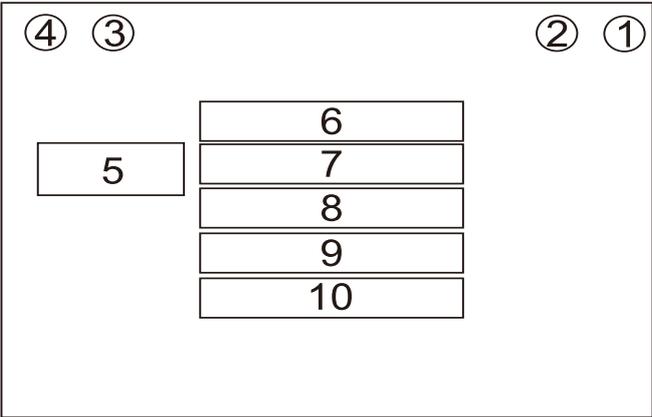
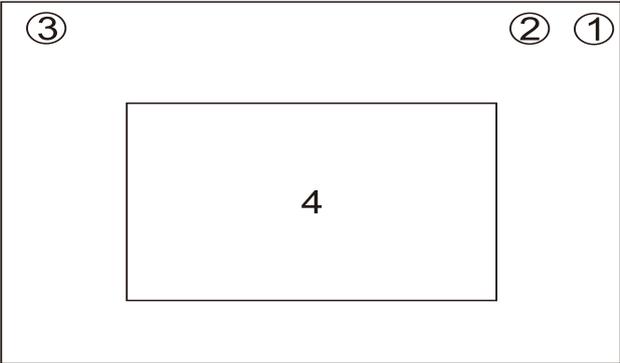
Gambar 4: Desain *Flowchart* Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

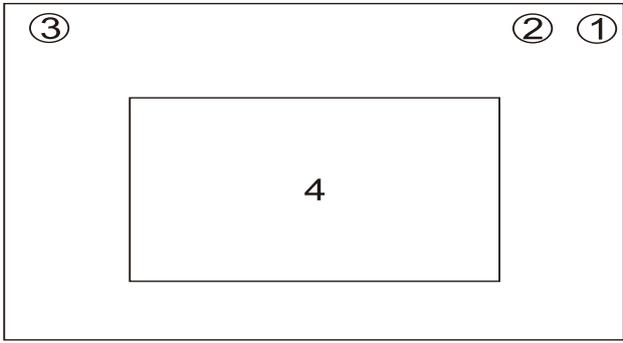
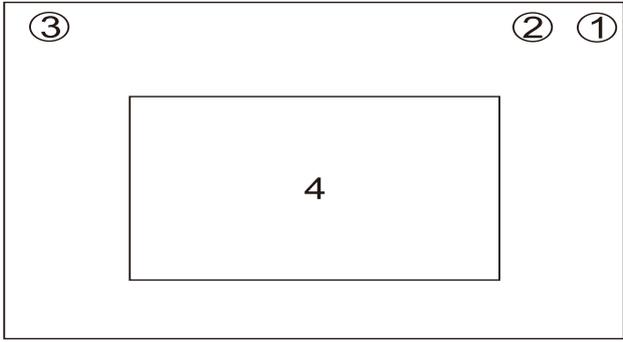
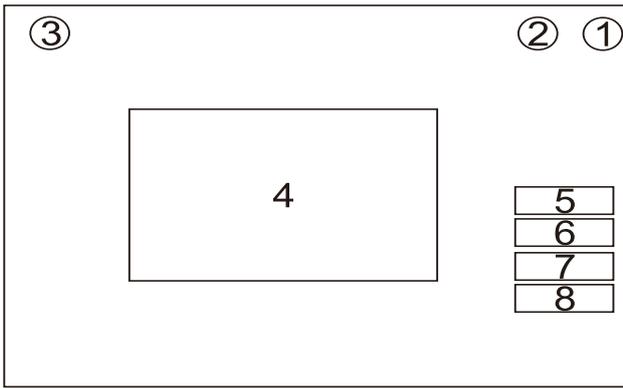
b.. Pembuatan *Storyboard*

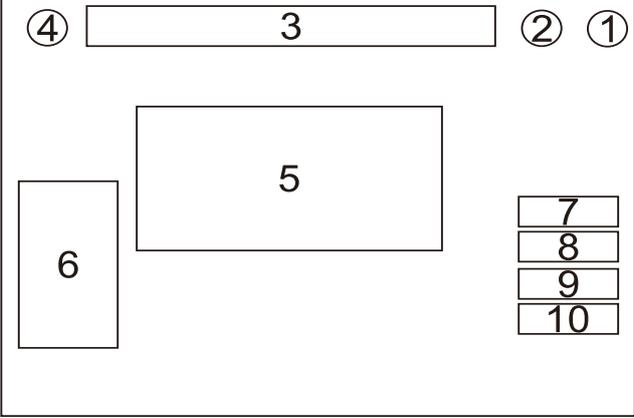
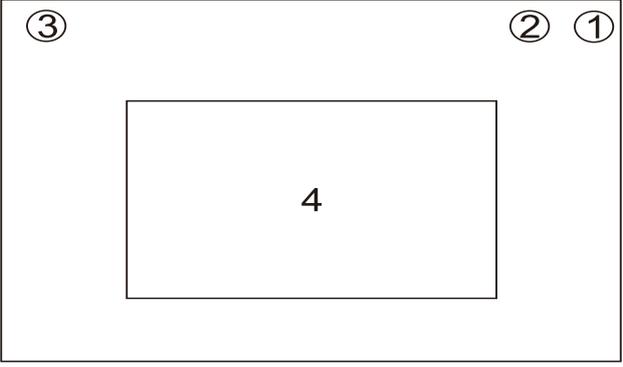
Pembuatan *storyboard* dilakukan setelah pembuatan *flowchart*, karena *flowchart* digunakan sebagai acuan pembuatan *storyboard*.. *Storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan visualisasi tiap *scene* yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita. *Storyboard* pada pengembangan media pembelajaran gambar ilustrasi kali ini menjelaskan tampilan awal yaitu judul penelitian, tampilan pembuka, tampilan menu utama, tampilan materi, tampilan video, dan tampilan evaluasi. Berikut tabel *storyboard* multimedia pembelajaran gambar ilustrasi.

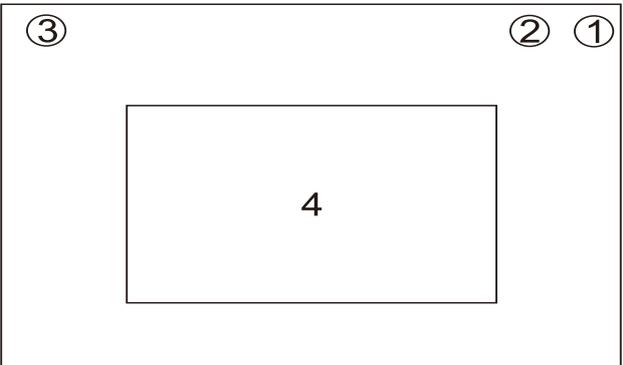
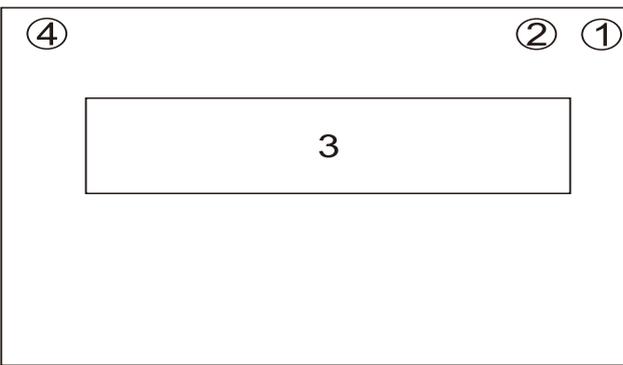
Tabel 10: Tabel Desain *Storyboard*

No	<i>Storyboard</i>	Keterangan
1.	<p>Tampilan Pembuka</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Judul penelitian 4. Logo UNY 5. Tombol masuk 6. Nama Program Studi, Fakultas, dan Universitas 7. Nama Pengembang

2.	<p>Tampilan Masuk</p>  <p>The screenshot shows a login interface. At the top right are two circular icons labeled 1 and 2. Below them is a horizontal rectangular box labeled 3. Underneath box 3 are two vertical rectangular boxes, the left one labeled 4 and the right one labeled 6. Between boxes 4 and 6 is a small horizontal rectangular box labeled 5.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Kata ajakan belajar gambar ilustrasi 4. Karikatur peneliti 5. Tombol mulai belajar 6. Gambar 3 orang anak
3.	<p>Tampilan Utama</p>  <p>The screenshot shows a main menu interface. At the top left are two circular icons labeled 3 and 4. At the top right are two circular icons labeled 1 and 2. In the center is a vertical stack of five horizontal rectangular boxes labeled 6, 7, 8, 9, and 10 from top to bottom. To the left of this stack is a horizontal rectangular box labeled 5.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol <i>profile</i> pengembang 4. Tombol kembali ketampilan awal 5. Tombol referensi 6. Tombol petunjuk 7. Tombol kompetensi 8. Tombol materi 9. Tombol video 10. Tombol evaluasi
4.	<p>Tampilan Petunjuk</p>  <p>The screenshot shows an instruction screen. At the top left is a circular icon labeled 3. At the top right are two circular icons labeled 1 and 2. In the center is a large horizontal rectangular box labeled 4.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan petunjuk

5.	<p>Tampilan Profile Pengembang</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan profile pengembang
6.	<p>Tampilan Kompetensi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan kompetensi
7.	<p>Tampilan Menu-Menu Materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan menu-menu materi tentang gambar ilustrasi 5. Tombol petunjuk 6. Tombol kompetensi 7. Tombol video 8. Tombol evaluasi

8.	<p>Tampilan Penjelasan Materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tampilam menu-menu materi tentang gambar ilustrasi 4. Tombol kembali ke menu utama 5. Tampiln penjelasan materi 6. Tampilan karikatur peneliti 7. Tombol evaluasi 8. Tombol kompetensi 9. Tombol video 10. Tombol evaluasi
9.	<p>Tampilan Video</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan video

10.	<p>Tampilan Petunjuk Evaluasi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan petunjuk evaluasi
11	<p>Tampilan Evaluasi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Tombol <i>backsound</i> 3. Tombol kembali ke menu utama 4. Tampilan soal evaluasi

Setelah *flowchart* dan *storyboard* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, foto, *sound*. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut dengan materi gambar ilustrasi.

c. Komponen Multimedia Interaktif

Komponen multimedia interaktif terdiri dari dua aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan terdiri atas desain *layout*, teks, *image*, animasi, audio, video, dan kemasan. Aspek pemrograman memperhatikan penggunaan, kinerja navigasi, dan *interactive link*.

1) Desain Layout

Desain layout dalam multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan peneliti dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip keseimbangan, kontras, keselarasan, dan kesatuan bentuk.. Warna yang dipilih bervariasi yaitu warna-warna yang cerah seperti biru, kuning, ungu, orange, merah dan putih pada tampilan di media agar terlihat menarik.

2) Teks

Jenis huruf yang dipilih dalam multimedia pembelajaran ini adalah *Comis Sans MS* dan *Adobe Caslon Pro Bold* dengan ukuran 12 sampai 18.

3) Image

Penggunaan gambar dalam multimedia pembelajaran ini bertujuan untuk mendukung materi dan menarik perhatian siswa. Langkah awal dalam menentukan gambar adalah dengan membuat tema sesuai dengan materi dan mendukung materi yaitu gambar ilustrasi. Tema gambar dalam multimedia ini adalah keadaan lingkungan disekitar pantai. Setelah itu membuat gambar pendukung di *corel draw X7* seperti tokoh manusia, perahu, tumbuhan. Ukuran gambar disesuaikan dengan ketersediaan ruang dan banyaknya materi yang akan

disampaikan. Gambar yang digunakan juga memperhatikan prinsip keseimbangan sehingga tidak ada yang mendominasi antara teks dan gambar,

4) Animasi

Animasi gerak dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti dibuat untuk memberikan gerak pada sajian materi dan menambah kemenarikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Gerak yang dibuat tidak terlalu rumit agar fokus siswa tetap pada materi.

5) Audio

Audio dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti terdapat pada *background* multimedia yang di kembangkan, *sound effect* yaitu suara yang muncul ketika mengklik tombol dan di video. *Background* suara dan *sound effect* didapat dengan cara mencari di internet dengan memilih suara yang menurut peneliti tepat untuk multimedia yang dikembangkan Latar suara musik bertujuan untuk menciptakan suasana yang bersemangat, namun bagi siswa yang tidak menyukai belajar sambil mendengarkan musik dapat mematikan musik melalui icon musik yang telah disediakan.

6) Video

Terdapat 5 video dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Video pertama merupakan video tutorial tentang cara menggambar kepala dari berbagai sisi, video kedua menjelaskan tentang bagaimana menggambar proporsi tubuh yang tepat, video ketiga menjelaskan contoh proses menggambar hewan, video keempat menjelaskan contoh proses pembuatan tumbuhan (bunga) dan video terakhir menjelaskan proses pembuatan komik.

Video-video tersebut diunduh melalui internet dan divalidasi dalam uji ahli materi.

7) Kemasan

Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi merupakan aplikasi *software* yang dapat disimpan dalam CD (*Compact Disc*), *flashdisk*, maupun alat penyimpanan data lainnya. Media ini juga dapat disimpan dalam memori atau *harddisk* komputer sehingga penggunaannya dapat dilakukan secara terbimbing maupun mandiri.

d. *Software* Multimedia yang digunakan

Software yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini antara lain sebagai berikut:

- 1) *Adobe flash CS 6* merupakan *software* utama yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini. Kegunaan *software* ini adalah mengolah bahan-bahan yang sudah dibuat dan dikumpulkan seperti materi, gambar, *sound*, dan video sehingga menjadikan multimedia pembelajaran yang menarik yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi atau ketertarikan siswa dalam belajar menggambar ilustrasi
- 2) *Corel Draw X7* merupakan *software* untuk mengedit *image* dan membuat *layout*. *Corel Draw X7* digunakan dalam penelitian ini adalah untuk membuat gambar-gambar seperti, *background*, dan gambar tombol. Tampilan hasil pembuatan dengan menggunakan *Corel Draw X7* ini disajikan dalam gambar berikut ini:

Berikut ini tampilan slide-slide multimedia pembelajaran yang telah dibuat:



Gambar 5: Tampilan Awal Masuk Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi

Tampilan awal masuk multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini memiliki *background* pantai. Tampilan ini berisi tentang judul penelitian yang akan dikembangkan, nama pengembang, serta terdapat keterangan nama program studi, fakultas, dan universitas, kemudian dibawah judul penelitian terdapat logo Universitas Negeri Yogyakarta, setelah itu pada tampilan ini juga terdapat tombol masuk, dengan cara mengklik tulisan “masuk” maka tampilan akan berubah ketampilan *slide* selanjutnya, tidak hanya itu tampilan awal ini juga disediakan *icon* (X) yang berada di samping atas sebelah kanan yang berfungsi untuk keluar dari multimedia pembelajaran ini, di samping *icon* (X) juga terdapat *icon* suara yang berfungsi untuk mengganti *background* musik, ada 3 *background* musik berbeda yang sudah disediakan oleh peneliti, *icon* ini juga berfungsi untuk mematikan *background* musik jika pengguna ingin memaatikanya.



Gambar 6 : Tampilan Memulai ke Menu Utama

Tampilan ini menceritakan tentang tiga anak yang datang ke sebuah pulau dengan menggunakan perahu, mereka datang bertujuan untuk belajar mengenai gambar ilustrasi dan di pulau tersebut terdapat seorang lelaki yang siap mengajarkan mereka tentang gambar ilustrasi. Wajah lelaki tersebut dibuat menyerupai peneliti yang berbentuk karikatur, dan pada tampilan *slide* ini juga terdapat kata ajakan “Ayo belajar gambar ilustrasi” kata tersebut sengaja dibuat agar pengguna lebih tertarik untuk belajar gambar ilustrasi. Pada *slide* ini juga terdapat tulisan “mulai belajar” ketika pengguna mengkliknya maka akan masuk ke tampilan *slide* selanjutnya. Di *slide* ini juga disediakan tombol icon (X) yang berada di samping kanan atas untuk keluar dari multimedia ini, dan disebelahnya terdapat *icon* musik yang berfungsi mengganti musik *background* maupun mematikan musik *background* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 7: Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama menggambarkan tiga orang anak yang sedang belajar mengenai gambar ilustrasi dan pada tampilan ini juga terdapat lima menu, masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda ketika pengguna mengkliknya. lima menu tersebut adalah 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Materi; 4) video; dan 5) Evaluasi. Pada bagian kanan atas dalam menu utama terdapat *icon (X)* untuk digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran dan *icon* musik yang berfungsi mengganti musik *background* maupun mematikan musik *background* pada multimedia pembelajaran ini. Pada tampilan ini juga terdapat tulisan “referensi” yang terdapat dipapan kayu dan jika pengguna mengkliknya akan menampilkan referensi atau sumber materi gambar ilustrasi yang didapat. Sementara diatas pojok kiri tampilan terdapat *icon profile* pengembang yaitu jika pengguna mengkliknya akan muncul *profile* pengembang, dan sebelah nya terdapat *icon repeat* yang berfungsi kembali ke tampilan awal masuk multimedia pembelajaran.



Gambar 8: Tampilan Halaman Petunjuk

Pada tampilan ini berisi tentang petunjuk dan *icon-icon* yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dibuat beserta keterangannya. Pada bagian kanan atas terdapat *icon home* berbentuk rumah yang berfungsi untuk mengembalikan kemenu utama dan *icon (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran dan *icon* musik yang berfungsi mengganti musik *background* maupun mematikan musik *background* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 9: Tampilan Pofile Pengembang

Tampilan ini menampilkan biodata dan foto pengembang yang mengembangkan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini. Pada tampilan ini juga disediakan tombol *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama yang berada disebelah kiri atas sedangkan disebelah kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *backsound* maupun mematikan musik *backsound* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 10: Tampilan Halaman Kompetensi

Pada tampilan slide kompetensi menampilkan tentang penjelasan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator pencapaian tentang multimedia pembelajaran yang dibuat dengan mengacu kepada kurikulum 2013. KI (Kompetensi Inti) yang akan dimuat adalah memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penomena dan kejadian tampak mata dengan KD (Kompetensi Dasar) memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital, dan menggambar gambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Pada tampilan ini disediakan tombol *next* berbentuk lingkaran berwarna hijau yang berfungsi untuk menuju tampilan indikator. Indikator pencapaian dalam multimedia ini adalah 1) Menjelaskan Pengertian gambar ilustrasi; 2) Mendeskripsikan jenis-jenis karya seni gambar ilustrasi ; 3) Mendeskripsikan

bentuk objek karya seni gambar ilustrasi 4) Mengidentifikasi alat dan bahan dalam pembuatan karya seni gambar ilustrasi; 5) Mengidentifikasi teknik-teknik dalam pembuatan karya seni gambar ilustrasi; 6) Mendeskripsikan proses pembuatan karya seni gambar ilustrasi; 7) Membuat karya seni gambar ilustrasi

Pada kiri atas terdapat *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama, sedangkan dibagian kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *backsound* maupun mematikan musik *backsound* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 11 : Tampilan Menu-Menu Materi Gambar Ilustrasi

Pada tampilan ini menampilkan menu-menu materi yang akan dijelaskan pada multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dibuat yaitu 1) Pengertian gambar ilustrasi; 2) Jenis-jenis gambar ilustrasi; 3) Bentuk objek gambar ilustrasi; 4) Alat dan bahan menggambar gambar ilustrasi; 5) Teknik-teknik menggambar ilustrasi; 6) Proses menggambar ilustrasi. Materi-materi tersebut ditampilkan

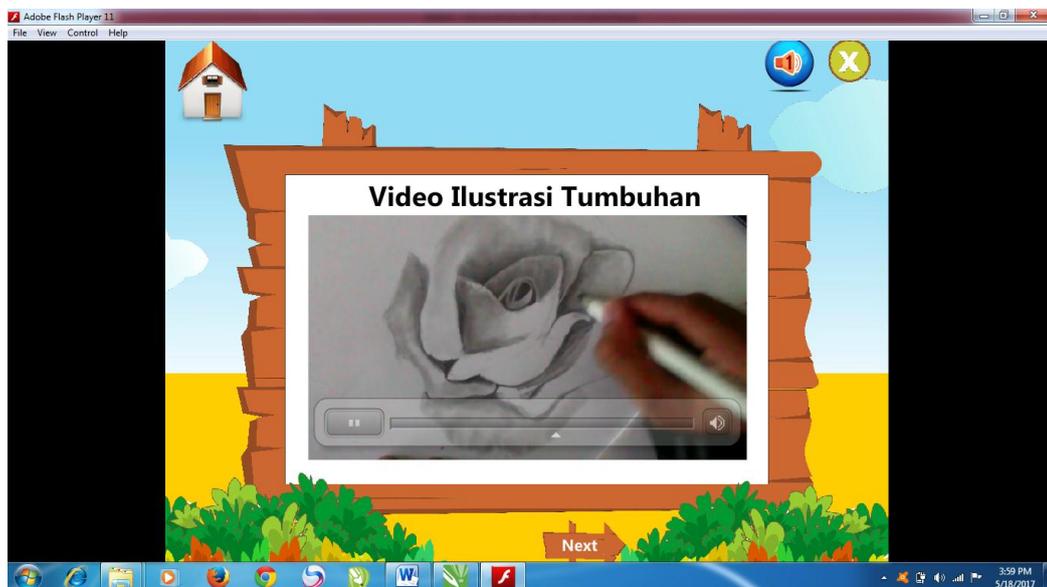
berada di papan-papan kayu sehingga tampak menarik. Selain itu pada tampilan ini juga disediakan menu-menu yang diletakkan ditiang sebuah perahu seperti menu 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Video; dan 4) Evaluasi. Pada tampilan ini juga disediakan *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama, sedangkan dibagian kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *background* maupun mematikan musik *background* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 12 : Tampilan Penjelasan Materi Gambar Ilustrasi

Pada tampilan ini terdapat gambar karikatur peneliti yang digambarkan sedang menjelaskan materi-materi tentang gambar ilustrasi disebuah papan tulis . Pada tampilan ini juga disediakan menu-menu materi yang diajarkan yang berada diatas papan tulis, peneliti sengaja membuat ini bertujuan agar pengguna lebih mudah apabila ingin mengganti penjelasan materi tentang gambar ilustrasi dengan cara mengklik menu-menu materi yang ingin dibaca oleh pengguna, tanpa harus

kembali ke tampilan menu-menu materi. Selain itu pada tampilan ini juga disediakan menu-menu yang diletakan dibawah sebelah kanan seperti menu 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Video; dan 4) Evaluasi. Pada tampilan ini juga disediakan *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama, sedangkan dibagian kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *background* maupun mematikan musik *background* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 13: Tampilan Video Pembelajaran Gambar Ilustrasi

Tampilan video menampilkan beberapa video pembelajaran tentang gambar ilustrasi seperti 1) Contoh menggambar ilustrasi tumbuhan; 2) Contoh menggambar ilustrasi hewan; 3) Contoh proses menggambar kepala manusia; 4) Contoh menggambar proporsi tubuh manusia; dan 5) Contoh pembuatan komik. . Pada tampilan ini juga disediakan tombol *icon home* yang berfungsi kembali ke

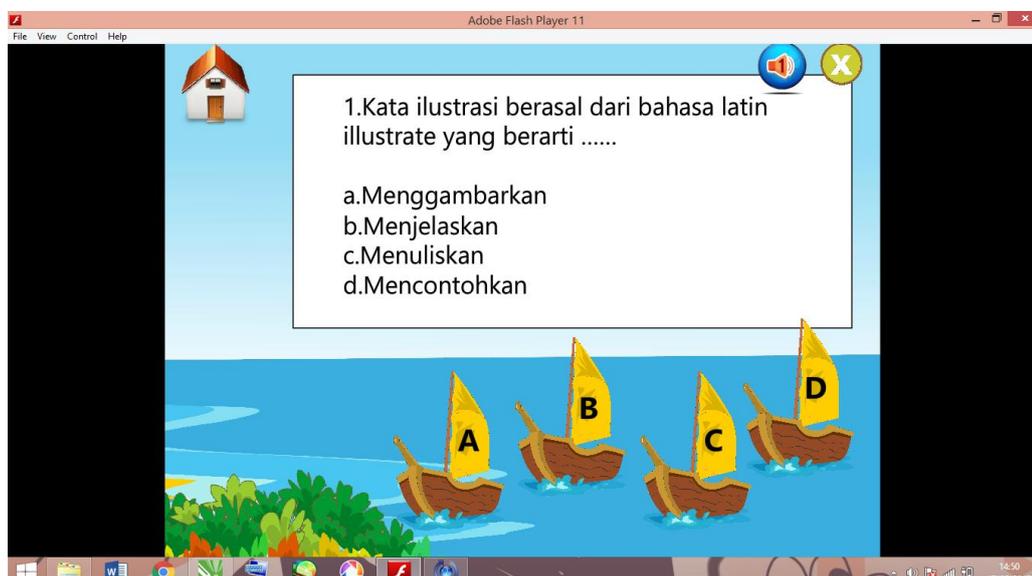
menu utama yang berada disebelah kiri atas, sedangkan disebelah kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon* musik yang berfungsi mengganti musik *backsound* maupun mematikan musik *backsound* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 14: Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal Evaluasi

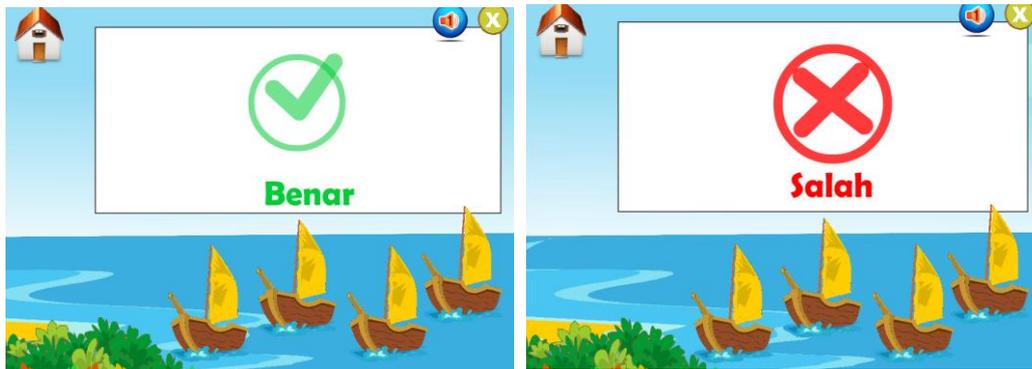
Pada tampilan ini menjelaskan tentang petunjuk sebelum mengerjakan soal-soal yang telah disediakan sesuai materi yang telah diajarkan dalam multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini, petunjuk yang ditampilkan pada tampilan ini yaitu 1) Soal berbentuk pilihan ganda; 2) Pilihlah jawaban a, b, c, atau d; 3) Pilihlah jawaban yang terdapat di layar perahu yang menurut anda paling benar; 4) Pastikan semua soal dikerjakan; 5) Soal berjumlah 20 butir; 6) Hasil tes muncul setelah semua soal dikerjakan; 7) Tulis nama dan no. absen kamu dikolom dibawah ini; 8) Jika kamu sudah siap, klik tombol mulai. Tombol mulai yang telah disediakan pada tampilan ini berfungsi untuk memulai

pengerjaan soal-soal mengenai materi gambar ilustrasi. Pada tampilan ini juga disediakan tombol *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama yang berada disebelah kiri atas, sedangkan disebelah kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *backsound* maupun mematikan musik *backsound* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 15: Tampilan Soal Evaluasi

Tampilan ini menjelaskan tentang soal-soal materi mengenai pembelajaran gambar ilustrasi. Soal ini dibuat bertujuan untuk mengetes sejauh mana wawasan dan pemahaman pengguna multimedia pembelajaran ini mengenai gambar ilustrasi. Pada tampilan ini juga disediakan tombol *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama yang berada disebelah kiri atas, sedangkan disebelah kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *backsound* maupun mematikan musik *backsound* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 16: Tampilan Keterangan Jawaban

Tampilan ini akan muncul ketika pengguna mengklik salah satu jawaban yang menurut pengguna benar. Tampilan ceklis berwarna hijau muncul apabila pengguna memilih jawaban yang tepat, sedangkan tampilan X muncul ketika pengguna memilih jawaban salah atau jawaban tidak sesuai dengan soal yang diberikan. Pada tampilan ini juga disediakan tombol *icon home* yang berfungsi kembali ke menu utama yang berada disebelah kiri atas, sedangkan disebelah kanan atas terdapat *tombol (X)* digunakan jika ingin keluar dari multimedia pembelajaran, dan *icon musik* yang berfungsi mengganti musik *background* maupun mematikan musik *background* pada multimedia pembelajaran ini.



Gambar 17: Tampilan Hasil Evaluasi

Tampilan hasil evaluasi ini muncul setelah semua soal sudah diselesaikan, maka pengguna langsung mengetahui skor yang didapat, dengan ditampilkannya keterangan jumlah soal yang dijawab benar dan jumlah soal yang dijawab salah, selain itu dibawahnya muncul keterangan jika pengguna mendapat skor kurang dari 100, maka keterangan yang didapat “Lebih giat lagi ya belajarnya, semangat!!!” dengan disampingnya ditambahkan *emote* sedih, dan jika pengguna mendapatkan skor 100 maka keterangan yang didapat “Great, selamat ya” dengan ditambahkan *emote* senang disampingnya. Keterangan tersebut berguna untuk menambah semangat para pengguna untuk belajar, kemudian di bagian bawah keterangan terdapat tombol ulangi, berfungsi untuk mengulang soal dan kembali ke tampilan awal menu evaluasi.

4. Validasi Produk

Penentuan kelayakan media pembelajaran di ukur oleh para ahli. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini diukur oleh tiga orang ahli diantaranya ahli materi ahli media, dan guru seni budaya. Setelah melakukan pengembangan produk langkah selanjutnya adalah menganalisis data dari para

ahli. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat validitas kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Saran yang diberikan digunakan untuk bahan pertimbangan dan perbaikan media pembelajaran lebih lanjut.

Pada tahap validasi produk melibatkan ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Ahli materi pada kesempatan ini yaitu Dr. I Wayan Suardana, M.Sn. sebagai ahli materi yang merupakan dosen pengajar di prodi pendidikan seni rupa jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media pada kesempatan ini adalah Arsiati Latifah, M.Sn yang merupakan dosen pengajar di prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta dan Guru Seni Budaya di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yaitu Winarta, S.Pd.

Hasil validasi produk pada penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut yang kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai aspek, serta diipusatkan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen multimedia gambar ilustrasi ini. Hal itulah yang perlu direvisi sehingga produk diharapkan menjadi semakin lebih baik dan layak untuk digunakan. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media dan guru.

a. Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi yaitu Dr. I Wayan Suardana, M.Sn. pada tanggal 1 Mei 2017 di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat di aplikasi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan

saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket yang peneliti gunakan alternatif jawaban angket hanyalah 4 yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 25 indikator penilaian

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 82,00 pada 25 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 82% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1) Analisis Data Ahli Materi

a. Aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi

Tabel 11: Penilaian Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek Relevansi Materi		
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3.00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	3.00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3.00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00
Jumlah		17.00
Rata-rata		3.40
Presentase		85%
Aspek Pengorganisian Materi		
6.	Kejelasan penyampaian materi	3.00
7.	Penyampaian materi sistematis	3.00
8.	Kemenarikan materi	4.00
9.	Kelengkapan materi	3.00
10.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	3.00
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	4.00
Jumlah		20.00
Rata-rata		3,33
Presentase		83,33%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 12: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi (2012: 3)

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek relevansi materi dengan 5 indikator mendapatkan nilai 17,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang diperoleh 85,00%. Pada aspek pengorganisasian materi dengan 6 indikator mendapatkan nilai 20,00, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 83,33%.

b. Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran dan Bahasa

Tabel 13. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran dan Bahasa Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran		
1.	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
2.	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4,00
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	3,00
4.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	3,00
5.	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	3,00
Jumlah		17,00
Rata-rata		3,40
Persentase		85%
No	Indikator	Nilai
Aspek Bahasa		
9.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
10.	Kemudahan memahami alur materi	3,00
Jumlah		7,00
Rata-rata		3,50
Presentase		87,5%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 14: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi (2012: 3)

Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran terdapat 5 indikator mendapatkan nilai 17,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 85,00%. Pada aspek bahasa terdapat 2 indikator yaitu ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi. Aspek bahasa mendapatkan nilai 7,00 sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase mendapatkan nilai 87,50%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran.

c. Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal

Tabel 15: Penilaian Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal		
1	Kesesuaian soal dengan indikator	3.00
2	Variasi soal	3.00
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	3.00
4	Kejelasan perumusan soal	4.00
5	Kebenaran konsep soal	3.00
6	Tingkat kesulitan soal	2.00
7	Kebenaran kunci jawaban	3.00
Jumlah		21.00
Rata-rata		3
Presentase		75%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 16: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi 2012: 3)

Pada aspek evaluasi/latihan soal terdapat 7 indikator mendapatkan jumlah nilai 21,00 sehingga masuk dalam kategori baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori layak dengan persentase yang diperoleh 75% .

Berdasarkan hasil perhitungan persentase jumlah keseluruhan, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan mendapatkan nilai rata-rata 3,50 yaitu pada aspek bahasa. Posisi kedua dengan mendapat rata-rata nilai 3,40 pada aspek relevansi materi dan aspek efek bagi strategi pembelajaran, diikuti dengan rerata skor 3,33 pada aspek pengorganisasian materi. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 3 yaitu pada aspek substansi evaluasi/ latihan soal. sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi, multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini termasuk sangat baik, dan sangat layak digunakan, tetapi ahli materi memberikan saran perlu sedikit perbaikan pada bagian unsur gambar ilustrasi yaitu menambahkan contoh-contoh gambar, seperti contoh gambar proses pembuatan mata, gambar hidung, telinga yang tepat. Menurut ahli materi kenapa hal tersebut perlu ditambahkan agar peserta didik lebih memahami bagaimana cara membuat gambar kepala manusia,

mata, hidung, tangan, dan kaki yang baik dan benar. Berikut grafik hasil validasi ahli materi.



Gambar 18: Grafik Hasil Validasi Ahli Materi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

a. Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media yaitu Arsianti Latifah, S.Pd., M.S.n. dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 1 Mei 2017. Uji validasi ahli media ini terdiri dari 3 aspek yaitu: Aspek Bahasa, aspek tampilan visual, dan aspek pemrograman. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala angket Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 79,00 pada 25 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabilal dihitung dengan presentase, media mendapatkan nilai 79%,

sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1) Analisis Data Ahli Media

Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli media.

a. Aspek Bahasa dan Tampilan Visual

Tabel 17: Penilaian aspek bahasa dan tampilan visual oleh ahli media

No	Indikator	Nilai
Aspek Bahasa		
1.	Ketepatan penggunaan <i>font</i>	3.00
2.	Ketepatan ukuran huruf	3.00
3.	Ketepatan warna teks	4.00
Jumlah		10.00
Rata-rata		3,33
Presentase		83,33%
Tampilan Visual		
4.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	3.00
5.	Ketepatan proporsi <i>layout</i>	3.00
6.	Komposisi gambar	3.00
7.	Ukuran gambar	3.00
8.	Tampilan gambar menarik	4.00
9.	Kesesuaian animasi atau <i>character</i> pada materi	4.00
10.	Ketepatan penempatan tombol	3.00
11.	Ketepatan <i>backsound</i> dengan media	3.00
12.	Kemenarikan <i>sound effect</i>	3.00
13.	Ketepatan video dengan materi	3.00
14.	Kualitas video	3.00
15.	Kemenarikan media	4.00
16.	Kesesuaian tampilan dengan materi	4.00
Jumlah		43.00
Rata-rata		3,30
Presentase		82,69%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 18: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi (2012: 3)

Pada aspek bahasa terdiri dari 3 indikator mendapatkan nilai 10,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang diperoleh 83,33%. Pada aspek tampilan visual terdapat 13 indikator dan mendapatkan nilai 43,00, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam presentase mendapatkan nilai 82,69%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

b. Aspek Pemograman

Tabel 19 :Penilaian Aspek Pemograman Oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai
Aspek Pemograman		
1.	Kesesuaian dengan pengguna	4.00
2.	<i>Fleksibilitas</i> media	3.00
3.	Kejelasan petunjuk pengguna	4.00
4.	Kemampuan media meningkatkan kemampuan siswa	4.00
5.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
6.	Navigasi/tombol mudah digunakan	4.00
7.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	3.00
Jumlah		26.00
Rata-rata		3,71
Presentase		92,85%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 20: Penilaian Kelayakan

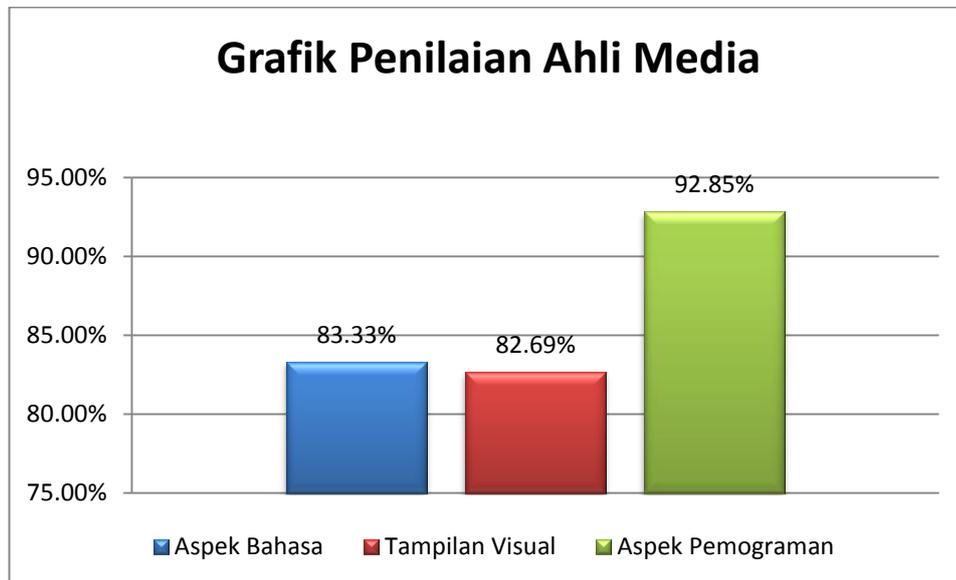
Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbsari Rohmi (2012: 3)

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek pemograman dengan 7 indikator mendapatkan nilai 26,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang diperoleh 92,85%.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase jumlah keseluruhan oleh ahli media, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media tertinggi dengan mendapatkan skor 3,71 adalah aspek pemograman, diikuti dengan rerata skor 3,33 pada aspek bahasa yang digunakan. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 3,30 yaitu pada aspek tampilan visual. sehingga dapat disimpulkan menurut ahli media, multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini termasuk sangat baik, dan sangat layak digunakan, tetapi ahli media memberikan saran perlu sedikit perbaikan pada bagian *background* putih pada tampilan profile pengembang, sumber referensi dan petunjuk. Menurut ahli media kenapa hal tersebut perlu perbaiki agar tampilan lebih menyatu dengan warna-warna yang ada dalam multimedia pembelajaran ini. Kemudian ahli media memberikan saran perbaikan pada tata tulis yang terdapat pada penjelasan materi tentang gambar ilustrasi yaitu meratakan sisi kanan dan

kiri agar terlihat rapih ketika pengguna menggunakannya. Berikut grafik hasil validasi ahli materi.



Gambar 19: Grafik Hasil Validasi Ahli Media
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

b. Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru Seni Budaya)

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Seni Budaya oleh Bapak Winarta, S.Pd Guru Seni Budaya kelas VIII di SMPN 2 Turi yaitu dengan mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi.

Berdasarkan penilaian oleh praktisi pembelajaran secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 98,00 pada 31 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 79,30% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1) Analisis Data Praktisi Pembelajaran (Guru)

Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Seni Budaya.

a. Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi

Tabel 21: Penilaian Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi Oleh Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru Seni Budaya)

No	Indikator	Nilai
Aspek Relevansi Materi		
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4.00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00
5.	Kebenaran konsep matri di tinjau dari aspek keilmuan	4.00
Jumlah		20,00
Rata-rata		4,00
Persentase		100%
Aspek Pengorganisasian Materi		
6.	Kejelasan penyampaian materi	4.00
7.	Sistematika penyampaian materi	3.00
8.	Kemenarikan materi	4.00
9.	Kelengkapan materi	3.00
10.	Aktualitas materi	3.00
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	3.00
12.	Kejelasan contoh	4.00
Jumlah		24.00
Rata-rata		3,42
Persentase		85,71 %

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 22: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi (2012: 3)

Berdasarkan tabel diatas, pada aspek relevansi dengan 5 indikator mendapatkan nilai 20,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan presentase 100%. Pada aspek pengorganisasian materi dengan 7 indikator mendapatkan nilai 24,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 85,71%.

b. Aspek substansi evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa

Tabel 23: Penilaian Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal dan Aspek Bahasa Oleh Praktisi Pembelajaran Seni budaya (Guru Seni Budaya)

No	Indikator	Nilai
Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal		
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	3.00
2.	Kebenaran kunci jawaban	3.00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00
4.	Kejelasan perumusan soal	3.00
5.	Kebenaran konsep soal	3.00
6.	Variasi soal	3.00
7.	Tingkat kesulitan soal	3.00
8.	Kejelasan pembahasan jawaban	3.00
Jumlah		25,00
Rata-rata		3,12
Persentase		78,12%
Aspek Bahasa		
9.	Ketepatan penggunaan istilah	3.00
10.	Kemudahan memahami alur materi	3.00
Jumlah		6,00
Rata-rata		3,00
Persentase		75%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan :

Tabel 24: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi (2012: 3)

Berdasarkan tabel diatas, pada aspek substansi evaluasi/latihan soal dengan 8 indikator mendapatkan nilai 25,00, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan presentase 78,12%. Pada aspek bahasa dengan 2 indikator mendapatkan nilai 6,00 sehingga termasuk dalam kategori baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori layak dengan mendapat persentase 75%.

c. Aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa dan aspek tampilan visual

Tabel 25: Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran dan Tampilan Visual, Oleh Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru Seni Budaya)

No	Indikator	Nilai
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
1.	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
2.	Dukungan media untuk kemandirian siswa	3.00
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	3.00
4.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00
5.	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	3.00
Jumlah		17.00
Rata-rata		3,40
Persentase		85%
Aspek Tampilan Visual		
6.	Kreativitas dan inovasi media	3.00
7.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	3.00
Jumlah		6.00
Rata-rata		3.00
Persentase		75%

Sumber: Data primer yang diolah

Keterangan :

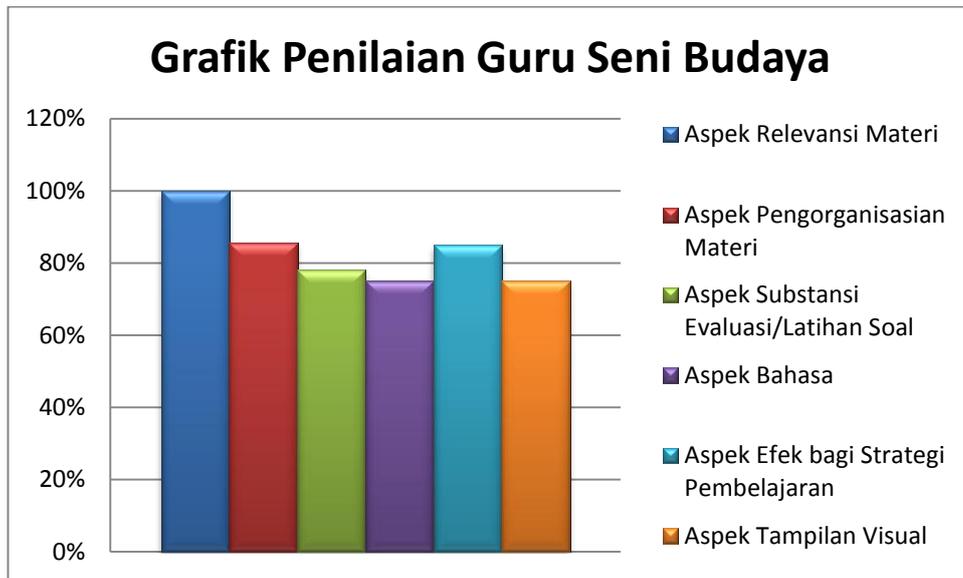
Tabel 26: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Purbasari Rohmi (2012: 3)

Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran dengan 5 indikator mendapatkan nilai 17,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 85%. Pada aspek yang terakhir adalah aspek tampilan visual dengan 2 indikator mendapatkan nilai 6,00 sehingga termasuk dalam kategori baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori layak dengan mendapat persentase 75%.

Keseluruhan aspek menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media oleh praktisi pembelajaran seni budaya tertinggi dengan mendapatkan skor 4,00 adalah aspek relevansi bahasa, sedangkan skor kedua teratas adalah aspek pengorganisasian materi dengan skor rata-rata 3,42. Kemudian skor ketiga adalah aspek strategi pembelajaran dengan skor rata-rata 3,40. Sedangkan skor tertinggi keempat adalah aspek evaluasi/latihan soal dengan rata-rata 3,12. Rata-rata nilai terendah dengan mendapatkan skor 3,00 yaitu aspek bahasa dan tampilan visual. Sehingga dapat disimpulkan menurut praktisi pembelajaran/ guru, multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 20: Grafik Penilaian Hasil Validasi Guru Seni Budaya
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

5. Revisi Tahap I

Revisi media tahap I dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kekurangan-kekurangan produk. Kekurangan-kekurangan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru seni budaya. Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai bahan kajian perbaikan produk. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran:

- a. Perbaikan tata tulis, perbaikan tata tulis pada multimedia ini disarankan oleh ahli media. Ahli media menyarankan untuk meratakan sisi kanan dan kiri pada penjelasan materi, hal ini dilakukan agar penjelasan materi tentang gambar ilustrasi tidak terkesan berantakan dan terlihat rapih, sehingga pengguna lebih tertarik untuk membacanya. Berikut revisi yang telah dilakukan:



Gambar 21: Tampilan Materi Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)



Gambar 22: Tampilan Materi Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

- b. Perbaiki warna *background* pada tampilan petunjuk. Perbaikan ini di sarankan oleh ahli media, hal ini dilakukan agar warna *background* lebih

seirama dengan warna-warna disekelilingnya. Berikut revisi yang telah dilakukan :



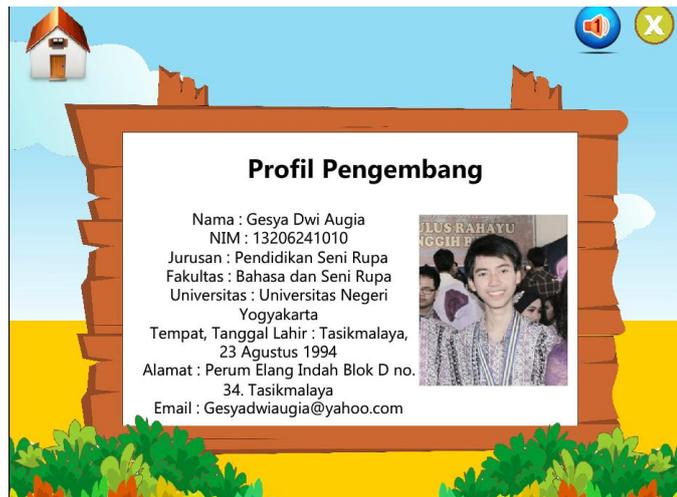
Gambar 23: Tampilan Petunjuk Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)



Gambar 24: Tampilan petunjuk Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

- c. Perbaikan warna *background* dan tata tulis pada tampilan *profile* pengembang, perbaikan ini disarankan oleh ahli media, hal ini dilakukan agar warna

background lebih seirama dengan warna-warna disekitarnya, dan tata tulisnya terlihat berantakan sehingga harus dilakukan perbaikan menurut ahli media, agar terlihat rapih.



Gambar 25: Tampilan *Profile* Pengembang Sebelum Revisi (Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

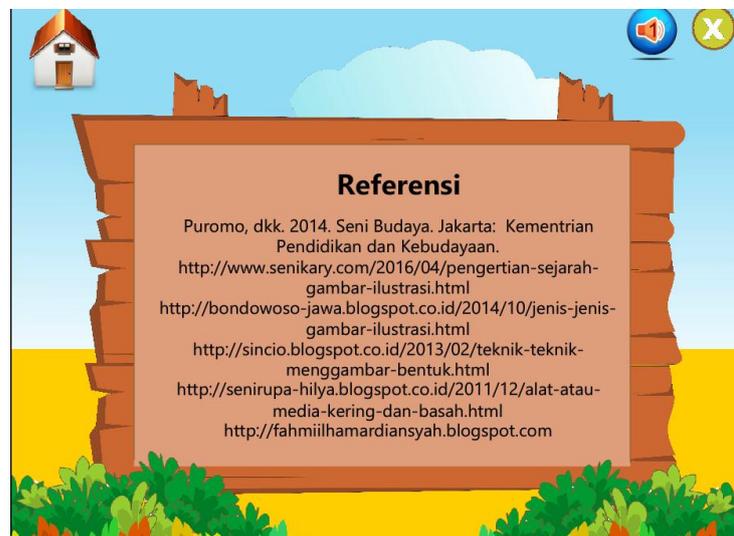


Gambar 26: Tampilan *Profile* Pengembang Sesudah Revisi (Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

- d. Perbaiki warna *background* pada tampilan *referensi* dan tata tulis, perbaiki ini disarankan oleh ahli media, agar warna background lebih seirama dengan warna-warna disekitar, dan perbaiki pada tata tulis agar terlihat rapih.



Gambar 27: Tampilan Referensi Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)



Gambar 28: Tampilan Referensi Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

- e. Penambahan contoh gambar-gambar, seperti contoh gambar kepala dari berbagai sisi, gambar telinga, gambar kaki, gambar tangan, dan contoh gambar

mata yang baik dan benar. Penambahan gambar ini disarankan oleh ahli materi, karena supaya pengguna lebih mengerti bagaimana cara menggambar bagian-bagian tubuh manusia yang baik dan benar.



Gambar 29: Tampilan Contoh-Contoh Gambar Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)



Gambar 30 : Tampilan Contoh-Contoh Gambar Sesudah di Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

6. Uji Coba Produk

a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 5 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yang diambil secara acak. Pelaksanaan uji coba berdurasi 30 menit pelajaran pada tanggal 8 Mei 2017. Tujuan coba ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Lokasi uji coba dilaksanakan di salah satu ruangan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. berikut alur pelaksanaan uji coba perorangan:

1. Penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti memperkenalkan sekaligus memberikan penjelasan singkat mengenai multimedia pembelajaran gambar ilustrasi dan angket yang harus diisi oleh peserta didik. Setelah itu diikuti dengan pembagian angket pada peserta didik.
2. Setelah semua siap, peserta didik memulai mencoba multimedia pembelajaran gambar ilustrasi tersebut. Selanjutnya mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi sesuai dengan respon peserta didik masing-masing.

Angket untuk peserta didik menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan.

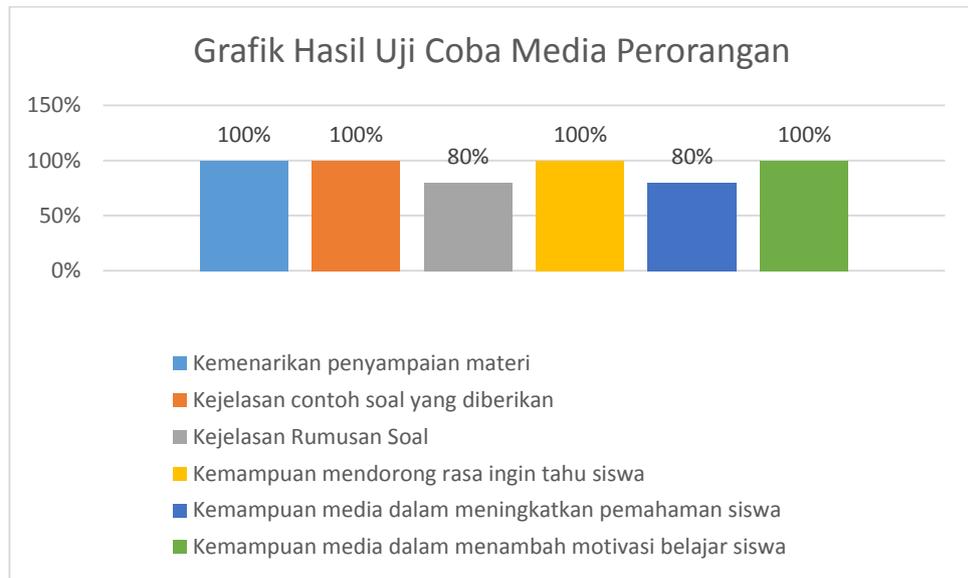
Tabel 27: Hasil Pendapat Siswa dari Uji Coba Perorangan Mengenai Media

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban

		Ya	Tidak		Ya
1	Kemenarikan penyampaian materi	5	0	5	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	5	0	5	100%
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4	1	5	80%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	5	0	5	100%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4	1	5	80%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	5	0	5	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada aspek pemrograman pada bagian video mengalami gangguan yaitu tidak dapat memutar video sebagaimana mestinya. Berdasarkan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase $\geq 70\%$. Dengan demikian hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak dilakukan uji coba berikutnya dengan perbaikan pada pemrograman video yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.



Gambar 31: Grafik Penilaian Hasil Uji Coba Media Perorangan
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

b) Revisi Tahap II

Revisi produk pada tahap ini dilakukan sesuai dengan hasil uji coba perorangan yang telah dilakukan sebelumnya. Perbaikan dilakukan pada pemrograman video yang tidak berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu perlu perbaikan pada pemrograman, revisi telah dilakukan pada multimedia pembelajaran dan kesaalahan terletak pada *file* video, seharusnya *file* video berada dalam satu *folder* bersama multimedia pembelajaran. Berikut ini adalah tampilan video sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 32: Tampilan Video Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)



Gambar 33 : Tampilan Video Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

c) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2017 dengan melibatkan 15 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Turi. Alur pelaksanaan uji coba kelompok kecil sama dengan alur uji coba sebelumnya yang intinya terbagi ke

dalam 3 tahap yaitu: pengenalan produk, uji coba produk dan pengisian angket. Hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan dalam kategori sangat baik. Berikut an adalah rekapitulasi jawaban dari uji coba kelompok kecil kelas VIII SMP N 2 Turi.

Tabel 28: Hasil Pendapat Siswa Dari Uji Coba Kelompok Kecil Mengenai Media

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian materi	15	0	15	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	15	0	15	100%
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	15	0	15	100%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	15	0	15	100%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	15	0	15	100%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	13	2	15	87%

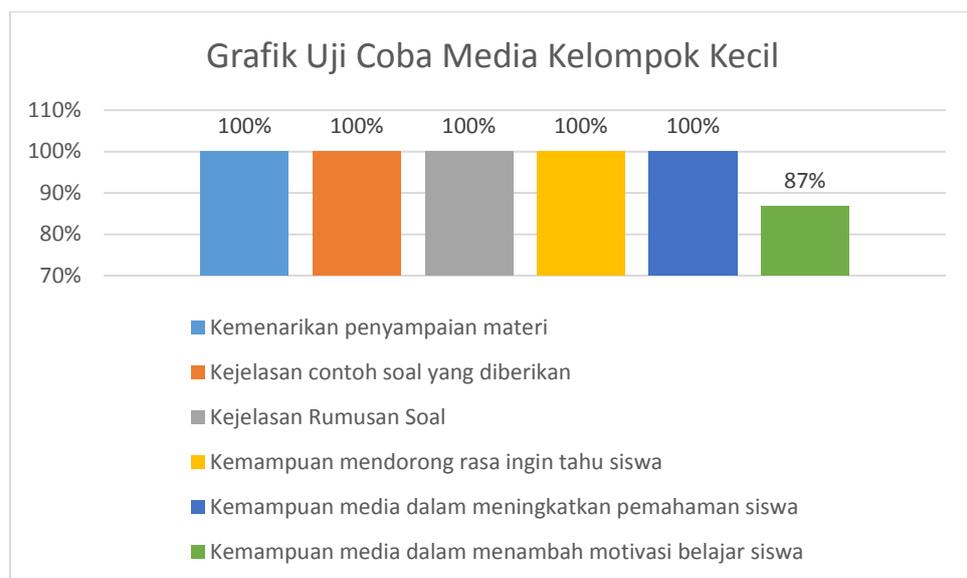
Sumber: Data Primer yang Diolah

Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini setelah dilakukan uji coba kelompok kecil ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada musik *background*. Beberapa siswa menyarankan untuk menambahkan pilihan musik pada multimedia pembelajaran, karena menurut siswa dengan ditambahkan beberapa musik *background* pengguna bisa memilih musik yang mereka inginkan,

sehingga menambah motivasi belajar ketika menggunakan multimedia pembelajaran ini.

Hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100 %, kejelasan rumusan soal 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 87%.

Berikut ini grafik hasil penilaian uji coba kelompok kecil:



Gambar 34: Grafik Penilaian Hasil Uji Coba Media Kelompok Kecil (Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

7. Revisi Tahap III

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini masih perlu dilakukan perbaikan yaitu penambahan musik *background*. Peneliti menambahkan dua musik *background* pada multimedia pembelajaran ini, sehingga terdapat tiga pilihan musik *background* yang dapat dipilih pengguna sesuai keinginannya, dengan cara mengklik logo musik di sebelah kanan atas, ketika pengguna mengklik tombol tersebut maka akan muncul beberapa musik yang disediakan peneliti. Dengan ditambahkan *background* musik pada multimedia pembelajaran ini diharapkan menambah motivasi belajar siswa/pengguna untuk belajar mengenai gambar ilustrasi. Berikut ini adalah tampilan penambahan *background* musik setelah direvisi dan sebelum direvisi:



Gambar 35: Tampilan *Background* Musik Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)



Gambar 36 : Tampilan *Backsound* Musik Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

8. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar/massal dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2017 dengan melibatkan 32 peserta didik dari kelas VIII A SMP N 2 Turi. Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba massal ini memperlihatkan bahwa multimedia ini sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran gambar ilustrasi untuk peserta didik kelas VIII A SMP N 2 Turi.

Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran.

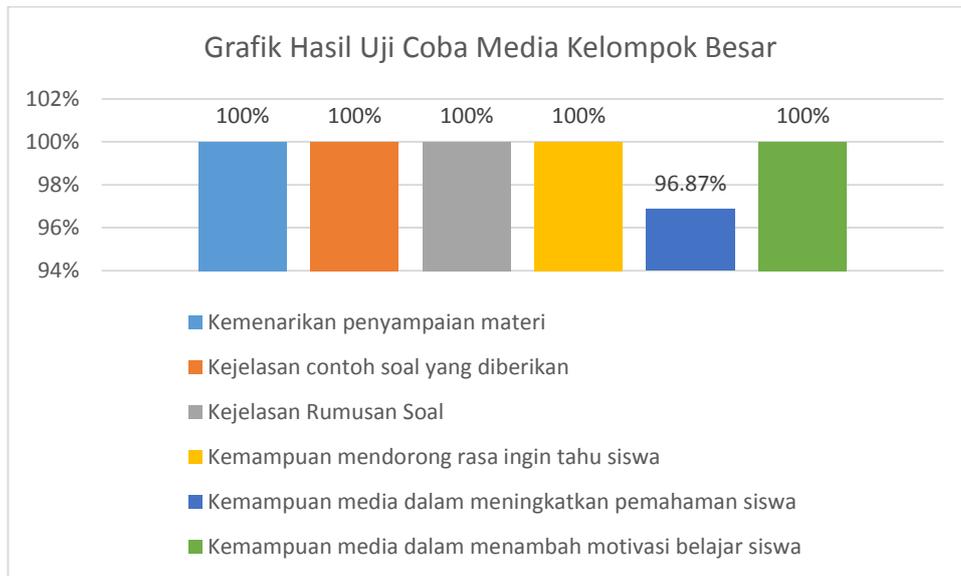
Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 32 siswa kelas VIII A SMP N 2 Turi.

Tabel 29: Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media dari Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian materi	32	0	32	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	32	0	32	100%
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	32	0	32	100%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	32	0	32	100%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	31	1	32	96,87%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	32	0	32	100%

Sumber : Data primer yang diolah

Hasil uji coba kelompok besar ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100 %, kejelasan rumusan soal 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 96,87%. Berikut ini grafik hasil penilaian uji coba kelompok kecil:



Gambar 37: Grafik Penilaian Hasil Uji Coba Media Kelompok Besar
(Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Mei 2017)

B. Hasil Akhir Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi

Media akhir dari penelitian ini berupa Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi yang dikemas menggunakan CD dengan materi Gambar Ilustrasi. Media pembelajaran gambar ilustrasi ini disajikan dengan tampilan menarik dengan menceritakan empat orang anak yang datang ke sebuah pulau dengan menggunakan perahu mereka berniat untuk belajar mengenai gambar ilustrasi, dimana dipulau tersebut terdapat seorang yang siap mengajarkan mereka untuk belajar tentang gambar ilustrasi.

Pengembangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya pada materi gambar ilustrasi. Terdapat berbagai alternatif media yang dikembangkan di era perkembangan IPTEK seperti sekarang ini. Salah satunya

adalah multimedia pembelajaran interaktif, karena pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi.

Multimedia interaktif dinilai cocok untuk mengantarkan materi ini karena dapat melibatkan animasi, video, dan juga audio sehingga anak merasa lebih tertarik untuk belajar dibanding hanya menggunakan media buku teks. Hal ini sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif menurut Munadi (2013: 152-153) yaitu siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.

Selama uji coba perorangan berlangsung, siswa tampak antusias dan serius belajar karena pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menarik. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya hasil presentase skor yang didapat melalui angket, memperlihatkan bahwa media pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100%, kejelasan petunjuk pengerjaan 80%, kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 80% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 100%.

Pada uji coba kelompok kecil, memperlihatkan bahwa media pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100%, kejelasan petunjuk pengerjaan 100%, kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa 100%, kemampuan media dalam

meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 87%.

Sedangkan, pada uji coba kelompok besar, memperlihatkan bahwa media pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase aspek kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100%, kejelasan petunjuk pengerjaan 100%, kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 96,87% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 100%.

Kemenarikan media ini sesuai dengan manfaat media yang diungkapkan Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013: 21) Pembelajaran bisa lebih menarik karena kejelasan dan keruntutan pesan, *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan, menyebabkan siswa berpikir dan dapat tertawa.

Multimedia pembelajaran ini mengandung materi yang telah disesuaikan dengan ruang lingkup seni budaya di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta dan indikator yang dikembangkan peneliti. Melalui media ini siswa diharapkan dapat belajar sendiri dengan bantuan komputer dan memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Media ini juga diharapkan dapat melatih siswa untuk memaksimalkan penggunaan alat indera untuk belajar sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif yang diungkapkan Munadi (2013: 152) yaitu siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti. Melalui multimedia interaktif, siswa dapat memilih sendiri cara

belajar yang dikehendaki. Sub-sub materi seperti pengertian gambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, Bentuk dan objek gambar ilustrasi, alat dan bahan yang digunakan dalam gambar ilustrasi, teknik-teknik menggambar ilustrasi, dan proses menggambar gambar ilustrasi. Siswa dapat belajar sesuai urutan yang diinginkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Sajian materi yang sebagian besar masih berupa teks menyebabkan aspek materi mendapat nilai yang lebih rendah dibanding aspek media dan pembelajaran pada saat uji coba. Meskipun demikian, adanya animasi, gambar, dan kemampuan multimedia interaktif untuk menerima perintah dari siswa dapat meningkatkan minat belajar (Munadi, 2013: 152). Adanya sajian video tentang gambar ilustrasi juga memberikan pemahaman yang lebih bagi siswa tentang materi ini.

Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan media ini antara lain:

1. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini dapat memudahkan siswa belajar mengenai gambar ilustrasi secara terbimbing maupun mandiri.
2. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini dapat membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran.
3. Menambah variasi belajar mengajar
4. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi dengan desain animasi didalamnya membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan membuang rasa bosan dalam diri siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan pengembangan masih tingkat pemula, hanya mencangkup satu materi tentang gambar ilustrasi
2. Uji coba lapangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini hanya dilakukan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.
3. Pengembang hanya mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi pada materi gambar ilustrasi tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan

5. Konsep media berbasis multimedia pembelajaran gambar ilustrasi dibuat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan didalamnya berisi pengantar berupa cerita ilustrasi. Di dalam multimedia pembelajaran tersebut terdapat *fitur* materi yang berisi pengertian gambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, Bentuk objek gambar ilustrasi, alat dan bahan menggambar gambar ilustrasi, teknik-teknik menggambar gambar ilustrasi, dan proses menggambar gambar ilustrasi Kemudian multimedia pembelajaran ini juga dilengkapi dengan video tutorial mengenai gambar ilustrasi dan soal evaluasi tentang gambar ilustrasi yang dikemas dengan menggunakan CD. Pengembangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini, mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall dan media pembelajaran gambar ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan *software Corel Draw X7 dan Adobe Flash Professional CS 6*.
6. Kelayakan media pembelajaran gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII di SMP N 2 Turi berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan presentase nilai 79%, kemudian berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 82%, dan berdasarkan penilaian Guru Seni Budaya keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 79,30%, hal ini

menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Budaya.

7. Ujicoba perorangan dengan jumlah siswa 5 orang, uji coba kelompok kecil dengan siswa berjumlah 15 orang, dan kelompok besar dengan jumlah 32 siswa yang dilakukan di SMP N 2 Turi menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan presentase $\geq 70\%$.

B. Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi perlu dikembahngkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat 1 KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih belum sempurna, baik dari desain, struktur, dan kesempurnaan materinya. Hendaknya latihan yang diberikan ditambahkan agar penggunaan dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik lagi.
3. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukuan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chaeruman, Uweis A. (2007). *Aspek Desain Pembelajaran*, Makalah Seminar dan Workshop Penyempurnaan Lomba Multimedia Pembelajaran Tingkat Nasional
- Darmawan, Deni. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Daryanto, (2013). *Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dinasari, Nugraheni. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. *Skripsi S1*. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar UNY
- Ferita, Rolina. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Peluang Untuk Siswa Kelas IX Di SMA N 11 Yoyakarta. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Matematika, UNY.
- Hidayat, Sholeh. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Lukman dan Ishartiwi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. (Vol. 1. No. 2. Hlm 112). [.http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2523](http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2523), yang diakses pada 11 Maret 2017 pukul 14.11 WIB
- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan:

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005

- Purbasari, Rohmi J. (2012). Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol 1. No 2). Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail/article/1/31/932>, diakses pada tanggal 8 Maret 2017 pukul 9.42 WIB.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purnomo, dkk. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, A.S. (2013). *Media Pendidikan: Pengeratian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali
- Script, Island. (2008). *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*. Jakarta: Media Kita.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suhermawan, Rachmat. (2010). *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Sutopo, Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaodih, Nana. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Widyatmoko, .S.S. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS3 Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 2 Wonogiri. *Skripsi S1*. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Ekonomi, UNY
- Widoyoko, Eko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

LAMPIRAN 1

- 1. KI dan KD**
- 2. Silabus**
- 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Kelas VIII, Semester 2

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
SeniRupa KI 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait phenomena dan kejadian tampak mata.	3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. 4.2 Menggambar Ilustrasi dengan teknik manual dan digital

Sub Materi yang digunakan di SMP N 2 Turi : Materi Gambar Ilustrasi

Indikator

1. Menjelaskan pengertian karya seni Gambar Ilustrasi
2. Mendeskripsikan jenis-jenis karya seni Gambar Ilustrasi
3. Mendeskripsikan bentuk objek karya seni Gambar Ilustrasi
4. Mengidentifikasi Alat dan Bahan dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
5. Mengidentifikasi teknik-teknik dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
6. Mendeskripsikan proses pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
7. Membuat karya seni Gambar Ilustrasi

Tujuan

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian karya seni Gambar Ilustrasi
2. Mendeskripsikan jenis-jenis karya seni Gambar Ilustrasi
3. Mendeskripsikan bentuk objek karya seni Gambar Ilustrasi
4. Mengidentifikasi Alat dan Bahan dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
5. Mengidentifikasi teknik-teknik dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
6. Mendeskripsikan proses pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
7. Membuat karya seni Gambar Ilustrasi

SILABUS MATA PELAJARAN: SENI BUDAYA (SENI RUPA)

Satuan Pendidikan : SMP N 2 Turi
 Kelas : VIII

Kompetensi Inti

- KI 1 : Menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, estetika, percaya diri, motivasi internal, toleransi, gotong royong dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
- KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	Gambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Melihat gambar model dengan teknik dan media yang berbeda • Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar model Menanyakan <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan media apa yang dapat digunakan dalam menggambar model • Menanyakan teknik gambar model dengan bahan krayon, cat air dan cat minyak Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan antara konsep dan prosedur menggambar model dalam aliran seni rupa • Mencari konsep dan prosedur menggambar model 	Tugas. membuat ringkasan tentang gambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik Observasi format pengamatan skala sikap Produk gambar model pada berbagai bahan dan	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Seni Budaya Kelas VIII • Buku-buku lain yang relevan • Informasi melalui internet • Pameran karya seni Rupa
2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian					
2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya					

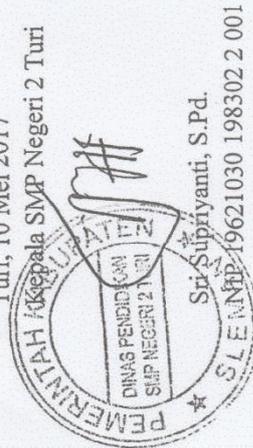
<p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p> <p>3.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik</p> <p>4.1 Menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik</p>		<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan konsep dan prosedur menggambar model dalam berbagai teknik dan aliran seni rupa <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik • menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh • mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan 	beragam teknik		
<p>1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p> <p>2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p> <p>3.2. Memahami konsep dan</p>	Gambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat gambar model dengan teknik dan media yang berbeda • Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar model <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan media apa yang dapat digunakan dalam menggambar model • Menanyakan teknik gambar model dengan bahan krayon, cat air dan cat minyak <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan antara konsep dan prosedur menggambar model dalam aliran seni rupa • Mencari konsep dan prosedur menggambar model <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan konsep dan prosedur menggambar model dalam berbagai teknik dan aliran seni rupa 	<p>Tugas. membuat kritik seni secara sederhana minimum 200 kata tentang gambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital</p> <p>Observasi format pengamatan skala sikap</p> <p>Produk gambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital</p>	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Seni Budaya Kelas VIII • Buku-buku lain yang relevan • Informasi melalui internet • Pameran karya seni Rupa

<p>prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital</p> <p>4.2. Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital</p>	<p>Teknik ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya dari bahan keras</p>	<p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar ilustrasi teknik manual • Menggambar ilustrasi teknik digital 	<p>Tugas. membuat ringkasan tentang kriya dari bahan keras dengan motif ragam hias flora, fauna dan geometrik</p>	<p>5 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Seni Budaya Kelas VIII • Buku-buku lain yang relevan • Informasi melalui internet • Pameran karya seni Rupa
<p>1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p>		<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat gambar dengan berbagai teknik motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada kriya bahan keras • Membaca buku tentang konsep dan prosedur membuat motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik 			
<p>2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian</p>		<p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan cara membuat motif gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik • Menanyakan makna gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik 	<p>Observasi format pengamatan skala sikap</p>		
<p>2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya</p>		<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep dan prosedur membuat motif gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik • Mencari makna ragam hias flora dan fauna serta geometrik 	<p>Produk kriya dari bahan keras dengan motif ragam hias flora, fauna dan geometrik</p>		
<p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p>		<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan motif gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat • Membandingkan konsep dan prosedur gambar motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat 			
<p>3.3. Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik</p>					
<p>4.3. Menerapkan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik</p>					

<p>1.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p> <p>2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p> <p>3.4. Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya tekstil dengan teknik tapestri</p> <p>4.4. Menerapkan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya</p>	<p>Teknik menghias flora, fauna dan geometrik pada kriya tekstil</p>	<p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • membuat karya kriya dari bahan keras dengan motif ragam hias flora, fauna dan geometrik • menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh • mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan teknik tapestri • Membaca buku tentang konsep dan prosedur ragam hias flora dan fauna serta geometrik teknik tapestri <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan teknik tapestri pada tekstil • Menanyakan makna gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep dan prosedur teknik tapestri motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik • Mencari makna ragam hias flora dan fauna serta geometrik <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan antara konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat • Membandingkan konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat 	<p>Tugas. membuat kritik seni secara sedemana minimum 200 kata tentang kriya tekstil dengan teknik tapestri dengan motif ragam hias flora, fauna dan geometrik</p> <p>Observasi format pengamatan skala sikap</p> <p>Produk kriya tekstil dengan teknik tapestri dengan motif ragam hias flora, fauna dan geometrik</p>	<p>5 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Seni Budaya Kelas VIII • Buku-buku lain yang relevan • Informasi melalui internet • Pameran karya seni Rupa
---	--	--	--	-------------	---

<p>tekstil dengan teknik tapestri</p>		<p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • membuat karya tekstil dengan teknik tapestri dengan motif ragam hias flora, fauna dan geometrik • menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh • mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan 			
---------------------------------------	--	---	--	--	--

Turi, 10 Mei 2017
 Kepala SMP Negeri 2 Turi



Guru Seni Budaya

Winarta, S.Pd.

RPP Seni Budaya (Menggambar Ilustrasi)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMPN 2 Turi
Matapelajaran	: Seni Budaya
Kelas/Semester	: 8/2 (dua)
Materi Pokok	: Menggambar ilustrasi
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit / 1 pertemuan

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban mengenai fenomena dan kejadian tampak mata.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2: Memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital
- 4.2: Menggambar Ilustrasi dengan teknik manual dan digital

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Menjelaskan pengertian karya seni Gambar Ilustrasi
- 3.2.2. Mendeskripsikan jenis-jenis karya seni Gambar Ilustrasi
- 3.2.3. Mendeskripsikan bentuk objek karya seni Gambar Ilustrasi
- 3.2.4. Mengidentifikasi Alat dan Bahan dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
- 3.2.5. Mengidentifikasi teknik-teknik dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
- 3.2.6. Mendeskripsikan proses pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
- 4.2.1. Membuat karya seni Gambar Ilustrasi

D. Karakter Peserta Didik yang diharapkan

- 1. Menjelaskan pengertian karya seni Gambar Ilustrasi
- 2. Mendeskripsikan jenis-jenis karya seni Gambar Ilustrasi
- 3. Mendeskripsikan bentuk objek karya seni Gambar Ilustrasi
- 4. Mengidentifikasi Alat dan Bahan dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
- 5. Mengidentifikasi teknik-teknik dalam pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
- 6. Mendeskripsikan proses pembuatan karya seni Gambar Ilustrasi
- 7. Membuat karya seni Gambar Ilustrasi

E. Materi Pembelajaran

Pengertian Gambar Ilustrasi

Pengertian dari ilustrasi. Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrate* yang berarti menjelaskan. Didalam bahasa Inggris, adalah *illustration* yang bermakna menghiasi dengan gambar-gambar. Berdasarkan makna tersebut, gambar ilustrasi merupakan suatu lukisan atau gambar yang berfungsi sebagai penghiasan yang di tambah dengan teks penjelasan, kalimat, naskah, dan lain-lain pada buku, majalah, iklan, atau yang sejenis agar dapat dipahami serta dimengerti maksud dan tujuannya. Menggambar ilustrasi adalah cara menggambar yang lebih mengutamakan fungsi gambar itu sendiri sebagai bahasa, untuk menyampaikan atau menjelaskan suatu hal.

Objek gambar ilustrasi dapat berupa gambar manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan. Gambar-gambar tersebut dapat berdiri sendiri atau gabungan dari berbagai macam objek yang berbeda. Objek gambar disesuaikan dengan tema cerita atau narasi yang di buat.

Gambar Ilustrasi dapat dibuat dalam bentuk cerita bergambar, karikatur, kartun, komik, dan ilustrasi karya sastra berupa puisi atau sajak. Gambar Ilustrasi dapat diberi warna atau hitam putih saja. Pembuatan Gambar Ilustrasi dapat dilakukan secara manual seperti menggunakan pensil dan krayon, kemudian dengan dibuat menggunakan digital (komputer) seperti Adobe Photosop .

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi.



Gambar Ilustrasi digital
(<https://tentangkartunku.files.wordpress.com>)



Gambar Ilustrasi manual
(<http://2.bp.blogspot.com>)

Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

a. Kartun



Bentuk kartun dapat berupa tokoh manusia maupun hewan berisi cerita-cerita humor dan bersifat menghibur. Indonesia memiliki beberapa tokoh kartun seperti, Petruk dan Gareng karya Tatang S. dan sebagainya. Penampilan gambar kartun dapat dilihat dalam bentuk hitam putih maupun berwarna.

b. Karikatur



(<http://cdn2.tstatic.net/>)



(karikatur4u.com)

Gambar karikatur menampilkan karakter yang dilebih-lebihkan, lucu, unik, terkadang mengandung kritikan dan sindiran. Objek gambar karikatur dapat diambil dari tokoh manusia maupun hewan.

c. Komik



Ilustrasi sampul atau cover buku adalah ilustrasi yang menghiasi sampul sebuah buku, majalah, buletin, dan sejenisnya.

f. *Vignette*



(<http://2.bp.blogspot.com>)



(<http://4.bp.blogspot.com>)

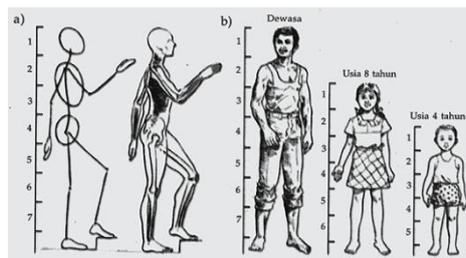
Sebagai pengisi dari sebuah cerita atau narasi dapat disisipkan gambar ilustrasi berupa vignette. *Vignette* adalah gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yang berfungsi sebagai pengisi bidang kosong pada kertas narasi.

Bentuk Objek Gambar Ilustrasi

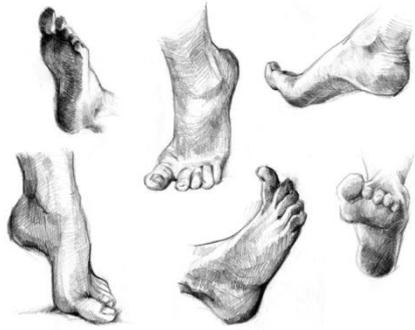
Di dalam gambar ilustrasi terdapat penggambaran bentuk objek tertentu yang menjadi pilihan utama. Pemilihan bentuk gambar tersebut tergantung tuntutan pada naskah atau teks. Objek gambar yang dipilih bisa dari unsur gambar manusia, hewan, tumbuhan, dan benda.

1. Gambar Manusia

Untuk dapat menggambar bentuk manusia dengan hasil yang baik dan memuaskan, kita perlu mempelajari dengan tekun unsur proporsi dan anatomi.



(<https://Gambar2BManusia.png>)



(<http://anatomy.blogspot.com>)

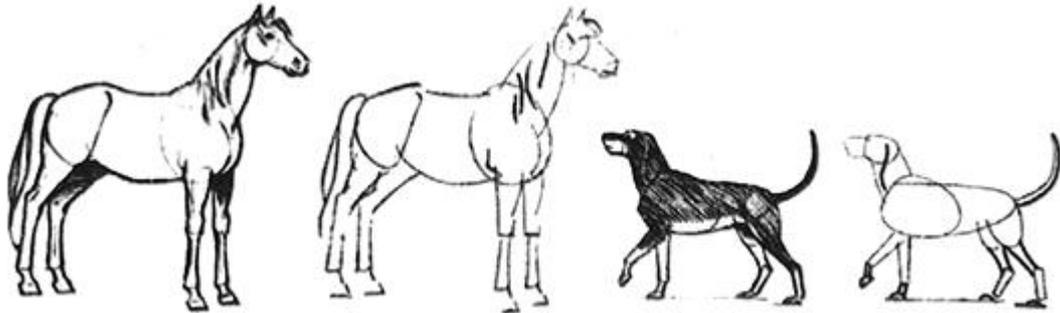


(<http://anatomy.blogspot.com>)

2. Gambar Binatang

Proporsi artinya perbandingan ukuran pada bagian-bagian tubuh manusia. Penggambaran proporsi disesuaikan dengan tingkat atau golongan usia, yaitu proporsi anak hingga dewasa. Anatomi merupakan bentuk dari bagian-bagian tubuh. Prinsip proporsi dan anatomi ini juga berlaku dalam menggambar makhluk hidup lainnya.

Demikian pula dengan bentuk-bentuk binatang air dan binatang-binatang yang bersayap.



(<http://gambarproporsi+binatang.com>)

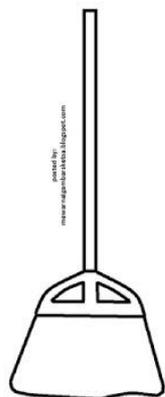
3. Gambar Tumbuhan

Tumbuhan juga beragam jenisnya dan masing-masing memiliki bentuk yang berbeda. Pohon mangga mempunyai bentuk khas, lain dengan pohon jeruk atau nangka. Pohon kelapa mempunyai bentuk khas yang berbeda dengan pohon jati dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan itu, antara lain pada proporsi secara keseluruhan bentuk, bentuk cabang dan ranting, bentuk batang, dan bentuk helaian daun.



4. Gambar Benda

Terdapat beragam benda di sekitar kita, baik benda-benda alam maupun benda-benda buatan manusia. Masing-masing benda pun memiliki karakter yang khas yang berbeda antara satu dengan lainnya. Misalnya, bentuk kain berbeda dengan kertas, permukaan kayu berbeda dengan kaca, dan lain-lain.



(<https://gambarbenda.blogspot.com>)

Alat dan Bahan

3. Media Kering



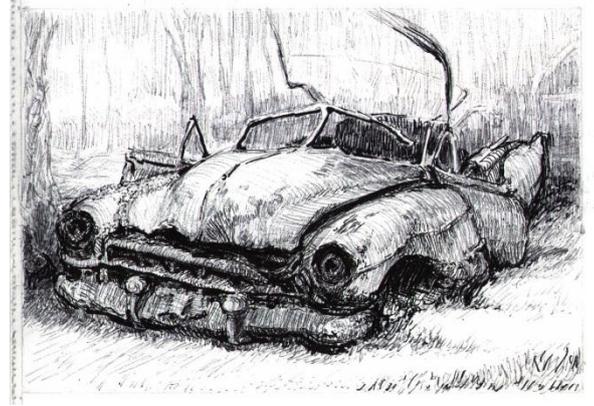
Menggambar ilustrasi dengan teknik kering yaitu, tidak perlu menggunakan pengencer air atau minyak. Ilustrasi dibuat langsung pada bidang dua dimensi berupa kertas gambar kemudian dibuat sketsa untuk selanjutnya diberi aksentuasi garis atau warna sesuai dengan media kering yang digunakan. Beberapa contoh media kering dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. **Pensil** yang digunakan dalam menggambar ilustrasi ukuran pensil 2B-6B.
- b. **Arang** yang digunakan untuk menggambar ilustrasi adalah yang terbuat dari bahan dasar kayu. Menggambar dengan arang akan meninggalkan debu pada kertas.
- c. **Krayon** atau pastel colour banyak ragam variasi warnanya, digunakan dalam menggambar ilustrasi yang menginginkan variasi pewarnaan .
- d. **Charcoal** berbentuk seperti pensil warna dengan lapisan kertas sebagai pembungkusnya. Charcoal memiliki warna tajam/jelas.
- e. **Pulpen** digunakan sebagai alat untuk menggambar ilustrasi dengan karakter tegas pada garis-garis gambarnya.

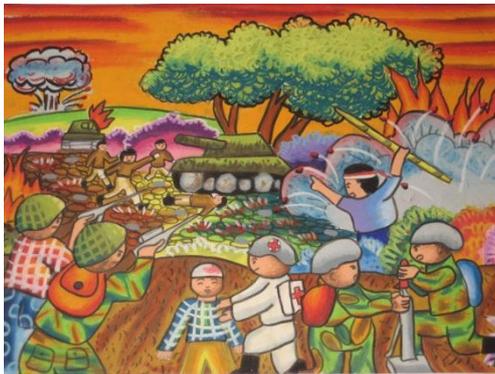
Contoh Hasil Gambar:



Contoh gambar dengan media pensil Pulpen



Contoh gambar dengan media



Contoh gambar dengan media Krayon



Contoh gambar dengan media Arang



Contoh gambar dengan media *Charcoal*

4. Media Basah

Media basah maksudnya adalah penggunaan alat atau medianya dengan menggunakan air atau harus di campuri pengencer.

1. Tinta Cina



Gambar Tinta Cina



Hasil gambar menggunakan media Tinta Cina

Tinta yang sering digunakan untuk menggambar atau melukis adalah tinta cina digunakan jika kita ingin efek kesan pekat, tinta juga bisa dicampur air jika kita ingin efek warna tipis.

2. Cat air



Gambar media Cat Air



Hasil gambar menggunakan media Cat Air

adalah cat lukis yang memiliki sifat tembus cahaya/ transparan. Cara pewarnaannya adalah dilapiskan secara perlahan jika menginginkan warna yang lebih gelap.

3. Cat Poster



Gambar Cat Poster



Hasil gambar menggunakan media Cat Poster

adalah cat pelakat yang memiliki sifat pekat dapat digunakan seperti cat minyak, sifat warnanya datar cocok untuk gambar dekoratif.

4. Cat Akrilik



Gambar Cat Akrilik Akrilik



Hasil gambar menggunakan media Cat Akrilik

Cat Akrilik terbuat dari pigmen fantatik yaitu akrilik *evis qatau polyvinylacetate*. Cat ini mudah kering pengencernya menggunakan air dapat dipakai dengan media kertas.

5. Cat Minyak



Gambar Cat Minyak



Hasil gambar menggunakan Cat Minyak

Kelebihan cat jenis ini yaitu efek kecerahan warnanya sangat cemerlang. Kelebihan lainnya yaitu gradasi warna yang dicapai paling lebar tidak dapat dicapai oleh cat jenis lain juga daya tahan terhadap waktu paling awet. Selain itu cat membentuk pasta liat sehingga memberikan efek tekstur yang mengesankan bila diolah dengan baik.

Teknik-Teknik Menggambar Bentuk

A. Teknik Manual

1. Teknik Pointilis

Teknik pointilis adalah cara atau teknik menggambar atau melukis dengan menggunakan titik-titik hingga membentuk suatu objek.



Contoh teknik pointilis
(<http://sincio.blogspot.co.id>)

2. Teknik Dussel (Gosok)

Teknik dussel adalah teknik menggambar dengan cara menggosok sehingga menimbulkan kesan gelap-terang atau tebal-tipis. Alat yang bisa digunakan, antara lain pensil, krayon, dan konte.



Contoh teknik dussel (gosok)
(<http://sincio.blogspot.co.id>)

3. Teknik Siluet (Blok)

Teknik siluet adalah teknik menutup objek gambar dengan menggunakan satu warna sehingga menimbulkan kesan balok.



Contoh teknik siluet (blok)
(<http://sincio.blogspot.co.id>)

4. Teknik Arsir

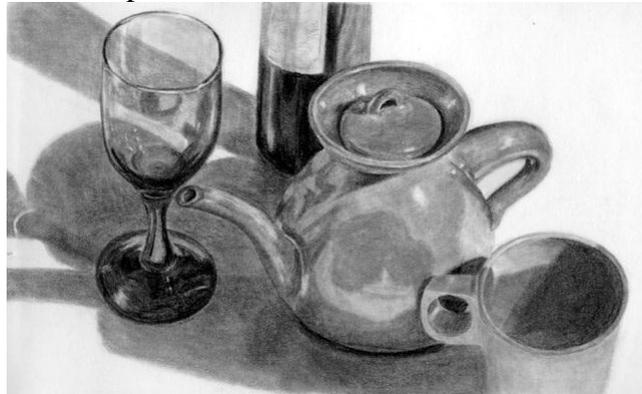
Teknik arsir dibuat dengan cara menggoreskan pensil, spidol, tinta, atau alat lain berupa garis-garis berulang yang membuat kesan gelap-terang, gradasi, atau kesan dimensi.



Contoh teknik arsir menggunakan pensil
(<http://sincio.blogspot.co.id>)

5. Teknik Aquarel (Sapuan Basah)

Teknik aquarel dapat menggunakan bahan dengan campuran air di kertas, kain, atau bidang lain. Bila menggunakan bidang gambar berupa kertas maka dapat menggunakan cat air, cat poster, atau tinta bak.



Contoh gambar dengan teknik aquarel (sapuan basah)
(<http://sincio.blogspot.co.id>)

Proses Gambar Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu jenis kegiatan menggambar yang membutuhkan keterampilan menggambar bentuk. Bentuk yang digambar harus dapat memperjelas, mempertegas, memperindah isi cerita atau narasi yang menjadi

tema gambar. Garis, bentuk, dan pemberian warna yang disesuaikan dengan keseimbangan, kompetensi, proporsi, dan kesatuan antara gambar dan narasi

Beberapa tahapan dalam menggambar ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tema gambar berdasarkan cerita atau narasi.
2. Menentukan jenis gambar ilustrasi yang akan dibuat.
3. Menentukan irama, kompetensi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar.
4. Menggambar sketsa global yang disesuaikan dengan cerita atau narasi.
5. Memberikan arsiran atau warna pada objek gambar sesuai karakter siswa.

2. Pengayaan

- a. Corak gambar ilustrasi
- b. Teknik gambar ilustrasi

3. Remedial

- a. Jenis-jenis gambar Ilustrasi

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<p>Memimpin berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>Menyampaikan motivasi & Apersepsi mengajukan pertanyaan mengenai ilustrasi.</p> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>Menyampaikan cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	10 menit
Kegiatan inti	<p><u>Menjelaskan materi gambar ilustrasi menggunakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi.</u></p> <p><u>Mempertanyakan</u> pengertian dan teknik gambar ilustrasi melalui diskusi kelompok</p> <p><u>Mencoba</u> menyimpulkan pengertian dan teknik menggambar ilustrasi berdasarkan diskusi kelompok</p> <p><u>Menalar</u> dengan membandingkan hasil pengamatan dan diskusi tersebut dengan pengertian dan teknik menggambar ilustrasi dari buku dan internet</p> <p><u>Membuat</u> bahan presentasi powerpoint tentang pengertian dan teknik menggambar ilustrasi</p>	60 menit

	Menyajikan bahan presentasi powerpoint tersebut dalam diskusi kelas	
Penutup	<p>Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang konsep dan teknik menggambar ilustrasi.</p> <p>Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.</p> <p>Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni menggambar ilustrasi.</p>	10 menit

H. Media Pembelajaran

1. Media:

Contoh karya gambar ilustrasi karya peserta didik

2. Alat dan bahan:

Kertas gambar A3, pensil, penghapus, dan pastel.

I. Penilaian

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen : Tes pilihan ganda

Guru Seni Budaya



Winarta, S.Pd.

LAMPIRAN 2

- 1. Angket Ahli Materi**
- 2. Angket Ahli Media**
- 3. Angket Praktisi Pembelajaran
Seni Budaya**
- 4. Angket Pendapat Siswa**

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII A SMP N 2 Turi
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Gesya Dwi Augia
Ahli Materi	: Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam gambar ilustrasi				
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik				
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				
10	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah				
11	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
12	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan materi gambar ilustrasi				
13	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
14	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
15	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar gambar ilustrasi secara mandiri				
16	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan siswa tentang gambar ilustrasi				
Aspek bagi Strategi Pembelajaran						
17	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
18	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari gambar ilustrasi				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
19	Kesesuaian soal dengan indikator	Soal yang dibuat sesuai indikator pembelajaran				
20	Variasi soal	Soal yang dibuat bervariasi sesuai materi yang diajarkan				

21	Kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi	Petunjuk yang dibuat sebelum pengerjaan evaluasi				
22	Kejelasan perumusan soal.	Soal yang dibuat perumusanya jelas				
23	Kebenaran konsep soal.	Soal yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan				
24	Tingkat kesulitan soal	Soal yang dibuat tingkat kesulitannya beragam				
25	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban sesuai dengan materi yang ditanyakan				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentaris/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Ahli Materi

Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP 197706262005011003

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII A SMP N 2 Turi
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Gesya Dwi Augia
Ahli Materi	: Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	<i>Background</i> yang di gunakan sesuai dengan materi				
2	Ketepatan proporsi <i>layout</i>	<i>Layout</i> yang dibuat sudah tepat				
3	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	<i>Font</i> yang di gunakan sudah sesuai				
4	Ketepatan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca				
5	Ketepatan warna teks	Ketepatan warna teks agar mudah dibaca				
Aspek Tampilan Visual						
6	Komposisi gambar	Komposisi gambar sudah tepat				
7	Ukuran gambar	Ukuran gambar tampilan sudah sesuai				
8	Tampilan gambar menarik	Gambar yang digunakan menarik				
9	Kesesuaian animasi atau <i>character</i> dengan materi	Animasi / <i>character</i> sudah sesuai dengan materi				
10	Ketepatan penempatan tombol	Posisi tombol-tombol sudah sesuai				
11	Ketepatan <i>backsound</i> dengan media	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran				
12	Kemenarikan <i>sound effect</i>	<i>sound effect</i> yang digunakan sesuai dan menarik				
13	Ketepatan video dengan materi	Video yang tampilkan sesuai dengan materi				
14	Kualitas video	Kualitas video sudah bagus				
15	Kemenarikan media	Media yang dibuat sudah menarik				
16	Kesesuaian tampilan dengan materi	Tampilan gambar sesuai dengan materi				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Pemograman						
19	Kesesuaian dengan pengguna	Multimedia yang dibuat sesuai dengan pengguna				
20	<i>Fleksibilitas</i> media	Media yang dibuat dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing				
21	Kejelasan petunjuk pengguna	Petunjuk yang dibuat sudah jelas				
22	Kemampuan media meningkatkan pengetahuan siswa	Media yang dibuat dapat menambah pengetahuan siswa				
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media yang dibuat dapat mendorong rasa ingin tahu siswa				
24	Navigasi/tombol mudah digunakan	Penggunaan navigasi /tombol-tombol pada media yang dikembangkan mudah digunakan				
25	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi pengembangan multimedia pembelajaran				

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komenta/Saran

--

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 8 Mei 2017

Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn.

NIP 19760131 200112 2 002

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII SMP N 2 Turi
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Gesya Dwi Augia
Ahli Materi	: Winarta, S.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian kelayakan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi gambar ilustrasi				
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik				
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual				
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah				
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
13	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan materi gambar ilustrasi				
14	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
15	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
16	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar gambar ilustrasi secara mandiri				
17	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan gambar ilustrasi siswa				
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek bagi Strategi Pembelajaran						
18	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
19	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Gambar ilustrasi				
Aspek Tampilan Visual						
20	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis Huruf yang digunakan sesuai dan menarik				
21	Ketepatan pemilihan warna font	Warna font sudah tepat dan terbaca				
22	Kemenarikan desain	Desain menarik				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
24	Kesesuaian soal dengan indikator	Soal yang dibuat sesuai indikator pembelajaran				
25	Variasi soal	Soal yang dibuat bervariasi sesuai materi yang diajarkan				
26	Kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi	Petunjuk yang dibuat sebelum pengerjaan evaluasi				
27	Kejelasan perumusan soal.	Soal yang dibuat perumusannya jelas				
28	Kebenaran konsep soal.	Soal yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan				
29	Tingkat kesulitan soal	Soal yang dibuat tingkat kesulitannya beragam				
30	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban sesuai dengan materi yang ditanyakan				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komenta/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Praktisi Pembelajaran

Winarta, S.Pd.

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda check (√) dan berikan alasan secara singkat!

- 1. Apakah penyampaian materi dalam media ini dikemas dengan menarik?
 Ya Tidak
Alasan :
- 2. Apakah penyampaian materi dan contoh soal dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
Alasan :
- 3. Apakah petunjuk pengerjaan disampaikan dengan jelas?
 Ya Tidak
Alasan :
- 4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu anda?
 Ya Tidak
Alasan :
- 5. Apakah media ini menambah pengalaman anda tentang gambar ilustrasi?
 Ya Tidak
Alasan :
- 6. Apakah media ini menambah motivasi belajar menggambar ilustrasi anda?
 Ya Tidak
Alasan :

Komentar dan Saran
.....
.....
.....

Yogyakarta,.....
Siswa,

LAMPIRAN 3

- 1. Daftar Validator**
- 2. Hasil Penilaian Ahli Materi**
- 3. Hasil Penilaian Ahli Media**
- 4. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran**
- 5. Hasil Penilaian Siswa**
- 6. Daftar Hadir Siswa Saat Uji Coba Media**
- 7. Rekapitulasi Data Angket Uji Coba Perorangan**
- 8. Rekapitulasi Data Angket Uji Coba Kelompok Kecil**
- 9. Rekapitulasi Data Angket Uji Coba Kelompok Besar**

DAFTAR VALIDATOR

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY	Ahli Materi
2	Arsianti Latifah,S.Pd.,M.Sn.	Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa,FBS, UNY	Ahli Media
3	Winarta, S.Pd.	Guru Seni Budaya SMP N 2 Turi	Praktisi Pembelajaran

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi
Untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi

Sasaran Program : Siswa kelas VIII A SMP N 2 Turi

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Peneliti : Gesya Dwi Augia

Ahli Materi : Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD		✓		
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator		✓		
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam gambar ilustrasi	✓			
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas		✓		
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis		✓		
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik	✓			
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓		
10	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah		✓		
11	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
12	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan materi gambar ilustrasi	✓			
13	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
14	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓			
15	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar gambar ilustrasi secara mandiri	✓			
16	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan siswa tentang gambar ilustrasi		✓		
Aspek bagi Strategi Pembelajaran						
17	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa		✓		
18	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari gambar ilustrasi		✓		
Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
19	Kesesuaian soal dengan indikator	Soal yang dibuat sesuai indikator pembelajaran		✓		
20	Variasi soal	Soal yang dibuat bervariasi sesuai materi yang diajarkan		✓		
21	Kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi	Petunjuk yang dibuat sebelum pengerjaan evaluasi		✓		
22	Kejelasan perumusan soal.	Soal yang dibuat perumusannya jelas	✓			

23	Kebenaran konsep soal.	Soal yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan		✓		
24	Tingkat kesulitan soal	Soal yang dibuat tingkat kesulitannya beragam			✓	
25	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban sesuai dengan materi yang ditanyakan		✓		

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Gambar manusia Cantol nya ke banyak gambar Turyan = kata	- Periksa teori Cantol yang lengkap spt: Kepala, Artery dll.
2.	Gambar Anatomi yang di jelaskan perbandingan ukuran tulang manusia	- Cari referensi tentang proporsi Banting

C. Komentar/Saran

- Materi bisa di kembangkan lebih luas, agar pengayala lebih menarik
- Cari buku yang sesuai dengan materi yang di sampaikan.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 1 Mei 2017

Ahli Materi



Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP 19611231 198812 1 001

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi

Sasaran Program : Siswa kelas VIII A SMP N 2 Turi

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Peneliti : Gesya Dwi Augia

Ahli Materi : Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	<i>Background</i> yang di gunakan sesuai dengan materi		✓		
2	Ketepatan proporsi <i>layout</i>	<i>Layout</i> yang dibuat sudah tepat		✓		
3	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	<i>Font</i> yang di gunakan sudah sesuai		✓		
4	Ketepatan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
5	Ketepatan warna teks	Ketepatan warna teks agar mudah dibaca		✓		
Aspek Tampilan Visual						
6	Komposisi gambar	Komposisi gambar sudah tepat		✓		
7	Ukuran gambar	Ukuran gambar tampilan sudah sesuai		✓		
8	Tampilan gambar menarik	Gambar yang digunakan menarik	✓			
9	Kesesuaian animasi atau <i>character</i> dengan materi	Animasi / <i>character</i> sudah sesuai dengan materi	✓			
10	Ketepatan penempatan tombol	Posisi tombol-tombol sudah sesuai		✓		
11	Ketepatan <i>backsound</i> dengan media	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran		✓		
12	Kemenarikan <i>sound effect</i>	<i>sound effect</i> yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
13	Ketepatan video dengan materi	Video yang tampilkan sesuai dengan materi		✓		
14	Kualitas video	Kualitas video sudah bagus		✓		
15	Kemenarikan media	Media yang dibuat sudah menarik	✓			
16	Kesesuaian tampilan dengan materi	Tampilan gambar sesuai dengan materi	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Pemograman						
19	Kesesuaian dengan pengguna	Multimedia yang dibuat sesuai dengan pengguna	✓			
20	Fleksibilitas media	Media yang dibuat dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing		✓		
21	Kejelasan petunjuk pengguna	Petunjuk yang dibuat sudah jelas	✓			
22	Kemampuan media meningkatkan pengetahuan siswa	Media yang dibuat dapat menambah pengetahuan siswa	✓			
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media yang dibuat dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	✓			
24	Navigasi/tombol mudah digunakan	Penggunaan navigasi /tombol-tombol pada media yang dikembangkan mudah digunakan	✓			
25	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi pengembangan multimedia pembelajaran		✓		

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
-	Background putih pd kls materi	Diganti warna selain putih.
-	margin dan layout	- dibuat justify ≡

C. Komentar/Saran

- Teks 2 materi masih terkesan berantakan dan tidak konsisten (ada yg center, ada yg rata kiri, ada yg justify)
Sebaiknya gunakan yg justify (rata kiri + kanan)
- Beberapa teks masih terlalu mepet dengan kotak.
- Kotak background teks, jangan warna putih, sebaiknya diberi warna spt. kuning dll agar menyatu dgn template animasi (background).

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 1 Mei 2017

Ahli Media



Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP 19760131 200112 2 002

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII SMP N 2 Turi
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Gesya Dwi Augia
Ahli Materi	: Winarta, S.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimasukkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran gambar ilustrasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian kelayakan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	✓			
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi gambar ilustrasi	✓			
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	✓			
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis		✓		
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik	✓			
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓		
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual		✓		
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah		✓		
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Evaluasi /Latihan Soal						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.		✓		
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.		✓		
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓			
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas		✓		
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi gambar ilustrasi		✓		
18	Variasi soal	Variasi soal		✓		
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓		
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas		✓		
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan materi gambar ilustrasi		✓		
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓		
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓			
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar gambar ilustrasi secara mandiri		✓		

25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan gambar ilustrasi siswa		✓		
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek bagi Strategi Pembelajaran						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa		✓		
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Gambar ilustrasi	✓			
Aspek Tampilan Visual						
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis Huruf yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
31	Kemenarikan desain	Desain menarik		✓		

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor/Saran

Sangat Baik sesuai Kurikulum 13 yang
di Sarankan / diharapkan
Sangat Baik jika semua materi bisa di
buat seperti yang sudah

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Praktisi Pembelajaran



Winarta, S.Pd.

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : Riqi Prasetya N

Kelas : VIII A

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda check (✓) dan berikan alasan secara singkat!

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini dikemas dengan menarik?

Ya Tidak

Alasan : karena di sampaikan menggunakan teknologi digital

2. Apakah penyampaian materi dan contoh soal dalam media ini jelas?

Ya Tidak

Alasan : karena diulasan dengan seksama

3. Apakah petunjuk pengerjaan disampaikan dengan jelas?

Ya Tidak

Alasan : karena semua di sampaikan dengan baik dan jelas

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya Tidak

Alasan : karena masih banyak pengetahuan ilustrasi yang belum saya ketahui

5. Apakah media ini menambah pengalaman Anda tentang gambar ilustrasi?

Ya Tidak

Alasan : karena banyak hal baru yang baru saja saya dapatkan

6. Apakah media ini menambah motivasi belajar menggambar ilustrasi Anda?

Ya Tidak

Alasan : karena teknik-tekniknya sangat menarik dan gambar-gambar yg ditampilkan juga sangat menarik

Komentar dan Saran

Mohon Masuknya diganti dengan itu-itu terus, tolong ya!

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Siswa,

Riqi Prasetya N

DAFTAR HADIR
UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR
ILUSTRASI
UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMP N 2 TURI

Tanggal : Rabu, 8 Mei 2017

Waktu : 09.00 - 10.00

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Nosa Romansyah	VIII A	<i>Nosa</i> 1
2	Afriati	VIII B	<i>Amy</i> 2
3	Ega Padipa	VIII B	<i>Eung</i> 3
4	Fitriani S	VIII B	<i>Fitri</i> 4
5	Harni	VIII B	<i>Harni</i> 5
6			6
7			7
8			8
9			9
10			10
11			11
12			12
13			13
14			14
15			15
16			16
17			17
18			18
19			19
20			20
21			21
22			22

DAFTAR HADIR
UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR
ILUSTRASI
UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMP N 2 TURI

Tanggal : Rabu, 9 Mei 2017

Waktu : 09.00 - 10.00

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Nechi Agustina	VIII C		1
2	Ika Purnamasari	VIII C		2
3	Nen Sriadi	VIII C		3
4	Reza Fitria Desta	VIII B		4
5	Pani Yanti	VIII C		5
6	Ririn Angraini	VIII B		6
7	Serlin Sahputri	VIII B		7
8	Viro	VIII A		8
9	Siti Zulhazah	VIII A		9
10	Uswatun Hasanah	VIII A		10
11	Yugon Yuliana	VIII C		11
12	Dwi Parniyati	VIII C		12
13	Siti Fatimah	VIII C		13
14	Viper Fradica	VIII B		14
15	ANI YURYANI	VIII A		15
16				16
17				17
18				18
19				19
20				20
21				21
22				22

DAFTAR HADIR
UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR
ILUSTRASI
UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMP N 2 TURI

Tanggal : Rabu, 10 Mei 2017

Waktu : 07.00 - 08.00

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Wahyu Sulistia Ningrum	VIII A	 1
2	Magnavia Devita A	VIII A	 2
3	Devi Naviza P	VIII A	 3
4	Adiva Rifka A.	VIII A	 4
5	ARIF Rachman	VIII A	 5
6	Rendhy Damarjati A	VIII A	 6
7	AKSANI Dwi S.	VIII A	 7
8	Diaz Cico Mukti Aji	VIII A	 8
9	Bagus Giriang P.	VIII A	 9
10	Muhammad Syahid Soehrono	VIII A	 10
11	Jati Fahrudin	VIII A	 11
12	Rizal Ahmad Fauzi	VIII A	 12
13	Ani Suryani	VIII A	 13
14	Novia Febriyanti	VIII A	 14
15	ERDYZHA putri Aulya	VIII A	 15
16	Dwi Parniyati	VIII A	 16
17	Anjas Sintha Warda A.	VIII A	 17
18	Fitria Nurul H.	VIII A	 18
19	Siti Fatimah	VIII A	 19
20	Mei Wubandari	VIII A	 20
21	Etik Kurniawati	VIII A	 21
22	Septlyan Dwi Nur Hidayah	VIII A	 22

23	Fiscananda chandra - A	VIII A	23	23	
24	Imam Barududin	VIII A			^x Ca ¹¹ 24
25	Nizar Nur Ihsan	VIII A	Nur	25	
26	Muhammad Nur Huda	VIII A			Huse 26
27	Riqi Prasetya N	VIII A	Riqi	27	
28	Moh Masrur A.	VIII A			Mu 28
29	Afifah Dini N.	VIII A	Afifah	29	
30	Ajeng Fitri P	VIII A			Afifah 30
31	Aulia Daffa S	VIII A	Daffa	31	
32	Nurul Fachilah	VIII A			Fachilah 32

Mengetahui,

Guru Seni Budaya

Winarta, S.Pd.

Peneliti

Gesya Dwi Augia

**REKAPITULASI DATA ANGKET PENDAPAT SISWA
PADA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN PERORANGAN
SISWA KELAS VIII SMP N 2 TURI**

No	Nama	Nomor Soal	Jawaban	Alasan
1	Nosa Romansyah	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Sesuai dengan materi yang diajarkan
		3	Ya	Petunjuk pengerjaan sesuai dengan isinya
		4	Ya	Banyak hal-hal yang belum saya ketahui di media ini
		5	Ya	Banyak yang belum saya ketahui tentang batik
		6	Ya	Saya perlu menambah motivasi dalam belajar membuat saya
2	Afrianti	1	Ya	Mudah, menarik, dapat dibawa kemana mana
		2	Ya	Tulisannya mudah dibaca dan tidak terlalu banyak
		3	Tidak	Karena kurang memahami
		4	Ya	Karena menarik
		5	Tidak	Karena masih belum sepenuhnya mengerti
		6	Ya	Karena menarik sekali
3	Ega Padipa	1	Ya	Ada permainannya ada materinya
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Dijelaskan sebelum menjawab
		4	Ya	Saya suka dengan aplikasi ini
		5	Ya	Pengetahuan saya jadi bertambah
		6	Ya	Karena saya suka pelajaran membuat
4	Fitriani S	1	Ya	Menarik
		2	Ya	Sangat jelas dan paham
		3	Ya	Sangat jelas
		4	Ya	Saya ingin tahu dan belajar
		5	Ya	Menambah dari buku
		6	Ya	Bagus
5	Hapri	1	Ya	Menarik
		2	Ya	Semua terlihat jelas
		3	Ya	Jelas dan mudah dipahami
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Mendapatkan banyak ilmu
		6	Ya	Bagus

**REKAPITULASI DATA ANGKET PENDAPAT SISWA
PADA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN KELOMPOK KECIL
SISWA KELAS VIII SMP N 2 TURI**

No	Nama	Nomor Soal	Jawaban	Alasan
1	Nechi Agustina	1	Ya	Materinya jelas dan menarik
		2	Ya	Sangat jelas
		3	Ya	Menarik
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Menarik
		6	Ya	Karena setelah melihat media ini, membuat motivasi bertambah
2	Ika Purnamasari	1	Ya	Seperti main game
		2	Ya	Bagus
		3	Ya	Dilengkapi dengan petunjuk
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Lebih tau banyak hal
		6	Ya	Jadi ingin menggambar
3	Nen Sriadi	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Media bagus, materi jelas
		4	Ya	Keren
		5	Ya	Menambah
		6	Ya	Keren
4	Reza Fitria Desta	1	Ya	Menarik dan jelas
		2	Ya	Tidak membosankan
		3	Ya	Jadi menambah ilmu mengenai gambar ilustrasi
		4	Ya	Karena tertarik dengan medianya
		5	Ya	Bagus
		6	Ya	Gambarnya bagus
5	Pani Yanti	1	Ya	Menarik
		2	Ya	Lengkap dan jelas
		3	Ya	Karena ada petunjuk pengerjaan
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Ada contoh gambar dan video
		6	Ya	Menarik
6	Ririn Anggraeni	1	Ya	Gampang dipahami
		2	Ya	Tidak terlalu sulit
		3	Ya	Bagus
		4	Ya	Keren
		5	Ya	Bagus
		6	Tidak	Merasa biasa aja

7	Serlin Sahputri	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Jelas dan tidak membosankan
		4	Ya	Karena ingin lebih tahu sejarah batik
		5	Ya	Karena ingin mengetahui lebih dalam tentang gambar ilustrasi
		6	Ya	Mudah dipahami
8	Viro	1	Ya	Bagus dan gampang di pahami
		2	Ya	Bagus dan tidak terlalu sulit
		3	Ya	Bagus
		4	Ya	Keren
		5	Ya	Bagus
		6	Ya	Bagus dan gampang di pahami
9	Siti Zulhizah	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Karena mudah dipahami
		3	Ya	Supaya mudah diketahui oleh orang lain
		4	Ya	Bisa menambah pengetahuan saya
		5	Ya	Bisa untuk dipelajari tentang cara membuat gambar ilustrasi
		6	Ya	Bisa untuk menambah motivasi belajar
10	Uswatun Hasanah	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Karena ada penjelasan materinya
		3	Ya	Sangat mudah dipahami
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	Bisa menambah pengetahuan
		6	Ya	Dapat menambah pengetahuan
11	Yuyun Yuliana	1	Ya	Mudah dimengerti
		2	Ya	Sensasi menambah wawasan
		3	Ya	Petunjuk pengerjaanya jelas
		4	Ya	Dari yang tidak tahu menjadi tahu
		5	Ya	Semakin banyak pengetahuanya
		6	Ya	Karena seru
12	Dwi Parniyati	1	Ya	Mudah dipahami dan dimengerti
		2	Ya	Sesuai dengan materi yang dijelaskan
		3	Ya	Petunjuk sesuai dengan isinya
		4	Ya	Mudah untuk dipahami dan dimengerti
		5	Ya	Banyak hal yang belum saya ketahui
		6	Ya	Semakin mudah untuk mengingat
13	Siti Fatimah	1	Ya	Bagus
		2	Ya	Sangat jelas
		3	Ya	Sangat jelas

		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	Menjadi tau tentang gambar ilustrasi
		6	Tidak	Karena suaranya membosankan
14	Viper pradica	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Karena mudah dipahami
		3	Ya	Karena mudah dipahami
		4	Ya	Iya
		5	Ya	Iya
		6	Ya	Iya
15	Ani Yuryani	1	Ya	mudah dipahami
		2	Ya	Tidak seperti materi di buku lebih ringkas
		3	Ya	Dengan bermain dan belajar itu seru
		4	Ya	Lebih menambah rasa ingin tahu saya
		5	Ya	Menambah banyak pengalamansekali
		6	Ya	Jadi lebih paham tentang gambar ilustrasi

**REKAPITULASI DATA ANGKET PENDAPAT SISWA
PADA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN KELOMPOK BESAR
SISWA KELAS VIII A SMP N 2 TURI**

No	Nama	Nomor Soal	Jawaban	Alasan
1	Mohammad Nur Huda	1	Ya	Karena materinya diperlihatkan dengan jelas dan gambar-gambar yang menarik
		2	Ya	Lebih mudah dimengerti
		3	Ya	Karena petunjuk dijelaskan dengan baik
		4	Ya	Karena setelah penyampaian media ini pengetahuan bertambah
		5	Ya	Karena sebelumnya saya belum paham mengenai gambar ilustrasi, setelah melihat media ini menjadi paham
		6	Ya	Karena setelah melihat media ini, membuat motivasi bertambah
2	Marif Rohman	1	Ya	Ketika belajar tidak bosan
		2	Ya	Karena ada penjelasan materinya
		3	Ya	Karena ada intruksinya
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	Karena terdapat informasi tentang gambar ilustrai
		6	Ya	Karena menarik
3	Rifki Prasetyo	1	Ya	Karena disampaikan dengan teknologi digital
		2	Ya	Karena dijelaskan dengan seksama
		3	Ya	Karena semua disampaikan dengan baik dan jelas
		4	Ya	Karena masih banyak pengetahuan gambar ilustrasi belum saya ketahui
		5	Ya	Karena banyak hal baru yang saya dapatkan
		6	Ya	Karena teknik-teknik dan gambar-gambarnya menarik
4	Rendhy Damarjati A	1	Ya	Dijelaskan dengan singkat
		2	Ya	Karena memperhatikan
		3	Ya	Karena dipahami
		4	Ya	Karena ingin menggambar
		5	Ya	Bisa tau banyak hal mengenai gambar ilustrai
		6	Ya	Agar bisa menggambar ilustrasi
5	Rizal Ahmad Fauzi	1	Ya	Karena tidak membosankan
		2	Ya	Karena menjelaskanya jelas dan banyak

				materi
		3	Ya	Karena memang jelas dan bagus
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	Karena memang menambah pengalaman
		6	Ya	Karena menarik
6	Magnavia Devita	1	Ya	Bagus dapat dimengerti
		2	Ya	Mudah dipahami dan sangat jelas
		3	Ya	Dapat dimengerti
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Bagus dan menarik
		6	Ya	Karena mudah dipahami dan menarik
7	Wahyu Sulistia N	1	Ya	Karen petunjuk dan gambarnya menarik
		2	Ya	Karena materi, contoh soalnya singkat, padat. Penyampaiannya juga jelas
		3	Ya	Mudah dimengerti
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Hal yang belum diajarkan, diajarkan disini
		6	Ya	Menarik
8	Dwi P	1	Ya	Karena gambarnya berwarna dan macam-macam
		2	Ya	Karena materi dan contoh soalnya padat dan sangat jelas
		3	Ya	Karena kakak-kakaknya bicaranya keras
		4	Ya	Kerena sangat menarik
		5	Ya	Karena materi pembelajaran belum pernah memakai video
		6	Ya	Karena Menarik
9	Fitria Nurul H	1	Ya	Karena dijelaskan dengan jelas dan diiringi musik pengiring
		2	Ya	Karena mudah dimengerti dan dipahami dan tidak berbelit-belit
		3	Ya	Karena jelas dan tidak berbelit-belit
		4	Ya	Karena materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami
		5	Ya	Karena dibuku paket sebelumnya kurang kurang lengkap materinya
		6	Ya	Karena dibuku paket sebelumnya kurang kurang lengkap materinya, jadi media ini bisa menambah/membantu pembelajaran
10	Anjas Sintha Arum S	1	Ya	Karena disajikan dengan music dan gambar

		2	Ya	Mudah dimengerti dan tidak membingungkan
		3	Ya	Tidak berbelit-belit
		4	Ya	Karena materi yang disampaikan sangat menarik
		5	Ya	Karena dalam media ini materinya sangat lengkap
		6	Ya	Karena dengan media ini kami semakin memahami materi
11	Aulia Daffa S	1	Ya	Karena penyampaian materi mudah dipahami dan tidak membosankan
		2	Ya	Ya cukup jelas karena disertai dengan gambar dan penjelasan
		3	Ya	Ya cukup jelas karena disertai dengan penjelasan
		4	Ya	Iya
		5	Ya	Banyak contoh gambar ilustrasi yang dapat kami pelajari
		6	Ya	Dengan media pembelajrn ini banyak yang kita belum ketahui mengenai gambar ilustrasi menjadi tahu
12	Ajeng Fitri Puspitasari	1	Ya	Karena ada contoh gambarnya
		2	Ya	Karena dijelaskan satu persatu
		3	Ya	Ada cara pengerjaanya
		4	Ya	Karena banyak jenisnya
		5	Ya	Karena banyak contohnya
		6	Ya	Karena Ilustrasi itu menarik
13	Afifah Dini N	1	Ya	Gambarnya unik dan lucu
		2	Ya	Saat penyampaian materi seru dan tidak tegang
		3	Ya	Sangat rinci penjelasanya
		4	Ya	Merasa ingin tahu gambar apalagi yang ingin muncul
		5	Ya	Karena ada contohnya
		6	Ya	Gambarnya menarik
14	Siti Fatimah	1	Ya	Gambarnya unik dan lucu
		2	Ya	Saat penyampaian materi seru dan tidak tegang
		3	Ya	Karena ada cara penjelasanya
		4	Ya	Merasa ingin tahu gambar apalagi yang ingin muncul
		5	Ya	Banyak cntohnya
		6	Ya	Karena Ilustrasi itu menarik
15	Mei Wulandari	1	Ya	Media yang digunakan unik dan lucu

		2	Ya	Saat penyampaian materi seru dan tidak tegang
		3	Ya	Ada cara pengerjaannya
		4	Ya	Karena ingin tahu gambar apalagi yang akan muncul
		5	Ya	Banyak contoh
		6	Ya	Ilustrasinya menarik
16	Novia Febriyanti	1	Ya	Tidak Membosankan
		2	Ya	Dipahami dan jelas
		3	Ya	-
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Media ini jelas
		6	Ya	Dapat menjadi motivasi
17	Devi Noviza P	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Mudah dipahami
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Media ini jelas
		6	Ya	Tidak membosankan
18	Adiva Rifka	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Karena diperjelas dengan detail
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Media ini jelas
		6	Ya	Tidak membosankan
19	Aksani Dwi S	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Tidak bikin jenuh
		3	Ya	Dijelaskan dengan media bantu
		4	Ya	Ingin mengetahui lebih dalam
		5	Ya	Bisa mencoba
		6	Ya	Ingin lebih ahli dalam mengerjakan sesuatu
20	Ani Suryani	1	Ya	Sangat menarik, tidak membosankan
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Dijelaskan dengan detail
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Sangat jelas
		6	Ya	Tidak membosankan
21	M Syahid Surahman	1	Ya	Menarik
		2	Ya	Ada gambar ilustrasi, jadi lebih jelas
		3	Ya	Karena sebelum materi ada petunjuk-petunjuk
		4	Ya	Karena saya suka menggambar
		5	Ya	Sebelumnya kurang tahu, jadi tahu
		6	Ya	Merasa ingin menggambar gambar

				ilustrasi
22	Bagas Girang P	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Ya
		3	Ya	Ya
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Lebih mengenal Gambar Ilustrasi
		6	Ya	Ilustrasi menarik
23	Imam Badrudin	1	Ya	Lumayan bagus enakdi dengar
		2	Ya	Lumayan lebih jelas
		3	Ya	Alhamdulillah lumayan bisa dimengerti
		4	Ya	Karena ingin mengetahui lebih dalam
		5	Ya	Menambah sekali karena saya suka menggambar vignet
		6	Ya	Ya Alhamdulillah
24	Jati Fahrudin	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Disampaikan jelas dan detail
		3	Ya	Cara penyampaian sangat jelas
		4	Ya	Semakin penasaran
		5	Ya	Disampaikan dengan gambar dan contoh
		6	Ya	Menambah pengetahuan
25	Etik Kurniawati	1	Ya	Tidak membosankan
		2	Ya	Cara menjelaskanya dengan singkat
		3	Ya	Menjelaskan petunjuk jelas
		4	Ya	Gambar yang ditampilkan menarik
		5	Ya	Materi yang diberikan sangat lengkap
		6	Ya	Menjadi lebih tahu mengenai pelajaranya
26	Septiyan Dwi Nur H	1	Ya	Menarik tidak membosankan
		2	Ya	Materinya singkat dan cukup jelas
		3	Ya	Menjelaskan petunjuknya jelas
		4	Ya	Gambar yang disampaikan menarik
		5	Ya	Materi yang diberikan lengkap
		6	Ya	Karena penyajiannya menarik jadi ingin tahu pelajaranya
27	Dias Ciko Mukti Aji	1	Ya	Lebih menarik
		2	Ya	Dijelaskan secara detail
		3	Ya	Dijelaskan secara detail
		4	Ya	Karena diberi contoh yang menarik
		5	Ya	Ada banyak teknik
		6	Ya	-
28	Muh. Nasrul Amin	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-

		5	Ya	Dapat menambah materi sebelumnya diberikan dari guru
		6	Ya	-
29	Nurul F	1	Ya	Banyak Gambar Ilustrasi yang menarik
		2	Ya	Menarik
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Jelas
		5	Tidak	Karena tidak suka menggambar gambar ilustrasi
		6	Ya	Lumayan
30	Erdezha Putri Aulia	1	Ya	Penyampaian menarik banyak gambar-gambarnya
		2	Ya	Soalnya singkat
		3	Ya	Mudah dimengerti
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Hal yang belum diajarkan , diajarkan
		6	Ya	Menarik
31	Nizar Nur Ihsan	1	Ya	Materinya diperlihatkan dengan gambar-gambar menarik dan mudah dipahami
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
32	Fiscanda Chandra A	1	Ya	Karena jarang-jarang materi dikemas dengan menggunakan mdia
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Menarik
		4	Ya	Bagus
		5	Ya	Bagus
		6	Ya	Menarik

LAMPIRAN 4

- 1. Surat Izin Penelitian**
- 2. Surat Izin Observasi**
- 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**
- 4. Surat Izin dari Badan Pengembangan Pembangunan Daerah**
- 5. Foto-Foto**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 455/UN.34.12/DT/V/2017
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 2 Mei 2017

Yth. Bupati Sleman
c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan
Politik Kab. Sleman
Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman

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) dengan judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 TURI

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : GESYA DWI AUGIA
NIM : 13206241010
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Mei – Juli 2017
Lokasi : SMP Negeri 2 Turi

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

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



a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakidi, S.Pd.
NIP19721110 200701 1 003

Tembusan:
- Kepala SMP Negeri 2 Turi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 395/UN.34.12/DT/III/2017
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Observasi

Yogyakarta, 22 Maret 2017

Yth. Kepala SMP Negeri 2 Turi Sleman

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Batik Tulis untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Turi Sleman

Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : GESYA DWI AUGIA
NIM : 13206241010
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Maret 2017
Lokasi Observasi : SMP Negeri 2 Turi Sleman

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

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

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakidi, S.Pd.
NIP19721110 200701 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN

DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 2 TURI

Alamat : Ngablak, Bangunkerto, Turi, Sleman Yogyakarta 55551 ☎ 08112951131

E-mail: smp2turi@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/21

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SRI SUPRIYANTI, S.Pd.
NIP : 19621030 198302 2 001
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina / IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Turi Sleman

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : GESYA DWI AUGIA
N I M : 13206241010
Jurusan /Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi/ Perguruan Tinggi : Jalan Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi di SMP Negeri 2 Turi pada tanggal 10 Mei 2017 dengan judul :

"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 TURI."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Turi, 10 Mei 2017

Kepala SMP Negeri 2 Turi



Sri Supriyanti, S.Pd.

NIP 19621030 198302 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1917 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/1836/2017 Tanggal : 03 Mei 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : GESYA DWI AUGIA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13206241010
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Depok Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Sukamanah Cipedes Tasikmalaya Jabar
No. Telp / HP : 085323357722
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PTKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR ILUSTRASI
UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 TURI**
Lokasi : SMP N 2 Turi Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 03 Mei 2017 s/d 02 Agustus 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 3 Mei 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RATNANI HIDAYATI, MT

Pembina, IV/a

NIP 19660828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Turi
4. Kepala SMP N 2 Turi Sleman
5. Dekan FBS UNY
6. Yang Bersangkutan

FOTO-FOTO

FOTO PENJELASAN MEDIA PEMBELAJARAN



FOTO-FOTO

SISWA MENGISI ANGKET MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN



FOTO-FOTO
GURU SENI BUDAYA
MENGISI ANGKET MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN

