**ABSTRAK**

MARTINI. 2014 *Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Kriya Trimatra bagi Mahasiswa Program Studi PGMI UMI Makassar.* (Dibimbing oleh Nurhikmah H., danTangsi).

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya pada mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan; (2) mengetahui kesahihan media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya trimatra ditinjau dari aspek petunjuk media, aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek tampilan; (3) mengetahui kepraktisan media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya trimatra ditinjau dari aspek pemrograman; dan (4) mengetahui efektivitas media *audio visual* dalam meningkatkan kreasi seni kriya trimatra mahasisiwa Program Studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UMI Makassar. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran *audio visual* untuk pembelajaran Seni Kriya Trimatra dalam mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan yang terdiri dari: CD pembelajaran interaktif, Buku Petunjuk untuk Dosen Pengampuh mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan, dan buku petunjuk bagi mahasiswa peserta mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan pada Program Studi PGMI UMI Makassar.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi PGMI UMI Makassar Angkatan 2008. Sebelum paket diuji coba, dilaksanakan evaluasi media oleh dosen fasilitator, kemudian proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, paket diuji coba melalui tiga tahap, yaitu uji coba satu-satu (tiga orang), uji coba kelompok kecil (enam orang), dan uji coba kelompok besar (tujuhbelas orang). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk mahasiswa yang ikut dalam uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelas dan tes yang diberikan kepada subyek penelitian sebelum dan sesudah menggunakan media *audio visual*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya trimatradilakukan dengan 5 (lima) tahap, yakni: tahap analisis kebutuhan media pembelajaran, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap evaluasi dan revisi produk, dan tahap penetapan produk akhir; (2) Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran seni kriya trimatra dinyatakan sahih dari aspek petunjuk media, pembelajaran, isi, dan tampilan; (3) Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran seni kriya trimatra dinyatakan praktis dari aspek penggunaan/ pemrograman; dan (4) Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran seni kriya trimatra dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan kreasi seni kriya trimatra mahasisiwa Program Studi PGMI dalam ranah kognitif dan unjuk kerja.

**ABSTRACT**

MARTINI. 2014*. Development of Instructional Media of Trimatra art Creation Based on Audio Visual For The Students of PGMI Study Program UMI Makassar* (Supervised by Nurhikmah H and Tangsi).

 The objectives of the research are to develop instructional media bases on audio visual that is appropriately used in teaching for the Students of Study of Teacher Education of Madrasah Ibtidaiyah and to know the effectivity, validity, practicality of the instructional media based on audio visual viewed from : (1) aspectsof instruction, (2) aspectsof learning, (3) aspects of the content, (4) aspects of the display, (5)aspects of programming, (6)pre-test and post-test. The final productproduced in this research is instructional media based on audio visual about creating tri dimensional on the subject of wood craft art in the form of souvenir functioning as the place of pen for the students of Study Program of Teacher Education of Madrasah Ibtidaiyah consisting of the following components: CD, interactive leaning, guidance for teachers, guidance for students, undersanding workflow of souvenir functioning as the place of the pan expressed in audio visual of power point on learning of wood craft. The development of this learning package is conducted through five stages : need analysis, development planning, product development, evaluation and revision of the product and the vinal product.

Test-drive subjects in this research were the students of Study Program of teacher Education of Madrasah Ibtidaiyah Muslim University of Indonesia in academic year 0f 2008. Before the package is tested drive, it is firstly used to by validated by experts of media and matter. Then, packeg is tested drive through three stages, namely a single trial (three people), a test drive of small group (six people), and test drive of large group (seventeen people). The instruments of data collection used such as questionnaires for the experts of media and materials, questionnaires for the students participating in trials of one-on-one, small group testing, test of classes and the result of pre-test of students. Technique of data analysis using quantitative descriptive data analysis converted to qualitative data.

The results showed that: (1) instructional media that bases on audio visual is effective, which is shown by student pre-test scores in creating tridimensional on the subject of wood craft art in accordance with the purpose of learning; (2) the instructional media is said to be practical after being conducted revisions based on the feedback and suggestions from various parties(94,42); (3) learning package is valid based on the results of the validation of the two experts(91,22).