

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI LUKIS
TEKNIK CAT AIR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 2 TAROWANG KABUPATEN JENEPONTO**

Asrullah. Ar¹, Yabu², Irfan Arifin³

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Email: sukasuka.asrullahamor1994@gmail.com

ABSTRAK

Asrullah. Ar, 2019. Perancangan Media Pembelajaran Seni Lukis Teknik Cat Air untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Tarowang Kabupaten Jeneponto. Skripsi. Dibimbing oleh Yabu M. dan Irfan Arifin. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran teknik cat air dalam mata pelajaran seni budaya dan untuk menghasilkan produk media pembelajaran teknik cat air dalam mata pelajaran seni budaya yang berbasis program Microsoft PowerPoint yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan 4D (four-D) yang meliputi 4 tahapan yaitu: pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan penyebaran (disseminate). Penelitian ini hanya sampai pada proses pengembangan (develop) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Prosedur pengembangan media pembelajaran meliputi tahap studi pendahuluan, analisis kebutuhan, pemilihan media, penyusunan materi ajar, perancangan media, penggabungan media, validasi produk. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi materi dan angket validasi media. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) produk media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan, (2) kelayakan produk berdasarkan ahli materi sebesar 94,44% termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar 96,62% termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik cat air dalam mata pelajaran seni budaya layak untuk digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran, audio visual, teknik cat air

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari segala aspek kehidupan manusia, tanpa terkecuali dalam dunia pendidikan. Hal tersebut menuntut seseorang pengajar untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan menggunakannya dalam media pembelajaran. Pengajar profesional harusnya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang senantiasa dikembangkan dengan memanfaatkan sumber daya teknologi yang tersedia seperti komputer agar dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat diterima oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian bahan ajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita berupa film atau gambar, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography* dan objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi sarana yang tidak hanya menguntungkan guru sebagai tenaga pendidik tapi juga dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran konvensional dapat dikatakan tidak lagi optimal jika dikaitkan dengan perkembangan dunia teknologi saat ini. Oleh karena itu, rancangan media pembelajaran yang dikonsepsikan oleh guru harus bisa sesuai dengan perkembangan zaman. Guru dituntut agar bisa melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan menguntungkan baik pendidik maupun anak didik. Misalnya, dalam pengajaran melukis dan mewarnai; pengenalan alat

dan bahan yang masih jarang digunakan oleh peserta didik akan lebih berkesan jika guru memperkenalkannya dengan media kreatif.

Penggunaan cat air sebagai bahan gambar dan lukis dalam pembelajaran seni rupa di SMPN Tarawang masih jarang digunakan oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik hanya mengenal pensil warna dan krayon. Sedangkan penggunaan cat air masih jarang serta kurang memahami kertas gambar sebagai media gambar yang sebenarnya memiliki beberapa tekstur yang berbeda-beda. Selain itu, pada kenyataannya peserta didik hanya mengenal pensil dan krayon sebagai alat gambar, hal ini dikarenakan peserta didik memang hanya diperkenalkan mengenai alat-alat tersebut dan bahkan di SMPN 2 Tarawang, Kabupaten Jeneponto belum memiliki guru seni budaya lulusan seni rupa terlebih, media pembelajaran yang digunakan di SMPN 2 Tarawang masih menggunakan media lama yang tidak bervariasi yaitu hanya dengan penggunaan papan tulis. Hal ini membuat perhatian peserta didik kurang terhadap materi pembelajaran. Untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik, pemilihan media belajar yang lebih inovatif hendaknya dilakukan oleh guru. Misalnya, dengan penggunaan media belajar seperti dukungan teknologi di mana dengan tampilan *slide* dalam bentuk persentasi *Powerpoint*. Hal ini bisa saja menarik perhatian peserta didik menjadi lebih besar sehingga dapat mempermudah proses transfer ilmu dari guru ke peserta didik dimana dalam penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* untuk menjelaskan materi tentang seni lukis teknik cat air. Atas dasar ini peneliti mengangkat judul “Perancangan Media Pembelajaran Seni Lukis Teknik Cat Air untuk Peserta didik Kelas VIII SMPN 2 Tarawang”.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan penelitian ini adalah

bagaimana merancang media pembelajaran seni lukis teknik cat air yang valid untuk peserta didik SMPN 2 Tarawang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, juga untuk menghasilkan produk media pembelajaran seni lukis teknik cat air dalam mata pelajaran seni budaya agar kiranya dengan pengembangan media ini memudahkan guru menyampaikan atau memberikan materi kepada peserta didik. Sekalipun guru tersebut bukan lulusan seni rupa.

PENELITIAN PENGEMBANGAN

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011: 4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

MEDIA PEMBELAJARAN

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh sehingga memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih. Seperti yang telah dikemukakan oleh *National Education Assocation* (1977) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Depdiknas (2003) (dalam Muhson, 2010: 2),

mengemukakan bahwa istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Lebih jauh, menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2014:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Levie & Lentz dalam Arsyad Azhar (2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a) Fungsi atensi

Merupakan inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Media gambar khususnya *overhead proyektor* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian pembelajar kepada pelajaran yang mereka terima,

meskipun pada awalnya materi pelajaran itu tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan.

b) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar. Lambang atau gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar. Dalam memperhatikan isi pelajaran yang diberikan.

c) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan pembelajar yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Suprihatiningrum (2013: 323), secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam sebagai berikut:

- a. Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara.
- b. Media visual adalah media yang menampilkan gambar diam.
- c. Media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Setiadarma (2006) (dalam Arwudarachman dkk, 2015) bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografi. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, photo atau representasi fotografik dan reproduksi.

b. Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Media hasil teknologi komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro processor*.

d. Media hasil teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer

MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

Menurut Anderson (1994:99), media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut

kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video *cassette recorder* atau video *player*. Barbabara (Miarso, 1994: 41) mengemukakan bahwa media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

Jenis Media Audio-visual menurut Purwono, dkk (2014) media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
- b. Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan meningkatkan ataupun memperpanjang waktu.

Purwono dkk (2014) menyatakan bahwa media audio-visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- c) Media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

PowerPoint sebagai media pembelajaran audio visual

Beragam media dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. salah satu ragam media yang kerap digunakan dalam aktivitas mengajar adalah media yang diproyeksikan yaitu berupa program *Microsoft PowerPoint*.

Media *PowerPoint* bersifat fleksibel untuk dikombinasikan dengan bentuk tayangan atau media lain. Penggunaan media lain seperti halnya program video, dapat dimasukkan ke dalam tayangan program *PowerPoint*. Selain itu, kombinasi penggunaan teks, gambar dan unsur video dalam tayangan program *Powerpoint* akan dapat meningkatkan daya ingat terhadap informasi dan pengetahuan yang diberikan.

Menurut Primadi (2017) potensi yang dimiliki oleh program aplikasi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, meliputi: (1) penggunaan teks; (2) penggunaan warna; (3) penggunaan gambar atau grafik; (4) penggunaan video; dan (5) penggunaan efek visual.

Primadi (2017) mengemukakan bahwa, agar dapat membuat bahan persentasi *PowerPoint* yang efektif, efisien dan menarik, perlu memperhatikan beberapa faktor sebagai berikut: (1) menggunakan ukuran huruf yang memadai untuk dibaca; (2) menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca; (3) menggunakan ilustrasi gambar yang relevan dengan pesan dalam *slide*; (4) menggunakan foto atau *clipart* yang menarik dan jelas; dan (5) memperhatikan kontras antara warna huruf dengan warna latar belakang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis program *Microsoft PowerPoint* pada mata pelajaran seni budaya materi seni lukis

teknik cat air. Model pengembangan dalam penelitian ini di adaptasi dari model pengembangan Thiagarajan dkk. (dalam Trianto, 2010) yaitu model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri atas 4 tahap pertama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*designs*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Model pengembangan 4D kemudian dimodifikasi dengan tidak menyertakan proses penyebaran (*disseminate*) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Sehingga model 4D menjadi 3D yang sudah dimodifikasi menjadi penelitian pengembangan yang melalui tahap isian), perancangan (*designs*), dan pengembangan (*develop*).

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis program *Microsoft PowerPoint* yang ditempuh oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model 4D (*four D*) yang dimodifikasi menjadi 3D terdiri atas Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Develop*). Tempat penelitian uji coba media pembelajaran ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tarawang, Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan dan dilaksanakan pada bulan April-Mei.

Subjek coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Tarawang dan Objek penelitian dalam penelitian pengembangan (*R & D*) ini adalah perancangan media pembelajaran berbasis program *Microsoft PowerPoint* pada pelajaran seni budaya. Variabel penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran seni lukis teknik cat air untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Tarawang, Kabupaten Jeneponto. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literature, teknik observasi, teknik wawancara, dokumentasi, dan angket.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu lembar instrumen berupa angket. Angket pada penelitian ini diberikan kepada ahli

materi dan ahli media. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket uji kelayakan ahli materi yang menitik beratkan pada aspek kualitas materi dan angket uji kelayakan ahli media yang digunakan untuk ahli media menitik beratkan pada aspek kualitas media, aspek penggunaan Bahasa, dan aspek *layout* media.

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis program *Microsoft PowerPoint* berupa data kualitatif, saran dan masukan dari dosen validasi dan responden sebagai data tambahan. Data tersebut memberi gambaran mengenai kelayakan produk yang dikembangkan.

1. Data proses pengembangan produk

Data proses pengembangan media pembelajaran seni lukis teknik cat air untuk peserta didik SMP berupa data deskriptif dengan prosedur pengembangan produk. Adapun tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran yaitu:

- a. Data yang terkumpul dianalisis secara kategorisasi atau menggolongkan secara bertingkat. Data yang dimaksud adalah materi tentang seni lukis teknik cat air. Semua materi, sub materi dikategorisasikan atau bertingkat.
- b. Setiap sub bagian materi ajar dibuatkan penjelasan baik berupa tulisan maupun visual/grafis.
- c. Visualisasi ini dilakukan agar tercapai tujuan dari materi ajar.

Kemudian data kualitatif berupa masukan dan saran dari validator/ahli media pada tadap uji kelayakan produk terhadap media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* pada pelajaran seni budaya (seni rupa) seni lukis teknik cat air.

2. Data Analisis Penilaian Media dan Uji Coba

- a. Analisis Penilaian Media
Langkah-langkah dalam analisis menggunakan analisis deskriptif dengan rumus (Arikunto, 2013) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dikategorikan dalam tingkat kelayakan. Dalam analisis data penelitian deskriptif, data kuantitatif yang dikumpulkan diolah dengan rumus-rumus statistik yang sesudah disediakan baik secara manual maupun menggunakan jasa komputer. Proses pengolahan data dapat dilakukan secara sederhana dan dapat dinalar secara gamblang. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket berupa jawaban ya dan tidak atau dengan menggunakan skala likert berupa alternatif pilihan jawaban misal ada 3, 4 atau 5 alternatif pilihan (Arikunto, 2013). Peneliti menggunakan 4 alternatif pilihan yang dikategorikan dalam jawaban sangat setuju (sangat baik) bernilai 4, setuju (baik) bernilai 3, kurang setuju (kurang baik) bernilai 2 dan tidak setuju (tidak baik) bernilai 1.

Menurut alternatif 4 pilihan jawaban dinilai lebih akurat dibanding 5 pilihan jawaban karena untuk 5 alternatif pilihan, responden cenderung memilih jawaban di tengah karena dirasa aman.

Penyimpulan data dilakukan dengan menghitung nilai keseluruhan dengan cara menghitung skor rata-rata seluruh kriteria penilaian dalam angket kemudian diubah menjadi nilai kuantitatif dalam bentuk presentase yang menunjukkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.

Kategori “baik” atau “layak” ditetapkan sebagai kategori yang harus dicapai. Maka bahan ajar yang dikembangkan harus mencapai presentase >75%. Keempat kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3. 1: Skala *Persentase* Menurut Arikunto (2013)

Skor dalam Presentase	Skala Nilai	Kategori Kelayakan
0 – 39%	1	Kurang Baik (Kurang Layak)
40 – 55%	2	Cukup Baik (Layak)
56 – 75 %	3	Baik (Layak)
76 – 100%	4	Sangat Baik (Sangat Layak)

Dalam hal ini skala persentase 1 dengan persentase pencapaian 0–39% mendapatkan interpretasi kurang layak. Skala nilai 2 dengan persentase pencapaian 40–55% mendapatkan interpretasi cukup layak. Skala nilai 3 dengan persentase pencapaian 56–75% mendapatkan interpretasi layak. Dan skala nilai 4 dengan persentase pencapaian 76-100% mendapatkan interpretasi sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui prosedur perancangan media pembelajaran seni lukis teknik cat air dalam mata pelajaran seni budaya dan untuk menghasilkan media pembelajaran seni lukis teknik cat air dalam mata pelajaran seni budaya yang layak sebagai penunjang pembelajaran.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan mengacu pada model 4D (*four-D*) dengan tahapan yang telah disesuaikan dengan penelitian ini yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

Proses pengembangan media ini melalui pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran seni rupa dengan menganalisa permasalahan dan materi yaitu melalui survei lapangan, kemudian dilanjutkan analisis pengembangan produk mengenai pokok bahasan yang akan dipilih, materi yang akan ditampilkan di

dalam media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang digunakan sebagai pedoman perancangan media pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah desain, tahap ini adalah tahap perancangan awal dengan membuat rancangan diagram alir (*flowchart*) untuk menggambarkan urutan dan hubungan antara tampilan halaman satu dengan halaman yang lain secara mendetail dalam suatu program, kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* yaitu mengenai perancangan desain layout, tombol navigasi yang akan digunakan dan naskah materi ajar. Setelah tahap desain kemudian masuk pada tahap penggabungan/perakitan (*assembly*), yaitu tahap penggabungan dari perancangan desain kasar menjadi tampilan desain yang lebih nyata dan layak digunakan, dengan menggunakan program *Microsoft PowerPoint 2016* akan lebih memudahkan dalam hal perbaikan ketika media harus melakukan revisi.

Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini produk media pembelajaran melewati uji kelayakan produk yang akan diuji oleh validator/para ahli materi dan ahli media. Kemudian media yang memerlukan perbaikan akan direvisi sesuai dengan saran/masukan dari para ahli untuk mendapatkan produk pembelajaran yang layak digunakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Pencapaian kelayakan dari media pembelajaran ini antara lain: persentase keseluruhan aspek dari penilaian ahli materi dan ahli media.

Pada uji kelayakan produk media pembelajaran ini divalidasi kelayakannya oleh validator/para ahli materi dan media. Para ahli akan memberikan saran/masukan apabila media dirasa belum layak dan perlu perbaikan. Kemudian, sebelum masuk tahap uji coba oleh peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media kemudian dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli materi ditinjau dari aspek kualitas materi dengan skor 34 (94,44%). Sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran seni lukis teknik cat air berbasis program *Microsoft PowerPoint 2016* diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan.

b. Ahli Media

Hasil penilaian ahli media 1 ini ditinjau dari aspek: (1) kualitas media, memperoleh skor 49 (94,23%), (2) penggunaan bahasa memperoleh skor 25 (100%), (3) *layout* media memperoleh skor 12 (100%). Secara keseluruhan, penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran memperoleh total skor 86 dengan persentase sebesar 96,62%. Sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran audio dasar cat air berbasis program *Microsoft PowerPoint* diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses/prosedur pengembangan media pembelajaran teknik cat air berbasis program *Microsoft PowerPoint* melalui beberapa tahapan yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian diperoleh informasi dengan menganalisa permasalahan bahwa penggunaan cat air sebagai bahan gambar dan lukis dalam pembelajaran seni rupa di SMPN Tarawang masih jarang digunakan oleh peserta didik. Kebanyakan

- peserta didik hanya mengenal pensil warna dan krayon. Sedangkan penggunaan cat air masih jarang serta kurang memahami kertas gambar sebagai media gambar yang sebenarnya memiliki beberapa tekstur yang berbeda-beda. Selanjutnya tahap perancangan (*design*) yang diawali dengan merancang diagram alir (*flowchart*) kemudian dikembangkan menjadi *storyboard* untuk mempermudah penggabungan/perakitan media pembelajaran ke desain sebenarnya menggunakan program Microsoft Powerpoint. Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini produk media pembelajaran melewati uji kelayakan produk yang diuji oleh validator/para ahli materi dan media.
2. Kelayakan media pembelajaran seni lukis teknik cat air ini adalah sebagai berikut: a) hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh total skor 34 dengan persentase sebesar 94,44%, sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran seni lukis teknik cat air berbasis program *Microsoft PowerPoint* diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan. b) Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh total skor 86 dengan persentase sebesar 96,62%, sehingga tingkat validasi pada media pembelajaran seni lukis teknik cat air berbasis program *Microsoft PowerPoint* diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan.

SARAN

Berdasarkan hasil yang telah peneliti ungkapkan dalam penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru, dengan media ini bisa dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru, sehingga

- pembelajaran seni rupa menjadi lebih optimal.
2. Pihak sekolah khususnya guru perlu melakukan peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran terkhusus dalam media *Microsoft PowerPoint* dengan cakupan yang lebih luas.
 3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal: Edukasi@Elektronik*, 11-18.
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Penggunaan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Antara Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arwudarachman, & Marsudi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Peserta didik Kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 3 Nomor 3, 237-243.
- Damayanti, S. Z., & Setiadarma, W. 2014. *Media Pembelajaran. Pendidikan Seni Rupa*, Volume 2 Nomor 2, 1-8.
- Daryanto. *Media Pembelajaran (edisi kedua): Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Miarso, Yusufhadi et al (Tim Penerjemah). 1994. *Defenisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Muhson, A. 2010. *Jurnal: Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume 8 Nomor 2*, 1-10.
- Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan (cetakan keenam)*. Jakarta: Bukuparna
- Primadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). *Jurnal: Teknologi dan Pembelajaran, Volume 2 Nomor 2*, 127-144.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2013). *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Staregi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jojakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- <https://www.davidprasetyo.com/2015/11/pengertian-storyboard.html?m=1>.
Pengertian Storyboard. (online). Prasetyo, D. (2015). Diakses pada 28 April 2017. 18:20 WITA.