

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS PREZI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR RAGAM HIAS PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 PADANG

Rosalena Aprizia¹, Yofita Sandra²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

E-mail: apriziarosalena@gmail.com

Submitted: 2022-01-05

Accepted: 2022-01-21

Published: 2022-03-08

DOI: 10.24036/stjae.v11i1.117980

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis Prezi dalam pembelajaran Seni Rupa materi Menggambar Ragam Hias pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Adapun model yang dipakai yaitu pengembangan Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian dari pakar bahasa yaitu 94,3%, hasil penilaian dari pakar materi yaitu 93,3%. Hasil penilaian dari pakar media yaitu 94 % dan hasil penilaian dari guru yaitu 98 %. Hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis Prezi sangat layak digunakan. Uji coba lapangan utama pada angket siswa diperoleh 86% sedangkan pada hasil test diperoleh 84%. Uji coba operasional pada angket siswa diperoleh 93,35%, sedangkan pada hasil test diperoleh 91,2%. Setelah dikonversikan dengan skala penilaian menunjukkan media video berbasis Prezi sangat layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis Prezi pada pelajaran Seni Rupa materi Menggambar Ragam Hias dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat layak digunakan sebagai media belajar untuk siswa dan guru di SMP Negeri 6 Padang.

Kata kunci : *Media, Video, Prezi, Seni Rupa, Menggambar Ragam Hias*

Pendahuluan

Pada kurikulum 2013 kelas VII terdapat pelajaran Seni Budaya materi menggambar ragam hias. Materi ini mempelajari tentang jenis, teknik, media, dan prosedur. Saat pembelajaran, hasil belajar rendah yang diakibatkan oleh rendahnya aktivitas belajar. Siswa hanya menggunakan buku teks dan powerpoint. Buku teks atau powerpoint selalu digunakan dalam pembelajaran dan tidak menarik perhatian siswa. Hasil belajar yang

© Universitas Negeri Padang



rendah dan perhatian siswa yang kurang akan menghambat pembelajaran yang mengakibatkan tidak tersampainya informasi. Pembelajaran bertujuan untuk memahami maksud dan isi yang diperoleh. Berdasarkan hal itu, diperlukanlah media yang menarik bagi siswa untuk proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran, pembelajaran Seni Rupa masih berorientasi pada guru. Guru menjelaskan materi hanya memakai metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan siswa bosan dalam kegiatan belajar. Dengan adanya media, siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran Seni Rupa materi Menggambar ragam hias, guru kurang menyampaikan teori-teori Menggambar Ragam Hias. Guru hanya memaksimalkan materi ini pada praktek. Hal ini menyebabkan siswa kurang tau materi ini. Saat ini, siswa memerlukan sumber belajar yang dapat dipakai dimana pun dan kapan pun siswa belajar. Video berbasis Prezi ini dibuat agar siswa lebih mudah mendapatkan materi Menggambar Ragam Hias. Media ini lebih mudah diakses di sosial media.

Asal kata media yaitu *medius* yang berarti perantara. Heinich (1982) mengatakan bahwa pengantar informasi istilah yang digunakan yaitu *medium*. Media pembelajaran disebut jika media digunakan untuk membawa informasi pelajaran. Jadi, media pembelajaran yaitu sumber yang digunakan untuk menyamakan pelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran yaitu, (a) menyajikan informasi pelajaran yang jelas, (b) menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar, (c) mengatasi kekurangan waktu dan ruang, dan (d) adanya pengalihan terhadap siswa pada saat pembelajaran.

Materi menggambar ragam hias merupakan materi pelajaran Seni Rupa pada kelas 7 semester 1 pelajaran Seni Budaya yang mana materi ini bagian dari bab menggambar perubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias. Materi ini mempelajari warisan budaya bangsa Indonesia yang berperan untuk memenuhi kebutuhan akan cita rasa keindahan. Prezi adalah perangkat lunak internet yang mirip dengan PowerPoint, tetapi aplikasi ini memiliki template tema yang lebih menarik. Video pelajaran adalah sumber belajar untuk menyampaikan informasi pelajaran yang bisa dilihat dan didengar secara serentak. Kerangka pikir pada dasarnya adalah berdasarkan teknik penelitian pengembangan. Pada penelitian ini kerangka pikir berfungsi untuk memberi gambaran secara lebih jelas mengenai cara perancangan dan pembuatan media. Rumusan masalah akan menghasilkan beberapa pertanyaan penelitian. Pertanyaan dibagi menjadi dua yaitu tentang pengembangan video dan pertanyaan tentang kelayakan produk atau media video.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau (R&D). Model pengembangan yang dipakai adalah pengembangan Borg & Gall. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan media pelajaran yang layak digunakan dan menarik, serta dapat dipakai untuk sumber belajar jika media ini telah di validasi oleh pakar dan guru. Subjek penelitian ini yaitu siswa SMP Negeri 6 Padang kelas 7. Jumlah keseluruhannya yaitu adalah 35 siswa rinciannya yaitu 10 siswa untuk uji coba lapangan

utama dan 25 siswa untuk uji coba lapangan operasional. Semua siswa tersebut merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 6 Padang. Untuk validasi, dipilih 3 orang dosen yaitu dosen bahasa, dosen materi, dan dosen media. Untuk penilaian oleh guru kelas, dipilih satu orang guru Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 6 Padang. Data pada penelitian ini berupa data pokok (kuantitatif) dan data tambahan berupa saran (kualitatif)

Hasil

Tahap selanjutnya setelah mengembangkan media video berbasis Prezi adalah uji coba lapangan awal. Uji coba ini dilakukan dengan menilai media yang sudah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan mengetahui kekurangan dan kelebihan pada media yang dikembangkan. Tahap penilaian dilakukan oleh 4 penilai yaitu pakar bahasa, pakar materi, pakar media dan guru. Hasil penilaian pakar bahasa diperoleh 94,3%, hasil penilaian pakar materi diperoleh 93,3%. Hasil penilaian pakar media diperoleh 94 % dan hasil penilaian guru yaitu 98 %. Hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis Prezi sangat layak dipakai untuk pelajaran seni rupa

Table 1 Hasil Penilaian Media

No	Validasi Media	Skor
1	Pakar Bahasa	94.3%
2	Pakar Media	94%
3	Pakar Materi	93.3%
4	Penilaian Guru Seni Budaya	98%

Dalam penilaian uji coba lapangan utama, ada beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek mudah memahami materi, mudah konsentrasi menggunakan media, mudah memahami bahasa, mudah bersemangat dalam belajar, mudah memahami gambar pada media, kemudahan dalam memahami kata-kata pada media, kemudahan dalam menjelaskan materi yang sudah dipahami, kemudahan mengakses media pembelajaran, kemudahan dalam menjawab pertanyaan, dan kemudahan dalam membaca huruf. Hasil angket yang diperoleh yaitu 86% sedangkan pada hasil test diperoleh 84%. Setelah dikonversikan dengan skala penilaian menunjukkan bahwa media video berbasis Prezi layak dipakai.

Table 2 Hasil penilaian uji coba lapangan utama

No	Uji Coba Lapangan Utama	Skor
----	-------------------------	------

1	Angket	86%
2	Test Siswa	84%

Ada beberapa aspek yang dinilai dalam uji coba lapangan operasional yaitu kemudahan dalam memahami materi, kemudahan berkonsentrasi saat menggunakan media, bahasa yang digunakan mudah dipahami, mudah bersemangat dalam belajar, mudah memahami gambar pada media, kemudahan dalam memahami kata-kata pada media, kemudahan dalam menjelaskan materi yang sudah dipahami, kemudahan mengakses media pembelajaran, kemudahan dalam menjaab pertanyaan, dan kemudahan dalam membaca huruf. Hasil uji coba operasional pada angket siswa diperoleh 93,35%, sedangkan pada hasil test diperoleh 91,2%. Hasil tersebut meunjukkan bahwa media video sangat layak dipakai pada pelajaran.

Table 3 Hasil penilaian uji coba lapangan operasional

No	Uji Coba Lapangan Utama	Skor
1	Angket	93.3%
2	Test Siswa	91.2%

Simpulan

Pengembangan media video berbasis Prezi melalui beberapa tahap antara lain: a) Mengumpulkan data, b) Mendesain, c) Merancang media awal, d) Uji coba lapangan awal, e) Perbaikan hasil uji coba lapangan awal, f) Uji coba lapangan utama, g) Perbaikan produk operasional, h) Uji coba lapangan operasional, i) Menyempunakan produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian dari pakar bahasa diperoleh 94,3%, hasil penilaian dari pakar materi yaitu 93,3%. hasil penlaian dari pakar media diperoleh 94 % dan hasil penilaian dari guru yaitu 98 %. Berdasarkan penilaian video tersebut, media video berbasis Prezi sangat layak dipakai. Hasil angket pada uji coba utama yaitu 86% sedangkan hasil test diperoleh 84%. Hasil angket pada uji coba operasional yaitu 93,35%, hasil test yaitu 91,2%. Hasil tesebut menunjukkan media video berbasis Prezi ini layakk dipakai. Hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis Prezi pada pelajaran Seni Rupa materi Menggambar Ragam Hias hasil belajar siswa meningkat dan media ini sangat layak dipakai sebagai media belajar peserta ddik dan guru di SMP Negeri 6 Padang.

Referensi

Rosalena Aprizia¹, Yofita Sandra²

Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Darmansyah. 2010. Pembelajaran Berbasis Web Teori Konsep dan Aplikasi. Jakarta : UNP Press Padang

Daryanto,. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Mutia, Ade. 2020. Lembar Kerja Siswa Seni Budaya Kelas VII SMP/MTs. Padang: Dinas Pensisikan Kota Padang.

Sari, Nilam. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbasis Prezi pada Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan.

Padang: Universitas Negeri Padang.

Rusyfan, Zulrahma. 2016. Prezi Solusi Presentasi Masa Kini. Bandung : Informatika Bandung

Sadiman, Arief, dkk.2009. Media Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta

Yoga, Alpis Ananta Pratama. 2020. Pengembangan Media Presentasi

Menggunakan Aplikasi Prezi Dekstop Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X di SMK. Padang: Universitas Negeri Padang.