

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAMBAR INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ALAM BENDA PEBELAJAR MTsN 2 PONTIANAK

Nazriati, Aunurrahman, Indri Astuti

Magister Teknologi Pembelajaran, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: nazriati129@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan awal di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan (1) mengembangkan model multimedia gambar interaktif, (2) mengetahui efektifitas multimedia gambar interaktif, (3) mengetahui kemampuan menggambar pebelajar yang diberikan multimedia. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Objek penelitian ini adalah pebelajar kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 76 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan data penelitian dan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa multimedia gambar interaktif sangat efektif digunakan pada pembelajaran menggambar alam benda dan dapat meningkatkan kemampuan pebelajar dalam menggambar alam benda. Peningkatannya dari sebelum menggunakan multimedia gambar interaktif pebelajar yang tuntas satu pebelajar setelah diberikan multimedia lima belas pebelajar yang tuntas (100%)

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Gambar Interaktif, Menggambar Alam Benda

Abstract: Based on the results of preliminary observations at Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak, the research was conducted with the purpose of (1) to develop a model interactive multimedia images, (2) determine the effectiveness of multimedia interactive images, (3) determine the ability of learner to draw a given multimedia. This study is the kind of the development research with quantitative and qualitative approaches. The object of this study is the learners class VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak in the academic year 2015/2016 which amounted to the 76 students. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Based on research data and results obtained conclusion that multimedia interactive images is effectively used learning to draw the nature of things and can increase the ability of learners in a natural draw objects. The increase from prior use of multimedia images interactive learners who complete a given multimedia learners after fifteen learners who complete (100%).

Keyword: Development, Multimedia Interactive Images, Natural Draw Objects

Menggambar alam benda adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik (psikomotor). Dalam pembelajarannya pebelajar dituntut untuk dapat membuat suatu bentuk yang dituangkan dalam bidang gambar. Untuk itu pebelajar harus mampu memahami apa yang harus dibuat sehingga terbentuklah

sebuah gambar. Pemahaman dalam membuat sebuah gambar tidak cukup dipelajari dengan mendengarkan penjelasan saja tetapi perlu dikuatkan dengan indra penglihatan, yaitu dengan melihat bagaimana model gambar alam benda yang akan dibuat. Seperti yang diutarakan oleh Dale (dalam Rusman,2013:165) kurang lebih 80% hasil belajar diperoleh dari indera pandang dan hanya 15% diperoleh dari indera dengar, dan 5% dari indera yang lain.

Pada praktiknya pembelajar seni budaya menjelaskan materi menggambar alam benda menggunakan metode ceramah dibantu dengan demonstrasi di papan tulis. Untuk materi menggambar alam benda demonstrasi di papan tulis hanya bisa menampilkan bentuk, tidak dapat menampilkan pewarnaan karena di papan tulis hanya bisa menggunakan satu warna. Disinilah pembelajaran kurang efektif dan efisien karena tidak dapat menampilkan keseluruhan penjelasan dari materi yang disampaikan.

Melihat hasil nilai yang diperoleh pebelajar MTs Negeri 2 Pontianak pada materi menggambar alam benda, dari 70 pebelajar 15 orang mendapat nilai diatas KKM, 20 orang mendapat nilai batas KKM, dan 35 orang dibawah KKM. Dan dari hasil wawancara dengan pebelajar kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak bahwa di Sekolah Dasar mereka tidak mendapatkan materi menggambar alam benda, umumnya mereka mendapatkan materi menggambar pemandangan alam. Ditambah lagi bahwa seni menggambar alam benda dan jenis gambar yang lain memang jarang dipublikasikan di media massa, baik itu Koran maupun di Televisi, sehingga pebelajar merasa asing dengan bentuk gambar alam benda.

Disinilah perlu ada perubahan yang diterapkan dalam pembelajaran yaitu perubahan dalam teknologi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Salma (2014:241) Teknologi pembelajaran membawa masyarakat ke perubahan yang cukup berarti. Perubahan yang terkait dengan teknik ilmiah untuk melakukan perbaikan dan perubahan pola belajar dan penyajian materi. Salah satu langkah perubahan pola belajar adalah dengan menggunakan multimedia karena multimedia sekarang banyak digunakan, dimana belajar tidak harus di sekolah saja.

Oleh karena itu menggambar alam benda diperlukan multimedia gambar sehingga memudahkan pebelajar memahami bentuk gambar yang akan dibuat. Menurut Burner (dalam Rusman,2013:165) bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar dan pengalaman abstrak.

Penggunaan media tentunya perlu bantuan dari pembelajar, baik pembuatannya maupun penggunaannya. Dalam pembuatan media pembelajar harus mampu menyusun rancangan pembelajaran dengan sistemik dan sistimatik, sehingga perumusan tujuan pembelajaran dapat berkesinambungan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembelajar abad 21 harus memiliki pemahaman bahwa pelajaran di sekolah harus disampaikan semenarik mungkin, untuk itu kehadiran multimedia di dalam kelas menjadi suatu keniscayaan. Hal itu dikarenakan pebelajar abad 21 adalah mereka yang sangat familiar dengan peralatan berbasis komputer.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa penyebab munculnya masalah tersebut, yaitu : (1) rancangan pembelajaran yang kurang sistemik dan sistimatik, (2) metode pembelajaran yang kurang efektif, (3) pebelajar belum mampu menguasai membuat gambar alam benda.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan multimedia yang dapat digunakan oleh pebelajar hingga mampu membuat gambar alam benda dan pebelajar dapat belajar secara mandiri. Selain itu pembuatan multimedia ini disesuaikan dengan kebutuhan adanya perubahan pola belajar dan penyajian materi. Pada awalnya pebelajar hanya menjadi pendengar, dengan multimedia gambar interaktif pebelajar dapat belajar mandiri dan mengulang-ulang materi sampai memahami materi gambar alam benda.

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Menurut Abdillah (dalam Anurrahman 2012:35) Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, efektif dan psikomotorik.

Menurut Warsita (2008:66) ada lima teori belajar yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar humanistik, teori belajar sibernetik, dan konstruktivistik. Dari kelima teori belajar tersebut penerapan pembelajaran menggambar alam benda dengan multimedia gambar interaktif menggunakan teori belajar konstruktivistik. Seperti yang dikemukakan Siregar (2011:41) konstruktivisme menekankan bahwa peranan utama kegiatan belajar mengajar adalah aktivitas pebelajar dalam mengkonstruksi pengetahuan sendiri, melalui bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada pembelajar. Pebelajar dapat belajar dimana saja dan kapan saja, seperti yang dikemukakan Anurrahman (2014:38) Belajar tidak lagi harus tergantung pada hadir atau tidaknya pembelajar bersama pebelajar karena begitu banyak instrument-instrumen yang lain yang memungkinkan seseorang melakukan aktivitas belajar.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tersebut adalah multimedia. Seperti yang dikemukakan Rosch (dalam Munir, 2013:2) Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Sedangkan media gambar interaktif adalah media yang berbentuk gambar yang menggunakan komputer dalam penyampaian.

Multimedia gambar interaktif merupakan salah satu bentuk teknologi pembelajaran kawasan pengembangan. Menurut Seels (1994:38) Pengembangan adalah proses penterjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Teknologi pembelajaran kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, namun tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain.

Penggunaan multimedia gambar interaktif dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran sehingga pelaksanaannya berjalan dengan efektif dan efisien. Pembelajaran adalah upaya membelajarkan pebelajar untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan pebelajar mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien (Rianto, 2010:131).

Sedangkan model pembelajaran adalah contoh yang dilakukan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran. Ada lima macam model pembelajaran yaitu model Dick and Carey, model Four D, Model Kemp, model

Geralach and Ely, dan model Tracey. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Dick and Carey karena sistematis dan pengujian yang berulang kali menunjukkan hasil yang diperoleh dapat diterima dan meyakinkan. Tahapan Dick and Carey terdiri dari sepuluh tahapan, pada penelitian ini menggunakan sampai tahapan ke delapan dikarenakan mengingat waktu dan biaya yang tersedia.

Setelah proses pembelajaran dilakukan maka pebelajar diberikan evaluasi, fungsinya adalah untuk melihat hasil belajar yang diperoleh pebelajar setelah menerima materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Aunurrahman (2012:203) Karena itu secara sederhana evaluasi akan menjadi wahana untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari seluruh aktivitas yang kita lakukan serta menjadi sumber informasi yang terukur hambatan-hambatan atau kendala yang dihadapi dalam proses pencapaian tujuan yang dirumuskan.

Ada tiga jenis evaluasi yaitu (1) evaluasi formatif ; (2) evaluasi sumatif ; dan (3) evaluasi diagnostik. Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu untuk mengetahui hasil belajar setelah satu pokok bahasan diberikan. Dalam hal ini materi yang diberikan adalah menggambar alam benda.

Menggambar alam benda adalah bilamana wujud gambar yang diperoleh dari mencontoh objek benda-benda mati dengan cara mengamati secara langsung terhadap benda / objek yang digambar (Kemendikbud,2013:8). Pada saat menggambar alam benda, sebaiknya memperhatikan (1) proporsi bentuk benda yang akan digambar; (2) komposisi dalam meletakkan benda; (3) cahaya yang menyinari gambar dan akan membentuk bayangan; (4) penggunaan arsiran; dan (5) penggunaan latar belakang.

Alat dan media yang digunakan dalam menggambar alam benda adalah pensil, pensil warna, krayon, bolpoin, kertas gambar dan spidol hitam. Penilaian menggambar alam benda diberikan berdasarkan ranah psikomotor. Seperti yang dikemukakan Jacobsen (2009:91) Ranah psikomotor diberikan pada materi-materi semisal pendidikan fisik, pendidikan profesi, dan musik.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak. Peneliti memilih lokasi penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak karena sekolah tersebut bisa diterapkan dengan menggunakan metode penelitian yang akan dilaksanakan dimana memiliki kelengkapan alat seperti komputer dan proyektor.

Objek penelitian yang digunakan adalah multimedia gambar interaktif pada pembelajaran menggambar alam benda, sedangkan subjeknya adalah pebelajar kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak tahun pelajaran 2015-2016, yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah 76 pebelajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Menurut Asrori (2014:117) data hasil studi eksperimen tahap awal terdiri dari dua macam yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil pretest dan posttest sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dari Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (1983:772) *Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products* (penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D)

adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan).

Sedangkan menurut Sugiyono (2013:530) *Research and Development*, terdiri dari dua kata yaitu *Research* (Penelitian) dan *Development* (Pengembangan). Kegiatan utamanya adalah pertama melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektivitas validitas rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Langkah-langkah pengembangan diawali dengan teknik pengumpulan data, dimana penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan kualitatif dengan uji-t.

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati rencana pembelajaran yang disusun, mengamati strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan mengamati media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Pada kegiatan observasi ini peneliti dibantu oleh pembelajar seni budaya kelas VII.

Kegiatan wawancara dilakukan pada pembelajar dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan untuk mengetahui informasi lebih jauh, lengkap dan mendalam mengenai keefektifitasan penggunaan multimedia yang dikembangkan.

Data wawancara perlu didukung dengan rekaman wawancara, data interaksi dalam kelas didukung dengan foto-foto, dan hasil gambar pembelajar didukung dengan foto-foto. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014: 129) Dalam laporan penelitian, sebaik-baiknya data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.

Sedangkan pengumpulan data kuantitatif didapat dari hasil belajar pretest dan posttest dengan menggunakan uji-t. Uji t untuk membuktikan signifikansi perbedaan pembelajaran konvensional dengan multimedia gambar interaktif.

Perencanaan pengembangan diawali dengan tahap pra pengembangan yaitu penulisan pendahuluan, perencanaan pembelajaran dan pengembangan draf model. Tahap pengembangan yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli desain. Dan tahap uji coba evaluasi dan revisi yaitu uji coba lapangan, revisi produk hasil uji awal dan uji coba lanjutan.

Validasi, evaluasi dan revisi model. Validasi ahli yaitu dengan memberikan instrument penilaian multimedia yang dikembangkan kepada ahli materi, media dan desain. Evaluasi dilakukan setelah diadakan uji coba media pada pembelajar. Uji coba dilakukan dengan tiga proses evaluasi formatif (Borg, Walter R, 2005:7) yaitu uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan dilakukan dengan desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group desain*). Dan revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi, media dan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Awal penelitian melakukan analisis kebutuhan dengan mengadakan wawancara dengan pembelajar seni budaya kelas VII dan pembelajar kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak. Dari hasil wawancara keduanya peneliti

mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggambar alam benda diperlukan media untuk memudahkan pemahaman dan membuat gambar alam benda.

Dari kesimpulan tersebut peneliti membuat rancangan pembelajaran menggambar alam benda dengan membuat sebuah produk yaitu multimedia gambar interaktif. Rancangan pembelajaran disusun menurut pola desain pembelajaran atau priskripsi tugas belajar. Preskripsi dirancang untuk menuntun pebelajar agar dapat menguasai materi menggambar alam benda dan belajar mandiri dengan multimedia gambar interaktif.

Adapun priskripsi tugas belajar berisikan **Agar** dapat membuat gambar alam benda, maka **lakukan:** (1) amati multimedia gambar interaktif; (2) tentukan objek yang akan digambar; (3) susun objek yang akan digambar; (4) buat sketsa dari objek yang dipilih; (5) beri kontur dengan spidol hitam; (6) beri warna dari objek yang digambar.

Setelah priskripsi dirancang dilanjutkan dengan membuat flowchart. Dari priskripsi dan flowchart dijabarkan menjadi storyboard. Storyboard adalah visualisasi yang memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Adapun storyboard multimedia gambar interaktif dirancang menggunakan hyperlink dan bandicam. Multimedia yang dikembangkan terdiri dari dua puluh enam slide dengan tujuh menu utama yaitu menu pembuka, menu petunjuk, menu kompetensi inti, menu kompetensi dasar, menu indikator, menu materi, dan menu evaluasi.

Menu pembuka berisi salam dan judul dengan tombol next (selanjutnya). Adapun tampilan slide pembuka berisi gambar, animasi, teks dan narasi dan satu tombol yaitu tombol next, yaitu untuk masuk ke menu petunjuk.

Slide menu petunjuk terdapat tiga tombol yaitu tombol home untuk kembali ke slide pertama, tombol back untuk kembali ke slide sebelumnya dan tombol next untuk melanjutkan ke slide berikutnya. Selain tombol tersebut didalam slide menu petunjuk berisikan juga tombol-tombol petunjuk, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi.

Pada slide menu kompetensi inti berisikan animasi, tombol home, tombol back dan tombol next, serta penjelasan dari isi kompetensi inti. Sedangkan slide menu kompetensi dasar berisikan tombol home, tombol back dan tombol next, serta isi dari kompetensi dasar. Untuk slide menu materi berisikan tombol home, tombol back dan tombol next, serta tombol isi materi. Dan terakhir slide menu evaluasi berisikan tombol home, tombol back dan tombol next, serta soal menggambar alam benda.

Setelah rancangan storyboard dibuat, untuk mengetahui keefektifitasan multimedia gambar interaktif dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, dan validasi oleh pembelajar serta hasil uji coba terhadap pebelajar.

Hasil validasi oleh ahli materi, media dan desain secara umum baik. Dari ahli materi presentase penilaian yang diberikan 91,66% katagori sangat baik, dari ahli media 87,50% katgori baik dan presentase yang diberikan ahli desain adalah 89,28% dengan katagori sangat baik. Dari hasil penilaian tersebut maka multimedia sangat layak dan efektif, dan dapat di gunakan pada pebelajar yang akan diteliti.

Sedangkan hasil validasi oleh pembelajar kelas VII Mdrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak adalah komentar yang diberikan multimedia sudah baik, dan sangat memudahkan pebelajar memahami cara menggambar alam benda, presentase yang diberikan adalah 96,18 %.

Hasil validasi dari pebelajar dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap pertama uji coba *one to one* terdiri dari tiga pebelajar dengan kemampuan kognitif rendah, sedang dan tinggi diperoleh komentar multimedia gambar interaktif sangat bagus, perlu digunakan dan sangat menarik. Tahap ke dua yaitu uji coba kelompok kecil terdiri dari sepuluh pebelajar, dengan tingkatan kognitif rendah, sedang dan tinggi. Komentar yang diberikan tampilan media menarik, mudah digunakan, mudah dipahami dan bisa digunakan berulang-ulang. Dan tahapan yang ketiga adalah uji coba lapangan yang terdiri dari lima belas pebelajar dengan tingkatan kognitif rendah, sedang dan tinggi. Komentar yang diperoleh multimedia gambar interaktif sangat baik dan mudah dipahami.

Untuk melihat kemampuan pebelajar menggambar alam benda dilihat dari tahap uji coba lapangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, masing-masing dengan jumlah pebelajar yang sama yaitu lima belas pebelajar. Kelompok kontrol menggunakan kelas VII K dengan tidak diberikan multimedia gambar interaktif, proses pembelajarannya konvensional. Sedangkan kelompok eksperimen menggunakan kelas VII J dengan diberikan multimedia gambar interaktif.

Sebelum eksperimen pebelajar dari kedua kelompok tersebut telah terlebih dahulu diberikan pretest. Setelah diberikan pretest dengan kemudian dilaksanakan pembelajaran sesuai dengan alur penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah dilakukan pembelajaran diberikan soal posttest dengan soal yang sama dengan pretest.

Setelah posttest tahap selanjutnya, peneliti membandingkan hasil belajar menggambar alam benda kedua kelompok, kemudian data diolah menggunakan SPSS 23 dan Microsoft Office Excel. Hasil yang diperoleh kemampuan metode konvensional sebesar 79 % sedangkan kemampuan metode penggunaan multimedia 88%. Jadi kemampuan menggambar alam benda pebelajar lebih tinggi yang diberikan multimedia dibandingkan dengan pebelajar yang diberikan metode konvensional.

Pembahasan

Tahap awal penelitian adalah membuat rancangan multimedia yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran menggambar alam benda, seperti yang dikemukakan oleh Rosch (dalam Munir,2013:2) multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Untuk dapat terlaksananya pembelajaran yang menarik maka pebelajar dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar secara sistemik dan sistematik. Sumber belajar bukan hanya dari penjelasan pebelajar saja tapi dapat diperoleh dari luar penjelasan pebelajar, seperti yang diungkapkan Aunurrahman(2014:38) belajar tidak lagi tergantung sepenuhnya pada hadir atau tidaknya pebelajar bersama pebelajar begitu juga instrument-instrumen yang lain yang memungkinkan seseorang melakukan aktivitas belajar.

Rancangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia gambar interaktif dibuat berdasarkan paradigma pembelajaran yang dikemukakan oleh Asrori (2008:6) Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman

individu yang bersangkutan. Jadi multimedia gambar interaktif dapat dijadikan pengalaman belajar pebelajar tanpa melalui penjelasan pembelajar.

Adapun rumusan rancangan pembelajaran yang ingin dicapai adalah (1) pebelajar dapat menyebutkan benda yang dapat dijadikan objek menggambar alam benda; (2) pebelajar dapat menyebutkan pengertian menggambar alam benda; (3) pebelajar dapat menjelaskan pengertian proporsi dan komposisi; (4) pebelajar dapat menyusun benda objek gambar alam benda; (5) pebelajar dapat membuat sketsa gambar alam benda; (6) pebelajar dapat memberi warna pada gambar alam benda.

Untuk mencapai rumusan tersebut, disusunlah preskripsi tugas belajar yang harus dilakukan pebelajar dalam proses pembelajaran. Tugas yang harus dilakukan pebelajar adalah mengamati multimedia gambar interaktif yaitu: (1) sebutkan objek gambar alam benda; (2) sebutkan pengertian gambar alam benda; (3) jelaskan pengertian proporsi dan komposisi; (4) susun objek gambar alam benda; (5) buat sketsa gambar alam benda; (6) beri warna gambar alam benda.

Setelah rumusan dan tujuan pembelajaran dirancang, tahap selanjutnya adalah menyusun flowchart, dimana flowchart ini berfungsi memberikan gambaran bagaimana alur media yang akan dibuat sesuai dengan prosedur yang harus dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan sistemik dan sistematik.

Flowchart yang telah dibuat dikembangkan dalam bentuk storyboard. Storyboard adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan.

Dalam proses belajar mengajar, pebelajar memerlukan media sebagai sarana yang efektif dan efisien dalam menunjang pembelajaran. Pembuatan media diperlukan teknologi sehingga akan tersaji bentuk yang menarik untuk dipelajari. Seperti yang dikemukakan CIT (dalam Warsita, 2008:14) Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi manusia dan non manusia agar belajar dapat berlangsung efektif.

Dalam pembelajaran menggambar alam benda, dibuatlah media berupa multimedia gambar interaktif. Untuk membuktikan keefektivitasan multimedia yang dibuat, peneliti melakukan proses validasi kepada ahli materi, media, desain, pembelajar dan pebelajar.

Dilihat dari hasil penelitian, dari ahli materi dan media bahwa multimedia sangat baik dengan presentase yang diberikan untuk materi 91,66% (sangat baik) dan media 87,50% (sangat baik), sedangkan dari ahli desain presentase yang diberikan 89,28% (sangat baik). Sehingga dari hasil validasi ahli, multimedia efektif digunakan untuk pebelajar.

Sedangkan validasi dari pembelajar presentase 96,18 % (sangat baik), sehingga multimedia baik digunakan oleh pebelajar. Sedangkan validasi dari pebelajar presentase yang diberikan 97,07%, menurut komentar pebelajar menandakan multimedia gambar interaktif, efektif digunakan dalam proses pembelajaran menggambar alam benda di kelas VII.

Kemampuan menggambar alam benda pebelajar dapat dilihat dari hasil belajar. Seperti yang diutarakan Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki pebelajar setelah menerima pengalaman belajar.

Kemampuan pebelajar dalam menggambar alam benda dapat dilihat dari hasil evaluasi. Proses evaluasi diberikan pada pebelajar setelah melihat tayangan multimedia gambar interaktif. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif, sesuai dengan tahapan Dick and Carey. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pebelajar menerima dari pokok bahasan yang diberikan dalam satu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya.

Pelaksanaan evaluasi diberikan terhadap dua kelompok yaitu kelompok kontrol tanpa diberikan multimedia gambar interaktif, pembelajaran menggunakan metode konvensional, dan kelompok eksperimen dengan diberikan multimedia gambar interaktif. Jumlah pebelajar masing-masing kelompok sama banyaknya yaitu lima belas pebelajar. Kedua kelompok juga diberikan soal yang sama yaitu evaluasi jenis psikomotor menggambar alam benda dengan objek buah-buahan.

Kedua kelompok sama-sama memulai kegiatan evaluasi formatif dari menyiapkan alat dan bahan, membuat sketsa sampai pewarnaan dan terakhir membersihkan serbuk-serbuk dari kertas gambar. Setelah selesai pebelajar melaksanakan evaluasi, peneliti memberikan penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian menggambar alam benda yaitu ketepatan objek, ketepatan proporsi, warna dan kebersihan.

Hasil penilaian yang diperoleh dibandingkan dengan hasil penilaian pretest yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggambar alam benda. Pretest diberikan dengan soal yang sama dengan posttest, begitu juga format penilaian dan pebelajar yang sama dengan posttest. Melihat perbandingan hasil belajar dari kedua kelompok, kelompok kontrol hasil pretest 69,26 dan posttest 78,8, peningkatan yang diperoleh 9,54, sedangkan kelompok eksperimen pretest 68,52 dan posttest 87,84, peningkatan yang diperoleh 19,32.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan multimedia gambar interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelompok yang tidak diberikan multimedia. Jadi multimedia gambar interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran menggambar alam benda memberikan kontribusi peningkatan kemampuan pebelajar dalam menggambar alam benda di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil dan pembahasan penelitian maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah: (1) rancangan multimedia gambar interaktif memuat objek gambar alam benda, pengertian gambar alam benda, cara membuat sketsa gambar alam benda, dan cara member warna gambar alam benda; (2) keefektifan multimedia gambar interaktif dapat dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi 91,66%, ahli media 87,50%, ahli desain 89,28%, pembelajar 96,18% dan pebelajar 97,07%; (3) kemampuan menggambar pebelajar dengan menggunakan multimedia gambar interaktif pada pembelajaran menggambar alam benda sangat baik, dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Perbandingan selisih pretest dengan posttest kelompok kontrol 9,54 sedangkan kelompok eksperimen 19,32. Dengan demikian kemampuan pebelajar dalam materi menggambar alam benda setelah menggunakan multimedia gambar interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat oleh peneliti, maka dipandang perlu memberikan saran yaitu: (1) Pembelajar Seni Budaya untuk dapat membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif; (2) pebelajar dapat menggunakan multimedia gambar interaktif sebagai sarana belajar yang efektif dan efisien; (3) kepala madrasah agar dapat memberikan dukungan moril dan materil kepada pembelajar seni budaya untuk mengembangkan berbagai bentuk multimedia interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam pembelajaran seni budaya khususnya menggambar alam benda.

DAFTAR RUJUKAN

- Asrori,Muhammad dan Ali,Muhammad.2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman.2012. *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: Alfabeta
- Borg,Walter R.1983.*Educational Research An Introduction*.New York:Longman
- Dick,Walter and Carey, Lou.2005. *The Systematic Designe of Instruction Sixth Edition*.Boston:Pearson.
- Jacobsen,David A.2009.*Methods for Teaching*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2013. *Seni Budaya SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Munir.2013.*Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*.Bandung: Alfabeta.
- Sudjana,Nana.2010.*Penilaian Proses Hasil Belajar*.Bandung:PT. Ramajaya Rosdakarya.
- Rusman.2008.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*.Jakarta: Kencana
- Salma, Dewi.2014.*Wawasan Teknologi Pendidikan*.Jakarta: Kencana.
- Seels,Barbara B dan Richey,Rita C.1994.*Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*.Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono.2013.*Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Desertasi*.Bandung: CV. Alfabeta.

