

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN  
SENI KRIYA TRIMATRA BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PGMI UMI MAKASSAR**

Oleh: Martini

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *audio visual* berpotensi untuk ditumbuh kembangkan. Perkembangan teknologi dewasa ini yang sangat cepat telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan pengajaran di Sekolah dan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, pengembangan sarana pembelajaran (media) hendaknya juga mengikuti perkembangan zaman. Pengembangan media audio visual pada pembelajaran Seni Rupa dan Kerajinan Tangan di PGMI FAI-UMI Makassar untuk memenuhi kemampuan berolah seni melalui pengalaman produksi dwi matra dan trimatra. Termasuk untuk memenuhi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mahasiswa untuk berkreasi melalui seni rupa dan kerajinan tangan.

Kata kunci: media audio visual, seni kriya trimatra

#### A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam pendidikan seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan zaman yang disajikan dalam berbagai bentuk dengan waktu yang relatif cepat. Semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan serta penyajian informasi dalam pendidikan senantiasa menggunakan media. Oleh karena itu, era ini disebut lingkungan pendidikan bermedia, baik berupa buku, siaran radio, televisi, dan elektronik lain berpotensi untuk tumbuh dan berkembangnya masyarakat belajar.

Peningkatan kualitas pembelajaran seyogyanya dilakukan berbagai inovasi dan kreatifitas salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *audio visual (video)*. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal. Sebuah *video* yang memaparkan keadaan di sekitar tempat yang dapat

menimbulkan pencemaran akibat sembarang membuang sampah, sehingga kehadiran limbah dapat mengganggu kesehatan dan menyebabkan pencemaran lingkungan. Limbah di tangan seorang yang kreatif dapat mengubahnya menjadi sesuatu yang bermakna, berguna bagi dirinya dan masyarakat atau dengan kata lain bahkan limbah dapat diubah menjadi dollar sekaligus pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar juga dapat dioptimalkan.

Suasana demikian menjadikan anak didik berkesempatan mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada *Learning by doing* (belajar sambil berkarya) atau dapat juga dikatakan berolah seni melalui pengalaman berkreasi dengan baik karena mampu menggunakan otaknya secara optimal. Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984, Hergenahn, dalam Miarso Y, (2005) menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran yang salah satu

implikasinya adalah otak perlu dirangsang dengan rangsangan *audio visual*.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *audio visual* berpotensi untuk ditumbuh kembangkan. Perkembangan teknologi dewasa ini yang sangat cepat telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan pengajaran di Sekolah dan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, pengembangan sarana pembelajaran (media) hendaknya juga mengikuti perkembangan zaman. Masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran Seni Rupa dan Kerajinan Tangan di PGMI FAI-UMI Makassar semester VII adalah belum terpenuhinya kemampuan berolah seni melalui pengalaman produksi dwi matra dan trimatra. Selanjutnya untuk memenuhi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, diharapkan mahasiswa mampu berkreasi melalui berolah seni rupa dan kerajinan tangan serta memperoleh kemampuan berolah seni melalui pengalaman berkreasi berbagai jenis kegiatan seni rupa dan kerajinan tangan.

Observasi awal peneliti peroleh bahwa yang menjadi penghambat dalam penyajian mata kuliah praktek trimatra khususnya pada pokok bahasan berkreasi Seni Kriya, adalah belum tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran sehingga mahasiswa dalam berkarya belum optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis berkeinginan mengembangkan sebuah media pembelajaran *audio visual* untuk mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan pada pokok bahasan Seni Kriya Trimatra untuk membantu mahasiswa Program Studi PGMI UMI Makassar. Agar pembelajaran dapat

terlaksana secara optimal maka penulis akan melakukan penelitian mengenai Pengembangan Media *Audio visual* dalam pembelajaran berkreasi seni kriya trimatra bagi mahasiswa Program Studi PGMI UMI Makassar yang menyangkut dengan kepraktisan, keefektifan dan kesahihan media tersebut di atas.

#### A. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya trimatra pada mata kuliah Pendidikan Seni Rupa Program Studi PGMI UMI Makassar. Desain pengembangan instrumen menggunakan desain model Dick & Carey didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran serta disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang telah ditetapkan secara sistematis. Secara garis besar model pengembangan media pembelajaran berbasis *audio visual* terdiri dari 5 bagian utama yaitu: analisis kebutuhan, perencananan pengembangan media pembelajaran, pengembangan produk, evaluasi produk, dan produk akhir.

Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan diujicobakan pada 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.

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lahirnya sebuah produk pembelajaran yang berhasil dikembangkan berupa media *Audio visual* dalam pembelajaran berkreasi seni kriya trimatra pada mahasiswa PGMI UMI Makassar, dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran audio visual
  - a. Tahap analisis kebutuhan media pembelajaran

Pada tahap kebutuhan desain pembelajaran ini dilakukan beberapa langkah yang diawali dari analisis pembelajaran. Langkah pertama penulis melakukan wawancara dengan berbagai pihak, antara lain: Kepala Prodi PGMI UMI, dosen Seni Rupa dan Kerajinan Tangan, mahasiswa PGMI UMI, Guru seni kriya yang terkait dan kunjungan ke laboratorium kriya kayu guna memperoleh informasi atau gambaran tentang pembelajaran kriya kayu. Data yang diperoleh dari dosen, mahasiswa, studi pustaka dan studi lapangan disusun dan ditelaah.

- b. Tahap perencanaan pengembangan

Langkah perencanaan pengembangan adalah merujuk pada SK & KD, merumuskan indikator keberhasilan, mengembangkan butir tes acuan patokan untuk mengukur

keberhasilan mahasiswa, menyusun strategi pembelajaran dalam bentuk Silabus dan RPP, dan mengembangkan materi pembelajaran untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar dan indikator dengan pertimbangan: potensi peserta didik, relevansi dengan karakteristik daerah setempat, kebermanfaatan bagi peserta didik dan sekitarnya.

- c. Tahap pengembangan produk

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaedah yang sangat baik untuk mencapai tujuan pembuatan media *audio visual* (informasi dari tahap analisa kebutuhan) dengan merumuskan tujuan instruksional umum media *audio visual* pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tahap perencanaan strategi pembelajaran

Strategi perkuliahan yang disusun sesuai dengan rencana pembelajaran pada pokok bahasan seni kriya trimatra dengan menggunakan material limbah kayu. Pertemuan pertama dilakukan langkah-langkah perkuliahan: kegiatan awal dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan mahasiswa tentang pengertian seni kriya trimatra, langkah-langkah pembuatan dan penggunaan bahan dan alat. Langkah selanjutnya adalah kegiatan inti memperkenalkan media audio visual dalam pembelajaran seni kriya kayu dan buku petunjuk paket media audio visual serta menyusun rancangan kriya kayu yang akan dibuat. Selanjutnya pada pertemuan kedua pada pokok bahasan seni kriya kayu, mahasiswa membuat seni kriya kayu dengan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan. Untuk mendukung pelaksanaan strategi pembelajaran maka

dikembangkan komponen media *audio visual* yang terdiri dari: (a) Petunjuk media *audio visual* pembelajaran seni kriya trimatra, (b) Pembelajaran berbasis *audio visual*.

2) Deskripsi dan analisis data hasil evaluasi media oleh dosen fasilitator

Tahap awal pengembangan dilakukan evaluasi media *audio visual* oleh dosen fasilitator sebagai penanggung jawab. Bahan evaluasi adalah keseluruhan komponen yang terdapat dalam media *audio visual*, mulai dari petunjuk media pembelajaran berbasis *audio-visual* dalam pembelajaran seni kriya kayu trimatra. Segala aspek yang menjadi perhatian dalam evaluasi media *audio visual* pembelajaran ini oleh dosen fasilitator saat menggunakan produk media pembelajaran peneliti mendampingi secara langsung sebagai pengembang media *audio visual*.

Hasil evaluasi dosen fasilitator terhadap komponen media *audio visual* pembelajaran kemudian dikonversikan ke data kualitatif diperoleh yaitu: (a) Untuk aspek petunjuk diperoleh skor 4,66 atau 93,3% (sangat baik), (b) Untuk aspek pembelajaran diperoleh skor 4,5 atau 90% (sangat baik), (c) Untuk aspek isi diperoleh skor 4,6 atau 92 % (sangat baik), (d) Untuk aspek tampilan diperoleh skor 4,5 atau 90% (sangat baik) dan (e) Untuk aspek pemrograman diperoleh skor 4,5 atau 90,67% (sangat baik). Setelah dikonversi secara keseluruhan data menunjukkan jumlah persentase untuk media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya trimatra menurut penilaian dan evaluasi dosen fasilitator termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi dan penilaian dari dosen

fasilitator menunjukkan produk yang dikembangkan sudah baik untuk sebuah media *audio visual* dalam pembelajaran, seni kriya kayu trimatra.

d. Evaluasi dan revisi produk

1) Hasil validasi ahli

- a) Hasil validasi ahli materi. Validasi oleh ahli materi menilai produk dari tiga aspek yaitu: aspek petunjuk, aspek isi, dan aspek pembelajaran, yang dilakukan kurang lebih empat bulan mulai bulan Oktober 2011 sampai dengan Januari 2012. Beberapa saran hasil validasi oleh ahli materi dapat digambarkan sebagai berikut: (1) Kedalaman materi diperjelas dan dipersingkat dan disesuaikan dengan durasi *voice over* pada video; (2) Openingnya jangan terpotong; (3) Screen harus full; (4) Petunjuk umum, dosen, dan mahasiswa diberi tombol navigasi; (5) Struktur materi pembelajaran harus *full screen*; (6) Eplorasi bentuk harus dibuatkan menu navigasi; (7) Kalkulasi harga diketik ulang; dan (8) Gambar kerja dibuatkan tombol untuk memperbesar gambar.

Hasil validasi petunjuk media oleh ahli materi memberi skor rata-rata 4,77 dengan persentase 95,5%. Nilai tersebut berarti sangat baik, yang berarti bahwa petunjuk media berfungsi sangat baik dan tentunya juga berarti sangat jelas. Validasi aspek pembelajaran oleh ahli materi memberi skor rata-rata 4,75 yang secara kualitatif masuk dalam kategori sangat jelas. Validasi aspek isi oleh ahli materi memberi skor persentase sebesar 92% yang berarti

secara kualitatif masuk dalam kategori sangat baik.

Revisi produk dari ahli materi, yaitu (a) Isi materi disesuaikan dengan durasi video, dan (b) Materi dalam teks agar diperpadat isinya.

- b) Hasil validasi aspek tampilan media oleh ahli media memberi skor rata-rata 4,35 yang berarti masuk dalam kategori baik, validasi aspek pemrograman media memberi skor rata-rata 4,13 yang berarti masuk dalam kategori baik. Revisi dari hasil evaluasi oleh ahli media, antara lain: (1) Alunan musik disesuaikan/dikondisikan, pada opening dan pembahasan yang lain, (2) Animasi perantara ke konten dipercepat, (3) Diawal video ditampilkan topik pembelajaran, (4) Diakhir video disertai ucapan terimakasih, (5) Dibuatkan *story board* (video utama), (6) Kode tombol navigasi ditampilkan pada petunjuk penggunaan media, (7) Ditambah tombol navigasi pada eksplorasi bentuk; dan (8) Agar setiap teks pada layar monitor jangan terpotong.

## 2) Hasil uji coba pada mahasiswa

a) Hasil uji coba satu-satu. Hasil uji coba satu-satu terhadap petunjuk media *audio visual* menunjukkan persentase skor yang diperoleh sebesar 85,33% yang berarti masuk dalam kategori baik. Hasil uji coba satu-satu pada aspek pembelajaran menunjukkan persentase skor yang diperoleh sebesar 96,67% yang berarti sangat jelas. Hasil uji coba satu-satu pada aspek isi menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 93,33% yang berarti

sangat baik. Hasil uji coba satu-satu pada aspek tampilan menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 93,67% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba satu-satu pada aspek pemrograman menunjukkan persentase skor rata-rata sebesar 88,44% yang berarti baik.

b) Hasil uji coba kelompok kecil. Tahap ini menggunakan 6 (enam) orang mahasiswa yang diberikan produk media *audio visual* yang telah divalidasi oleh ahli disertai angket dan kuisisioner untuk menggali lebih dalam kekurangan yang masih terdapat pada produk media *audio visual* tersebut. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap petunjuk media *audio visual* menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 90,84% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek pembelajaran menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 94,95% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek isi menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 93,33% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek tampilan menunjukkan persentase skor sebesar 95,13% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek pemrograman menunjukkan persentase skor rata-rata sebesar 95,28% yang berarti sangat baik

c. Uji coba kelompok besar (lapangan, kelas). Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada mahasiswa prodi PGMI UMI Makassar dengan jumlah mahasiswa pada satu kelas yakni 17 orang. Hasil uji coba lapangan terhadap petunjuk media

audio visual yang dikembangkan menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 94,23% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran menunjukkan persentase skor yang didapat sebesar 95,86% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba lapangan pada aspek isi menunjukkan persentase skor yang diperoleh sebesar 95,21% yang berarti sangat jelas. Hasil uji coba lapangan pada aspek tampilan menunjukkan persentase skor penilaian yang diperoleh 94,91% yang berarti sangat baik. Hasil uji coba lapangan pada aspek pemrograman menunjukkan persentase skor sebesar 90,88% yang berarti sangat baik.

## 2. Kesahihan media *audio visual* Seni Kriya

Kesahihan media pembelajaran yang dikembangkan diketahui melalui rangkaian uji coba yang terdiri dari uji coba mahasiswa satu-satu, uji coba mahasiswa kelompok kecil, dan uji coba mahasiswa kelompok besar atau uji coba lapangan. Hasil uji coba satu-satu mahasiswa terhadap aspek-aspek penilaian dari pengembangan media audio visual yang meliputi aspek petunjuk media audio visual dikategorikan baik, aspek pembelajaran dikategorikan sangat baik, aspek isi dikategorikan sangat baik, aspek tampilan dikategorikan sangat baik, dan aspek pemrograman dikategorikan baik. Dengan demikian, media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan layak atau sah untuk digunakan berdasarkan hasil uji coba mahasiswa satu-satu.

Hasil uji coba mahasiswa kelompok kecil terhadap aspek-aspek penilaian dari pengembangan media audio visual yang

meliputi aspek petunjuk media audio visual dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran dikategorikan sangat baik, aspek isi dikategorikan sangat baik, aspek tampilan dikategorikan sangat baik, dan aspek pemrograman dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan layak atau sah untuk digunakan berdasarkan hasil uji coba mahasiswa kelompok kecil.

Hasil uji coba lapangan dari pengembangan media audio visual yang meliputi aspek petunjuk media audio visual dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran dikategorikan sangat baik, aspek isi dikategorikan sangat baik, aspek tampilan dikategorikan sangat baik, dan aspek pemrograman dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan layak atau sah untuk digunakan berdasarkan hasil uji coba mahasiswa kelompok besar atau uji coba lapangan.

## 3. Kepraktisan media *audio visual* Seni Kriya

Kepraktisan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dilihat dari segi respon dosen fasilitator, validator, hasil uji coba mahasiswa dan uji coba lapangan terhadap aspek pemrograman. Hasil telaah Dosen fasilitator terhadap aspek pemrograman dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan tersebut praktis digunakan menurut hasil telaah Dosen fasilitator. Validasi aspek pemrograman oleh ahli media menunjukkan kategori baik. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan tersebut praktis digunakan menurut hasil validasi ahli media. Hasil uji coba aspek pemrograman oleh mahasiswa

menunjukkan kategori baik. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan tersebut praktis digunakan menurut hasil ujicoba mahasiswa satu-satu. Hasil uji coba aspek pemrograman oleh mahasiswa kelompok kecil menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan tersebut praktis digunakan menurut hasil ujicoba mahasiswa kelompok kecil. Hasil uji coba aspek pemrograman oleh mahasiswa kelompok besar atau ujicoba lapangan menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian, media audio visual yang dikembangkan tersebut praktis digunakan menurut hasil ujicoba mahasiswa kelompok besar atau ujicoba lapangan.

Berdasarkan telaah, validasi ahli dan rangkaian ujicoba terhadap aspek pemrograman dengan indikator kemudahan pemakaian program, pemilihan menu program, kebebasan memilih materi untuk dipelajari, pencarian video, pencarian halaman maka diperoleh persentase rata-rata sebesar 89,45%. Jika merujuk pada konversi skor skala lima maka hasil tersebut berada pada rentangan 75% - 89% yang berarti masuk dalam kategori "Baik" dan tidak perlu direvisi. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan dalam penggunaannya.

#### 4. Efektivitas media audio visual dalam Seni Kriya

Efektivitas media pembelajaran audio visual dapat diketahui dengan menganalisis data pre-test dan data post-test setelah mahasiswa menerima perlakuan dalam bentuk penggunaan media audio visual dalam perkuliahan. Hasil perhitungan diajukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang

signifikan nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media).

Pengujian yang digunakan adalah desain *one group pretest-posttest*. Yaitu pengujiannya dilaksanakan terhadap satu kelas tanpa kelas pembanding dengan memberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap materi seni kriya trimatra. Materi tes meliputi: pengertian seni kriya, jenis seni kriya, pengertian seni kriya trimatra (tiga dimensi), teknik pembuatan, alat dan bahan serta fungsi dan pemaknaan karya kriya terapan nusantara. Setelah melaksanakan *pre-test*, langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan paket media pembelajaran berbasis *audio visual* untuk pokok bahasan seni kriya kayu trimatra. Setelah diberikan *pre-test* dan *post-test* maka diperoleh dua skor untuk dianalisis. Hasil *pre-test* dan *post-test* ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kognitif yang Dilakukan kepada Mahasiswa

No	Mahasiswa	Nilai Kognitif		
		Pre Test	Post Test	Gain Score
1	1	40	85	45
2	2	50	85	35
3	3	40	90	50
4	4	50	70	20
5	5	45	65	20
6	6	40	75	35
7	7	65	100	35
8	8	40	65	25
9	9	35	75	40
10	10	45	85	40
11	11	40	85	45
12	12	50	90	40
13	13	55	80	25
14	14	40	85	45
15	15	50	80	30
16	16	50	100	50
17	17	50	100	50
	Jumlah	785	1415	630
	Rata-rata	46.18	83.24	37.06

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS,

diperoleh nilai  $t$  hitung ( $t_h$ ) sebesar -15,033. Dengan nilai  $df$  16, signifikansi yang digunakan adalah 0,05 maka dengan menggunakan uji 2 sisi pada table  $t$  diperoleh nilai  $t$  tabel ( $t_t$ ) = 2,120. Oleh karena  $t$  hitung tidak terletak antara -2,120 sampai +2,120, maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan nilai hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan prestasi pembelajaran atau kemampuan kognitif mahasiswa pada pokok bahasan berkreasi seni kriya kayu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual sangat signifikan.

Selain melakukan tes kemampuan kognitif, untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audio visual juga dilakukan tes unjuk kerja (psikomotorik). Hasil tes unjuk kerja diketahui dengan menganalisis data pre-test dan data post-test setelah mahasiswa menerima perlakuan dalam bentuk penggunaan media audio visual dalam perkuliahan. Hasil tes unjuk kerja dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* unjuk kerja yang Dilakukan kepada Mahasiswa

No.	Mahasiswa	Nilai Berkreasi		
		Pre Test	Post Test	Gain Score
1	1	50	80	30
2	2	40	80	40
3	3	35	85	50
4	4	45	70	25
5	5	35	60	25
6	6	40	65	25
7	7	60	90	30
8	8	40	45	5
9	9	25	70	45
10	10	45	85	40
11	11	35	80	45
12	12	40	45	5
13	13	55	70	15
14	14	40	65	25
15	15	50	80	30
16	16	35	100	65
17	17	50	70	20
Jumlah		720	1240	520
Rata-rata		42,35	72,94	30,59

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPS, diperoleh nilai  $t$  hitung ( $t_h$ ) sebesar -8,033. Dengan nilai  $df$  16, signifikansi yang digunakan adalah 0,05 maka dengan menggunakan uji 2 sisi pada tabel  $t$  diperoleh nilai  $t$  tabel ( $t_t$ ) = 2,120. Oleh karena  $t$  hitung tidak terletak antara -2,120 sampai +2,120, maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan nilai hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan prestasi pembelajaran atau kemampuan psikomotorik mahasiswa pada pokok bahasan berkreasi seni kriya kayu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual sangat signifikan.

### C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang merujuk pada rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:



1. Pengembangan media *audio visual* dalam pembelajaran seni kriya trimatra bagi mahasiswa Program Studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UMI Makassar dilakukan dengan 5 (lima) tahapan yakni: tahap analisis kebutuhan media pembelajaran yang meliputi identifikasi tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, identifikasi perilaku awal dan karakteristik pembelajar, tujuan pembelajaran khusus, butir-butir tes acuan patokan, strategi pembelajaran, materi pembelajaran, dan desain evaluatif formatif; tahap kedua perencanaan pengembangan yang mempertimbangkan potensi peserta didik, karakteristik daerah setempat, dan kebermanfaatan bagi peserta didik; tahap ketiga pengembangan produk yang mempertimbangkan petunjuk penggunaan produk, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman; tahap keempat evaluasi dan revisi produk yang meliputi evaluasi fasilitator rancangan produk, validasi ahli, ujicoba mahasiswa atau ujicoba lapangan; dan tahap kelima penetapan produk akhir.
2. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran seni kriya trimatra dinyatakan sah dari aspek petunjuk media, aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek tampilan.
3. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran seni kriya trimatra dinyatakan praktis dari aspek penggunaan atau pemrograman.
4. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran seni kriya trimatra dinyatakan efektif dalam meningkatkan kreasi seni kriya trimatra bagi mahasiswa Program Studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UMI Makassar, baik dalam ranah kognitif maupun unjuk kerja atau psikomotorik

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., dkk. 2009). *Pengembangan Kepribadian Pendidikan Agama Islam pada Perdosenan Tinggi Umum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam.
- Abdul Karim H. A. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Ariana, Kani. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Mata Pelajaran Seni Budaya/Seni Rupa SMP kelas VII Semester I*. Tesis tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S.2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asfandiyar, A. Y. 2019. *Kenapa Dosen Harus Kreatif?*. Jakarta: Mizan Pustaka.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Azwar, S. 2010. *Tes Prestasi*. (Edisi II). Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Bakry, O. 1984. *Tafsir Rahmat*. Cetakan kedua. Jakarta: Mutiara.
- Chulsum, U & Novia, W. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko
- Darwanto. 2007. *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2008. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pengembangan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. 2005. *The Systematic Design of Instruction (6th ed)*. London: Scott, Foresman and Company)
- Dimiyati, M. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitria, Dewi. 2005. *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Gordon, D & Jeanette. 2003. *Vos, The Learning Revolution I*. Bandung: Mizan Pustaka.
- \_\_\_\_\_. 2003, *Vos, The Learning Revolution II*. Bandung: Mizan Pustaka.

- Hall, Jan. Tanpa Tahun. *Seri Kreasi Sendiri Merangkai Bunga*. Tangerang Selatan: Karisma.
- Hariyany, L. 2009. *Desain Aplikasi dari Kain Perca*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Hasnawati. 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran berbantuan Komputer untuk Mata Pelajaran Fotografi di SMK Seni Rupa*. Tesis tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hudoro, S. 2004. *Cara berbicara dan Presentasi dengan Audio Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak*. ( Jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. 1978. *Perkembangan Anak* ( Jilid 2). Jakarta: Erlangga.
- Kamila, Mila dan Malina. 2011. *Tekstil Kriya*. Jakarta: Bee Media.
- Langgulung, H. 1991. *Kreativitas dan Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Lawrence, M. 1997. *Seri Kreasi Sendiri Bunga Pres*: Bogor: Hobby Books.
- LPKN.2009. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Miarso, Y. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Dosen Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustamin. 2009. *Media Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Agama Islam UMI
- Mustamin. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pedoman Pembakuan Sarana Pendidikan Bagi Sekolah di Lingkungan Pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 1998/1999*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Sarana Pendidikan. (Skripsi tidak dipublikasikan).
- Prawiradilaga, D S. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Program Pasca sarjana UNM. 2010. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Makassar: UNM.
- Rose, C. 2003. *Kuasai Lebih Cepat Buku Pintar Accelerated Learningt*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Rubiyar. 2007. *Kreasi Unik Kerta Koran*. Surabaya: Trubus Agrisarana.
- Rudi, S. & Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sadiman, A, dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Salam, S. dkk., 1993. *Penelitian dan Pengembangan Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahamahasiswa Program Studi Seni Rupa di Perdosenan Tinggi (Fase Pra Diseminasi)*. Ujung Pandang:

- Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Institut Kedosenan dan Ilmu Pendidikan.
- Save, M. D. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Sobandi, B. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Maulana Ofset
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Sulistiyowati, R. 2007. *Bunga dari Kain Kasa*. Jakarta: Tiara Aksa.
- Sulistiyowati, R. 2007. *Bunga dari Pelepah Pisang*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Supranto, J. 1989. *Statistik Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Erlangga.
- Sutrisno, M & Putranto, H. 2005. *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisus.
- Tegge, I Made. 2006. *Pengembangan Bahan Ajar Sinetron Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan IKIP Negeri Singaraja*. Bali Thesis tidak dipublikasikan. Bali: IKIP Singaraja.
- Tilaar, H.A.R. 2006. *Standarisasi Pendidikan Nasional Suatu Tinjauan Kritis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penulis LAPIS. 2008. *Strategi Pembelajaran Edisi Pertama* Departemen Agama Republik Indonesia: LAPIS, Direktorat Jenderal Perdosenan Tinggi Islam.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Strategi Pembelajaran Edisi ke dua*. Jakarta: Departemen Agama: LAPIS Direktorat Jenderal Perdosenan Tinggi Islam.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Psikologi Belajar Edisi Pertama*. Jakarta: Departemen Agama: LAPIS, Direktorat Jenderal Perdosenan Tinggi Islam.
- \_\_\_\_\_. 2009, *Psikologi Belajar Edisi Kedua*. Jakarta: Departemen Agama: LAPIS, Direktorat Jenderal Perdosenan Tinggi Islam.