



Developing PowerPoint Learning Media of Making Clay Sculpture for Class IX Semester 1 of SMPN 11 Malang

Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Membuat Patung Berbahan Clay Kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang

Wieda Rizkya Putrie Habibah, Ike Ratnawati*, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

Paper received: 22-12-2021; revised: 9-2-2022; accepted: 17-2-2022

Abstract

Based on preliminary research at SMP Negeri 11 Malang, it was found that because of covid-19 pandemic, art teachers needed learning media that could be accessed by students both at school and at home. It is intended that students can more easily understand how to make a statue made of Clay correctly whenever they are. The research objective to be achieved in this research is to develop PowerPoint learning media to make Clay sculptures for class IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang. The development model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate). The test subjects in this study were students of IX I Semester 1. The selection of small group response test subjects was carried out by incidental sampling technique. The type of data in this study is a mixture of qualitative and quantitative data generated from questionnaires for media experts, material experts and students. Questionnaire with a Likert scale score of 1-4 then converted to quantitative so that the final results of the data are in the form of scores and percentages. The scores are described using graphs and converted into qualitative descriptive. The results of the validation test got valid results and the percentage of media validity was 98.75% and the percentage of material validity was 100%, and the percentage of student responses was 93.27%. From the validation results, it can be concluded that PowerPoint media is suitable for use with the advantages of the material presented in accordance with competence and interesting and functional media but has a lack of audio that seems monotonous. Suggestions for further researchers and developers to properly select and cut the audio used as the background and add other sound elements so that the audio does not seem monotonous.

Keywords: development; learning media; PowerPoint; sculpture

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 11 Malang, ditemukan bahwa guru seni budaya membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah masing-masing karena adanya pandemi covid-19. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat lebih mudah mengerti bagaimana cara membuat patung berbahan Clay dengan benar dimanapun. Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* membuat patung berbahan Clay kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa IX I Semester 1. Pemilihan subjek uji respons kelompok kecil dilakukan dengan teknik *sampling* insidental. Jenis data pada penelitian ini berupa data campuran kualitatif dan kuantitatif yang dihasilkan dari angket untuk ahli media, ahli materi dan siswa. Angket/ kuesioner dengan skala likert skor 1-4 kemudian konversi menjadi kuantitatif agar hasil akhir dari data tersebut dalam bentuk skor dan persentase dan dijabarkan menggunakan grafik dan dikonversikan menjadi deskriptif kualitatif. Hasil dari uji validasi mendapat hasil valid dan dengan persentase validitas media sebesar 98.75% dan persentase validitas materi sebesar 100%, dan persentase respons siswa sebesar 93.27%. Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* layak

digunakan dengan kelebihan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kompetensi dan media yang menarik serta fungsional namun memiliki kekurangan pada audio yang terkesan monoton. Saran untuk peneliti dan pengembang selanjutnya agar tepat memilih dan memotong audio yang digunakan sebagai latar belakang dan menambahkan elemen suara lainnya agar audio tidak terkesan monoton.

Kata kunci: pengembangan; media pembelajaran; *PowerPoint*; patung

1. Pendahuluan

Pendidikan tidak dapat terlaksana tanpa adanya unsur-unsur pendidikan. Salah satu unsur penting pendidikan adalah terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Dalam dunia pendidikan, di antara pendidik dan peserta didik harus terjadi sebuah proses interaksi untuk menyampaikan pesan-pesan (materi yang akan disampaikan). Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Rohani (2019) yang berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar memerlukan adanya interaksi. Interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah dilakukan dengan bantuan dari media pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu pendidik untuk menyampaikan pesan dengan baik, utuh serta secara lengkap (Masruhani, 2016).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Dikutip dari Musfiqon (2012) media pembelajaran adalah sebuah alat, metode serta teknik yang dapat digunakan untuk membantu komunikasi dan interaksi antar pendidik dan peserta didik sehingga lebih efektif pada proses pembelajaran di sekolah.

Peneliti melakukan analisis awal di kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang pada saat melakukan Asistensi Mengajar selama empat bulan. Kegiatan tersebut menjadikan peneliti lebih mengetahui karakteristik siswa dan permasalahan yang dimiliki baik oleh siswa maupun guru. Pada saat melakukan kegiatan asistensi mengajar, peneliti menemukan bahwa pembelajaran seni budaya di kelas IX SMP Negeri 11 Malang cenderung fokus kepada seni rupa. Dilansir dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018, rumusan kompetensi pada pembelajaran seni budaya (rupa) kelas IX antara lain: (1) seni lukis, (2) seni patung, (3) seni grafis, (4) pameran seni rupa. Kompetensi yang diaplikasikan pada pembelajaran seni budaya (rupa) di SMP Negeri 11 Malang yaitu seni lukis, seni patung dan pameran seni rupa.

Peneliti menemukan permasalahan terkait dengan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 yaitu “memahami prosedur berkarya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik” dan “membuat karya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik”. Berbeda dengan kompetensi lainnya, seni patung cenderung susah dimengerti terutama tentang cara pembuatannya. Menurut siswa kelas IX Semester 1 yang diutarakan melalui kuesioner pada 20 Agustus 2021, hal tersebut karena siswa belum familier dengan pembuatan seni 3 dimensi. Hal tersebut yang menjadikan dipilihnya *Clay* sebagai bahan patung yang nantinya akan dibuat oleh siswa. Dari berbagai macam bahan membuat patung, menurut Suroso, Harimurti, dan Harsono (2008) *Clay* memiliki sifat plastis yang mudah diubah-ubah sehingga lebih mudah digunakan oleh pemula seperti siswa kelas IX Semester 1. Selain itu, alat untuk membuat patung berbahan *Clay* sangat mudah ditemukan karena dapat menggunakan alat apa saja yang ada di sekitar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa untuk menjelaskan tahap membuat patung, guru sudah terbiasa menggunakan metode tradisional, yaitu dengan mempraktikkan di depan kelas. Metode tersebut memang berhasil jika dilakukan pada kelas reguler, tetapi karena dampak dari pandemi Covid-19 pembelajaran di SMP Negeri 11 Malang dilakukan dengan cara *blended learning*. Siswa dengan nomor presensi awal dan presensi akhir secara bergantian belajar secara luring dan daring sinkronus. Dengan metode pembelajaran tersebut, demonstrasi tradisional tidak dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang cara membuat patung dengan maksimal karena siswa yang belajar dari rumah tidak dapat melihat demonstrasi pembuatan patung yang dilakukan oleh guru. Karena permasalahan tersebut, guru seni budaya membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah masing-masing sehingga siswa dapat lebih mudah mengerti bagaimana cara membuat patung dengan benar.

Untuk memilih media yang tepat, peneliti mempertimbangkan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Mahnun (2012), antara lain: (1) familiaritas media pada pengguna, (2) Kesesuaian dengan perilaku belajar pengguna, (3) Ketersediaan peralatan dan waktu dibutuhkan, (4) fleksibilitas, kepraktisan dan ketahanan media pembelajaran. Pada permasalahan ini, peneliti berasumsi bahwa media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *PowerPoint*. Asumsi tersebut dilandasi dengan asumsi lain oleh peneliti bahwa penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* cukup mudah dioperasikan oleh orang awam, sehingga guru seni budaya serta siswa-siswi yang masih asing dengan teknologi dapat lebih mudah menggunakan bahkan mengolah ulang media tersebut. Selain itu, dengan aplikasi *PowerPoint* peneliti dapat menciptakan media yang interaktif mengandung berbagai media penunjang yang dapat dijalankan secara mandiri oleh siswa.

Selain *Microsoft Office PowerPoint* memang terdapat banyak perangkat lunak presentasi yang sedang berkembang namun *PowerPoint* tetap unggul dibandingkan lainnya. Pernyataan tersebut dapat didasari salah satunya dengan penelitian “Perbandingan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dengan *prezi* terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MAN 2 Pasuruan” yang dilakukan oleh Dewi Faizah (2018). Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa selain mudah digunakan, media *PowerPoint* dapat lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan *PowerPoint* yang dimaksud antara lain: (1) terdapat banyak pilihan media untuk presentasi seperti proyektor, LCD, presentasi online menggunakan internet atau LAN, bahkan dapat dicetak untuk dibagikan pada peserta pembelajaran, (2) dapat menampilkan multimedia seperti *clip art*, GIF, audio, narasi, maupun video, (3) Pemaketan fail presentasi yang telah dibuat ke dalam CD serta dapat dijalankan secara otomatis (*autorun*), (4) dapat ditampilkan dengan program lain selain *Microsoft Office PowerPoint*, (5) Mempunyai fitur mode *slide show* yang lengkap dengan fungsi yang beragam (Bustam, 2020).

Sejalan dengan penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Iswahyudi (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* tentang Cara Pembentukan Keramik Gerabah untuk Menunjang Pembelajaran Seni Budaya di Tingkat SMP”. Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang sudah divalidasi melalui tahap uji coba ahli materi, ahli media, dan kelompok kecil. Validitas nilai dari ahli media sebesar 83,3%, ahli media 91,67% serta kelompok kecil sebesar 96,33%. Kesamaan penelitian oleh Iswahyudi dengan penelitian ini adalah tingkat pendidikan subjek yang sama yaitu SMP dengan materi yang serupa yaitu membuat seni rupa 3 dimensi sedangkan perbedaannya terletak pada metode pengembangan, penelitian oleh

Iswahyudi menggunakan metode *define, data, design, develop, dan disseminate* sedangkan penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Penelitian relevan selanjutnya adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Patung Cetak Berbahan Gips Berbasis *PowerPoint* Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran Seni Budaya di Tingkat SMA” oleh Arisma Setiawan (2012) alumni program studi pendidikan seni rupa universitas negeri Malang. Berdasarkan penelitian tersebut, mendapat kesimpulan bahwa media yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain materi sesuai dengan kurikulum, media dikembangkan secara sistematis dan prosedural. Perbedaan penelitian oleh Setiawan dengan penelitian ini terletak pada bahan membuat patung serta tingkat pendidikan subjek uji coba.

Kelebihan penelitian yang sedang dilakukan dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah produk media yang dihasilkan sudah mengimplementasikan pembelajaran abad 21 dengan berfokus kepada siswa (*student center*) secara interaktif sehingga mengasah keterampilan berpikir siswa. Keterampilan berpikir yang dimaksud adalah 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), dan *communication* (komunikasi) (Sari & Winda, 2019). Media dibuat interaktif agar pengguna dapat membuat instruksi balik sehingga menjadi suatu aktivitas. Aktivitas tersebut yang dapat mengasah keterampilan berpikir 4C yang telah disebutkan. Dapat disimpulkan bahwa walaupun penelitian ini dilakukan dengan beberapa referensi penelitian terdahulu, namun penelitian ini belum pernah dilakukan oleh siapa pun.

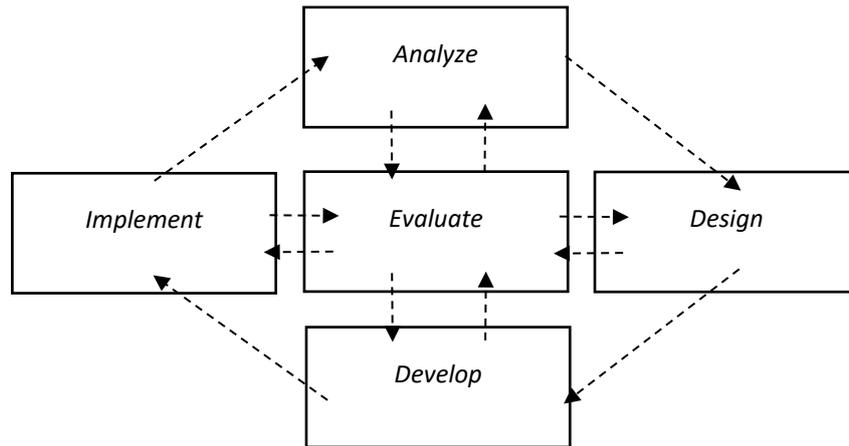
Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pada realita yang terjadi pada pembelajaran patung berbahan *Clay* di kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang dengan mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint*. Tujuan tersebut antara lain: (1) mengembangkan media yang dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa bahkan yang masih awam dengan teknologi, (2) memudahkan guru dalam menyampaikan informasi bagaimana membuat patung berbahan *Clay* kepada siswa baik yang belajar di sekolah maupun di rumah masing-masing, serta (3) menarik minat belajar serta konsentrasi siswa.

2. Metode

Jenis Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (Muzani, 2011) yang kemudian dijadikan pedoman untuk membuat program pelatihan efektif dan dinamis yang membantu kegiatan pembelajaran termasuk media pembelajaran (Pargito, 2010).

Peneliti memilih model ADDIE pada penelitian ini karena dari sekian banyak model penelitian dan pengembangan, model ADDIE paling mudah dipahami juga paling sesuai dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian karena menurut (Angko & Mustaji, 2013) ADDIE memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi namun tetap efektif untuk digunakan. Prosedur penelitian ini jika dijabarkan dengan menggunakan metode ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

(Sumber: Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015)

Tahap analisis

Analisis awal dilakukan dengan tujuan merumuskan permasalahan yang ada pada SMP Negeri 11 Malang. Analisis tersebut dilakukan dengan: (1) Angket dibagikan kepada siswa siswi kelas IX SMP Negeri 11 Malang yang berisi tentang kendala apa yang dialami siswa dalam melakukan pembelajaran. (2) Melakukan wawancara tentang kendala yang dialami oleh guru seni budaya di SMP Negeri 11 Malang, (3) Analisis secara langsung dengan mengobservasi kegiatan belajar mengajar, (4) Melakukan analisis kompetensi yang akan dipelajari siswa tentang cara membuat patung berbahan *Clay* dengan benar.

Tahap perancangan

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang atau mendesain dengan mempertimbangkan kerangka acuan antara lain: (1) siapa yang menjadi latar belakang media pembelajaran dirancang? (karakteristik siswa), (2) apa kemampuan yang harus siswa pelajari? (kompetensi), (3) bagaimana siswa dapat mengerti pembelajaran yang disampaikan? (strategi pembelajaran), dan (4) bagaimana siswa dapat diukur tingkat penguasaan terhadap pembelajaran? (evaluasi).

Selain merancang materi yang disampaikan, pada tahap ini peneliti juga harus merancang media yang akan dikembangkan, antara lain: (1) warna, (2) objek, (3) Kesan yang ingin disampaikan, (4) aset desain yang ingin ditampilkan (5) dan lain sebagainya.

Tahap pengembangan

Tahap ini adalah tahap penyempurnaan media yang sebelumnya sudah dirancang. Kegiatan pada tahap ini seperti: (1) pengumpulan bahan/materi yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dicari dari berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain, (2) penyusunan media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan beberapa *software* yang dibutuhkan, (3) memvalidasi draf produk pengembangan yang sejauh ini sudah dilakukan dan merevisi sesuai masukan para ahli. Para ahli yang dimaksud yaitu Denik Ristya Rini, M. Pd. Dosen di Universitas Negeri Malang selaku ahli media, serta Hj. Ida Nur Hayati, S.Pd. Selaku Guru Seni Budaya dan ahli materi pada media yang telah dikembangkan.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, hasil dari pengembangan yang diterapkan dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Hal tersebut meliputi apakah hasil pengembangan telah menarik serta efisien. Pada tahap ini tidak dilakukan hingga uji efektivitas dengan menggunakan nilai *pre-test* serta *post-test* namun dilakukan dengan uji respons. Uji respons dilakukan oleh siswa kelas IX sebagai responden untuk mengetahui tanggapan mereka perihal produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Respons oleh siswa kemudian dijadikan salah satu acuan kelayakan produk sebagai acuan dasar untuk merevisi produk.

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan dengan dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang sebelumnya sudah dilakukan untuk menyempurnakan hasil dari pengembangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Jenis data pada penelitian ini berupa data campuran yang terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari lembar saran/kritik/masukan pada angket uji coba. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang lebih terfokus terhadap kualitas hasil dari pengembangan data tersebut diperoleh dari angket/kuesioner. Angket/kuesioner menurut (Hasan, 2004) adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan terhadap objek yang diteliti untuk diisi oleh responden. Penilaian pada angket disajikan dengan skala likert poin 1-4. Skala likert biasa digunakan untuk menilai beberapa butir pertanyaan ke dalam 5 titik pilihan; sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala likert kemudian dikembangkan menjadi beragam jumlah titik, salah satunya adalah 4 titik pilihan poin (Budiaji, 2013).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data grafik dan deskriptif kuantitatif. Data berupa skor dijabarkan menggunakan grafik kemudian dihitung persentase keberhasilan. Untuk menghitung persentase keberhasilan media pembelajaran, peneliti menggunakan rumus untuk mengolah data sebagai berikut:

Rumus persentase per item poin pertanyaan yaitu:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversi menjadi deskriptif kualitatif dengan acuan konversi nilai menurut Arikunto (2011) yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Angket Validasi Ahli Media

| Nilai Angka | Rentang Persentase | Penafsiran |
|-------------|--------------------|------------------------------|
| 4 | 76 –100% | Sangat Valid |
| 3 | 56 –75% | Valid |
| 2 | 40 –75% | Kurang Valid (Revisi) |
| 1 | 0-30% | Sangat Kurang Valid (Revisi) |

Dari hasil uji coba yang akan dilakukan, produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan valid apabila mendapat skor persentase lebih dari sama dengan 76% sehingga media tersebut sudah dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun apabila persentase uji coba kurang dari 76% maka media *PowerPoint* harus direvisi terlebih dahulu.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa yang telah ditemukan pada tahap analisis, kemudian dilakukan tahap *design* dan *develop* yaitu membuat rancangan serta media yang akan menjadi produk pada penelitian ini. Berikut hasil pengembangan media berupa desain isi materi dan desain tampilan media pembelajaran yang dipaparkan di bawah ini:

1) Isi Materi Produk Media Pembelajaran

Materi yang dikandung dalam media yang dikembangkan adalah: (1) pengertian patung, (2) fungsi patung, (3) alat dan bahan patung berbahan *Clay*, (4) teknik dalam membuat patung berbahan *Clay*, (5) prosedur membuat patung berbahan *Clay*, dan (6) mengandung soal kuis untuk mengasah pengetahuan siswa. Media yang merupakan produk dari penelitian ini berfokus pada praktik dimana media tersebut mendemonstrasikan secara bertahap bagaimana cara membuat patung dengan bahan *Clay*.

2) Tampilan produk media pembelajaran

Tampilan produk media disajikan dalam beberapa hal diantaranya: (1) media pembelajaran interaktif dengan materi membuat patung berbahan *Clay* yang dapat dijalankan dengan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* dan disajikan dalam bentuk CD, (2) Unsur warna *full color*, (3) bahasa Indonesia, (4) mengandung musik latar belakang dan audio penjelasan, (5) mengandung petunjuk penggunaan, (6) *software* utama yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Microsoft Office PowerPoint 2016* sedangkan *software* pendukung yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC 2020* dan *Adobe Photoshop CS6*. Produk media yang dihasilkan mencakup: (a) Layar Utama, (b) Petunjuk penggunaan, (c) Kompetensi, (d) Materi, (e) Praktik, dan (f) Evaluasi. Sub-bagian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a) Layar Utama

Setelah menjalankan media *PowerPoint* yang telah dikembangkan, peneliti menyajikan Layar Utama yang merupakan jembatan dari sub-bagian satu dengan yang lainnya. Adapun sub-bagian yang dimaksud berupa: (1) Petunjuk penggunaan, (2) Kompetensi, (3) Materi, (4) Praktik, dan (5) Evaluasi.

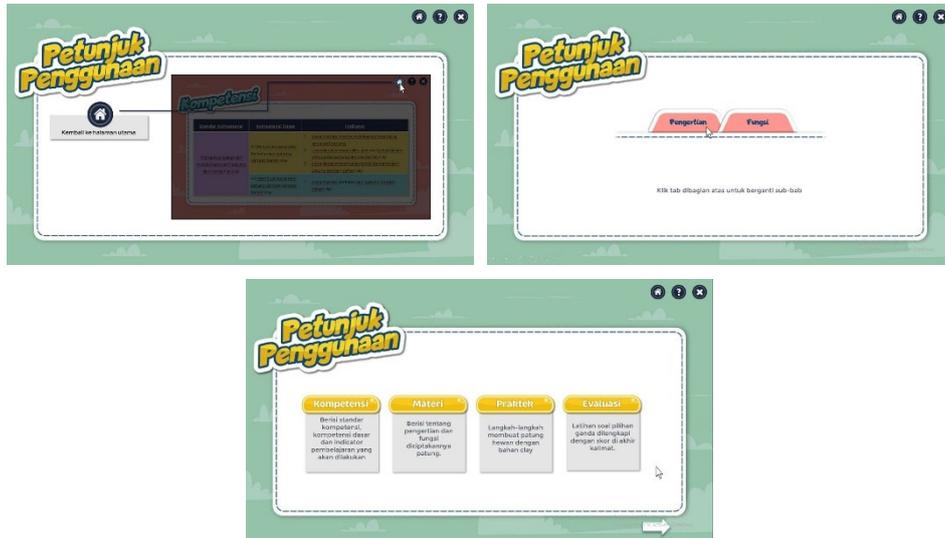


Gambar 2. Tampilan Layar Utama

(Sumber: dokumen pribadi)

b) Petunjuk penggunaan

Peneliti menyajikan petunjuk penggunaan guna menjelaskan tombol-tombol yang ada pada media secara umum. Petunjuk penggunaan disajikan dengan bantuan animasi agar menarik dan lebih mudah dipahami. Sub-bagian petunjuk penggunaan mencakup: (1) tombol *close*, *home*, petunjuk pada pojok kanan atas, (2) tombol tab pada sub-bagian materi dan *praktik*, serta (3) tombol pilihan sub-bagian kompetensi, materi, praktik, dan evaluasi.



Gambar 3. Tampilan petunjuk penggunaan
(Sumber: dokumen pribadi)

c) Kompetensi

Kompetensi pada media ini mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan termasuk materi yang disajikan pada produk media pembelajaran.

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|--|---|
| Mengapresiasi diri melalui karya seni patung dengan bahan clay | 3.1 Memahami prosedur berkarya seni patung dengan bahan clay | 1. siswa mampu mengemukakan konsep dasar karya seni patung. 2. siswa dapat menganalisis alat dan bahan dalam pembuatan patung dengan bahan clay 3. siswa dapat menentukan teknik berkarya seni patung dengan bahan clay |
| | 4.1 Membuat karya seni patung dengan bahan clay | 1. siswa mampu berkarya seni patung dengan bahan clay |

Gambar 4. Tampilan kompetensi
(Sumber: dokumen pribadi)

d) Materi

Sesuai kompetensi dasar sebelum melakukan praktik hendaknya siswa mengetahui pengetahuan dasar tentang patung seperti apa itu patung? Atau untuk apa patung diciptakan? Karena itu pada media *PowerPoint* ini disisipkan pengetahuan umum tentang patung dan dikemas dengan bahasa yang interaktif namun tetap informatif.



Gambar 5. Tampilan materi



Gambar 6. Tampilan pengertian



Gambar 7. Tampilan fungsi patung

e) Praktik

Sub-bagian praktik merupakan inti dari produk media pembelajaran ini. Pada sub-bagian praktik, terdapat lima bagian yang disuguhkan; (1) peta prosedur pembuatan patung berbahan *Clay*, (2) persiapan alat dan bahan, (3) menggambar sketsa, (4) membuat bagian-bagian patung secara terpisah, dan (5) menyatukan bagian-bagian dari patung. Siswa dapat menjalankan media sekaligus praktek membuat patung berbahan *Clay*.

Tahapan demonstrasi pada sub-bagian praktik tersebut bersifat interaktif dan dapat berjalan dengan dikendalikan oleh pengguna. Jika siswa sebagai pengguna sudah selesai mengikuti tahap tersebut, Pengguna dapat secara manual menekan tombol untuk menjalankan tahapan berikutnya, namun jika pengguna belum selesai dan belum paham tentang tahap tersebut maka elemen animasi, foto atau video dapat diulang. Hal ini dapat memudahkan siswa yang memiliki kecepatan pemahaman yang berbeda-beda. Karena pada dasarnya kecepatan belajar setiap manusia berbeda.



Gambar 8. Tampilan praktik

f) Evaluasi

Pada sub-bagian ini disuguhkan beberapa soal dengan pilihan a hingga d yang dapat dipilih oleh siswa kemudian akan muncul tulisan "kamu hebat" jika jawaban siswa benar dan "kurang tepat" jika siswa menjawab dengan salah. Memuji siswa saat menjawab pertanyaan adalah sebuah bentuk penguatan yang dapat meningkatkan prestasi siswa (Kaka, 2017).



Gambar 9. Tampilan Evaluasi



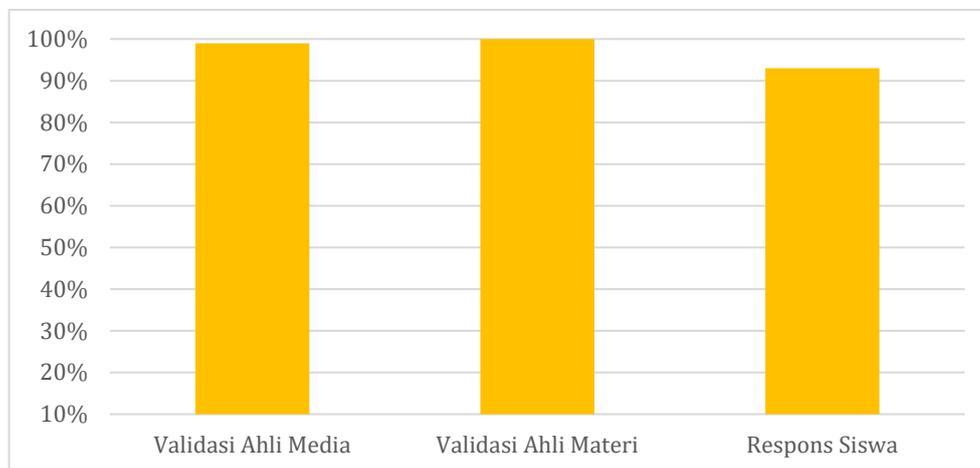
Gambar 10. Tampilan jawaban benar



Gambar 11. Tampilan jawaban salah

Hasil Uji Coba

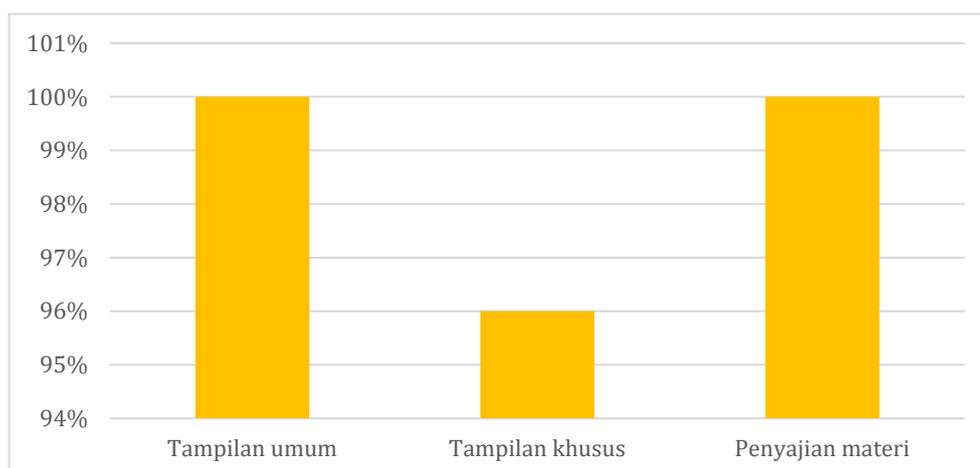
Media *PowerPoint* yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur yang telah dijabarkan di atas kemudian diuji validitas oleh ahli media, ahli materi dan diteruskan dengan uji respons oleh siswa. Berikut penjabaran uji coba yang telah dilakukan:



Gambar 12. Hasil Uji Coba

1) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli sebagai validator media pada penelitian ini adalah Denik Ristya Rini, M. Pd. adalah dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang. Penilaian dari ahli berupa saran, komentar dan skor pada 20 pertanyaan yang akan dianalisis menjadi data kualitatif. Adapun skor yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 13. Hasil Validasi Ahli Media

- a) Tampilan umum dengan indikator: (1) desain label, (2) Kejelasan identitas pada label, (3) desain cover, (4) desain petunjuk penggunaan, (5) kejelasan identitas pada cover, (6) desain tampilan awal, (7) desain tampilan isi, dan (8) desain tampilan kuis.
- b) Tampilan khusus dengan indikator: (1) Ketepatan dalam membuat *layout* media pembelajaran, (2) Pemilihan efek animasi yang menarik, (3) Kualitas gambar disajikan dengan kualitas terbaik, (4) Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang menarik dan mudah dibaca, (5) Kualitas audio yang baik namun tidak mengganggu, (6) Desain *shapes & background* yang menarik.
- c) Penyajian materi dengan indikator: (1) Penyajian visual media menarik dan mudah digunakan, (2) Terdapat judul/ keterangan, (3) Terdapat tata cara penggunaan, (4) Penyajian materi yang mudah dipahami, (5) Penggunaan contoh yang mudah dipahami, dan (6) Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa

$$\text{Persentase skor validitas media} = \frac{79}{80} \times 100 = 98,75\%$$

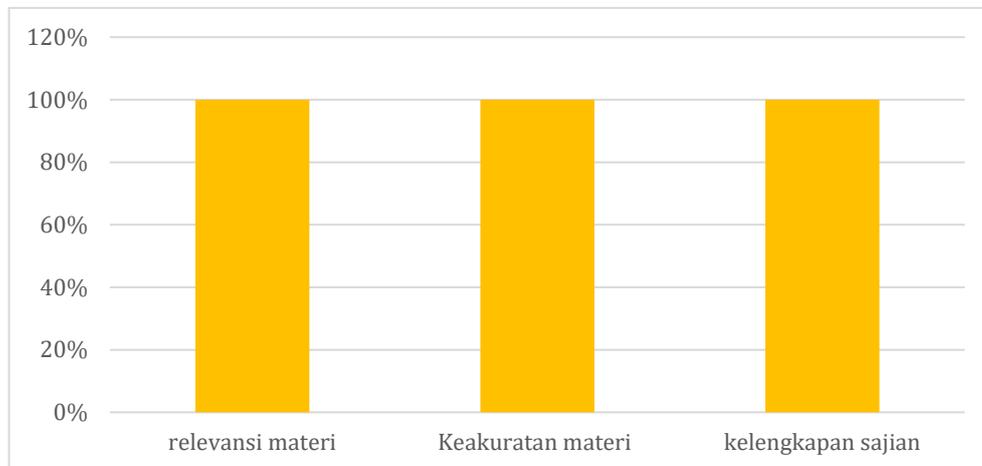
Persentase validasi yang didapatkan jauh lebih besar dari yang diharapkan. Menurut Arikunto (2011), persentase 98,75% termasuk kriteria valid atau layak digunakan. Sejalan dengan konversi skor tersebut, menurut validator media yang dituliskan di kolom kesimpulan yaitu media ini layak untuk diuji coba atau diproduksi hanya saja audio yang digunakan dari awal hingga akhir sama sehingga terkesan audionya monoton.

Selain angket yang dinilai berdasarkan skor, ahli media juga memberikan kesimpulan beserta kelebihan dan kekurangan pada aspek media. Menurut ahli media, kelebihan dari media tersebut adalah *font* jelas dan menarik, ilustrasi gambar sudah sesuai materi dan evaluasi yang diberikan sudah sesuai. Adapun kekurangan media yang dikembangkan adalah audio yang digunakan dari awal hingga akhir sama sehingga terkesan monoton karena diulang. Audio memang berperan penting terhadap media pembelajaran.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi pada media yang dikembangkan adalah Hj. Ida Nur Hayati, S.Pd. adalah Guru mata pelajaran Seni Budaya pada kelas IX. Penilaian dari ahli berupa saran, komentar dan

skor pada 20 pertanyaan yang akan dianalisis menjadi data kualitatif. Adapun angket beserta skor yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 14. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

- a) Indikator relevansi materi adalah sebagai berikut: (1) materi relevan dengan kompetensi (KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran) yang harus dikuasai oleh siswa, (2) contoh gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran, (3) bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.
- b) Keakuratan materi dengan indikator: (1) kesesuaian materi pengertian seni patung, (2) kesesuaian materi fungsi patung, (3) kesesuaian teknik membuat patung berbahan *clay*, (4) kesesuaian alat dan bahan membuat patung berbahan *clay*, (5) kesesuaian prosedur membuat patung berbahan *clay*, (6) kesesuaian evaluasi/kuis dengan tujuan pembelajaran.
- c) Indikator kelengkapan sajian adalah (1) pemberian umpan balik.

$$\text{Persentase skor validitas materi} = \frac{80}{80} \times 100 = 100\%$$

Menurut Arikunto (2011), persentase yang diperoleh dari validator materi termasuk kriteria valid atau layak digunakan. Sejalan dengan konversi skor tersebut, menurut validator materi yang dituliskan di kolom kesimpulan yaitu materi yang disampaikan sudah sesuai dengan yang ada di buku paket seni budaya yang digunakan di SMP Negeri 11 Malang, selain itu bahasa yang digunakan sudah interaktif dan sesuai dengan siswa dengan jenjang pendidikan SMP.

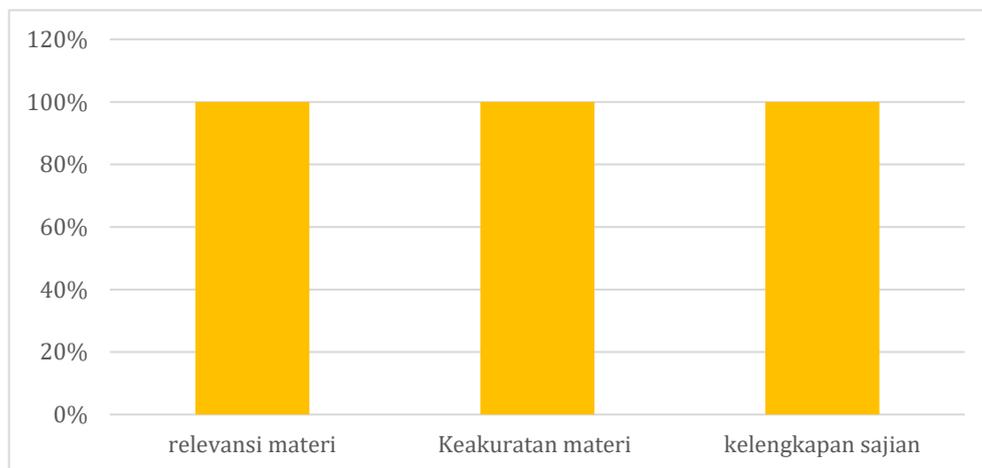
Selain angket yang dinilai berdasarkan skor, ahli media juga memberikan kesimpulan beserta kelebihan dan kekurangan materi yang ada pada media pembelajaran. Adapun menurut ahli materi, kelebihan dari media yang dikembangkan dapat menunjang keberhasilan dan kemaksimalan dalam mengajar sehingga media sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

3) Hasil respons Siswa

Uji coba kelompok kecil yaitu pada kurang lebih 16 orang siswa kelas IX SMP Negeri 11 Malang. Uji coba ini untuk mengetahui bagaimana respons siswa kepada media pembelajaran

PowerPoint yang telah dikembangkan. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *non-probability* teknik *sampling* insidental. Teknik *sampling* ini biasa digunakan untuk mengidentifikasi hal yang masih belum jelas kemudian dijadikan landasan menetapkan probabilitas yang lebih tepat (Nurdiani, 2014). Dalam penelitian ini, siswa yang hadir belum jelas karena dalam kelas tersebut dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi presensi atas dan presensi bawah. Subjek uji coba diambil sesuai dengan siswa siswi yang hadir pada saat penelitian uji coba berlangsung pada kelas IX I SMP Negeri 11 Malang.

Uji coba dilakukan di lab. Komputer SMP Negeri 11 Malang. Siswa yang hadir pada saat uji coba dilakukan adalah siswa dengan presensi 17-32 namun terdapat 2 siswa yang absen karena sakit. Setiap siswa yang hadir mendapat bagian satu PC dan satu set *Clay* beserta alat yang akan digunakan pada saat praktik. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti menjelaskan petunjuk penggunaan, siswa mendengarkan dengan melihat sub-bagian “petunjuk penggunaan” pada masing-masing PC. Kemudian siswa menjalankan media pembelajaran secara mandiri, pada saat ini siswa dipersilahkan untuk praktik membuat patung berbahan *Clay* pada meja masing-masing sembari mengamati media pembelajaran yang ada di PC. Setelah mengamati media, siswa diminta untuk mengisi angket guna mengetahui respons pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut skor yang diperoleh dari kegiatan uji coba kepada siswa:



Gambar 15. Grafik Hasil Uji Respons Siswa

$$\text{Persentase skor respon siswa} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{(\text{Skor jumlah} \times \text{jumlah siswa})} \times 100 = \dots$$

$$\text{Persentase skor respon siswa} = \frac{485}{(40 \times 13)} \times 100 = 93.27\%$$

Dengan persentase tersebut, dapat dinyatakan bahwa menurut siswa media pembelajaran yang diujikan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran seni budaya membuat patung berbahan *Clay*. Data kuantitatif tersebut diperkuat dengan data kualitatif berupa kesimpulan dari siswa, diutarakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kesimpulan dari Siswa

| Siswa | Komentar |
|-------|---|
| 1 | Lebih bagus jika ditambahkan game |
| 2 | Mudah dipahami namun tidak ada audionya (kesalahan teknis) |
| 3 | Mudah dipahami |
| 4 | Tidak ada kekurangan, materinya mudah dipahami dan sangat enak untuk dipelajari. |
| 5 | Semua media dan struktur sama, sangat kreatif dan mudah dipahami. Sangat membantu siswa melalui media <i>PowerPoint</i> . |
| 6 | Menurut saya, tidak ada kekurangan karena media yang disajikan sudah sesuai. Animasi dan layout sangat menarik, mungkin dapat ditambahkan game. |
| 7 | Hampir seluruh siswa dapat memahami materi yang diberi. Media yang diberikan sangat menarik dan mudah untuk dipahami. |
| 8 | Terdapat kata yang menyatu namun mudah dipahami dan kualitas gambar cukup baik (HD) |
| 9 | Menurut saya tidak ada kekurangan. Sangat menarik. |
| 10 | Pembelajaran sangat mudah dipahami |
| 11 | Bagus mudah dipahami |
| 12 | Medianya baik, mudah dipahami dan animasinya bagus. |
| 13 | Media yang diberikan sangat menarik dan mudah dipahami. |

Uji respons siswa berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Namun pada saat tahap uji coba untuk mengetahui respons siswa ditemukan hambatan yang dialami oleh peneliti yaitu terdapat perangkat yang digunakan oleh beberapa siswa tidak dapat mengeluarkan audio sehingga harus menjalankan media dengan tanpa audio.

Pembahasan

Untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu dan optimal, seluruh komponen harus terlibat secara maksimal. Salah satu komponen yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi atensi sehingga interaksi pada kegiatan pembelajaran menjadi berkualitas dan kondusif (Sudiantini & Shinta, 2018). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Kustiawan (2013) berpendapat bahwa fungsi umum dari media pembelajaran antara lain sebagai pembawa pesan berbentuk materi dari komunikator berupa guru yang dikirim kepada komunikan yaitu murid agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perspektif lain, Rohani (2019) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran bagi pendidik antara lain dapat membantu menjelaskan urutan pembelajaran dengan baik, memberikan kerangka mengajar yang sistematis, memudahkan pengajar untuk mengendalikan materi pelajaran yang ingin disampaikan serta membantu pengajar untuk lebih cermat dan teliti dalam menyajikan materi pembelajaran. Sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang telah dijabarkan, produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan membuat patung berbahan *clay* kepada siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 11 Malang. Sejalan dengan pernyataan tersebut, guru seni budaya Ida Nur Hayati, S.Pd. sebagai ahli materi berpendapat bahwa media yang telah dikembangkan dapat menunjang keberhasilan dan kemaksimalan dalam mengajar.

Jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda, manfaat media pembelajaran bagi siswa menurut Nurseto (2011) adalah untuk mengonkretkan konsep yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa dengan konsisten agar persepsi setiap siswa menjadi sama. Untuk mengonkretkan dan menyamakan persepsi siswa, peneliti menentukan materi dengan mempertimbangkan kompetensi yang diharapkan (standar kompetensi, kompetensi inti dan kompetensi dasar) materi yang dikandung dalam media yang dikembangkan adalah: (1)

pengertian patung, (2) fungsi patung, (3) alat dan bahan patung berbahan *clay*, (4) teknik dalam membuat patung berbahan *clay*, (5) prosedur membuat patung berbahan *clay*, dan (6) pada bagian akhir media, siswa dapat menilai sejauh mana pemahaman mereka setelah mempelajari cara membuat patung berbahan *Clay*. Evaluasi dalam pembelajaran biasanya dilakukan untuk mengetahui informasi sejauh mana kemajuan belajar siswa yang telah dicapai (Ratnawulan & Rusdiana, 2015). Pada bagian evaluasi dilengkapi dengan penguatan seperti “kamu hebat!” sebagai bentuk penguatan bagi siswa. Memuji siswa saat menjawab pertanyaan adalah sebuah bentuk penguatan yang dapat meningkatkan prestasi siswa (Kaka, 2017).

Fokus utama media yang dikembangkan adalah praktik membuat patung. Dalam pembelajaran seni rupa, keterampilan praktik merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa. Praktik dalam pembelajaran seni secara konsep memang bukan untuk menuntut siswa menjadi mahir berkesenian, namun pada saat proses melakukan praktik seni siswa secara tidak sadar mengasah kemampuan nilai-nilai kreativitas, kepekaan estetis, dan keberanian berekspresi (Dopo, 2019).

Di beberapa bagian dalam media pembelajaran diselipkan beberapa kegiatan yang melatih keterampilan berpikir siswa, seperti memancing siswa untuk berasumsi dengan mengidentifikasi suatu permasalahan, berkolaborasi bersama teman baik secara langsung maupun tidak langsung (virtual), berkreasi dengan alat dan bahan di sekitar siswa, hingga mengkomunikasikan perihal produk karya seni oleh siswa. Kegiatan-kegiatan tersebut menjadikan media *PowerPoint* semakin interaktif karena siswa dapat menunjukkan instruksi balik sebagai tanggapan dari media yang sedang dijalankan (Malik, 2020).

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini mengandung multimedia yang membantu secara tampilan maupun fungsi. Adapun multimedia yang dimaksud adalah audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Pranata, 2004). Dikutip dari Pranata (2005), teori pembangkit (*arousal theory*) menyebutkan bahwa elemen-elemen visual dan atau auditori dapat menambah daya tarik estetis sehingga elemen-elemen tersebut dipandang perlu agar proses interaksi instruksional lebih menarik. Teori tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba pada ahli materi dan siswa, semua komponen multimedia yang digunakan pada media tersebut memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimal dan dinilai menarik oleh mayoritas siswa yang menjadi responden.

Dari perspektif siswa sebagai objek dari kegiatan interaksi dalam pembelajaran, Pramono, Pujiyanto, dan Arimbawa (2019) berpendapat bahwa adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mengoptimalkan penyampaian materi serta antusiasme dan semangat belajar bagi siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penilaian pada kepada siswa dapat dijadikan bukti bahwa media *PowerPoint* dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini, yaitu membantu menyampaikan materi pembelajaran secara optimal. Terbukti dengan sebagian besar dari siswa/responden menyimpulkan bahwa media tersebut mudah dipahami.

Selain dari respons nyata siswa, produk media pembelajaran dikembangkan dengan tujuan agar pengguna mendapat pengalaman yang tak terlupakan dengan cara menambahkan media audio visual sehingga dapat mempengaruhi cara siswa menerima informasi yang selanjutnya berimbas pada hasil dari pembelajaran (Fuady & Mutalib, 2018). Pentingnya visual pada media secara tidak disadari oleh siswa dapat berperan besar dalam penerimaan

informasi terutama kepada siswa dengan tipe tertentu. Tipe siswa dengan penerimaan informasi visual lebih cepat menerima informasi dengan melihat daripada mendengar (*learning by watching*), tipe auditif yang bergantung dengan indra pendengaran (*learning by hearing*) sedangkan kinestesis lebih cepat belajar dengan praktik langsung (*learning by doing*) (Maimunah, 2016).

Namun menurut ahli media, audio yang dikandung terkesan monoton sehingga dapat menyebabkan beberapa siswa kesulitan untuk menyerap informasi yang disajikan pada media tersebut. Saran tersebut yang melandasi dilakukannya perbaikan sesuai dengan pernyataan ahli media, audio latar belakang pada produk media pembelajaran dipilih ulang dan durasi dibuat lebih Panjang sehingga meminimalisir perulangan audio namun tidak terlalu banyak menambah ukuran *file PowerPoint*. Upaya lain yang dilakukan adalah menambahkan elemen suara (*sound effect*) sebagai variasi pada media.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa media pembelajaran *PowerPoint* dengan materi membuat patung berbahan *Clay* untuk kelas IX Semester 1 SMP Negeri 11 Malang dikembangkan sesuai 6 tahapan dalam model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*. Media tersebut disajikan dengan mempertimbangkan keterampilan berpikir siswa sehingga menghasilkan beberapa bagian mencakup: (a) Layar Utama, (b) Petunjuk penggunaan, (c) Kompetensi, (d) Materi berupa pengertian dan fungsi dari patung, (e) Praktik cara membuat patung dengan bahan *Clay*, dan (f) Evaluasi.

Persentase keberhasilan produk aspek media adalah 98.75% dengan kategori sangat valid dan aspek materi sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Selain itu, produk media pembelajaran mendapat respons positif dan dinilai sangat valid dengan persentase 93.27%. Menurut siswa Media *PowerPoint* yang telah dikembangkan membuat patung berbahan *Clay* membuat siswa kelas IX SMP Negeri 11 Malang sangat senang belajar karena pembelajaran yang disajikan dalam media *PowerPoint* juga memudahkan siswa untuk memahami cara membuat patung berbahan *Clay*.

Pada uji coba juga ditemukan kekurangan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu audio yang tidak dapat terdengar di beberapa perangkat yang dijalankan oleh siswa. Walaupun media dinilai sangat valid, revisi tetap dilakukan demi kesempurnaan produk media pembelajaran yaitu dengan memilih dan memotong ulang audio yang menjadi latar belakang serta menambahkan elemen suara (*sound effect*) sebagai variasi pada media.

Dari hasil media yang telah dikembangkan ini diharapkan akan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengetahui bagaimana cara membuat patung berbahan *Clay*. Selain itu diharapkan guru seni budaya dapat lebih mudah mengkomunikasikan bagaimana cara membuat patung berbahan *Clay* dengan benar.

Daftar Rujukan

Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran Matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>

Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Revision ed. V). Jakarta: Rineka Cipta.

- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon Skala Likert (The measurement scale and the number of responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127–133. Retrieved from <https://weksi-budiaji.github.io/publikasi/2013-12-01-skala-likert/>
- Bustam, M. R. (2020). *Eksplorasi fitur default pada Microsoft Office Powerpoint* (Teaching resource, Universitas Komputer Indonesia, Bandung). Retrieved from <https://repository.unikom.ac.id/65857/>
- Dopo, F. (2019). Rehabilitasi dan revitalisasi kompetensi pendidik seni pada sekolah umum di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 55–64. Retrieved from <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/44>
- Faizah, D. (2018). *Perbandingan penggunaan media pembelajaran PowerPoint dengan prezi terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MAN 2 Pasuruan* (Thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-visual media in learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 1–6. doi:10.11594/jk6em.01.02.01
- Hasan, I. (2004). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iswahyudi. (2013). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint tentang cara pembentukan keramik gerabah untuk menunjang pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMP* (Thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Kaka, P. W. (2017). Analisis terhadap kesantunan tindak tutur direktif guru dalam pembelajaran di SD Inpres Bajawa VI kecamatan Bajawa kabupaten Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 4(1), 114–127. Retrieved from <http://www.citrabakti.ac.id/ejournal/index.php/jipcb/article/view/87>
- Kustiawan, U. (2013). Sumber dan media pembelajaran anak usia dini. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). An-Nida': *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). doi: 10.28944/afkar.v5i1.107
- Malik, M. S. (2020). Analisis HOTS, 4C, literasi, dan pendidikan karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59–82. doi:<http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v8i1.6727>
- Masruhani, S. N. (2016). Pola interaksi guru dan siswa pada pendidikan Islam klasik. *Jurnal Qathruna*, 3(2), 143–160. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/24>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media belajar dan sumber belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Muzani, J. S. (2011). *Pengembangan bahan ajar mata kuliah Inovasi Pendidikan dengan model ADDIE* (Master's thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Nurdiani, N. (2014). *Teknik sampling Snowball dalam penelitian lapangan*. Comtech: Computer, Mathematics And Engineering Applications, 5(2), 1110–1118. doi: 10.21512/comtech.v5i2.2427
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. doi:10.21831/jep.v8i1.706
- Pargito. (2010). *Penelitian dan pengembangan bidang pendidikan* (Master's thesis, Universitas Lampung, Bandar Lampung).
- Pramono, A., Pujiyanto, P., & Arimbawa, A. R. (2019). Desain tematik game edukasi untuk peningkatan nilai kepedulian dan ketekunan pada karakter anak dengan model asinkron. *JADECS: Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies*, 4(1), 48–55. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v4i12019p48-55>
- Pranata, M. (2004). Efek redundansi: Desain pesan multimedia dan teori pemrosesan informasi. *Nirmana*, 6(2), 171–182. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16340>

- Pranata, M. (2005). Efek tampilan visual seduktif desain pesan multimedia. *Nirmana*, 7(2), 118–125. Retrieved from <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16517>
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rohani. (2019). *Diktat media pembelajaran (Teaching resource, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)*. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>
- Sari, A. K., & Winda, T. (2019). Integrasi keterampilan abad 21 dalam modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. doi: <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>
- Setiawan, A. (2012). *Pengembangan media pembelajaran pembuatan patung cetak berbahan gips berbasis PowerPoint Interaktif untuk menunjang pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMA (Thesis, Universitas Negeri Malang, Malang)*.
- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penalaran matematis siswa. *JPPM: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 177–186. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2996>
- Suroso, Harimurti, & Harsono, M. (2008). Alternatif perkuatan tanah lempung lunak (soft clay), menggunakan cerucuk dengan variasi panjang dan diameter cerucuk. *Jurnal Rekayasa Sipil*, 2(1), 47–61. Retrieved from <https://www.rekayasasipil.ub.ac.id/index.php/rs/article/view/116>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Proceedings of Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216. Retrieved from <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352>