



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
MATERI BATIK JUMPUT SISWA KELAS V SD
NEGERI 4 KRANDEGAN BANJARNEGARA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Asyifa Rizka Opnami
1401415139**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL SENI BUDAYA DAN PRAKARYA MATERI BATIK JUMPUT SISWA KELAS V SD NEGERI 4 KRANDEGAN BANJARNEGARA", karya

nama : Asyifa Rizka Opnami

NIM : 1401415139

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Semarang, 8 Mei 2019

Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Dra. Yuyarti, M.Pd.

NIP. 195512121982032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Semi Budaya dan Prakarya Materi Batik Jumput Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kraudegan Banjarnegara" karya,

Nama : Asyifa Rizka Opmami

NIM : 1401415139

Pogram Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari kamis, tanggal 23 Mei 2019.

Semarang, 18 Juli 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D
NIP 197701262008121003

Penguji I,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197711092008012018

Penguji II,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIP. 198005052008011015

Penguji III,

Dra. Yuyarti, M.Pd.

NIP. 195512121982032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Asyifa Rizka Opnami

NIM : 1401415139

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Seni Budaya
dan Prakarya Materi Batik Jumput Siswa Kelas V SD Negeri 4
Krandegan Banjarnegara*

menyatakan bahwa yang tertuis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Mei 2019

Peneliti



Asyifa Rizka Opnami
NIM 1401415139

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Dan apa saja nikmat yang ada pada kamu, maka dari Allah-lah datangnya.
(QS. An-Nahl, 53)
2. *Do the best without feel the best* (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Paryono dan Ibu Sumirah yang selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk moral maupun materi.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Opnami, Asyifa Rizka. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Seni Budaya dan Prakarya Materi Batik Jumput Siswa Kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Yuyarti, M.Pd. 412 Hlm.

Latar belakang penelitian adalah kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran, pemanfaatan sarana LCD yang kurang optimal membuat proses pembelajaran SBdP di SDN 4 Krandegan Banjarnegara terbatas pada penggunaan buku guru dan buku siswa. Rumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimanakah cara mengembangkan *prototype* media pembelajaran audiovisual serta bagaimanakah kelayakan dan keefektifan media pembelajaran audiovisual. Tujuan penelitian untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran audiovisual seni budaya dan prakarya materi membuat batik jumput.

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan adalah pengembangan dan prosedur penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi oleh Sugiyono. Subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara tahun ajaran 2018/2019 sejumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini tes dan nontes yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data meliputi analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir berupa uji *t-test* dan *n-gain*.

Hasil uji kelayakan media Pembelajaran audiovisual menunjukkan bahwa media Pembelajaran berbasis audiovisual materi membuat batik jumput sangat layak digunakan dalam pembelajaran SBdP dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 98%, dan ahli materi sebesar 98%. Media pembelajaran audiovisual efektif digunakan dalam pembelajaran dibuktikan dengan hasil uji *t-test* diperoleh nilai t_{hitung} 6,850 lebih besar dari t_{tabel} 2,056 sehingga H_0 ditolak. Peningkatan rata-rata (*n-gain*) sebesar 0,545 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian bahwa media Pembelajaran audiovisual materi membuat batik jumput sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran SBdP. Saran penelitian adalah media pembelajaran audiovisual diterapkan di sekolah lebih dikembangkan lagi dengan memperbaiki isi dan konten agar lebih mudah dipahami siswa.

Kata Kunci: audiovisual; batik jumput; media pembelajaran; seni budaya dan prakarya

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Seni Budaya dan Prakarya Materi Batik Jumput Siswa Kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

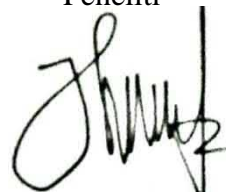
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dra. Yuyarti, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Atip Nurharini, S.Pd.,M.Pd. Dosen Penguji I yang telah memberikan perbaikan serta saran atas skripsi yang peneliti susun.
6. Dr. Deni Setiawan, S.sn., M.Hum. Dosen Penguji II yang telah memberikan perbaikan serta saran atas skripsi yang peneliti susun.

7. Suparto, S.Pd.SD, Kepala SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Suharti, S.Pd.SD., guru kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Guru, staff, dan siswa SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara yang telah bersedia bekerjasama dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Kedua orang tua, Bapak Paryono dan Ibu Sumirah yang telah memberikan doa restu, motivasi dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Rinaldi Adha yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Sukardi dan Dika Rizki yang telah bersedia membantu dalam penyusunan media pembelajaran.
13. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa peneliti sebut satu-persatu.

Semoga bimbingan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah Swt. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 8 Mei 2018

Peneliti



Asyifa Rizka Opham

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Pengertian Belajar.....	15
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	16
2.1.2 Hasil Belajar.....	17
2.1.3 Media Pembelajaran.....	21

2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	21
2.1.3.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	22
2.1.3.3	Manfaat Media Pembelajaran	24
2.1.3.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	26
2.1.3.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	28
2.1.4	Media Audiovisual.....	29
2.1.5	Seni Budaya dan Prakarya	31
2.1.5.1	Tujuan Pembelajaran SBdP	33
2.1.6	Materi Batik dalam Pembelajaran.....	34
2.1.6.1	Pengertian Batik Jumput	36
2.1.6.2	Teknik Membuat Motif Batik Jumput	37
2.1.6.3	Macam-Macam Pilihan Motif.....	44
2.1.6.4	Pengaturan Warna.....	45
2.1.6.5	Proses Pembuatan Batik Jumput.....	45
2.2	Kajian Empiris	52
2.3	Kerangka Berpikir.....	62
BAB III METODE PENELITIAN		65
3.1	Desain Penelitian	65
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	74
3.2.1	Tempat Penelitian	74
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	75
3.3.1	Data Penelitian	75
3.3.2	Sumber Data.....	75
3.3.3	Subjek Penelitian	76
3.4	Variabel Penelitian.....	77

3.4.1	Variabel Bebas (Variabel <i>independen</i>)	78
3.4.2	Variabel Terikat (Variabel <i>dependen</i>)	78
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	79
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	80
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	80
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	84
3.6	Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	85
3.7.1	Uji Kelayakan	85
3.7.2	Uji Validitas	86
3.7.3	Uji Reliabilitas	88
3.7.4	Uji Taraf Kesukaran.....	89
3.7.5	Daya Beda.....	91
3.7	Teknis Analisis Data	93
3.8.1	Analisis data Produk	93
3.8.1.1	Analisis Kelayakan Media	93
3.8.1.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	94
3.8.2	Analisis Data Awal	95
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	96
3.8.3.1	Uji t-test	96
3.8.3.2	Uji <i>N-Gain</i> (peningkatan rata-rata).....	97
BAB IV PEMBAHASAN.....		98
4.1	Hasil Penelitian	98
4.1.1	Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual.....	98
4.1.1.1	Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	98
4.1.1.2	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	100

4.1.1.3	<i>Prototype</i> Media Pembelajaran Audiovisual	102
4.1.1.4	Hasil Produk.....	111
4.1.2	Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Audiovisual	118
4.1.3	Keefektifan Media Pembelajaran Audiovisual	128
4.1.3.1	Analisis Data Awal	128
4.1.3.2	Analisis Data Akhir.....	129
4.1.3	Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa	135
4.1.3.3	Hasil Angket Tanggapan Skala Kecil	135
4.1.3.4	Hasil Angket Tanggapan Skala Besar.....	138
4.2	Pembahasan.....	140
4.2.1	Hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual	140
4.2.2	Hasil kelayakan media pembelajaran audiovisual	143
4.2.3	Hasil keefektifan penggunaan media pembelajaran audiovisual	145
4.3	Implikasi Penelitian	149
4.3.1	Implikasi teoritis	149
4.3.2	Implikasi Praktis	149
4.3.3	Implikasi Pedagogis	150
BAB V PENUTUP		151
5.1	Simpulan	151
5.2	Saran	151
DAFTAR PUSTAKA		152

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	64
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan.....	66
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ikatan Mawar	39
Gambar 2.2 Ikatan Mawar Berbelit (Karmila 2010:14).....	39
Gambar 2.3 Ikatan Mawar Ganda (Karmila 2013:14).....	40
Gambar 2.4 Ikatan Garis (Karmila 2013:15)	41
Gambar 2.5 Ikatan Garis Ganda (Karmila 2013:15).....	41
Gambar 2.6 Ikatan Pengerutan (Karmila 2013:15).....	42
Gambar 2.7 Ikatan Penggumpalan (Karmila 2013:16)	42
Gambar 2.8 Mengikat Benda (Karmila 2013:16)	43
Gambar 2.9 Ubar Setik (Handoyo, 2008:34)	43
Gambar 2.10 Alat dan Bahan	46
Gambar 2.11 Lipatan Kain.....	46
Gambar 2.12 Membuat Pola	47
Gambar 2.13 Menarik Benang	47
Gambar 2.14 Mengikatkan Kain dengan Tali Rafia	48
Gambar 2.15 Melarutkan Pewarna.....	48
Gambar 2.16 Memindahkan Larutan Pewarna ke dalam Botol	49
Gambar 2.17 Proses Pewarnaan	49
Gambar 2.18 Proses Pewarnaan	50
Gambar 2.19 Proses Menjemur Kain	50
Gambar 2.20 Mendedel / Melepas jahit jelujur.....	51
Gambar 2.21 Hasil karya batik jumput	51
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media.....	111
Gambar 4.2 Tampilan Petunjuk Tombol.....	112
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	112
Gambar 4.4 Menu Kompetensi	113
Gambar 4.5 Tampilan Menu Materi.....	114
Gambar 4.6 Tampilan Menu Video	114
Gambar 4.7 Tampilan Menu Evaluasi	115
Gambar 4.8 Tampilan Hasil Evaluasi	116
Gambar 4.9 Tampilan Menu Pengembang.....	116

Gambar 4.10 Tampilan Menu Daftar Pustaka.....	117
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi	122
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama Sesudah Revisi.....	122
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Macam-Macam Ikatan Sebelum Revisi.....	123
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Macam-Macam Ikatan Sesudah Revisi	123
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Contoh Batik Jumput Sebelum Revisi.....	124
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Contoh Batik Jumput Sesudah Revisi	124
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Contoh Video Sebelum Revisi	125
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Contoh Video Sesudah Revisi	125
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Petunjuk Tombol Sebelum Revisi.....	126
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Petunjuk Tombol Sesudah Revisi.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketuntasan hasil belajar kelas V SDN 4 Krandegan Banjarnegara	5
Tabel 2.1 Motif Jumputan	44
Tabel 3.1 Devinisi Operasional Variabel	79
Tabel 3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	84
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media.....	85
Tabel 3.4 Rincian Hasil Uji Coba Validitas Instrumen.....	87
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas	89
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Kesukaran	90
Tabel 3.7 Rincian Hasil Taraf Kesukaran	90
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Beda.....	92
Tabel 3.9 Rincian Hasil Uji Daya Beda Soal.....	92
Tabel 3.10 Hasil Uji Coba Soal.....	93
Tabel 3.11 Kriteria Kelayakan Media	94
Tabel 3.12 Kriteria Persentase Respon Guru dan Siswa.....	95
Tabel 3.13 Kriteria <i>N-gain</i>	97
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	99
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	101
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran Audiovisual	103
Tabel 4.4 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Ahli Materi.....	118
Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Ahli Media	120
Tabel 4.6 Rekapitulasi Uji Normalitas <i>Pretest</i> Skala Kecil dan Besar	127
Tabel 4.7 Rekapitulasi Uji Normalitas <i>Posttest</i> Skala Kecil dan Besar.....	128
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa	129
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotor Membuat Ikatan.....	130
Tabel 4.10 Rekapitulasi Nilai Hasil Unjuk Kerja Membuat Batik Jumput.....	130
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotor Membuat Batik Jumput.....	131
Tabel 4.12 Hasil Uji T-test Skala Kecil	132
Tabel 4.13 Hasil Uji T-test Skala Besar	132
Tabel 4.14 Rekapitulasi Uji Normalitas <i>Posttest</i> Skala Kecil dan Besar.....	133

Tabel 4.15 Hasil Uji N-gain Skala Besar	134
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	135
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil	136
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Besar	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	158
Lampiran 2	Lembar Wawancara.....	160
Lampiran 3	Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	164
Lampiran 4	Angket Analisis Kebutuhan Guru	165
Lampiran 5	Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru	167
Lampiran 6	Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	170
Lampiran 7	Angket Analisis Kebutuhan Siswa	171
Lampiran 8	Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	173
Lampiran 9	Instrumen Validasi Penilaian Desain dan Komponen Tahap 1 .	174
Lampiran 10	Hasil Validasi Penilaian Tahap 1	176
Lampiran 11	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Materi	178
Lampiran 12	Hasil Instrumen Validasi Penilaian Ahli Materi	181
Lampiran 13	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media	184
Lampiran 14	Hasil Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media.....	187
Lampiran 15	Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	191
Lampiran 16	Angket Tanggapan Guru	192
Lampiran 17	Hasil Angket Tanggapan Guru	194
Lampiran 18	Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	196
Lampiran 19	Angket Tanggapan Siswa	197
Lampiran 20	Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	199
Lampiran 21	Soal Uji Coba Instrumen	200
Lampiran 22	Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen.....	209
Lampiran 23	Hasil Soal Uji Coba Instrumen.....	210
Lampiran 24	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	214
Lampiran 25	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	216
Lampiran 26	Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	218
Lampiran 27	Hasil Uji Daya Beda Soal.....	220
Lampiran 28	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttesti</i>	227
Lampiran 29	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	230

Lampiran 30	Hasil <i>Pretest</i>	231
Lampiran 31	Hasil <i>Posttest</i>	232
Lampiran 32	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	233
Lampiran 33	Hasil Uji Normalitas Data Skala Kecil.....	235
Lampiran 34	Hasil Uji Normalitas Data Skala Besar	236
Lampiran 35	Hasil <i>T-test</i> Skala Kecil dan Besar	240
Lampiran 36	Hasil <i>N-gain</i> Skala Kecil dan Besar	242
Lampiran 37	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	243
Lampiran 38	Rekapitulasi Hasil Penilaian Unjuk Kerja.....	248
Lampiran 39	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	249
Lampiran 40	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	318
Lampiran 41	Desain Media Pembelajaran Audiovisual	382
Lampiran 42	Surat Keterangan Uji Coba Instrumen	386
Lampiran 43	Surat Keterangan Uji Coba Penelitian.....	387
Lampiran 44	Dokumentasi.....	388

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya pembangunan karakter suatu bangsa tidak terlepas dari pemberdayaan nilai budaya, salah satunya yaitu melalui pendidikan khususnya pendidikan seni dan budaya. Sesuai Permendikbud No 37 tahun 2018 tentang perubahan menteri pendidikan dan kebudayaan No 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, yaitu Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Berdasarkan Peraturan Menteri tersebut, empat kompetensi harus dikuasai oleh peserta didik, termasuk dalam muatan pelajaran Seni Budaya. Seni Budaya merupakan salah satu muatan pelajaran di Sekolah Dasar, pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebut Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sedangkan, Kurikulum 2013 nama yang dipakai adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), penelitian ini menggunakan nama Seni Budaya dan Prakarya karena pada tempat penelitian sudah menggunakan kurikulum 2013. SBdP merupakan muatan pelajaran yang menampilkan karya seni yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. SBdP bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami seni dalam konteks ilmu

pengetahuan, teknologi, dan perkembangan sejarah peradaban kebudayaan, baik tingkat lokal, nasional, maupun global.

Ruang lingkup materi pada muatan SBdP tingkat pendidikan dasar SD/MI kelas I-VI mencakup: apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam/buatan, karya rekayasa: menganyam, meronce, membatik teknik ikat celup, membuat asesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, bertani bersayur. (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah).

Berdasarkan cakupan materi pada muatan SBdP tingkat pendidikan dasar SD/MI kelas I-VI, batik merupakan salah satu materi yang dapat dikembangkan serta dijadikan ide pengetahuan dan meningkatkan aspek keterampilan siswa. Menurut Wulandari (2011:3), batik yaitu membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan menuliskan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Menurut Sari (2013:3), batik adalah menulis atau melukis titik pada selembar kain, menahan warna dengan lilin malam secara berulang-ulang sebagai penahan untuk mencegah agar warna tidak menyerap ke dalam serat kain di bagian tidak dikehendaki. Batik yaitu membuat corak dengan melukiskan titik pada kain yang menggunakan proses pemalaman untuk mencegah warna agar tidak menyerap pada serat kain.

Salah satu materi pada muatan SBdP tingkat pendidikan dasar SD/MI yaitu KD 3.4 memahami karya seni rupa daerah dan nilai keterampilan (KD) 4.4 tentang membuat karya seni rupa daerah materi membuat batik jumput. Nasir (2013:56), mengatakan bahwa batik jumput adalah batik yang dikerjakan dengan

tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna ke dalam serat kain. Menurut Handoyo (2008:19), batik jumput berasal dari kata “jumput”, maksudnya yaitu dalam proses pembuatannya kain dicomot(diikat) atau dijumput. Menurut Karmila (2010:9), batik jumput merupakan batik yang pada proses pembuatannya kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, kemudian diikat dengan karet atau tali lalu dicelup, maka kain akan menyerap warna kecuali pada bagian yang di ikat. Batik Jumput adalah batik yang dikerjakan dengan cara dijumput dan diikat pada bagian tertentu lalu dicelup kedalam pewarna tanpa menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna pada serat kain.

Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi membuat batik jumput. Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk dapat mewujudkannya agar lebih baik. Salah satu upaya yang terkait dengan berbagai komponen yang ada di dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2013:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan Asyhar (2011:8) menyimpulkan, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan

suatu informasi pada proses belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan dapat merangsang minat siswa dalam belajar.

Jenis Media Pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar siswa adalah media pembelajaran audiovisual. Media pembelajaran audiovisual merupakan alat bantu mengajar yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran, berfungsi untuk memperjelas dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Pendapat ini diperkuat Asyhar (2011:76) yang mengatakan media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal.

Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran tentunya perlu mendapat perhatian sendiri, media pembelajaran audiovisual merupakan salah satu sarana dan prasarana yang dapat mempengaruhi pada pembelajaran. keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam pembelajaran dikelas. Hal ini dikarenakan jika tidak ada media pembelajaran, pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik, dan menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal termasuk dalam proses membuat kerajinan tangan batik jumput pada muatan pelajaran SBdP.

Permasalahan kurang maksimal pembelajaran SBdP pada materi batik jumput kurikulum 2013 juga ditemukan dalam pra penelitian yang dilakukan melalui hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 4 Krandegan

Banjarnegara. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sebab siswa dapat berkreasi dengan kreativitas masing-masing, namun pada kenyataannya hasil belajar siswa masih kurang maksimal.

Hal ini didukung data dokumentasi nilai siswa kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara pada pembelajaran SBdP materi batik jumput yang belum mencapai KKM. Yaitu KD 3.4 tentang memahami karya seni rupa daerah dan KD 4.4 tentang membuat karya seni rupa daerah. Ditunjukkan dengan hasil analisis nilai sebagai berikut.

Tabel 1.1 Ketuntasan hasil belajar kelas V SDN 4 Krandegan Banjarnegara

No	Ranah	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pengetahuan (KI3)	5	20	20 %	80 %
2	Keterampilan (KI4)	15	10	23 %	77 %

Sumber : Data Dokumentasi Nilai SBdP Kelas V SD N Krandegan 4

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara masih kurang menguasai materi khususnya pada tema 9 materi membuat karya seni rupa daerah dalam pembuatan batik jumput. Guru terkadang mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi tersebut dikarenakan kurang menguasai pengetahuan tentang seni sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal. Selain itu guru dalam menyampaikan materi membuat batik jumput belum menggunakan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran,

guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sedangkan pada buku tersebut materi membuat batik jumput hanya dijelaskan secara singkat, padahal pengetahuan awal siswa mengenai batik jumput belum luas. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP adalah kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran, penjelasan guru dalam pembelajaran hanya berdasarkan buku guru sehingga menyebabkan siswa kurang paham, dan kurang terampil karena siswa tidak dibiasakan untuk berapresiasi karya seni rupa daerah seperti pada materi membuat batik jumput kelas V tema 9.

Solusi yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini bisa dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran SBdP membuat batik jumput sehingga pembelajaran tidak mengacu pada buku guru dan buku siswa saja, melainkan siswa akan dipermudah dengan bantuan media audiovisual.

Penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Serly Malinda (2016) "Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pengamatan Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi SMK Negeri 10" hasil penilaian validator ahli terhadap media audiovisual mendapat kriteria sangat layak, validator materi mendapat persentase 84%, sedangkan penilaian dari validator media sebesar 82%, pada uji coba terbatas masuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase 81%. Jadi media pembelajaran audiovisual mendapat tanggapan yang baik dari siswa dan layak

digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan media Audio Visual sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada materi yang diajarkan peneliti melakukan pembelajaran pada muatan pelajaran SBdP materi batik jumpit.

Penelitian oleh Lisa, Pitadjeng, Nursiwi (2013), hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan diperoleh nilai rata-rata 50,69 dengan ketuntasan 41%, nilai rata-rata 52,08 dengan ketuntasan 47%, nilai rata-rata 73,05 dengan ketuntasan 83%, nilai rata-rata 77,63 dengan ketuntasan 94%. Persamaan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar, sedangkan perbedaannya pada materi yang diajarkan.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian oleh T. Susialita (2016) "*The Development Of Audio-Visual Student Portofolios (LKS) Contextual Teaching And Learning Based (CTL) On Sound Chapter Of Science Subject For Deaf Students*" hasil penilaian kelayakan oleh validator ahli materi, dan media memperoleh kategori baik dibuktikan dengan analisis uji *t-test*, diperoleh t_{hitung} sebesar 7,510 lebih besar dari t_{tabel} 1,694. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan LKS CTL Audio-Visual efektif digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media Audio Visual sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada kelas yang digunakan penelitian.

Penelitian oleh P.Ranse, Sudarto, dan N.Ihsan (2013), respon peserta didik dalam belajar dengan menggunakan multimedia berbasis audio-video eksperimen listrik dinamis dalam pembelajaran fisika adalah positif sehingga peserta didik

belajar dengan mudah, asyik, menyenangkan, tertarik dan termotivasi untuk belajar, mudah melakukan praktikum dan menantang untuk belajar lebih giat. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan media Audio Visual sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini membahas tentang listrik dinamis dan yang diteliti oleh peneliti tentang materi batik jumput.

Berdasarkan pemaparan tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual efektif dan layak dalam pembelajaran. Hal tersebut dijadikan pertimbangan oleh peneliti dalam memberikan solusi pembelajaran SBdP materi batik jumput pada siswa kelas V SD N 4 Krandegan Banjarnegara yaitu, membuat media pembelajaran berbasis audiovisual yang dilengkapi dengan tampilan gambar, teks, video pembelajaran, serta soal evaluasi. Peneliti akan melakukan penelitian melalui metode *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Seni Budaya dan Prakarya Materi Batik Jumput Siswa Kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data pra penelitian melalui wawancara dan data dokumen, permasalahan yang dapat teridentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 80% siswa kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara kurang mengenal dan memahami karya seni rupa daerah materi batik jumput.
- 1.2.2 Guru kurang menguasai pengetahuan tentang seni budaya dan prakarya, misalnya yaitu guru belum terampil dalam praktek pembuatan batik jumput.
- 1.2.3 Penggunaan media pembelajaran yang kurang memanfaatkan fasilitas sekolah, seperti tersedianya LCD namun guru belum bisa menggunakannya secara maksimal.
- 1.2.4 Minimnya media pembelajaran tentang batik jumput yang menarik.
- 1.2.5 Pembelajaran yang kurang kreatif, guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa saja.
- 1.2.6 Hasil belajar SBdP materi batik jumput masih rendah
- 1.2.7 Kurangnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang membutuhkan inovasi agar lebih menarik bagi siswa. Peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual Seni Budaya dan Prakarya materi membuat batik jumput siswa kelas V SD Negeri 4 Krandegan

Banjarnegara. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan gambar, suara, dan video, sehingga materi yang disampaikan akan lebih menarik bagi siswa. Penelitian ini diambil berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan:

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran audiovisual Seni Budaya dan Prakarya materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 04 Krandegan Banjarnegara?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran audiovisual Seni Budaya dan Prakarya materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 04 Krandegan Banjarnegara?
- 1.4.3 Apakah media pembelajaran audiovisual efektif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 04 Krandegan Banjarnegara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran audiovisual Seni Budaya dan Prakarya materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 04 Krandegan Banjarnegara

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran audiovisual Seni Budaya dan Prakarya materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 04 Krandegan Banjarnegara
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran audiovisual Seni Budaya dan Prakarya materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 04 Krandegan Banjarnegara

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Media pembelajaran audiovisual dapat digunakan pada pembelajaran SBdP materi batik jumput siswa kelas V SD Negeri 4 Krandegan Banjarnegara, yang menciptakan pembelajaran berbasis teknologi informasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar, dan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan aspek penelitian yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar SBdP materi batik jumput dengan menerapkan media pembelajaran berbasis audiovisual pada materi kelas V batik jumput sehingga hasil belajar siswa dan mutu sekolah menjadi lebih baik.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi sehingga menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan lebih menyenangkan serta meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan yaitu pada materi membuat batik jumput, membantu siswa untuk menemukan ide kreatif, dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar dan lebih fokus pada pelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peneliti khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran audiovisual yang lebih interaktif..

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Menurut Sugiyono (2015:401) spesifikasi produk merupakan gambaran suatu produk yang dikembangkan secara rinci. Hasil produk yang dikembangkan memenuhi spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis audiovisual berfungsi untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam proses belajar.
2. Tampilan dalam media ini terdapat gambar, teks, serta video pembelajaran dilengkapi dengan suara sebagai pendukungnya. Media audiovisual didesain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs6*.
3. Audio yang terdapat pada video pembelajaran merupakan rekaman suara berisi materi langkah-langkah pembuatan batik jumput.
4. Perangkat pendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual berupa laptop, LCD, dan Speaker .
5. Media pembelajaran audiovisual memuat tampilan opening media, petunjuk penggunaan, menu utama, menu kompetensi, menu materi, menu video pembelajaran, menu evaluasi, tampilan hasil belajar siswa, menu profil pengembang, dan daftar pustaka.
6. Media pembelajaran audiovisual berisikan tampilan petunjuk penggunaan yang berfungsi sebagai penjelas icon dan menu.
7. Media pembelajaran audiovisual memuat menu materi tentang membuat batik jumput, dilengkapi dengan video pembelajaran langkah-langkah pembuatan batik jumput pada menu video pembelajaran.

8. Menu evaluasi berisi 15 soal evaluasi, sebelum pengerjaan siswa diminta mengisi identitas nama pada media audiovisual dan bisa mengetahui secara langsung hasil belajarnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu dari belum tahu menjadi tahu. Menurut (Arsyad 2013:1) belajar adalah suatu proses yang terjadi pada diri manusia, yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan pada sikapnya. Menurut Susanto (2013:4) belajar yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar dan disengaja untuk mendapatkan suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Pengertian belajar menurut W.H Burton (1984) dalam Siregar (2015:4) belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Hilgrad dan bower (2002) dalam Baharuddin (2015:15-16), belajar merupakan kegiatan atau aktivitas untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, atau menguasai sesuatu melalui ingatan, dan mendapatkan informasi atau menemukan informasi. Sedangkan menurut Djamarah (2015:13) belajar yaitu serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Hamdani (2011:21) belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Berdasarkan definisi tersebut, belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pengetahuan, pengalaman, dan mendapatkan informasi yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar dengan tujuan untuk bertukar informasi atau bertukar pikiran sehingga dapat menambah wawasan bagi peserta didik maupun guru. Menurut Susanto (2013:19), Pembelajaran diidentikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang yang diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar, dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini

pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Menurut aliran behavioristik dalam Hamdani (2011:22) pembelajaran yaitu usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Sedangkan menurut Siregar (2015:13) ciri pembelajaran yaitu merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Dari beberapa pendapat di atas, pembelajaran adalah proses membantu peserta didik dengan cara interaksi antara peserta didik dengan pengajar dan sumber belajar agar terjadi proses pemerolehan ilmu serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

2.1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik sehingga akan mengalami suatu perubahan setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2012:3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hasil belajar adalah penilaian dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik setelah mengalami suatu perubahan tingkah laku pada diri peserta didik sebagai

hasil dari proses belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran atau kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2012:22) secara garis besar hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Ranah Kognitif

Yaitu berkaitan dengan hasil intelektual peserta didik yang didapatkan dari proses belajar, terdiri dari enam aspek sebagai berikut.

a. Pengetahuan

Istilah pengetahuan berasal dari kata knowledge termasuk dalam kognitif tingkat rendah, kegiatannya berupa mengenal, mengingat pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang.

b. Pemahaman

Merupakan tipe hasil belajar yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman dibedakan menjadi tiga kategori yaitu tingkat pertama adalah pemahaman terjemahan, tingkat kedua pemahaman penafsiran dan tingkat yang ketiga yaitu pemahaman ekstrapolasi, kegiatannya berupa membangun makna dari pesan yang diucapkan oleh lisan, tulisan maupun gambar melalui pemberian contoh, menjelaskan, dan mengelompokkan.

c. Aplikasi

Yaitu pemakaian abstraksi pada situasi baik kongkret atau situasi khusus, yang berupa ide, petunjuk teknis ataupun teori.

d. Analisis

Adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur sehingga jelas susunanya, pada analisis ini diharapkan seseorang mempunyai pemahaman komprehensif serta dapat memilahkan integritas menjadi unsur-unsur terpadu, untuk memahami proses, cara bekerja, atau memahami sistematikanya.

e. Evaluasi

Yaitu memberikan hasil nilai yang dilihat dari tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode dan materil yang membutuhkan adanya tingkat kemampuan evaluasi seseorang.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif yaitu berkaitan dengan nilai-nilai dan sikap peserta didik. Seseorang dapat diramalkan perubahannya dilihat dari sikap, apabila seseorang tersebut sudah mempunyai pengetahuan kongnitif tingkat tinggi. Berikut jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar siswa.

a. *Receiving/attending*

Yaitu semacam kepekaan dalam menerima suatu rangsangan yang datang kepada siswa baik dalam bentuk masalah, gejala situasi dll.

b. *Responding* atau jawaban

Yaitu reaksi yang diberikan guru kepada peserta didik terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup perasaan, ketepatan dalam menjawab, dan ketepatan reaksi.

c. Penilaian

Berkaitan dengan nilai-nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi, didalamnya mencakup kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai.

d. Organisasi

Yaitu pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain terhadap nilai yang sudah dimiliki.

e. Karakteristik nilai

Yaitu keterpaduan semua nilai yang telah dimiliki oleh seseorang yang dapat mempengaruhi pola ataupun kepribadian serta tingkah laku seseorang.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar ini ditunjukkan dalam bentuk keterampilan atau *skill* serta kemampuan bertindak peserta didik. Terdapat enam tingkatan kemampuan, yaitu:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dll.
- d. Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks.

- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Penilaian hasil belajar muatan pelajaran SBdP materi batik jumput sebaiknya dapat mengungkap semua ranah penilaian yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah keterampilan sebab siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang baik belum tentu dapat menerapkan dan mempraktikkan langkah-langkah membuat batik jumput dengan baik. .

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media yaitu alat yang digunakan untuk mendorong terjadinya proses belajar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arsyad (2013:3), secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2013), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Asyhar (2011:4), media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dari uraian para ahli, media merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau

elektronis yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, memproses dan menyusun kembali informasi baik verbal maupun visual yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun keterampilan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media Pembelajaran menurut Arsyad (2013:10), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan Asyhar (2011:8) menyimpulkan, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu informasi pada proses belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan dapat merangsang minat siswa dalam belajar.

2.1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat batu saja melainkan sebagai strategi dalam pembelajaran, selain itu media juga memiliki fungsi-fungsi dalam penggunaannya ketika melakukan proses pembelajaran. Menurut Asyhar (2011:42), penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penghubung, penyampai pengetahuan dari pembelajaran kepada pembelajar.
2. Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda, atau simbol.
3. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
4. Fungsi manipulatif, yaitu yakni fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa/kejadian dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
5. Fungsi distributif, yaitu dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
6. Fungsi Psikomotorik, adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
7. Fungsi Psikologis, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).
8. Fungsi Sosio-kultural, yaitu media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Sedangkan Levie dan Lentz dalam Arsyad (2013:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Dari penjelasan mengenai fungsi-fungsi media pembelajaran, juga sudah mencakup penggambaran berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang didapat pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yang sekaligus sebagai media belajar peserta didik menurut Arsyad (2013 : 29-30) sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Asyhar (2011:42-43) manfaat penggunaan media yang diperoleh pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran, antara lain:

1. Memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto-foto dan narasumber sehingga peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di lingkungan kerjanya.
3. Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
4. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan
5. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.
6. Menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti

materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar mengajar akan meningkat.

7. Merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

2.1.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2011:45), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut adalah uraian penjelasan jenis media pembelajaran tersebut.

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar.
2. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan

melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contoh media audio-visual adalah, film, video, program TV.

4. Multimedia, yaitu media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Rakhmawati (2013:123), dalam jenis media pembelajaran juga terdapat media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013:39) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

- 1) Media cetak. Contoh dari media yang memberikan informasi tertulis antara lain buku teks, pamflet, majalah, dan koran.
- 2) Media panjang. Contoh dari media yang sebagai sarana penyampai informasi di depan orang lain yaitu papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, madding, dan pameran.
- 3) *Overhead transparencies* (OHP). Transparansi yang diperoyeksikan dapat berupa huruf, lambang, gambar, grafik, atau kombinasinya.
- 4) Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan.
- 5) Seri slide dan film strips
- 6) Penyajian *multi-image*

- 7) Rekaman video dan film hidup
- 8) Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/ informasi.

2.1.3.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan media, guru tidak boleh memilih media pembelajaran karena alasan suka dengan media tersebut tanpa mempedulikan alasan kemanfaatannya. Arsyad (2013:74) menjelaskan bahwa “kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan”. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Asyhar (2011:90) adalah sebagai berikut.

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Dapat mendukung isi pelajaran.

Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau general.

3. Praktis, luwes, dan bertahan.

Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitar, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya.

Ini merupakan salah satu kriteria utama, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

5. Cocok dengan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

6. Berkualitas baik.

Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik.

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus paham akan kebutuhan media yang dibutuhkan oleh siswa. Menurut Hadi (2017:98) siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan siswa menggunakan semua panca inderanya. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses belajar tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa.

2.1.4 Media Audiovisual

Menurut Asyhar (2011:104), media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Menurut Suryani (2018:52) media audiovisual yaitu produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Sedangkan menurut Cut Rita (2017:143), media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara

dan unsur gambar. Arsyad (2013: 32) menyatakan bahwa audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Sedangkan menurut Yusmarwati (2018:388) media audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat diterima oleh pandangan dan pendengaran. Jadi dapat disimpulkan media audiovisual adalah jenis media yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan serta tidak bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol.

Menurut Suryani (2018: 53) kelebihan media berbasis audiovisual adalah sebagai berikut.

1. Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
2. Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
3. Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
4. Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audiovisual.

Sedangkan menurut Hartati (2018:151), Media audio visual memiliki kelebihan yaitu :

1. Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar penyampaian informasi yang disajikan di dalam dua bentuk yaitu verbal dan visual.

2. Media audio visual dapat memberikan pengalaman nyata dan dapat meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kesalahpahaman atau verbalisme.

Kekurangan media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen, yaitu audio dan visual.
2. Membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam pembuatannya.
3. Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal.
4. Jika terdapat perantarnya maka akan sulit untuk membuatnya.

2.1.5 Seni Budaya dan Prakarya

Pendidikan kesenian sebagaimana yang dinyatakan Ki Hajar Dewantara dalam Susanto (2013:261) merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni disekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia.

Sesuai Permendikbud nomor 57 tahun 2014 pada lampiran III dijelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Berdasarkan pengertian diatas, pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki peranan penting dalam pembentukan pribadi siswa dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak mengenai aktivitas belajar yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa.

Seni Budaya dan Prakarya adalah muatan pelajaran seni pada kurikulum 2013 yang mengajarkan pendidikan seni berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan atau prakarya.

Menurut Susanto (2013: 263-264) secara spesifik aspek muatan SBdP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni music, seni tari, dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional dan akademik.

Dengan demikian seorang pendidik harus memiliki wawasan yang luas, sehingga peserta didik bisa mengenal dan mempelajari lebih dalam lagi tentang seni dan budaya.

Ruang lingkup materi pada muatan SBdP dalam kajian seni rupa ditingkat pendidikan dasar SD/MI kelas I-VI mencakup: apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam/buatan, karya rekayasa: menganyam, meronce,

membatik teknik ikat celup, membuat asesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, bertani bersayur. (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah).

Kompetensi muatan SBdP di kelas V salah satunya adalah memahami dan membuat karya seni rupa daerah, yang terdapat pada tema 9. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual untuk materi yang terdapat dalam kompetensi dasar memahami dan membuat karya seni rupa daerah yaitu membuat batik dengan teknik ikat celup (jumputan).

2.1.5.1 Tujuan Pembelajaran SBdP

Seperti halnya tujuan muatan pelajaran seni pada KTSP yang disebut Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dalam Susanto (2014:265), yaitu memahami konsep dan pentingnya SBK, menampilkan sikap apresiasi terhadap SBK, menampilkan kreativitas melalui SBK, menampilkan peran serta dalam SBK dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Tujuan tersebut sesuai dengan tujuan SBdP yang tertera pada Permendikbud Nomor 57 pada lampiran III yang menyatakan bahwa mata pelajaran SBdP bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global.

Pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan yang sama dengan SBdP yaitu sama-sama untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar mampu

berkreasi, peka dalam berkesenian atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah merupakan salah satu pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan secara umum, baik dari sisi jasmani maupun rohani anak untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis serta memahami perkembangan seni budaya nasional. Pembelajaran SBdP di sekolah dasar bukan sekedar proses upaya menyampaikan pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, namun lebih menitik beratkan pada pengembangan sikap dan perilaku yang kreatif, aktif, dan kritis.

2.1.6 Materi Batik dalam Pembelajaran

Menurut Sari (2013:3), batik adalah menulis atau melukis titik pada selembar kain, menahan warna dengan lilin malam secara berulang-ulang sebagai penahan untuk mencegah agar warna tidak menyerap ke dalam serat kain di bagian tidak dikehendaki. Dalam Wulandari (2011:3), Secara etimologis, kata batik berasal dari bahasa jawa, “amba” yang berarti lebar, luas, kain; dan “titik” yang berarti titik atau titik yang kemudian berkembang menjadi istilah “batik”, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Batik juga mempunyai pengertian yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori. Menurut Wulandari (2011:3), batik yaitu membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan menuliskan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses

dengan cara tertentu. Batik adalah membuat corak dengan melukiskan titik pada kain secara berulang-ulang menggunakan proses pemalaman sehingga warna tidak menyerap pada serat kain.

Batik pada umumnya berupa gambar dengan berbagai motif pada kain. Proses pembuatannya biasanya dengan menambahkan lapisan malam pada kain sesuai dengan corak dan model yang diinginkan, kemudian pada tahap selanjutnya kain diproses dengan cara tertentu untuk menghilangkan malam atau lilin dilanjutkan proses pemberian warna. Seiring dengan perkembangan zaman teknik pembuatan batik pun telah mengalami perkembangan. Menurut Bastomi dalam (Nasir 2013:56), membatik dapat dikerjakan dengan beberapa teknik dibawah ini.

1) Batik celup ikat / batik jumput

Teknik membatik yang tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi dengan menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna ke dalam serat kain. Teknik membatik cara ini sering disebut dengan batik jumput.

2) Batik tulis

Yaitu teknik pembuatan batik dengan cara memberikan malam dengan menggunakan canting pada motif yang telah digambar pada kain.

3) Batik modern

Yaitu teknik pembuatan batik dengan cara yang bebas dan tidak terikat dengan pakem yang sudah ada, termasuk dalam hal warna dan motifnya. Oleh karena itu setiap karya menjadi unik dan hasilnya tidak ada yang sama persis.

4) Batik cap

Yaitu teknik membatik yang dalam pembuatan motifnya menggunakan alat cap atau stempel. Dengan menggunakan alat yang biasa dibuat dari tembaga ini, kain tidak perlu lagi digambar terlebih dahulu.

5) Batik lukis

Yaitu batik yang dibuat dengan cara melukis, perajin bebas menuangkan ide dan kreasinya untuk mendapatkan hasil desain yang diinginkan.

6) Batik printing

Yaitu teknik pembuatan batik dengan cara sablon, seperti dalam pembuatan seragam sekolah.

2.1.6.1 Pengertian Batik Jumput

Salah satu materi pada muatan SBdP tingkat pendidikan dasar SD/MI adalah materi membuat batik jumput. Nasir (2013:56), mengatakan bahwa batik jumput adalah batik yang dikerjakan dengan tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna ke dalam serat kain. Menurut Karmila (2010:9), batik jumput merupakan batik yang pada proses pembuatannya kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, kemudian diikat dengan karet atau tali lalu di celup, maka kain akan menyerap warna kecuali pada bagian yang di ikat. Menurut Handoyo (2008:19) batik jumput berasal dari bahasa jawa “jumput” merupakan cara pembuatan kain dengan cara dicomot (ditarik) atau sering disebut dengan dijumput. Batik Jumput adalah batik yang dijumput dan diikat pada bagian tertentu lalu dicelup kedalam pewarna tanpa menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna pada serat kain.

Di Indonesia ikat celup lebih dikenal dengan istilah jumputan. Kain jumputan/ batik jumput terdapat di daerah Jawa, Bali, Palembang, Kalimantan, dan Toraja. Umumnya alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan batik jumput pada setiap daerah dan negara memiliki kesamaan.

Alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan batik jumput adalah:

1. Tali rafia, atau karet gelang
2. Jarum
3. Benang
4. Pensil dan Penggaris
5. Gunting
6. Botol air mineral yang telah dilubangi pada bagian tutupnya.
7. Sarung Tangan

Adapun bahan yang perlu disiapkan untuk pembuatan batik jumput adalah :

1. Kain shantung (kain dengan tekstur yang halus dan dingin)
2. Pewarna Remasol (pigmen merah, kuning, biru, dan soda kue)
3. Water glass (pengunci pewarna remasol)

2.1.6.2 Teknik Membuat Motif Batik Jumput

Dalam membuat batik jumput perlu adanya pola atau motif pada kain sehingga akan memperindah hasil karya batik. Menurut (Karmila 2010:12-13) terdapat 3 teknik dasar yang dapat dipilih dalam proses pembuatan batik jumputan/ ikat celup, yaitu:

1. Teknik Lipat

Teknik lipatan pada ikat celup dapat dipadukan dengan suatu teknik lipatan yang dapat menghasilkan ragam yang diulang-ulang, yaitu dengan cara melipat kain secara memanjang, melebar atau diagonal. Lipatan tersebut dapat dibuat irama dengan mengulangi lipatan sebelumnya.

2. Teknik ikat dengan variasi alat balok

Teknik yang dilakukan dengan cara proses mengikat atau diikat, maksudnya yaitu media yang akan diikat akan menimbulkan motif. Teknik ini menghasilkan pola yang tepinya bergaris tegas dengan menggunakan dua balok yang sama besar dan klem berbentuk G. Selipkan kain yang sudah dilipat di antara dua balok, lalu kencangkan klem berbentuk G, setelah proses pewarnaan, ikatan akan dilepas dan timbulah gambar atau motifnya pada kain.

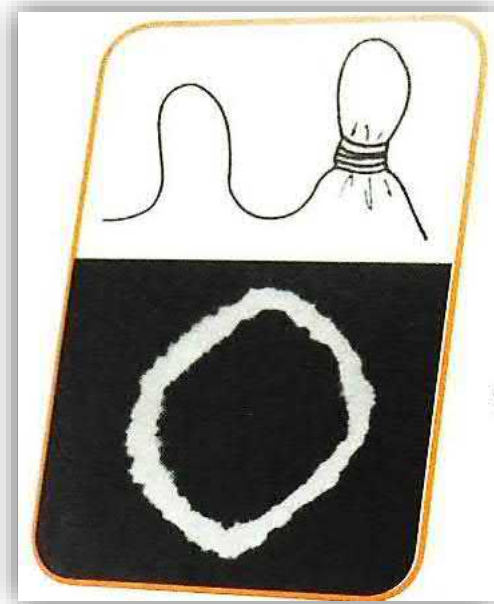
3. Teknik ikat celup dengan setikan

Tetapi *setikan* ini memungkinkan terciptanya desain yang lebih rumit dan unik. Teknik ini dilakukan dengan membuat pola terlebih dahulu pada kain kemudian dijelujur atau disetik dengan menggunakan tusuk jelujur pada garis warnanya dengan benang, lalu benang ditarik dengan kuat hingga kain berkerut serapat mungkin. Dengan cara ini bisa membentuk pola yang sangat bermacam-macam misalnya membuat desain sayap kupu-kupu, jantung, dan atau buah pir, di sepanjang tepi kain yang dilipat. Benang yang dipakai sebaiknya menggunakan benang tebal dan kuat, seperti benang plastik/sintesis, benang jins, atau benang sepatu.

Untuk menciptakan atau membentuk pola sesuai dengan desain yang diinginkan, menurut Karmila (2010:14-16) ada beberapa macam ikatan dan lipatan yang harus diperhatikan sebagai berikut.

1) Ikatan Mawar

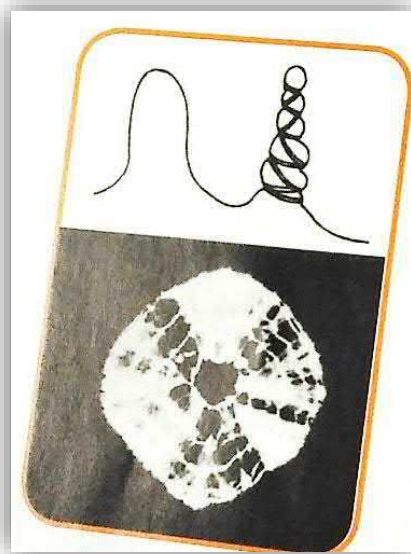
Pola yang dihasilkan dari ikatan ini berbentuk lingkaran. Caranya dengan menjumpat kain kemudian ikat kain dibagian dasar jumputan. Garis tengah lingkaran yang dihasilkan sepanjang dua kali tinggi jumputan kain.



Gambar 2.1 Ikatan Mawar

2) Ikatan Mawar Berbelit

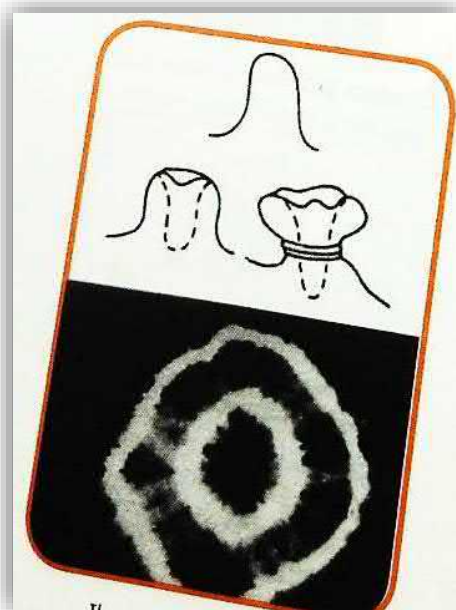
Ikatan dibuat dengan cara menjumpat kain ikat dibagian dasar kemudian buat ikatan spiral dari ikatan awal ke ujung kain. Ikatan ini menghasilkan pola ledakan matahari.



Gambar 2.2 Ikatan Mawar Berbelit (Karmila 2010:14)

3) Ikatan Mawar Ganda (Ikatan Donat)

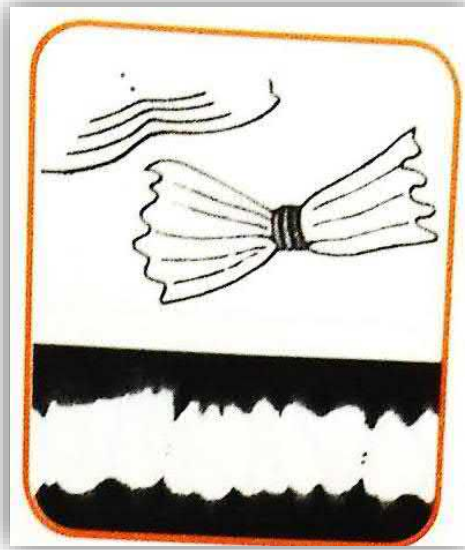
Pola yang dihasilkan dari ikatan ini yaitu pola lingkaran konsentris. Caranya dengan menjumpit kain lebih panjang dari ikatan mawar, pegang dengan dua jari kemudian masukkan ujung kain yang dijumput diantara dua jari, ikat pada bagian yang dipegang dua jari.



Gambar 2.3 Ikatan Mawar Ganda (Karmila 2013:14)

4) Ikatan Garis

Ikatan ini menghasilkan pola garis lurus, dibuat dengan cara menggambar pola garis lurus pada kain dengan menggunakan kapur. Kerutkan kain sesuai garis pada kain kemudian ikat dengan tali.



Gambar 2. 4 Ikatan Garis (Karmila 2013:15)

5) Ikatan Garis Ganda

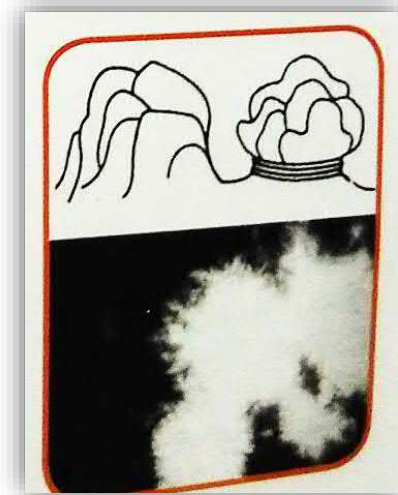
Pola yang dihasilkan berbentuk dua buah garis sejajar. Dibuat dengan cara melipat kain kemudian kain ditebuk menjadi dua bagian dan ikat kain.



Gambar 2. 5 Ikatan Garis Ganda (Karmila 2013:15)

6) Ikatan Pengerutan

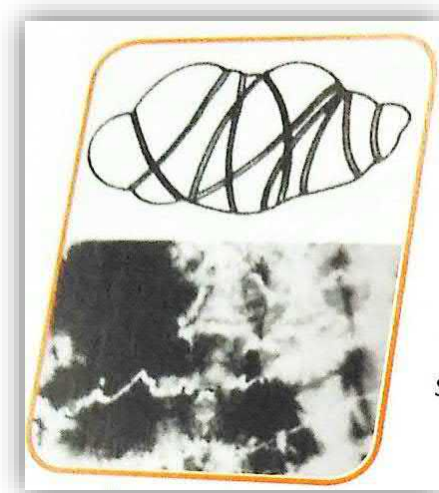
Pola yang dihasilkan menyerupai pola pada marmer. Dibuat dengan cara mengerutkan kain secara tidak teratur kemudian ikat kain.



Gambar 2. 6 Ikatan Pengerutan (Karmila 2013:15)

7) Ikatan Penggumpalan

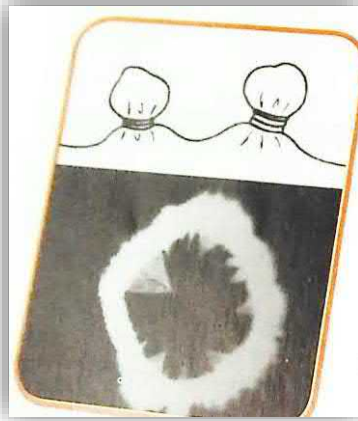
Ikatan ini menghasilkan pola gumpalan warna di beberapa bagian kain. Baik digunakan untuk mewarnai kain sempit dengan pola bebas. Dibuat dengan cara membentuk kain menjadi gumpalan kemudian ikat dengan karet



Gambar 2. 7 Ikatan Penggumpalan (Karmila 2013:16)

8) Mengikat Benda

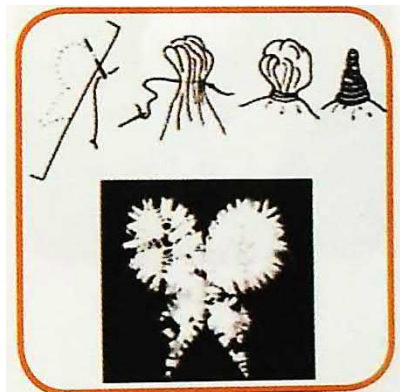
Pola yang terbentuk biasanya berupa lingkaran. Dihasilkan dengan mengikat benda yang ukurannya sama. Benda yang digunakan antara lain kelereng, koin, batu atau benda lain.



Gambar 2. 8 Mengikat Benda (Karmila 2013:16)

9) Ubar Setik

Langkah untuk membuat pola ini diperlukan benang dan jarum. Pola-pola yang dihasilkan akan lebih beragam, misalnya bentuk sayap kupu-kupu, bintang, buah dan pola lain dengan membuat pola gambar pada kain menggunakan pensil, kemudian jahit pola atau gambar pada kain menggunakan jarum dan benang dengan menggunakan teknik jelujur, lalu tarik benang dan ikat dengan kuat.



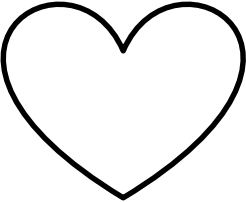

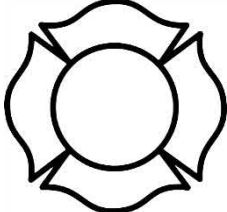
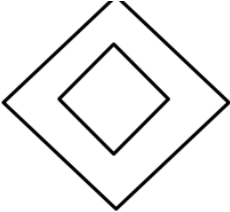
Gambar 2. 9 Ubar Setik (Handoyo, 2008:34)

Pembelajaran pada penelitian ini, tidak menggunakan teknik ikat dengan variasi alat balok berupa klam berbentuk G karena tidak tersedia, pada penelitian ini menggunakan teknik ikat celup/jumput dengan *setikan* karena motif yang dihasilkan akan terlihat lebih unik dan kreatif.

2.1.6.3 Macam-Macam Pilihan Motif

Motif atau pola yang dapat dibuat pada proses pembuatan batik jumput dengan menggunakan teknik ikat celup / jumput dengan *setikan* sangat bermacam-macam. Berikut contoh motif yang mudah dibentuk dan memiliki nilai estetika yang baik antara lain.

Tabel 2.1 Motif Jumputan

 <p>Motif Hati</p>	 <p>Motif Bintang</p>
 <p>Motif Bunga</p>	 <p>Motif Persegi</p>

2.1.6.4 Pengaturan Warna

Dalam proses pembuatan batik jumput proses pewarnaan sangat mempengaruhi terhadap hasil pola/motif batik yang dibuat. Menurut Handoyo (2008:34) untuk menghasilkan karya batik jumput yang indah terdapat pengaturan warna dimulai dengan warna yang paling terang, pada tahap pewarnaan akhir menggunakan warna yang paling gelap.

Ada 3 warna dasar untuk membuat berbagai warna yaitu:

- a. Warna merah
- b. Warna kuning
- c. Warna biru

Berikut adalah warna-warna yang dihasilkan dari pencampuran warna dasar antara lain:

1. Campuran warna kuning dan biru menghasilkan warna hijau.
2. Campuran warna merah dan biru menghasilkan warna ungu.
3. Campuran warna merah dan kuning menghasilkan warna jingga.

Untuk menghasilkan warna yang lebih muda gunakan pewarna yang encer, jika menginginkan pewarna lebih tua gunakan pewarna yang pekat dan kental. Dalam penelitian ini menggunakan pewarna remasol sebagai pewarna yang digunakan dalam proses pewarnaan kain jumputan.

2.1.6.5 Proses Pembuatan Batik Jumput

Berikut adalah proses pembuatan batik jumput dengan menggunakan teknik setikan.

1. Menyiapkan alat dan bahan



Gambar 2.10 Alat dan Bahan

2. Melipat kain menjadi 3 bagian, dalam proses ini bertujuan untuk mencari titik tengah pada kain sehingga motif yang dibuat berada ditengah kain.



Gambar 2.11 Lipatan Kain

3. Membuat pola desain pada kain, gunakan pensil untuk membuat pola desain pada kain.



Gambar 2. 12 Membuat Pola

4. Menjelujur pola dengan benang, jahit pola dengan menggunakan tusuk jelujur sisakan beberapa centimeter pada akhiran benang yang berfungsi untuk proses penarikan hingga kain berkerut serapat mungkin.



Gambar 2.13 Menarik Benang

5. Mengikat kain, setelah proses menjelujur dan menarik benang pada pola kain, ikatlah dengan tali rafia atau menggunakan karet tepat diatas benang.



Gambar 2.14 Mengikat Kain dengan Tali Rafia

6. Proses pewarnaan, siapkan pewarna kemudian pilih warna yang akan digunakan, Larutkan pewarna remazol dengan $\frac{1}{2}$ liter air mendidih, setelah pewarna larut lalu tambahkan $\frac{1}{2}$ liter air biasa.



Gambar 2.15 Melarutkan Pewarna

7. Masukkan larutan pewarna kedalam botol yang sudah disiapkan untuk mempermudah proses pewarnaan pada kain.



Gambar 2.16 Memindahkan Larutan Pewarna ke dalam Botol

8. Tuangkan satu per satu larutan pewarna pada setiap bagian yang sudah diberi pembatasan ikatan sesuai warna yang diinginkan.



Gambar 2.17 Proses Pewarnaan

9. Berilah warna pada bagian-bagian kain sampai merata.



Gambar 2.18 Proses Pewarnaan

10. Tunggu sampai setengah kering, untuk tahap selanjutnya dilakukan proses pendedelan ikatan.



Gambar 2.19 Proses Menjemur Kain

11. Melepas seluruh ikatan pada kain



Gambar 2.20 Melepas jahit jelujur

12. Hasil karya batik jumput, bentangkan lalu jemur kain untuk melihat hasil dari kerajinan tangan batik jumput.



Gambar 2.21 Hasil karya batik jumput

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang penelitian pengembangan media, dan batik jumput. Beberapa penelitian yang dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual batik jumput sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Danizar Arwudarachman (2015), hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah memakai media dari 40% menjadi 80%. Sedangkan hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase 87%. Jadi media pembelajaran audiovisual layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran audiovisual, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada tujuan penelitian dimana penelitian yang dilakukan oleh Danizar bertujuan untuk mengetahui langkah pembuatan, respon serta manfaat, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual, mengetahui kelayakan serta keefektifan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hariyoko, dkk (2018), pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Hasil dari pengembangan ini yaitu media audiovisual pencak silat seni dengan musik yang dapat digunakan oleh semua peminat beladiri pencak silat seni. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, pengembangan media *audio-visual* pencak silat seni dengan musik ini bisa digunakan dan diterapkan dalam proses melestarikan olahraga bangsa Indonesia. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh

peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran audiovisual, perbedaannya yaitu media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti terdapat menu-menu yang dapat dioperasikan oleh siswa, sedangkan penelitian sebelumnya tidak dapat dioperasikan siswa, media hanya dalam bentuk film atau video tape yang dikemas dalam bentuk VCD.

Penelitian Agustiniingsih (2015), bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video sangat efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dengan analisis perhitungan *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , t_{hitung} sebesar 7,8 an t_{tabel} 1,998 artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap rata-rata belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, perbedaannya yaitu terletak pada metode pengumpulan data, metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode wawancara, dan angket (kuisisioner).

Penelitian oleh Dian Mariya dan Sunaryo (2017), “Pengaruh penggunaan Video dan Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat kenaikan rata-rata belajar siswa sebanyak 0,51 dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan media video sangat mempengaruhi hasil keterampilan menulis siswa pada Kelas V SD Negeri Se-Gugus 5 Kecamatan Kasihan Bantul. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan media video dalam proses

pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

Penelitian Ristiani suryani dan Sulistyaningsih tika (2016) “Pengembangan Teknik *Tritik Jumputan* Dengan Sistem Lipat Ikat Dan Lipat Jelujur”. Hasil pengujian ketahanan luntur warna terhadap pencucian, keringat, cahaya, dan penekanan panas pada kain warna sintetis maupun alam menunjukkan rata-rata 4-5 (baik). Hasil pengujian ketahanan luntur warna terhadap gosokan menunjukkan rata-rata 3-4 (cukup baik). Hasil uji kesukaan terhadap 10 sampel produk *jumputan* teknik lipat, menunjukkan bahwa rata-rata responden menilai bagus, dengan nilai rata-rata 116,4. Hal ini menunjukkan bahwa produk hasil kegiatan ini diminati responden. Persamaan dengan penlitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan teknik lipat jelujur, perbedaannya yaitu terletak pada warna yang dipakai dalam pembuatan batik jumput. Pada peneilitan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pewarna buatan (pewarna remasol) sedangkan pada penelitian Ristiani menggunakan pewarna alami.

Penelitian yang dilakukan oleh Ristiani S. dan Nugrahani I. (2014) “Eksplorasi Pewarnaan Teknik *Smock* Kombinasi *Tritik Jumputan* Untuk Produk *Fashion*”. Hasil uji kesukaan responden, mendapatkan nilai sangat bagus sebanyak 55%, dan bagus sebanyak 45%. Berdasarkan ujicoba pasar yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada umumnya responden merespon positif dan tertarik dengan produk ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwono J, Yutmini, dan Anitah (2014) “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”. Hasil belajar mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media audio visual. Peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan daya serap siswa dalam menerima pelajaran. Serta peningkatan prosentase Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persamaannya yaitu menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada muatan pelajaran yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Nafis, Z.F. (2016), uji materi yang telah dilaksanakan oleh ahli materi menunjukkan presentase kelayakan sebesar 90,84%. Sementara itu berdasarkan uji media yang telah dilakukan sebelumnya oleh ahli media, diketahui presentase kelayakan Komik Audio Visual sebesar 93,75%. Sedangkan melalui hasil analisis data uji coba produk diketahui presentase kelayakan sebesar 83,59%. Dapat disimpulkan dari data uraian sebelumnya bahwa Komik Audio Visual dinilai sangat valid/layak untuk digunakan sesuai dengan kritik dan saran validator ahli. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media audiovisual, namun terdapat perbedaannya yaitu peneliti tidak menggunakan komik sedangkan yang diteliti oleh Nafis menggunakan komik audiovisual.

Penelitian yang dilakukan oleh Asmara,A.P. (2015), berdasarkan penilaian *reviewer 1*, media ini mempunyai kualitas baik (B) dengan skor rata-rata 138,5. Berdasarkan penilaian *reviewer 2*, media ini mempunyai kualitas sangat baik (SB) dengan skor rata-rata 128,333. Pengujian media ini dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual lebih berhasil dari pada pembelajaran tanpa media ini. Persamaan dengan penelitian ini

yaitu terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran audiovisual, perbedaannya penelitian Asmara membahas mengenai koloid, sedangkan yang dilakukan peneliti mengenai pembelajaran batik jumput.

Penelitian yang dilakukan oleh Adittia, A. (2017), “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD”. Diperoleh hasil analisis $t_{hitung} > t_{tabel}$ (9,427 lebih besar dari 1,720) artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata pada hasil belajar siswa sebanyak 15,37% dengan rincian rata-rata *pretest* sebesar 65,45 dan *posttest* sebesar 80,82. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Penelitian oleh Jimasari, E., Basyari, I.W. (2018), berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor validasi media dari ahli media 89% dan dari ahli materi 88%. Untuk hasil implementasinya diperoleh nilai gain pada putaran I 0,61 termasuk dalam kategori Sedang dan pada putaran II 0,72 termasuk kategori Tinggi. Dengan demikian desain media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi materi ekonomi syariah. Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan, perbedaannya yaitu pada model penelitian yang digunakan, penelitian Jimasari menggunakan model penelitian Sukmadinata sedangkan yang peneliti menggunakan model penelitian Sugiyono.

Penelitian Muttalib, A. (2015), hasil penelitiannya menunjukkan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam kemampuan menulis puisi dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung (5,445) > t tabel (2,04) dengan kata lain, HI diterima atau penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terbukti efektif dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VII SMP Negeri I Tinambung. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan. Muttalib menggunakan penelitian eksperimen sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian Johanes, H Louk, Sukoco, P. (2015), dari hasil penilaian para ahli materi dan guru terhadap media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar anak tunagrahita ringan kelas bawah ini sangat baik dan efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak tunagrahita ringan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Johanes meneliti pada anak tunagrahita sedangkan yang peneliti lakukan pada anak SD.

Penelitian oleh Mudawarnis (2018), "Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas I SD N 006 Bencah Kelubi Kabupaten Kampar". Hasil penelitian rata-rata skor keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan dari 66,8 menjadi 72,3 dan meningkat menjadi 73,8 kemudian meningkat menjadi 77,1, dan meningkat kembali menjadi 83,6. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada hasil muatan pelajaran. Mudawarnis meningkatkan keterampilan mendengarkan cerita anak, sedangkan yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan hasil belajar SBdP materi batik jumput.

Penelitian Yusmarwati (2018), berdasarkan hasil perhitungan secara statistik diperoleh data yaitu nilai thitung $>$ ttabel ($2,173 > 2,080$) dan nilai signifikansi $0,041 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan. Yusmarwati menggunakan penelitian eksperimen sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah Handayani, N.M., Ganing, N.N, dan Suniasih, N. (2017), berdasarkan hasil analisis data kompetensi

pengetahuan IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan berbantuan media audio-visual dikategorikan cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata presentase kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media audio-visual $M\% = 77,95\%$. Serta pada PAP skala lima rentan nilai 65 – 79 dikategorikan cukup baik. Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya berbantuan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan. Handayani menggunakan penelitian eksperimen sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian oleh Fata Muslim (2015), rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran *audio visual* adalah 82,72 lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol yang tidak memakai media pembelajaran *audio visual* sebesar 74,84. Artinya penggunaan *audio visual* memiliki pengaruh efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sistem bahan bakar konvensional pada sepeda motor. Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitiannya yaitu penelitian pengembangan, sedangkan perbedaannya yaitu pada tingkatan jenjang pendidikan.

Hasil penelitian Atmojo, S. (2015) "*Learning Which Oriented On Local Wisdom To Grow A Positive Appreciation Of Batik Jumputan (Ikat Celup Method)*" hasil analisis kuesioner diperoleh respon positif yang semakin meningkat sebelum dan sesudah belajar metode ikat celup berada pada kriteria tinggi (0,70). Hasil pengamatan keterampilan proses ilmu pengetahuan membuat batik bisa disimpulkan nilai rata keterampilan proses ilmu pengetahuan (60% KPS

80%) terletak di kategori tinggi. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang batik ikat celup (batik jumput), sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan. Atmojo menggunakan penelitian eksperimen sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian oleh Rachmadhany, W., Sunardi, dan Agung, L. (2018), “ *The Improvement of Students’ Leadership Ethic in Studying History by Using Baratayuda Audio Visual Media*”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan etika kepemimpinan dalam mempelajari sejarah setelah penerapan Baratayuda audio visual media. Hal ini ditunjukkan hasil Pre-Test 17, 95%. Pada siklus-1 menunjukkan 46% dan siklus-2 menunjukkan peningkatan yang signifikan tentang 71, 83%. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media audiovisual, sedangkan perbedaannya yaitu Rachmadhany meneliti tentang peningkatan etika kepemimpinan, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti meneliti hasil belajar SBdP materi batik jumput.

Penelitian oleh Kirana, M (2016) “*The Use Of Audio Visual To Improve Listening*” hasil *t-test* menunjukkan bahwa kemampuan mendengarkan siswa dari dua kelompok terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media audiovisual mendapat hasil yang lebih baik dalam pemahaman pendengaran daripada siswa yang diajar menggunakan teknik pemahaman mendengarkan standar.

Penelitian oleh Kusnida, F. dkk (2015), bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter

berdasarkan gaya belajar visual dan auditorial peserta didik kelas VII adalah efektif yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pengujian t-test yaitu t-hitung $9,363 > t\text{-tabel } 2,04$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan. Kusnida menggunakan penelitian eksperimen sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian Khanifah, dan Susanto, H. (2014), data dianalisis dengan menggunakan nilai gain yang ternormalisasi dan uji t. Berdasarkan hasil analisis, secara umum hipotesis dari penelitian ini diterima yaitu model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media audio-visual lebih efektif daripada model kooperatif dalam meningkatkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang digunakan. Khanifah menggunakan model pembelajaran PBL sedangkan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu CTL.

Penelitian Alfian dkk (2015), hasil akhir analisis didapat pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 78,03 dengan uji gain sebesar 0,59. Sedangkan pada kelas kontrol didapat nilai rata-rata 68,68 dengan uji gain 0,41. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *PBL* menggunakan audio visual efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPA pada pokok bahasan perubahan wujud zat. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama

sama menggunakan media audiovisual sebagai media dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis penelitian yang digunakan. Alfian menggunakan penelitian eksperimen sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan oleh Fidya dkk (2014), dapat disimpulkan bahwa media audio "*Characteristics of Organism Song Education*" (CHOSEN) layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA Biologi di SMPLB-A dengan presentase kelayakan media sebesar 83,33% termasuk dalam kriteria sangat layak dan rata-rata kelayakan materi sebesar 85,72% dengan kriteria sangat layak. Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu jenis penelitian pengembangan, sedangkan perbedaannya yaitu pada muatan pelajaran yang digunakan. Fidya meneliti pada muatan pelajaran IPA, sedangkan peneliti pada muatan pelajaran SBdP materi batik jumput.

2.3 Kerangka Berpikir

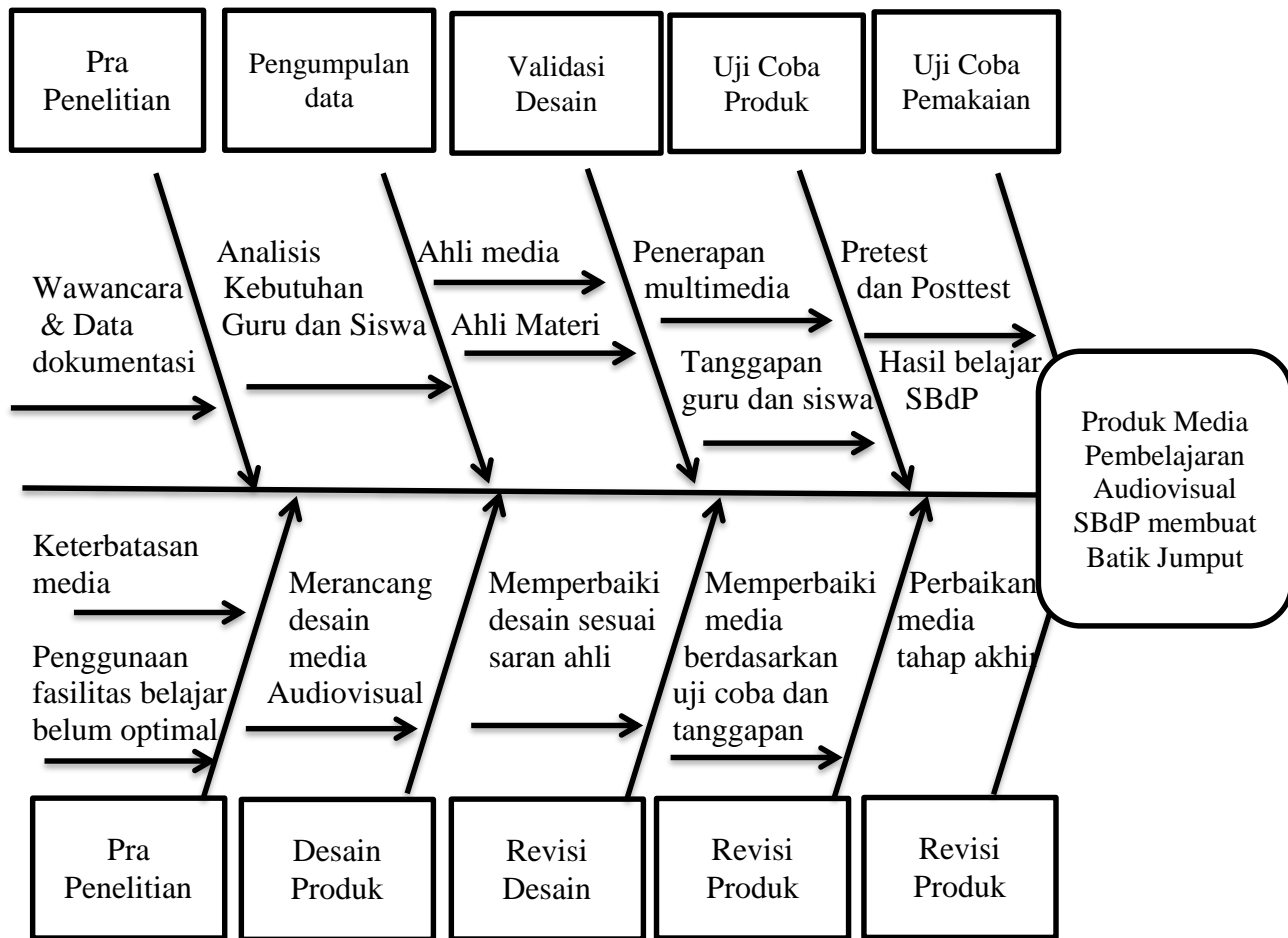
Kualitas pendidikan bisa dilihat dari segi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dari segi proses dapat dialfi dikatakan berhasil apabila peserta didik terlibat aktif sebagian besar atau bahkan seluruhnya, menunjukkan antusias yang tinggi serta memiliki percaya diri yang tinggi. Dari segi hasil belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku siswa kearah yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pelaksanaan pembelajaran SBdP di SDN 4 Krandegan Banjarnegara masih kurang efektif. Disebabkan dari beberapa

faktor, baik faktor dari guru, siswa, kegiatan belajar mengajar maupun media pembelajaran yang belum optimal yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja, sehingga materi yang disampaikan kurang luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra penelitian berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual Seni Budaya dan Prakarya membuat batik jumput. Media pembelajaran audiovisual yaitu media pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya Media Audiovisual ini dapat dijadikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran SBdP serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi batik jumput kepada siswa dengan bantuan teknologi.

Langkah-langkah model pengembangan ini (dalam Sugiyono 2015:298), terdiri atas 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk; (10) produk masal. Berikut alur penelitian pengembangan Media pembelajaran berbasis audiovisual materi membuat batik jumput digambarkan dalam bagan.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Peneliti

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media audiovisual yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs 6* disusun dan disesuaikan berdasarkan angket tanggapan guru dan siswa sehingga bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli terhadap media audiovisual masuk dalam kategori sangat layak. Persentase hasil penilaian dari ahli materi sebesar 98%, dan ahli materi 98%.
3. Media audiovisual sangat efektif digunakan, keefektifan media dapat dilihat dari hasil uji *t-test*. Pada skala kecil diperoleh thitung $7,993 > ttabel 2,571$ sedangkan skala besar thitung $6,850 > ttabel 2,056$.

5.2 Saran

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual bisa dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan media lain yang lebih kreatif.
2. Media pembelajaran audiovisual dapat dikembangkan kembali menjadi lebih baik lagi dengan materi dan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 4(1): 9-20.
- Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*. (4)1: 50-58.
- Alfian, I., Linuwih, s., & Sugiyanto. 2014. Efektivitas Pembelajaran Model *PBL* Menggunakan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel IPA Kelas VII. *Unnes Physics Education Journal*. 3(1): 49-55.
- Al-masuri, F. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Sistem Bahan Bakar Konvensional Pada Sepeda Motor Di SMK Muhammadiyah 2 Wonosobo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*. 6(1): 58-63.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariwibowo, P. & Parmin. 2015. Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah Yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*. 4(2): 881-888.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arwudaracham, Danizar. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 03(03): 237-243.
- Asriningpuri, Gevi. 2016. Pembelajaran Siswa Dalam Berkarya Kain Jumputan dengan Teknik Ikat dan Jahitan pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada(GP).
- Atmojo, S. 2015. Learning Which Oriented On Local Wisdom To Grow A Positive Appreciation Of Batik Jumputan (Ikat Celup Method). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 4(1): 48-55.
- Baharuddin, dkk. 2015. *Teori belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Barliana, L. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek Yang Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 4(1): 1-7.
- Fatati, Zulfa. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 9(2): 156-164.
- Fujiyanti, asep, dkk. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Penelitian Ilmiah*. 1(1): 841-850.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding*. 1(15): 96-102.
- Handayani, N.M., Ganing, N.N., & Suniasih, N. 2017. Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*. 1(3): 176-182.
- Hariyoko, dkk. 2018. Pengembangan Media *Audio-Visual* Pencak Silat Seni Dengan Musik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 2(01): 10-17.
- Hartati. 2018. Keefektifan Model *Writing Workshop* Berbantuan Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*. 8(2): 148-156.
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. 3(4): 22-23.
- Hidayati, F. & Pribadi, T. 2014. Pengembangan Media Audio *Characteristics Of Organism Song Education* (Chosen) Pada Pembelajaran IPA Biologi Di SMP LB-A (Tunanetra). *Unnes Journal of Biology Education*. 3(2): 156-163.
- Jimasari, E. & Basyari, I.W. 2018. Desain Media Audio Visual Berorientasi Pada Capaian Pembelajaran Ranah Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Ekonomi. *Jurnal Edunomic*. 6(1): 23-28.
- Joni Purwono, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2): 127-144.

- Karmila, Mila. 2010. *Seni Ikat-Celup (Tie Dye)*. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Khanifah & Susanto, H. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Berbantuan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Dan Memecahkan Masalah Fisika. *Unnes Physics Education Journal*. 3(2): 48-55.
- Kirana, M. 2016. The Use Of Audio Visual To Improve Listening. *English Education Journal (Eej)*. 7(2): 233-245.
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Su'udi, A. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 4(2): 111-117.
- Lestari, A.T., Mudzanatun., & Damayanti, A.T. 2017. Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 7(3): 214-225.
- Louk, M.J., & Sukoco, P. 2016. Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*. 4(1): 24-33.
- Malinda, Serly. 2016. Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pengamatan Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi SMK Negeri 10. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 04(03.)
- Marnita & Ernawati. 2017. The Use Of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) To Increase Creative Thinking Ability Of Students In Basic Physics Subject. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 13(2): 71-78.
- Mudawarnis. 2018. Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas I SD N 006 Bencah Kelubi Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(3); 449-452.
- Muttalib, A. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menyusun Teks Puisi Siswa Kelas VII SMP Negeri I Tinambung. *Jurnal Papatuzdu*. 9(1): 1-15.
- Nafis, Z.F., & Sapir. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang. *Jurnal Penelitian Enjirining*. 9(2): 156-164.

- Nasir, Yopi, H. 2013. *Gerbang Kreativitas Jagat Kerajinan Tangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nomleni, F.T., & Manu, T.S. 2018. Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 8(3): 219-230.
- Nugrahani, Irianti, dkk. 2014. Eksplorasi Pewarnaan Teknik *Smock* Kombinasi Tritic *Jumputan* Untuk Produk *Fashion*. 31(2): 85-100.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2018 tentang perubahan menteri pendidikan dan kebudayaan No 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014.
- Pratama, ady.M.W., & Prasetyaningtyas, F.D. 2017. Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Pkn Kelas V SD.
- Prayudi, L.M., Sahidu, H., & Gunawan. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gerung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 3(1): 55-60.
- Purba, Anjar. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 15(2): 156-178.
- Purwanto, Ngalm. 2017. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmadhany, W., Sunnardi., & Agung, L. 2018. The Improvement of Students' Leadership Ethic in Studying History by Using Baratayuda Audio Visual Media. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 5(2): 41-50.
- Rahmawati, L., Pitadjeng., & Nugraheni, N. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Melalui Kepala Bernomor Terstruktur Berbantuan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*. 2(3): 10-17.

- Rante, P., Sudarto., Ihsan, N. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis Di SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 203-208.
- Ristiani, Suryawati, dkk. 2016. Pengembangan Teknik *Tritik Jumputan* Dengan Sistem Lipat Ikat Dan Lipat Jelujur. *Jurnal Dinamika Kerajinan Batik*. 33(01): 9-24.
- Salamah, E.R. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 7(1): 9-18.
- Sari, Rina, Pandan. 2013. *Keterampilan Membuatik untuk Anak*. Surakarta: Arcita
- Saselah, Y., Amir, M. & Qadar, R. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*. 2(2): 80-89.
- Siregar, eveline.2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*.Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*.Bandung. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryansyah, T., & Suwarjo. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 4(2): 209-221.
- Susanto 2013. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susialita, T. 2016. The Development Of Audio-Visual Student Portfolios (LKS) Contextual Teaching And Learning-Based (CTL) On Sound Chapter Of

- Science Subject For Deaf Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 5(2): 192-198.
- Ulfa, D.M. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video Dan Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 5(1): 22-34.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Virgiana, adhini, dkk. 2016. Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sdn 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2. *Scholaria*. 6(2): 100-118.
- Wahyuni, T., Widiyamoko, A., & Akhlis, I. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*. 4(3): 998-1004.
- Widayat, W., Kasmuni., & Sukaesih, S. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal*. 3 (2): 535-541.
- Widiyoko, eko putro 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, eko putro.2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Yusmarwati. 2018. Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(3): 387-394.
- Zahara, R.C., Hajidin., & Muslinawati. 2017. Kontribusi Media Belajar Audio Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V SD Negeri Lampeuneurut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1): 142-149.