

UJI COBA PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR KARIKATUR

Moh. Choirul Ma'arif

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Email : coy_irul@rocketmail.com

Drs. Salamun Kaulam, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang penelitian yaitu membantu guru seni budaya SMAN 1 Prambon yang mengalami keterbatasan dalam hal menyampaikan materi tentang seni rupa murni terutama dalam materi menggambar karikatur. Tujuan pembelajaran yaitu untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menggambar karikatur siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, angket, wawancara, dan penelitian dengan non tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisa tes hasil belajar siswa, analisa hasil observasi dan respon siswa, penarikan kesimpulan berdasarkan permasalahan penelitian. Aktivitas guru tanpa menggunakan media video pembelajaran (pre-test) memperoleh prosentase 89%. Prosentase aktivitas guru pada saat menggunakan media video pembelajaran (post-test) sebesar 90%. Aktivitas siswa tanpa media video pembelajaran (pre-test) memperoleh prosentase 67%. Sedangkan prosentase aktivitas siswa pada saat menggunakan video pembelajaran (post-test) menjadi 92%. Rerata ketuntasan hasil belajar siswa dalam satu kelas adalah 70. Tanpa menggunakan media video pembelajaran rerata hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu 60 (kriteria kurang). Setelah menggunakan media video pembelajaran rerata hasil belajar siswa menjadi 75 (kriteria tuntas).

Kata Kunci: media, video, karikatur, hasil belajar.

Abstract

The background of the research is to help the art and culture teachers of SMAN 1 Prambon who have problem to give materials of fine art, especially drawing caricature. The purpose of the research is to recognize the affectivity of video as the media in learning process, to increase the students' ability in drawing caricature. The method applied in the research is observation method, questionnaire, interview and non-test research. The data technique analysis is analysis technique of students' learning, observation result, students' response and the conclusion based on research problems. Teacher's activity without video learning media (pre-test) got 89% prosentage and with video learning media (post-test) got 90%. The students' activity without video learning media applied (pre-test) is 67 % and the activity of the students with video as learning media (post-test) is 92%. The completeness of learning of the students in the class is 70. The average of learning result without the video leaning media is 60 (less criteria) while applying the video learning media, the result is 75 (complete criteria).

Keywords: media, video, caricatures, learning outcome

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, lembaga pendidikan mempunyai tanggungjawab dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran bagi perannya di masa yang akan datang. Pembelajaran yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul untuk menghadapi perubahan kehidupan yang semakin kompleks. Dalam proses pembelajaran salah satu unsur yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar adalah media. Dengan adanya media proses pembelajaran akan sangat

terbantu. Dalam pembelajaran Seni Rupa pada materi Membuat Karya Seni Rupa Murni dan Terapan yang Dikembangkan dari Beragam Corak dan Teknik Seni Rupa (Menggambar Karikatur) di SMA Negeri 1 Prambon guru menjelaskan secara singkat tentang materi yang disampaikan dan memberikan contoh gambaran secara singkat juga pada tayangan *slide power point*. Upaya guru dalam menerangkan materi sangat baik, materinya juga sesuai, dan pada saat menjelaskan juga sangat menyenangkan akan tetapi pada waktu diberikan tugas untuk menggambar karikatur siswa mengalami

banyak kesulitan terutama masalah teknis pembuatan. Sehingga dipandang perlu dibutuhkan suatu media yang secara nyata dapat menuntun siswa dalam memahami dan mempelajari secara teknis menggambar karikatur, sehingga peneliti mengembangkan media yang sesuai dengan materi menggambar karikatur secara mudah dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran berisi teknik menggambar karikatur.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: a) Apakah video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menggambar karikatur siswa SMA Negeri 1 Prambon Kabupaten Nganjuk ?. b) Adakah perbedaan kemampuan menggambar karikatur antara siswa yang diberikan media video pembelajaran dengan siswa yang tanpa media video pembelajaran ?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: a) Untuk mendeskripsikan peran video pembelajaran terhadap kemampuan menggambar karikatur siswa SMA Negeri 1 Prambon. b) Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan menggambar karikatur antara kelas yang sudah menggunakan media video pembelajaran dengan yang tanpa media video pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Eksperimen. Iskandar (2013:65), "penelitian eksperimen adalah merupakan suatu penelitian yang menuntun peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat". Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Pre-Test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam membuat gambar karikatur dengan teknik linier sebelum diterapkan media video pembelajaran, sedangkan *Post-Test* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa dalam membuat gambar karikatur dengan teknik linier setelah diterapkan media video pembelajaran. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kemudian dibandingkan hasilnya untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran dan perbedaan kemampuan antara sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran.

Sudjana dan Ibrahim dalam Rustarmadi (2002:39) mengemukakan bahwa "populasi merupakan kumpulan dari sejumlah elemen, yakni unit diperolehnya informasi". Unit diperolehnya informasi, dapat berupa individu, keluarga, kelompok sosial, sekolah, kelas, organisasi dan lain-lain. Untuk menguji coba keefektifan media video pembelajaran teknik menggambar karikatur, peneliti mengambil populasi siswa kelas XI di SMA

Negeri 1 Prambon Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 215 siswa.

Selanjutnya peneliti harus menentukan sampel yang akan diambil dari populasi. Pengertian sampel menurut Rustarmadi (2002:39) dijelaskan bahwa sampel merupakan kumpulan dari jumlah elemen yang diambil sebagian dari populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA karena materi kompetensi dasar "Mengekspresikan Diri melalui Karya Seni Murni" yang dikembangkan dari Corak dan Teknik Seni Rupa khususnya Menggambar Karikatur sesuai dengan Kurikulum KTSP program IPA yang akan siswa dapat pada pertemuan di kelas XII mendatang.

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut : (a) Observasi adalah "melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan", Riduan (2009:31). Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung baik sebelum maupun sesudah diterapkan media video pembelajaran. Observer dalam penelitian ini adalah bapak Sony Sumarsono, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk. (b) "Wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara", Arikunto (2006:155). Wawancara ini dilakukan setelah proses pembelajaran dengan media video untuk mencari pandangan, tanggapan, maupun penilaian siswa dan guru terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar karikatur. Subyek yang diwawancarai adalah guru model (Drs. Kuncoro Jatmiko) yang sudah menerapkan media video pembelajaran. Wawancara yang dilakukan ini adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk menggali informasi. (c) Angket atau kuesioner adalah "sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui", Arikunto (2006:151). Angket pada penelitian ini adalah sebuah alat pengambilan data untuk menjawab rumusan masalah tentang penggunaan media video pembelajaran dalam proses menggambar karikatur. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket respon siswa. Angket respon diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran membuat karikatur dengan menggunakan media video pembelajaran. Angket respon siswa berisi tanggapan atau pendapat siswa yang berbentuk kesetujuan dan ketidak setujuan siswa terhadap pertanyaan didalamnya. (d) Penilaian dengan non tes biasanya untuk menilai proses praktikum atau aktivitas

studio dan hasil karya visual dalam bentuk benda hasil kerja praktik”, Rustarmadi (2002:52).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis analisis sebagai berikut : (1) Penganalisisan tes dilakukan dengan melakukan penilaian dengan menggunakan pre-test dan post-test sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahapan analisisnya sebagai berikut : a) Mencari rerata nilai pra-tes (sebelum diterapkan video pembelajaran). b) Mencari rerata nilai post-tes (setelah diterapkan video pembelajaran). c) Membandingkan hasil nilai rerata pre-tes dengan rerata nilai post-tes.

Pada pembelajaran SBK di SMA Negeri 1 Prambon telah ditetapkan kriteria kelulusan minimal (KKM) sebesar 70. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah memiliki daya serap nilai 70. Sedangkan ketuntasan belajar tercapai apabila paling sedikit 70% siswa di kelas tersebut tuntas belajar. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil angket respon siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran terhadap pembelajaran SBK materi Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni yang dikembangkan dari beragam corak dan teknik seni rupa dinyatakan efektif jika ketercapaian hasil mencapai 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diuraikannya hasil penelitian eksperimen dalam penerapan media video pembelajaran menggambar karikatur dengan teknik linier, terlebih dahulu peneliti menjelaskan proses produksi media video pembelajaran sebelum diterapkan dan dianalisis hasil dari penerapan media tersebut. Berikut adalah proses produksi media video pembelajaran menggambar karikatur :

(1) Tahap produksi, meliputi : a) Analisis materi dalam video pembelajaran menggambar karikatur dengan teknik linier ini disesuaikan dengan kurikulum KTSP tahun 2007 untuk kelas XII program IPA semester 2 yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni rupa pada “kompetensi dasar membuat karya seni rupa murni dan terapan yang dikembangkan dari beragam corak dan teknik seni rupa”. b) Skenario, skenario atau naskah produksi adalah petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi. c) Produksi, kegiatan produksi media merupakan kegiatan untuk merubah ide dalam bentuk naskah skenario ke bentuk video. Produksi diawali dengan mempersiapkan alat dan juga bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video. Kemudian memilih pemain yang sesuai dengan tuntutan naskah yaitu orang yang cukup pandai dalam membuat gambar karikatur dengan teknik linier. Kegiatan selanjutnya adalah menentukan lokasi untuk pengambilan gambar dan video. d) Pasca Produksi, setelah pengambilan gambar, audio dan video selesai kemudian gambar dan video tersebut diedit dengan menggunakan *software Ulead Video Studio 1*. e)

Mengadakan Validasi dan Revisi Media, setelah media dibuat tahap selanjutnya adalah melakukan validasi dan revisi media. Validasi media dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Ahli materi yaitu guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Prambon bapak Drs. Kuncoro Jatmiko, ahli media oleh dosen mata kuliah Media Pembelajaran Senirupa di Jurusan Senirupa dan Desain Grafis Universitas Negeri Surabaya yaitu ibu Fera Ratyaningrum, S.Pd, M.Pd. f) Tahap Perbaikan Media, hasil validasi kedua ahli media bahwa media tidak perlu untuk direvisi. Dilihat dari angket validasi yang keseluruhan kriteria mendapatkan prosentase 90% dan dapat dikatakan sudah baik sekali. Dilihat dari segi komentar kedua validator menyatakan bahwa media perlu dibenahi pada tampilan awalnya untuk dibuat lebih menarik lagi dan materi karikatur pada bahan ajar supaya dilengkapi informasi yang berkaitan dengan gambar karikturnya dibandingkan dengan informasi yang ada pada video pembelajaran.

(2) Tahap Penerapan Media, pada tahap ini peneliti melakukan penelitian langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data terkait dengan penelitian yang meliputi: a) Mengadakan studi pendahuluan ke lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian, yaitu SMA Negeri 1 Prambon pada hari kamis tanggal 27 maret 2014. Studi pendahuluan ini mengetahui gambaran umum tentang SMA Negeri 1 Prambon, terutama mengenai masalah belajar yang ada pada proses pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa. b) Merumuskan masalah belajar pada subyek penelitian yakni siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Prambon. Kegiatan ini dilakukan pada hari kamis tanggal 3 april 2014, dengan berdiskusi langsung dengan guru mata pelajaran seni budaya. Dari hasil diskusi diperoleh dua permasalahan yaitu yang pertama berkaitan dengan penciptaan sebuah media yang dapat menunjang siswa dalam berekspresi melalui karya seni murni (menggambar karikatur). Yang kedua bagaimana media tersebut diujikan keefektifannya kepada siswa yang nantinya dianalisis hasil belajarnya dari sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran. c) Melaksanakan uji *pre-test*. *Pre-test* dilakukan pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Prambon. Kegiatan ini dilakukan sebelum diterapkan media video pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi menggambar karikatur “standar kompetensi mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni”. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 22 mei 2014 pada pukul 12.30-14.00 WIB

diruang kelas XI IPA 2. d) Proses penerapan media dan melaksanakan uji *post-test*, berlangsung pada hari Sabtu tanggal 24 Mei 2014 pada pukul 11.30-13.00. Subyek yang digunakan tetap yaitu siswa SMA Negeri 1 Prambon kelas XI IPA 2 pada pembelajaran seni budaya “kompetensi dasar kompetensi dasar membuat karya seni rupa murni”. Pada penerapannya siswa diberikan perlakuan dengan media video pembelajaran yang secara bersamaan diberikan uji *post-test* untuk mengamati dan mempraktikkan setiap tayangan video pembelajaran secara langsung.

(3) Analisis Data, semua data yang diperoleh melalui instrument observasi, instrument tes, angket respon, dan wawancara untuk selanjutnya dianalisis yang kemudian data tersebut digunakan untuk menjawab permasalahan pada penelitian, adapun data-data yang telah terkumpul adalah :

a) Observasi, Hasil observasi dalam proses pembelajaran menggambar karikatur sebelum diterapkannya media video pembelajaran di kelas cenderung berjalan lancar seperti pembelajaran lain. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sangat baik dan runut serta dicontohkan gambar-gambar karikatur juga. Para siswa memperhatikan penjelasan materi dengan baik. kemudian guru memberikan *pre-test* kepada siswa yaitu penugasan menggambar karikatur dengan teknik linier. Ketika *pre-test* berlangsung, banyak siswa yang mengalami kebingungan dalam mengerjakan test tersebut. Guru sebagai fasilitator tetap mendampingi dan mengarahkan siswa yang mengalami kebingungan dalam mengerjakan uji *pre-test*. Dari hasil observasi pada aktivitas guru pada pelaksanaan *pre-test* diketahui kriteria observasi yang memperoleh skor 5 ada 5 kriteria yaitu nomor 1, 4, 6, 7, dan 10. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 5 adalah 25. Kriteria observasi yang memperoleh skor 4 ada 6 kriteria yaitu kriteria nomor 2, 3, 5, 8, 9, dan 11. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 4 adalah 24. Jumlah keseluruhan skor pada observasi aktivitas guru dalam kegiatan *pre-test* yaitu 49. Perhitungan prosentase hasil observasi aktifitas guru pada kegiatan *pre-test* yaitu 89%. Dengan perolehan prosentase sekian maka kualitas hasil observasi dinyatakan sangat baik dan dilihat dari indikator ketercapaian hasil observasi dengan hasil prosentasenya 70% maka dinyatakan efektif. Selanjutnya adalah data hasil observasi aktivitas siswa pada saat *pre-test*. Dari hasil observasi pada aktivitas siswa pada pelaksanaan *pre-test* diketahui kriteria observasi yang memperoleh skor 5 ada 2 kriteria yaitu nomor 1 dan 6. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 5 adalah 10. Kriteria

observasi yang memperoleh skor 4 ada 3 kriteria yaitu nomor 2, 3 dan 11. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 4 adalah 12. Berikutnya kriteria yang memperoleh skor 3 ada 3 kriteria yaitu kriteria nomor 4, 5, dan 10. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 3 adalah 9. Dan yang terakhir kriteria observasi yang memperoleh skor 2 ada 3 kriteria yaitu nomor 7, 8 dan 9. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 2 adalah 6. Jumlah keseluruhan skor pada observasi aktivitas siswa dalam kegiatan *pre-test* yaitu 37. Perhitungan prosentase hasil observasi aktifitas siswa pada kegiatan *pre-test* yaitu 67%. Dengan perolehan prosentase sekian maka kualitas hasil observasi jika dilihat dari kriteria hasil prosentasi dinyatakan bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan uji *pre-test* dapat dinyatakan baik. Dengan perolehan prosentase 67%. Tapi jika ditinjau dari indikator ketercapaian hasil observasi dengan hasil prosentase sekian maka dinyatakan tidak efektif karena hasil prosentasenya 70%.

Hasil observasi dalam proses pembelajaran setelah diterapkan video pembelajaran ini siswa mengamati pemutaran video pembelajaran teknik menggambar karikatur. Guru sebagai fasilitator menjelaskan dan mengkondisikan pemutaran video pembelajaran sehingga bagian-bagian yang belum dimengerti oleh siswa dapat diputar kembali dan diulang-ulang. Media video ini berdurasi 27.13 menit, dengan teknik penugasannya siswa langsung diberikan *post-test* untuk menggambar karikatur teknik linier dengan mengikuti tahap demi tahap proses menggambar karikatur yang ditayangkan melalui media video tersebut. Pemutaran media video pembelajaran yang disertakan dengan uji *post-test* berlangsung kondusif, hal tersebut terbukti dengan siswa yang tenang dan fokus mengamati dan mengerjakan tahapan demi tahapan dalam menggambar karikatur. Dari hasil observasi pada aktivitas guru pada pelaksanaan *post-test* diketahui kriteria observasi yang memperoleh skor 5 ada 6 kriteria yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 8 dan 10. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 5 adalah 30. Kriteria observasi yang memperoleh skor 4 ada 5 kriteria yaitu nomor 2, 6, 7, 9 dan 11. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 4 adalah 20. Jumlah keseluruhan skor aktivitas guru dalam kegiatan *post-test* yaitu 50. Perhitungan prosentase hasil observasi aktifitas guru pada kegiatan *post-test* yaitu 90%. Dengan perolehan prosentase sekian maka kualitas hasil observasi dinyatakan bahwa aktivitas guru pada pelaksanaan uji *post-test* sangat baik, dilihat dari indikator ketercapaian hasil observasi dengan hasil prosentasenya 70% maka dinyatakan efektif. Prosentase aktivitas guru pada pelaksanaan *post-test* ini mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil observasi pada saat *pre-test*. Dari perolehan sebelumnya 89% meningkat menjadi

90%. Dan data hasil observasi aktifitas siswa pada uji *post-test* juga mengalami kenaikan yang dibuktikan dengan hasil observasi yang diperoleh observer dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran menggambar karikatur yang dilakukan siswa pada saat *post-test*. Hasil observasi aktifitas siswa diketahui kriteria observasi yang memperoleh skor 5 ada 7 kriteria yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 7, 10 dan 11. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 5 adalah 35. Kriteria observasi yang memperoleh skor 4 ada 4 kriteria yaitu nomor 2, 6, 8, dan 9. Jumlah skor kriteria yang memperoleh skor 4 adalah 16. Jumlah keseluruhan skor pada observasi aktivitas siswa dalam kegiatan *post-test* yaitu 51. Perhitungan prosentase hasil observasi aktifitas siswa pada kegiatan *pre-test* yaitu 92%. Sangat berbeda jauh dengan hasil observasi yang pertama dengan perolehan prosentase sebesar 67%. Dengan perolehan prosentase 93% maka kualitas hasil observasi pelaksanaan uji *post-test* dapat dinyatakan sangat baik dan meningkat jika dibandingkan dengan hasil uji *pre-test*. Selain itu berdasarkan hasil ketercapaian hasil observasi dengan hasil prosentasenya 70% maka dinyatakan efektif.

b) Hasil wawancara, Guru mengatakan pertemuan pertama tidak jauh berbeda jika dibandingkan dengan pada pertemuan kedua. Pada awal pertemuan kondisi siswa sama-sama baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Akan tetapi pada saat melakukan praktik menggambar karikatur pada pertemuan pertama (*pre-test*), siswa mengalami kebingungan dalam mengerjakan dan beberapa mengalami kejenuhan. Guru sudah menjelaskan bagaimana proses menggambar karikatur dengan teknik linier, selain itu juga mengarahkan siswa yang mengalami kebingungan. Berbeda dengan pertemuan ke-2 (*post-test*) setelah diterapkan media video pembelajaran siswa menjadi lebih kondusif dalam mengerjakan tugas. Siswa mengamati tahapan dalam menggambar karikatur dari awal sampai akhir kemudian mempraktikannya secara langsung tanpa mengalami kebingungan dan kejenuhan. Guru mengatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran memudahkan beliau dalam menyampaikan materi dan mempersingkat waktu dalam pembelajaran sehingga tugas guru menjadi lebih fokus dalam memantau dan mengarahkan siswa saja.

c) Hasil angket, respon siswa terhadap penerapan media video pembelajaran menggambar karikatur diperoleh hasil data (Lihat Tabel 1). Dari data hasil angket respon siswa dalam penggunaan media video pembelajaran menggambar karikatur diatas maka diperoleh prosentase rata-rata sebesar 73%. Sesuai dengan indikator ketercapaian hasil respon dan observasi bahwa apabila prosentase mencapai 70% maka media dinyatakan efektif. Dari sini dapat disimpulkan bahwa

dengan diperolehnya prosentase rata-rata 73% maka media video pembelajaran efektif diterapkan pada siswa XI IPA 2 SMA Negeri 1 Prambon dalam meningkatkan kemampuan menggambar karikatur siswa.

d) Hasil belajar siswa (Lihat Tabel 2), perhitungan hasil belajar siswa terhadap *pre-test* dan *post-test* diatas dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{f}{N}$$

Perhitungan rerata hasil belajar siswa terhadap *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut :

1. **Pre-test**

$$M = \frac{1910}{32} = 59,6875 = 60 \text{ (dibulatkan)}$$

➤ Dari hasil *pre-test* diperoleh rerata nilai yaitu = 60

2. **Post-test**

$$M = \frac{2405}{32} = 75,15625 = 75$$

➤ Dari hasil *post-test* diperoleh rerata nilai yaitu = 75

3. Dari data perhitungan hasil belajar siswa antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* diatas dapat membuktikan bahwa setelah diterapkan media video pembelajaran hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Prambon dalam menggambar karikatur mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan rerata hasil belajar siswa yaitu sebesar 60, kemudian setelah diterapkan media video pembelajaran rerata hasil belajar siswa meningkat menjadi 75. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa penerapan media video pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar karikatur.

Menjawab permasalahan yang pertama yaitu tentang keefektifan media video pembelajaran

Hasil observasi antara sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Prambon mengalami peningkatan secara signifikan. Sebelum diterapkan media video pembelajaran hasil prosentase observasi aktifitas guru adalah 89%, setelah diterapkan media video pembelajaran hasilnya mengalami peningkatan menjadi 90%. Begitu juga aktivitas siswa sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran. Sebelum diterapkan hasil prosentase aktivitas siswa adalah 67%, setelah

diterapkan hasil prosentase aktivitas siswa meningkat menjadi 93%. Hasil wawancara guru model juga memperkuat hasil observasi adanya peningkatan dalam pembelajaran menggambar karikatur. Guru model mengatakan pada awal pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran secara umum sama-sama kondusif yang membedakan adalah pada saat diberikan uji tes. Sebelum diterapkan media video pembelajaran, siswa mengalami kebingungan saat mengerjakan tes menggambar karikatur. Akan tetapi pada saat diterapkan media video pembelajaran secara keseluruhan aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan dikarenakan siswa tidak mengalami kebingungan pada saat mengerjakan tes menggambar karikatur. terlihat siswa sangat antusias dan kondusif dalam mengerjakan tes tersebut. Guru juga lebih mudah dalam memantau aktifitas siswa pada saat menggambar karikatur. Dari hasil ini diketahui penerapan media video pembelajaran menggambar karikatur lebih membantu proses pembelajaran.

Dari data hasil angket respon siswa setelah diterapkan media video pembelajaran menggambar karikatur dengan teknik linier juga membuktikan adanya efektifitas. Hal tersebut diperkuat dengan perolehan prosentase rata-rata dari data angket respon yang lebih dari sama dengan 70%.

Menjawab permasalahan yang kedua yaitu tentang perbedaan kemampuan antara sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran

Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media video pembelajaran memperoleh nilai sebesar 59, sedangkan setelah diterapkan media video pembelajaran nilai rerata siswa mengalami peningkatan menjadi 75. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkan media video pembelajaran sangatlah berbeda. Setelah diterapkan media video pembelajaran menggambar karikatur dengan teknik linier kemampuan siswa meningkat. Berdasarkan hasil data penelitian secara keseluruhan dapat diketahui bahwa dengan adanya media video pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi, wawancara, angket, hasil tes dan hasil perhitungan serta hasil gambar siswa dapat diketahui bahwa media video terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menggambar karikatur siswa. Media video pembelajaran menggambar karikatur dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar terutama pada materi mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni.

Tabel

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa dalam Pembelajaran Menggambar Karikatur

No. Pertanyaan	Jml. Jawaban Siswa			Prosentase	
	Iya	Tidak	Netral	Iya	Tidak
1	15	17	-	47%	53%
2	26	6	-	81%	19%
3	22	10	-	69%	31%
4	26	6	-	81%	19%
5	27	5	-	84%	16%
6	23	9	-	72%	28%
7	25	6	1	78%	19%
8	29	3	-	91%	9%
9	22	9	1	69%	28%
10	18	14	-	56%	44%

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

No	NIS	NAMA	L/P	PERTEMUAN KE-		KET
				1	2	
1	002938	ABDUL ROHMAN WAHID	L	-	-	Ijin
2	002939	ACHMAD SAMSUL ARIFIN	L	55	80	
3	002956	ANGGA TRI CAHYA PUTRA	L	55	80	
4	002960	ANZARSARI	P	65	85	
5	002965	ARLIN NUR INDAH PRATAMA	P	60	90	
6	002967	AYUS SWASTI	P	60	75	
7	002968	BAGAS CITRA NEGARA	L	-	-	Sakit
8	002970	BINTI LATIFATUL CHASANAH	P	55	70	
9	002977	DENI RAHAYU	P	55	70	
10	002990	DIAN SULISTIANI	P	60	70	
11	002991	DIANA SANTIKA DEWI	P	55	85	
12	002993	DIO ALIF PUTRA	L	60	75	
13	002999	DWI WAHYUNI NINGSIH S.	P	60	75	
14	003000	DWI YULIA FAZRIN	P	55	65	
15	003002	ELISA EKA YANTI	P	65	75	
16	003005	ERLYANA VITA ANGGRAENI	P	65	70	
17	003013	FATMAWATI NURHALIZA	P	70	90	
18	003017	FITRI ULIN NUHA	P	50	70	
19	003025	IKA WIWIN SUGIYARTI	P	50	75	
20	003029	KHOIRUNNISA MUTIARA E.	P	65	75	
21	003033	KURNIA TRIAJI WIJAYA	L	55	70	
22	003035	LINDA WIJAYANTI	P	60	65	
23	003045	MEGA TRI SUKASARI	P	65	80	
24	003071	NURUL AININ	P	65	70	
25	003075	PRIMEY CHINTIA MEGA L.	P	60	75	
26	003076	PUPUT SETYOWATI	P	65	80	
27	003081	REJEKI NUR SHOLIKHAH	P	60	75	
28	003083	RESA GUSTIAWAN	L	-	-	Alfa
29	003096	RIZKY SURYA ABADI	L	75	75	
30	003099	ROSIDATUL HIKAH	P	50	75	

31	003102	SABELA LESTARINING PRATIWI	P	55	80	
32	003103	SAFITRI	P	60	60	
33	003110	SITI AMINATUSH SHOLIKHAH	P	65	70	
34	003139	YUDHISTIRO ARDHI HIMAWAN	L	60	80	
35	003143	YUSNIA ANGGRAINI	P	60	75	

Kutipan dan Acuan

Belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Sulhan (2006:5). Sanjaya (2008:6), "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang terorganisir yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedural yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan". Definisi belajar secara lengkap dikemukakan oleh Trianto (2010:16), "Perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir".

Psikologi belajar adalah sebuah fase yang terdiri dari dua kata, yaitu psikologi dan belajar. Psikologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu. Menurut Bahri (2011:13), "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan". Menurut Oemar (2010:17), bahwa "anak-anak yang masuk sekolah masing-masing memiliki tingkat kecerdasan, perhatian dan pengetahuan yang berbeda dengan kesiapan belajar yang berbeda-beda". Menurut Djamarah (2011:95), "Perhatian adalah hal yang sangat penting dalam belajar mengamati, sedangkan melihat adalah aktifitas yang menjurus ke arah perhatian. Misalkan mengamati video, memperhatikan guru. Selain memperhatikan materi yang disampaikan juga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, sehingga siswa dapat menangkap materi yang ada, bukan melihat keluar dan berbicara sendiri tidak memperhatikan". Jika anak ingin belajar dengan baik dibutuhkan rangsangan agar dapat mempengaruhi anak dan terus memperhatikan pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media yang dapat digunakan kapanpun dan dapat merangsang minat siswa sehingga terjadi perubahan prestasi belajar dari yang kurang baik menjadi lebih baik dalam belajarnya.

Hasil belajar menurut Nana (2005:22), "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa

setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Menurut Oemar (2001:159), "Hasil belajar menunjuk kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa". Menurut Rasyid (2007:2), "Tes adalah suatu instrument atau prosedur sistematis untuk mengamati dan menggambarkan suatu atau lebih karakteristik siswa dengan menggunakan skala numerik (test) atau skema klasifikasi (non test). Di sekolah, biasanya tes merupakan rangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan hasilnya merupakan skala numerik". Oemar (2001:159), "Evaluasi hasil belajar merupakan keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan". Arifin (1991:2), mengemukakan fungsi utama prestasi belajar antara lain: 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kualitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik. 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik. Menurut Muhibbin (2008:23), "Pengungkapan hasil belajar meliputi segala ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa". Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa betapa pentingnya mengetahui prestasi belajar siswa, baik individual maupun kelompok, karena prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dan juga berguna bagi guru yang bersangkutan sebagai umpan balik dalam melaksanakan pembelajaran dikelas apakah akan diadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar ataupun tidak.

Dimiyati (2002:3), "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar akan meningkat dilihat dari proses pembelajaran antara lain: 1) Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, 2) Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar sehingga, hasil belajar merupakan ketercapaian yang didapat akibat dari proses berlatih dalam suatu pembelajaran". Gagne dalam Winkel (1991:77), menyatakan hasil belajar berupa: 1) Informasi verbal adalah pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan dan tulis. 2) Kemahiran Intelektual adalah kemampuan yang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang atau simbol (huruf, angka, kata,

gambar). 3) Keterampilan kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan kemampuan kognitifnya sendiri. 4) Sikap adalah kapabilitas yang mempengaruhi pilihan tindakan yang akan di lakukan. Misalnya pengembangan sikap terhadap belajar atau sikap terhadap prestasi. Dengan mendeskripsikan melalui serangkaian proses kegiatan seperti menerapkan media video pembelajaran teknik menggambar karikatur, melakukan analisis dari penerapan media video pembelajaran teknik menggambar karikatur tersebut merupakan suatu cara untuk mengukur hasil belajar siswa. Dengan hasil belajar meningkat dapat dikatakan pemanfaatan media video pembelajaran teknik menggambar karikatur berhasil untuk diterapkan.

Pramono (2008:13), "Karikatur adalah bagian kartun yang diberi muatan pesan yang bernuansa kritik atau usulan terhadap seseorang atau sesuatu masalah". "Sedangkan kartun dari asal kata *cartone* adalah gambar atau lukisan yang dibuat penuh dipojok kiri atas sampai kanan bawah kertas tebal yang menceritakan tentang masalah yang dirasakan pelukis sebagai luapan emosi", Pramono dalam Sobur (2003:139). Menurut Sobur (2003:140), "Karikatur adalah bagian dari opini penerbit yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar khusus. Semula, karikatur ini hanya merupakan selingan atau ilustrasi belaka. Namun pada perkembangan selanjutnya, karikatur dijadikan sarana menyampaikan kritik yang sehat. Dikatakan kritik sehat karena penyampaiaanya dilakukan dengan gambar-gambar lucu dan menarik". Jadi karikatur merupakan ungkapan antara suatu peristiwa dalam negeri maupun manca negara dengan keterlibatan seseorang atau banyak orang pada peristiwa yang menonjol saat itu kedalam gambar yang menggelitik, lucu. Atau dengan kata lain, sebagai penerjemahan suatu peristiwa dan pendapat yang terjadi di masyarakat baik di bidang sosial, politik, ekonomi dan berbagai aspek kehidupan lainnya. Perpaduan pandangan kewartawanan dan seni kartun. merupakan gambaran sesuatu yang tak mampu diungkapkan oleh kata-kata dan tulisan. Dan penggambaran ini bisa dimengerti serta memancing senyum pembacanya dalam kadar persepsi masing-masing, Karmas (2004:42). Menurut Wijana (2004:4) mengatakan bahwa meskipun pesan-pesan didalam beberapa kartun (karikatural) sama seriusnya dengan pesan-pesan yang disampaikan lewat berita dan artikel, pesan-pesan kartun sering lebih mudah dicerna atau dipahami sehubungan dengan sifatnya yang menghibur. G. M. Sudarta memberikan arti pada karikatur Sobur (2003:138) adalah deformasi berlebih atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dan "mempercantiknya" dengan penggambaran ciri khas lahiriahnya untuk tujuan mengejek. Kartun yang membawa pesan kritik sosial, yang muncul setiap

penerbitan surat kabar adalah *political cartoon* atau *editorial cartoon*, atau tajuk rencana dalam versi gambar humor yang kita sebut karikatur (Sudarta dalam Sobur, 2003:139).

Pramono (1997:49) berpendapat, "Sebetulnya karikatur adalah bagian dari kartun opini, tetapi kemudian menjadi salah kaprah. Karikatur yang sudah diberikan beban pesan, kritik, dan sebagainya berarti telah menjadi kartun opini. Dengan kata lain kartun yang membawa pesan kritik sosial yang muncul disetiap penerbitan surat kabar adalah *political cartoon* atau *editorial cartoon*, yakni versi lain dari editorial atau tajuk rencana dalam versi gambar humor. Inilah yang biasa disebut karikatur. Karena karakteristiknya yang mengumpun rasa lucu serta menimbulkan kritik dan sindiran, banyak fungsi dijalankan oleh seni karikatur yaitu : 1) Sebagai kritik, informasi, pendidikan, moralitas, politik, ideologi, hankam, hiburan, dan yang lebih utama kritik dan sindiran untuk perbaikan sasaran kritiknya. 2) Sebagai cermin yang dapat memantulkan tingkah laku setiap orang, baik secara pribadi maupun sosial dalam pencatatan hidup di masyarakat. 3) Sebagai perekam tingkah laku masyarakat yang selalu mengundang relevansi, Sudarta (1987).

"Menggambar karikatur artinya menggambar wajah seseorang secara karikatural, dibuat sedemikian rupa sehingga meskipun mirip, dengan ciri-ciri khusus, namun dibuat berlebihan atau dilebih-lebihkan", Pramono (2008:15). Tahapan dalam menggambar karikatur dimulai dengan menggambar bagian mata, hidung, mulut, telinga, rambut, tangan, dan kaki. Kemudian ditambahkan ekspresi wajah dan gerak.

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "*tengah, perantara, atau pengantar*". Istilah perantara atau pengantar ini, menurut Bovee (1977), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan. Ashar (2012:4). Briggs dalam Sadiman (2008:6) menyatakan, "Media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar". Dari pengertian di atas, menurut Hujair (2010:4) dapat disimpulkan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah :

1) Bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar. 2) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. 3) Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan 4) Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual.

Daryanto (2010:8) mengemukakan, "Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran". Hamalik dalam Wayan (2006:13) mengemukakan, "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Levied an Lentz dalam Wayan (2006:13) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran (khusus media visual), yaitu : 1) Fungsi Atensi, 2) Fungsi Afektif, 3) Fungsi Kognitif, 4) Fungsi kompensatoris.

Arsyad dalam Rusman (2011:218) menyatakan, "video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya".

Media video menurut Hujair (2010:108) memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara. 2) Dapat dipergunakan untuk jarak jauh. 3) Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung. Kelebihan dan kelemahan media video menurut Anderson (1994:99), Kelebihan media video adalah : a) Dapat digunakan untuk klasikal atau individual. b) Dapat digunakan seketika. c) Digunakan secara berulang. d) Dapat menyajikan materi fisik tidak dapat bicara ke dalam kelas. e) Dapat menyajikan obyek secara detail. f) Tidak memerlukan ruang gelap. g) Dapat diperlambat dan dipercepat. h) Menyajikan gambar dan suara. Menurut Rusman (2011:220), Kelemahan media video adalah : a) Sifat komunikasinya satu

arah. b) Gambarnya relatif kecil. c) Kadang terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik. d) Keterbatasan daya rekam setelah piringan video ini mengalami proses perekaman tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya. e) Biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video ini relatif memerlukan biaya yang cukup besar.

Tujuan media video sebagai alat bantu pembelajaran (Hujair, 2011:4) adalah sebagai berikut : 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas. 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman (1990:16), Manfaat Media Video antara lain : 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. 3) Dapat mengatasi sifat pasif pada anak didik. 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya. Ditinjau dari segi tujuan dan manfaat diharapkan dengan adanya video pembelajaran teknik menggambar karikatur ini dapat memberikan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan sehingga mampu menambah kemampuan siswa dan meningkatkan prestasi belajar mereka dalam mengekspresikan diri melalui seni rupa murni menggambar karikatur.

PENUTUP

Simpulan

Pemanfaatan media video pembelajaran menggambar karikatur dengan teknik linier sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menggambar karikatur siswa kelas XI IPA 2 pada mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Prambon kabupaten Nganjuk berhasil untuk diterapkan. Proses pembelajaran yang kondusif dan didukung dengan antusias para siswa menghadapi materi membuat penerapan media video pembelajaran menggambar karikatur dengan teknik linier diterima dengan baik oleh siswa sehingga dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran tersebut dapat memperjelas penyampaian materi pada siswa dalam kegiatan menggambar karikatur. Dengan dukungan media video pembelajaran siswa mendapat gambaran secara langsung proses menggambar karikatur dengan teknik linier.

Saran

Penggunaan media video pembelajaran pada kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 1 Prambon kabupaten Nganjuk terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar karikatur sehingga peneliti memberi

rekomendasi untuk menjadi satu diantara alternatif media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran senirupa untuk materi mengekspresikan diri melalui karya senirupa murni dan dimanfaatkan guru dengan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi yang baik juga dibutuhkan agar siswa tidak bosan ketika melihat media video, karena durasi yang panjang, misalnya mengarahkan siswa pada kejadian penting dalam pendekatan materi visual.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- AH, Hujair. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Alex Sobur, Drs. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Anderson, Ronald. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*: Diterjemahkan oleh Yusuf Hadi Miarso, dkk dari buku aslinya *Selecting and Developing Media for Instruction*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*, edisi Revisi IV. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Strategi Pembelajaran Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rieneke Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rieneke Cipta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi Cetakan ke 7*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Harun, Rasyid. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung : Wacana Prima
- Iskandar, Dr. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta : Referensi
- I Wayan Santyasa. 2006. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.
- Pramoedjo, Pramono. 2008. *Kiat Mudah Membuat Karikatur*. Jakarta : Creativ Media
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar*, cetakan ke-1. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Rustarmadi. 2002. *Metodologi Penelitian*, Surabaya : Unesa University Press
- Riduwan (2009), *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Alfabeta, Bandung.
- Rusman, dkk, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (mengembangkan profesionalitas guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, dkk. 1990. *Media pendidika : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, edisi 1*. Jakarta : CV Rajawali
- Sudarta, GM. 2007. *40 th Oom Pasikom*. Jakarta : PT. Gramedia
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Aglesindo
- Sumarna, Karmas. 2001. *Kiat Mengkomersilkan Hobi Menggambar*. Semarang : Effar
- Sulhan, Najib. 2006. *Pembangunan Karakter pada Anak, Manajemen Pembelajaran Guru Menuju Sekolah Efektif*. Surabaya : Intelektual Club
- Supriyadi, Salmat. 1 Februari 2011. *Karikatur Karya G.M. Sudarta di Surat Kabar Kompas Kajian Pragmatik halaman 88-89 (Jurnal*
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung : Remadja Rosdakarya
- Trianto, 2010. *Mendesain Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta : Kencana
- Winkel, W.S., 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Wijana, I Putu. 2004. *Kartun*. Jogjakarta : Penerbit Ombak
- Ahwani, Alfani. 1 Februari 2013. **ULEAD VIDEO STUDIO 11 Plus (online)**, (<http://alfanahwani.wordpress.com/tag/semua-tentang-ulead-video-studio-11-plus/> diakses juni 2014)
- Maharadisjuanda. Februari 2013. *Total Video Converter 3.71 (online)*, (<http://maharadisjuanda.wordpress.com/2013/02/23/software-aplikasi-converter/> diakses juni 2014).