

PENGEMBANGAN MEDIA GAME KOCOK DADU DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN KELAS VI SDN 1 BANJARAN BAURENO BOJONEGORO

Fitria Zulia Sukriyanti

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yulianfitria46@gmail.com

Drs. Muhajir Nadiputro, M.Si.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhajir_fbs@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian yaitu membantu guru seni budaya dan prakarya SDN 1 Banjaran yang mengalami keterbatasan Latar belakang dalam hal mengembangkan media pembelajaran. Untuk mengatasi hal itu diperlukan pengembangan media dari yang semula menggunakan buku paket menjadi media pembelajaran berbasis permainan menggunakan media game kocok dadu dengan harapan agar pembelajaran tidak monoton dan nantinya siswa dapat lebih memahami dan lebih semangat dalam menerima pelajaran.

Rumusan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses pengembangan media game kocok dadu dan keefektifan penggunaan media game kocok dadu dalam pembelajaran motif ragam hias di SDN 1 Banjaran.

Tujuan pembelajaran yaitu untuk mendiskripsikan proses pengembangan media game kocok dadu dalam pembelajaran motif ragam hias dan mendiskripsikan keefektifan penggunaan media game kocok dadu dalam pembelajaran motif ragam hias di SDN 1 Banjaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan media game kocok dadu, dalam sub materi mengapresiasi ragam hias nusantara yang di sesuaikan dengan kurikulum KTSP. Siswa kelas VI SDN 1 Banjaran sebagai kelas untuk pemakaian media game kocok dadu.

Langkah-langkah pembuatan media game kocok dadu yaitu dengan menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, desain awal produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba dan pemakaian media game kocok dadu. Aktivitas guru di kelas VI SDN 1 Banjaran tanpa menggunakan media game kocok dadu memperoleh prosentase 67%. Prosentase aktivitas guru pada saat menggunakan media game kocok dadu sebesar 82%. Pemakaian di kelas VI SDN 1 Banjaran aktivitas guru dalam pembelajaran tanpa media game kocok dadu sebesar 75%. Saat menggunakan media game kocok dadu dengan keseluruhan siswa prosentase meningkat menjadi 91%. Aktivitas siswa di kelas VI SDN 1 Banjaran tanpa media media game kocok dadu memperoleh prosentase 72%. Sedangkan prosentase aktivitas siswa kelas VI SDN 1 Banjaran pada saat menggunakan media game kocok dadu menjadi 82%. Saat menggunakan media game kocok dadu dengan keseluruhan siswa prosentase meningkat menjadi 90%.

Prosentase ketuntasan siswa tanpa menggunakan media game kocok dadu di kelas VI SDN 1 Banjaran sebanyak 67%. Setelah menggunakan media game kocok dadu menjadi 81%.

Kata Kunci: Media.Game

Abstract

The background of this inquiry is to assist teachers of art and craft culture SDN 1 Banjaran who have limitations in terms of developing learning media. To overcome this it is necessary the development of the original media using the textbook into a game-based learning media using the media shake dice game with the expectation that learning is not monotonous and the pupil will be able to better understand and more life to assimilate the lessons.

Problem formulation used in this study is how the process of developing media shake dice games and effectiveness of media purposes in a learning dice game shake decorative motifs at SDN 1 Banjaran.

The purpose of learning is to describe the process of the development of media in learning dice game shake decorative motifs and describe the effectiveness of the use of media in learning dice game shake decorative motifs at SDN 1 Banjaran.

Type of research is the maturation of a media shake dice game, in the sub materials decorative appreciate the archipelago in 2013. Students adjust to curriculum first Banjaran Elementary School fourth grade class to utilize as a medium dice game shack.

The manufacturing steps shake the dice game by analyzing the needs of students, formulating learning goals, formulating learning materials, develop tools for measuring the success, the initial product design, validation specialists, product revision, testing and the use of media shake dice game. Activity sixth grade

teacher at SDN 1 Banjaran without using media shake dice games earn a percentage of 67%. Percentage of teacher activity when using a medium dice game shake it by 82%. Usage in sixth grade teacher at SDN 1 Banjaran in learning activities without media shake dice game by 75%. When using medium dice game shake percentage increased to 91%. Activity in the sixth grade students at SDN 1 Banjaran without media, media shake dice games earn a percentage of 72%. While the percentage of the activity of the sixth grade students at SDN 1 Banjaran when using a medium dice game shake to 82%. When using medium dice game shake percentage increased to 90%.

Percentage of students without the use of media mastery shake dice game in the sixth grade at SDN 1 Banjaran as much as 67%. After using medium dice game shake to 81%.

Keywords: media, game

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perwujudan kebudayaan yang positif akan menentukan tingkat keberhasilan suatu pendidikan. Perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Dan orientasi pendidikan suatu bangsa akan menunjukkan bagaimana praktek pendidikan berlangsung. Serta guru harus berperan dalam peningkatan mutu pendidikan dan harus pandai menyampaikan materi pelajaran dan memilih cara yang tepat atau sesuai dengan materi tersebut sehingga diperoleh hasil yang sangat akurat (Arifin, 2010:39) dalam Amelia 2014.

Salah salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan dengan permainan, media dengan permainan ini dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak cenderung malas dan bosan. Peneliti menggunakan *media Game kocok dadu* Sebagai media permainan yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar seni budaya dan keterampilan siswa kelas VI SDN 1 Banjaran Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro. Dengan alasan, Karena di SDN 1 Banjaran siswa masih kurangnya media pembelajaran, Sehingga siswa terlihat sangat jenuh saat menerima materi Seni budaya dan keterampilan. Diharapkan dalam penelitian ini akan memberikan motivasi yang positif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran Seni budaya dan Keterampilan dengan menerapkan Kurikulum 2006. Pelaksanaan pembelajaran yang dikehendaki kurikulum 2006 termasuk pembelajaran Seni Budaya dan

Keterampilan yang diarahkan pada Materi Mengapresiasi keunikan Motif Hias Nusantara.

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan diharapkan mendorong siswa untuk memahami tentang Mengenal karya dua dimensi dan tiga dimensi berdasarkan prinsip seni dan karya seni rupa Nusantara. Namun upaya Mengajarkan siswa untuk lebih mengetahui tentang Ragam Hias seninya jenis-jenis, siswa harus mengerti apa itu seni dan apa itu seni rupa. Seni adalah segala sesuatu yang bisa memberikan kesenangan, bahkan dapat menimbulkan sebuah ide atau gagasan. Seni memiliki cabang yang banyak, salah satunya seni rupa. Sementara itu pendidikan seni, termasuk seni rupa khususnya bagi anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain, artinya suasana bermain yang di tandai dengan suasana gembira nampak mewarnai pembelajaran seni rupa.

Peneliti ini mengambil game kocok dadu sebagai media pembelajaran. Game kocok Dadu merupakan kubus kecil bersisi enam (yang terbuat dr kayu), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yg saling berhadapan selalu berjumlah **Dadu** (dari bahasa Latin: *datum* yang berarti "sesuatu yang diberikan atau dimainkan"^[1]) adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak.

Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana proses Pengembangan Media Game kocok dadu dalam pembelajaran motif ragam hias di SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro?
- 2) Bagaimana keefektifan penggunaan Media Game kocok dadu dalam pembelajaran motif ragam hias di SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro?

Tujuan Penelitian

- 1) Mendiskripsikan proses pengembangan Media Game dadu dalam pembelajaran motif ragam hias di SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro.

- Mendiskripsikan manfaat penggunaan Media Game dadu dalam pembelajaran motif ragam hias di SDN 1Banjaran Baureno Bojonegoro.

Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Siswa
Dapat di gunakan sebagai sarana yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar mengajar.
Dapat menjadikan media hiburan sebuah permainan untuk mengurangi rasa kebosanan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Bagi Guru
Dapat dijadikan alternatif dalam memilih pembelajaran untuk mengembangkan sebuah permainan dan melatih siswa agar lebih efektif dan semangat dalam kegiatan belajar mengajar.
Dapat mengubah pendekatan dalam melaksanakan proses pembelajaran dari *teacher center* atau guru sebagai pusat belajar menjadi *student center* atau siswa menjadi pusat belajar.
- 3) Bagi peneliti, untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan media pembelajaran

Batasan Penelitian

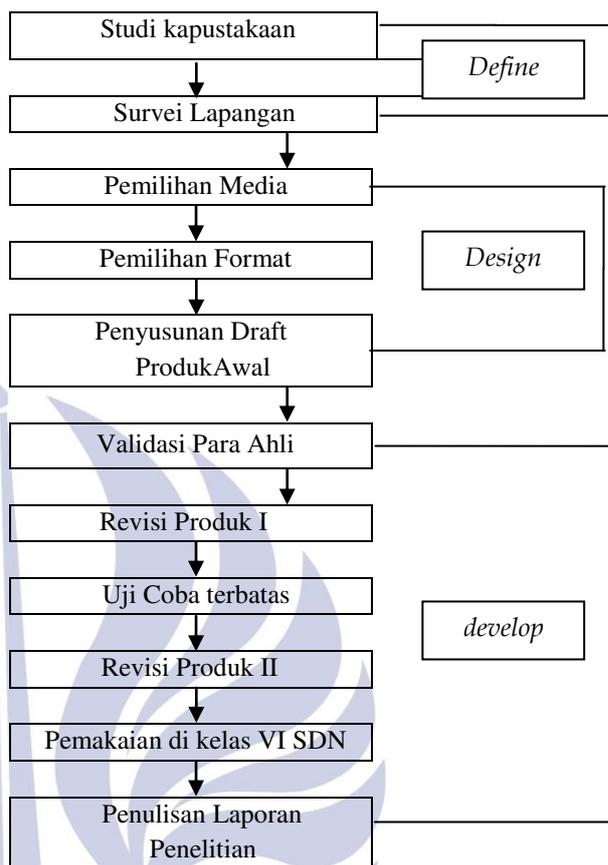
- 1) Pembelajaran seni budaya dan keterampilan di batasi SK dan KD Mengapresiasi keunikan Motif Hias Nusantara” (Kurikulum 2006).
- 2) Responden dalam penelitian ini adalah satu orang Guru Seni rupa dan 1 Kelas SDN Kelas VI (Enam) yang berjumlah 21 siswa.
- 3) Validator media *Pembelajaran Game kocok dadu* dilakukan oleh satu dosen seni rupa (ahli dalam bidang materi, dan media) dan 1 guru seni budaya dan keterampilan.

METODE

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan Media game kocok dadu pada sub materi mengapresiasi ragam hias nusantara yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Researc h and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2010). Sedangkan pada tahap pengembangannya mengacu pada model *4-D (four-D Models)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2007:66).

Penelitian ini hanya sampai pada proses develop (pengembangannya) karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran yang awalnya menggunakan buku yang di kembangkan melalui media permainan.

Bagan model Pengembangan Pembelajaran 4D yang Telah Disesuaikan Kebutuhan Penelitian



Bagan model pengembangan penelitian yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti

Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data yang akurat. Hal ini sangat penting karena akan diperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai. Untuk itu digunakan teknik pengumpulan data dan instrument berupa observasi, wawancara, angket, penilaian dengan tes, dan dokumentasi. Penjabaran metode tersebut adalah sebagai berikut: Observasi, Wawancara, Angket dan penilaian dengan Tes.

1) Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dengan memilih sesuatu yang penting yang akan dipelajari kemudian membuat kesimpulan agar mudah dipahami (Sugiono, 2011:335).

Miles dan Huberman dalam Sugiono (2012:91) menyatakan bahwa ada tiga komponen pokok dalam analisis data penelitian kualitatif, di antaranya: Reduksi data, Penyajian Data, dan penarikan kesimpulan.

2) Validitas Data

Validitas menurut Guilford dalam Budiyo (2003:56) dalam Zujah 2014:46, Menunjuk kepada skor tes dapat memprediksi kriteria yang telah ditentukan. Sugiono (2007:121) menyatakan bahwa hasil penelitian dikatakan valid bila data yang terkumpul sesuai dengan objek yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data berupa triangulasi data. Triangulasi adalah teknik keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu diluar data sebagai pembanding. (Menurut Moleong, 2010:330) dalam Zujah 2014:46-47. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan teknik penggalan data yang sama dengan menanyakan hal yang sama pada berbagai macam sumber lalu membandingkan data yang dihasilkan. Untuk itu penggalan data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V1 SDN 1 Banjaran Baureno-Bojonegoro dan guru mata pelajaran seni budaya dan prakarya SDN 1 Baureno-Bojonegoro yaitu Ibu Siti Sumarti, S.Pd.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Game Kocok Dadu

Dalam membuat media pembelajaran, peneliti perlu mempersiapkan media yang digunakan sebagai bahan penelitian. Dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah pengembangan media seperti yang dinyatakan oleh Sadiman (2010:100) dalam Zujah 2014:49 yaitu:

1) Menganalisis Kebutuhan Siswa

Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan media yaitu menganalisis kebutuhan siswa. Dalam menganalisis dilakukan penyebaran angket pemahaman kepada siswa kelas VI SDN 1 Banjaran dengan jumlah 21 siswa.

2) Merumuskan Tujuan Instruksional Pembelajaran

Tahap kedua dari perancangan media pembelajaran menggunakan permainan yaitu merumuskan tujuan instruksional pembelajaran. perumusan tujuan berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Kompetensi inti yaitu:

- 1) Berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 2) Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehar, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Materi yang digunakan dalam media permainan pembelajaran adalah:

- 1) Mengapresiasikan Motif Hias Nusantara
- 2) Karya seni rupa Nusantara dua dimensi dan tiga dimensi
- 3) Sikap Apresiasi terhadap Keunikan Motif Hias Karya Seni Rupa Nusantara.
- 4) Mengembangkan Alat Pengukuran Keberhasilan

1) Desain Produk

a) Pembuatan media dadu

Dalam pembuatan media game kocok dadu ini merupakan pembelajaran mengapresiasi ragam hias nusantara ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 untuk kelas VI semester 1 yaitu motif ragam hias nusantara pada "kompetensi dasar Mengapresiasi karya seni sebagai anugerah Tuhan dan memiliki rasa bangga terhadap tanah air". Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti selama di lapangan diketahui bahwa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya di SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro sebelumnya pada materi ragam hias nusantara ini untuk hasil yang dicapai belum maksimal karena belum adanya alat bantu untuk media game kocok dadu yang khusus untuk media permainan dalam pembelajaran di tingkat SDN, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mendiskripsikan dan menggambar ragam hias. Maka dari itu peneliti membuat alat bantu atau media berupa permainan menggunakan media game kocok dadu untuk mempermudah dalam proses mendiskripsikan keunikan motif ragam hias nusantara agar hasil diskripsinya bernilai baik. Dalam media permainan game kocok dadu mendiskripsikan keunikan motif ragam hias nusantara ini peneliti menerapkan cara menggambar desain motif ragam hias yang baik sehingga mereka bisa lebih faham untuk mendiskripsikan keunikan motif ragam hias nusantara.

Tahapan dalam pra produksi media terdiri dari Pemilihan bahan dan alat pembuatan dadu, pemilihan desain pada dadu dan pemilihan desain pada kartu bergambar.

b) Pemilihan bahan dan alat pembuatan dadu

Pemilihan bahan pembuatan dadu adalah langkah penting untuk mengawali proses penelitian yang menggunakan media permainan game kocok dadu, Di sini peneliti memilih bahan dari Kayu jati, Mengapa harus kayu jati "karena kayu jati memiliki tingkat kualitas kayu terbaik dan tingkat seratnya bagus untuk di buat karya apapun. Disini alat yang di gunakannya cukup sederhana dengan menggunakan gergaji, pahat dan amplas hingga menjadi hasil yang sangat maksimal.

c) Pemilihan desain pada dadu

Dalam pemilihan desain pada dadu terlebih dahulu perlu di pertimbangkan, untuk siapa dan di tingkat sekolah apa media permainan dadu itu akan di terapkan. Sesuai di tingkat siswa siswi SDN 1 Banjaran Baureno bojonegoro, peneliti memilih desain dengan warna-warna kombinasi yang cerah dengan kombinasi berbagai warna, semua itu di lakukan agar siswa siswi SDN 1 Banjaran tidak sekedar menilai dadu itu pasti warna-warnanya sama dan permainanya juga sama. Dengan adanya pemilihan warna yang sangat cerah ini menjadikan siswa siswi SDN 1 Banjaran akan lebih semangat dan senang saat melakukan pembelajaran dengan media permainan game kocok dadu.

d) Pembuatan kartu bergambar pemilihan bahan dan alat pembuatan kartu bergambar

Pemilihan bahan pembuatan kartu bergambarpun harus di utamakan terlebih dahulu, Karena ini juga mempengaruhi tingkat keberhasilan untuk jadi pelengkap media game kocok dadu. Dengan menggunakan bahan kertas artpaper 260 gr. dengan ukuran kertas A4, menghasilkan kartu bergambar yang sesuai dengan permintaan validator hingga hasilnya maksimal.

e) Pemilihan desain pada kartu bergambar

Pemilihan desain pada kartu bergambar tentunya juga sangat penting, karena terkandung makna-makna dan ciri-ciri tingkat untuk melaksanakan pembelajaran kepada anak didik. Pemilihan desain gambar berinovasikarena selain tidak monoton siswa juga tidak akan bosan melihat gambar-gambar itu saja yang ada pada kartu bergambar.

Desain pada kartu bergambar di buat secara sederhana dengan menggunakan gambar-gambar kartun setara dengan usia anak-anak SD dan berpendidikan mengikuti tingkat kemampuan siswa agar lebih memahami. Namun desain gambar-gambar ini tidak di desain keseluruhan di kartu bergambar, Karena harus meletakkan dahulu masing-masing satu gambar di setiap kartu bergambar yang berjumlah 6, Baru kemudian desain gambar pendukung dengan macam-macam gambar kartun baru di desain sebagai pinggiran atau sebagai bingkai untuk mempersatukan dengan gambar batik di tengahnya.

2) Mengadakan Tes, Validasi, dan Revisi Media Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dalam pengembangan media permainan game kocok dadu pembelajaran. Dalam memvalidasi media pembelajaran dipilih dua validator ahli yaitu Bpk Winarno, S.sn., M.sn. Selaku dosen jurusan seni rupa sebagai validator media dan

validator ahli materi yaitu Bpk Drs. Martadi, M..Sn, juga selaku dosen jurusan seni rupa sebagai validator materi. Pemilihan validator ini karena beliau adalah dosen ahli dalam media pembelajaran. sedangkan validator kedua yaitu Ibu Siti Sumarti, S.P.d. Selaku guru seni budaya di SDN 1Banjaran. Pemilihan guru seni budaya sebagai validator karena guru tersebut yang memahami materi dalam media pembelajaran game kocok dadu sekaligus validator media game kocok dadu.

Cara mengukur prosentase validasi media dan materi menggunakan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kualitas hasil validasi media dan materi dapat dihitung menggunakan kriteria sebagai berikut

Kriteria Skor	Angka	Keterangan
81%-100%	5	Sangat baik
61%-80%	4	Baik
41%-60%	3	Cukup
21%-40%	2	Kurang
0%-20%	1	Sangat Kurang

Uji Coba Kelas VI SDN 1 Banjaran

Uji coba media pembelajaran berbasis permainan mengapresiasi keunikan motif ragam hias nusantara. Uji coba permainan media game kocok dadu yang dilakukan setelah mengadakan revisi media game kocok dadu sesuai saran dari validator. Karena keterbatasan waktu dan biaya maka uji coba dilakukan kepada 10 siswa kelas VI SDN 1 Banjaran. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan telah mendapatkan persetujuan oleh guru seni budaya yaitu Ibu Siti. Uji coba pembelajaran menggunakan media permainan game kocok dadu yang di sertai kartu bergambar dilakukan pada hari senin (22september 2014) pada proses pembelajaran seni budaya dan prakarya jam ke-4 sampai jam ke-5 pukul 09.30-11.00 WIB.

Setelah proses pembelajaran kemudian siswa memberikan masukan-masukan mengenai media permainan menggunakan game kocok dadu dan kartu bergambar tersebut. Masukan dari siswa mengatakan bahwa proses permainan terlalu sulit dan terlalu cepat hingga banyak siswa yang kurang mengerti proses permainannya.

Uji coba ini dilaksanakan pada saat pembelajaran Cerita Moral pada hari Rabu, tanggal 19 November 2014 pada jam pertama, yaitu pukul 08:00 - 09:00 WIB. Objek dalam penelitian ini adalah 9 siswa dengan 1 guru pengajar. Pemilihan objek penelitian sudah didesuaikan dengan komponen pendidikan anak usia dini (PAUD)

dalam rasio perbandingan antara pendidik dan jumlah peserta didik yang sesuai.

1) **Aktivitas Guru**

Berdasarkan data hasil observasi diketahui aktivitas guru dalam kegiatan proses pembelajaran sudah maksimal yaitu dengan perolehan prosentase mencapai 94% dan masuk ke dalam kriteria sangat baik (nilai 4).

2) **Aktivitas Siswa**

Berdasarkan data hasil observasi diketahui aktivitas siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sudah maksimal yaitu dengan perolehan prosentase mencapai 92% dan masuk ke dalam kriteria sangat baik (nilai 4).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berikut ini adalah kesimpulan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, yaitu:

1. Proses pengembangan media game kocok dadu dalam pembelajaran mengapresiasi keunikan motif ragam hias Nusantara untuk siswa kelas VI berisi mengenai Bagaimana proses pembelajaran motif ragam hias Nusantara sebagai pembelajaran seni budaya dan keterampilan yang telah disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran menyangkut tentang pengertian dan jenis-jenis motif ragam hias Nusantara, serta cara menggambar dan cara mendiskripsikan secara singkat dan jelas mengenai motif ragam hias Nusantara.
2. Dari hasil penggunaan media Game kocok dadu yang di sertai dalam pembelajaran mengapresiasi keunikan motif ragam hias Nusantara setelah melakukan pembelajaran media game kocok dadu siswa lebih efektif, Di lihat dari sebelumnya siswa yang merasa bosan dan malas, Setelah pembelajaran menggunakan media game kocok dadu siswalebih aktif dan semangat mengikuti pelajaran seni budaya dan keterampilan.
3. Penggunaan media game kocok dadu dalam pembelajaran mengapresiasi motif ragam hias Nusantara sub bab mendiskripsikan dan menggambar ulang tentang Motif ragam hias Nusantara dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang tuntas daripada sebelum menggunakan media game kocok dadu. Prosentase siswa yang tuntas di kelas VI SDN 1 Banjaran dengan menggunakan media game kocok dadu mencapai 81% daripada sebelum menggunakan media game kocok dadu yang hanya sebesar 67%.

Saran

Beberapa saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Bermanfaat bagi siswa dengan adanya media permainan game kocok dadu sebagai sarana yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan keefektifan dan sebagai media hiburan untuk mengurangi rasa boosan saat kegiatan belajar mengajar.
2. Media permainan sangat bermanfaat bagi guru seni budaya dan keterampilan untuk di jadikan Alternative dalam memilih pembelajaran dan dapat mengubah pendekatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Media permainanpun sangat bermanfaat bagi peneliti untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afifudin, Moch. 2012. Dalam Penelitiannya Tentang *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Kartu Arisan pada Materi Operasi Perjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas VII SMPN Karangbinangun Lamongan*. Lamongan: UNISDA

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Pers

Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: IKAPI DIY.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.

Jazuli, m. 2008. *Paradikma Kontekstual Pendidikan Seni*. Unesa University Pers

Jihad, Asep, dkk. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Multi Presindo.

Martadi, Mutmainah. 2008. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Surabaya: Unesa University Prees

Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Sardiman, Arief S, dkk. 2007. *Konsep Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sugiono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta Sumanto. 2011. *Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar*. Rasindo
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Umamah, N.L. 2012. Dalam Penelitiannya Tentang *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe stad dengan Menggunakan Media circle card Pada pokok bahasan operasi penjumlahan bilangan bulat di kelas V SDN Datinawong Babat-Lamongan tahun pelajaran 2012-2013*. Lamongan: UNISDA
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zaujah, Siti. 2010. Dalam Penelitiannya Tentang *pengembangan media audio visual Teknik mewarnai Dalam pembelajaran gambar bentuk Siswa kelas x Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya
- Zulfiah, Imaniar. 2012. Dalam penelitiannya tentang *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

