

PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS DAN MEDIA MODEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK BIDANG SENI RUPA KELAS X IPA-5 DI SMA NEGERI 13 PADANG

Kerlina¹, Zubaidah²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: kerlinamarsatika01@gmail.com

Submitted: 2020-08-15

Accepted: 2020-08-30

Published: 2020-09-17

DOI: 10.24036/stjjae.v9i3.109857

Abstrak

Penelitian ini di dasari oleh rendahnya hasil belajar peserta didik yang yang difaktori oleh yaitu media pembelajaran kurang efektif dengan menggunakan tulisan dan sketsa sederhana dipapan tulis pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah itu dapat menggunakan media grafis dan media model. Penetian yang dipakai berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan peserta didik kelas X IPA-5 . di SMA Negeri 13 Padang sebagai subjeknya. Tujuan penelitiannya tak lain ialah membuat peningkatan hasil belajar pada kelas yang diteliti. Pelaksanaanya terdapat dua siklus (2x pertemuan). Hasil penelitian dalam siklus I dengan rata-ratanya 80,05, mengalami peningkatan dengan rata-ratanya 86,11 di siklus II. hasil jumlah siklus I ialah 24 orang tuntas dan 12 orang tidak tuntas. Pada siklus II jumlah peserta didik mengalami peningkatan menjadi 35 orang tuntas dan 1 orang tidak tuntas. Kesimpulannya dengan menggunakan media grafis dan media model terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik bidang Seni Rupa.

Kata kunci: Media Grafis , Media Model, Hasil Belajar Seni Rupa

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting melahirkan peserta didik memperoleh kesuksesan dengan baik. Untuk itu dalam belajar Guru harus menciptakan situasi serta kondisi pembelajaran dengan baik, dengan penggunaan media yang tepat di dalam kelas. Peserta didik diharapkan mengerti dalam melaksanakan tugas yang di berikan agar tercapai hasil belajar yang baik terkhususnya bidang Seni Rupa.

Saat pertemuan pembelajaran Seni Rupa diadakan peserta didik diharapkan menyiapkan tugas sesuai dengan prosedur dan teknik yang benar, agar memperoleh hasil yang akan dicapai. Hasil belajar yang memuaskan merupakan dambaan guru melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik. Namun di SMA Negeri 13 Padang masih sulit di dapatkan hasil belajar yang baik khususnya pada pembelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa. Secara keseluruhan hasil belajarnya belum melebihi pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ialah 80. Penulis temukan hasil

belajar peserta didik dengan nilai rata-rata tugas 1 tiap kelas X Seni Budaya bidang Seni Rupa semester 1 tahun ajaran 2019/2020. Berikut yang dicantumkan dalam tabel yang tertera:

Table 1 Nilai Tugas 1 Kelas X Seni Budaya Bidang Seni Rupa Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020 SMA Negeri 13 Padang.

No	Kelas	Nilai RataRata
1	X MIPA-1	86,25
2	X MIPA-2	85,88
3	X MIPA-3	85,91
4	X MIPA-4	83,69
5	X MIPA-5	77,41
6	X MIPA-6	83,02

Sumber: Buku Nilai Bidang Studi Seni Budaya kelas X 2019/2020

Tabel diatas dicantumkan bahwa kelas hasil belajar nya rendah yaitu kelas X IPA-5, dengan nilai rata-rata 77,41. Maka dari itu di kelas X IPA-5 ini penulis melakukan suatu tindakan kelas untuk peningkatan hasil belajar menjadi lebih baik.

Belajar itu gunanya untuk memperoleh pengetahuan dan pendidikan. Hasil belajar itu sendiri ialah kemampuan yang diperoleh dan dimiliki peserta didik sesudah memperoleh pengalaman belajar. Jadi hasil belajar ialah akhir dari sebuah proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan perubahan sikap.

Hasil Belajar di kelompokkan pada tiga, terdiri dari kognitif ,efektif, dan psikomotor. Berdasarkan pengelompokan tersebut maka hasil belajar dapat dikategorikan pada tiga kawasan, yakni tentang penguasaan pengetahuan, nilai atau sikap, dan keterampilan.

Rendahnya hasil belajar di sebabkan beberapa faktor. Berdasarkan observasi beberapa masalah. menjadi factor penyebabnya. Masalahnya yang pertama yaitu kurangnya keterampilan guru saat proses belajar

Seni Rupa. Guru terbiasa menggunakan metode ceramah baik sedang praktek atau teori. Masalah yang kedua, karena ketersediaan media terbatas guru hanya menggunakan media sederhana seperti sketsa di papan tulis dengan spidol yang membuat peserta didik melihat kurang jelas.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu medium, yang berarti perantara. Karena itu, dapat disimpulkan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver (Benny dan Pribadi, 2017: 10). Media pembelajaran adalah segala sesuatu digunakan meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, dari pendidik ke peserta didik untuk pembelajaran berlangsung dengan optimal.

Berdasarkan uraian diatas supaya dapat meningkatkan hasil belajar Seni Rupa maka guru sebagai peneliti akan menerapkan media grafis dan media model dalam proses pembelajaran. Sadiman, Arif S, dkk (2011:28) menyatakan "Media grafis ialah media visual atau media dua dimensi, menggunakan saluran indera penglihatan dan pesan yang terkandung dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual". Media

ini juga termasuk jenis media dua dimensi dan memiliki banyak fungsi. Macam-macam media grafis adalah gambar/foto, sketsa, bagan (Chart), diagram, grafik, dan poster. Ditinjau dari jumlah lembaran chart dibagi atas beberapa macam, salah satunya adalah flip chart (Jalius dan Ambiyar, 2016:41). Flip chart itu sendiri merupakan suatu deret visual yang disusun pada lembaran lembaran kertas besar yang dipasar bersama-sama pada bagian atasnya. Mengoperasikan media flip chart terdiri dari beberapa cara, yaitu 1) Persiapkan, 1) Penempatan, 3) pengaturan siswa, 4) Memberitahukan materi inti, 5) Sajian gambar/media, 6) Kesempatan bertanya dan merespon. (7) Kesimpulan materi.

Menurut Jalius dan Ambiyar (2016:41), model merupakan modifikasi dari benda asli dan model termasuk salah satu jenis dari tiga dimensi. Media tiga dimensi termasuk ke dalam media visual yang tidak terproyeksikan. Media tiga dimensi mempunyai ruang atau volume, tinggi dan panjang yang dapat dilihat berbagai arah. Media model merupakan tiruan dari benda sesungguhnya. Contoh benda-benda mati atau patung hewan yang dapat digambar, karena dapat menggambar dengan posisi media yang sama dalam waktu yang cukup lama atau sampai proses menggambar selesai.

Metode

Menurut Saputra (2019) "Penelitian hakekatnya suatu proses sistematis dalam memecahkan masalah yang pada dasarnya dilaksanakan dengan metode ilmiah". Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang sesuai dengan latar belakang, rumusan, tujuan dalam penelitian ini. Yanto (2013: 21) berpendapat "Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya". Menurut Kunandar (2008:44) "Penelitian Tindakan Kelas dapat disimpulkan tiga prinsip. Prinsip pertama adanya partisipasi peneliti dalam suatu program/kegiatan, kedua adanya tujuan meningkatkan suatu program/ kegiatan, dan ketiga adanya tindakan meningkatkan kualitas suatu program/kegiatan. Dan juga menyimpulkan unsur-unsur yaitu, Penelitian, tindakan, dan kelas".

Sebagai patokan dalam menjalankan penelitian ini peneliti menggunakan model PTK. Model ini menurut Menurut Yanto (2013: 48). "Model PTK Kurl Lewin mempunyai empat bagian suatu kegiatan menjadi satu siklus, diantaranya; perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi". Terdapat Pola PTK sebagai acuan yaitu (1) Pola Guru Peneliti, (2) Pola Kolaboratif, (3) Pola Penelitian Terintegrasi. Metode yang peneliti gunakan adalah observasi dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan pada siklus I, dan siklus II. Dan tes uraian (tes hasil belajar), pada tahap akhir setiap siklusnya.

Alat pengumpulan data menggunakan (1) panduan observasi, (2) tes hasil belajar, (3) analisis dokumen. Miles dan Huberman (2017:16) menyaakan "Terdiri dari tiga alur analisis data kegiatan diantaranya: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan". Data diperoleh dari penelitian ini dengan Analisis statistik deskriptif. Analisis ini digunakan untuk memberi informasi dari setiap kelompok data, yaitu dari hasil belajar peserta didik setelah siklus 1 dan 2. Untuk melihat peningkatan setiap siklus digunakan rumus uji t (t-tes) dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil

Hipotesis ini menggunakan uji t tiga sampel yaitu, : prasiklus, siklus I, dan siklus II. sedangkan Menentukan jawaban apakah hipotesis di tolak atau diterima sebagai berikut.

Pengujian Hipotesis:

Ha : Terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media grafs dan media model

Ho :Tidak terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media grafis dan media model

Kaidah keputusan

1. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 lebih kecil/ sama dengan nilai Sig, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Begitupun sebaliknya jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 lebih besar/ sama dengan nilai Sig, maka Ho diterima sedangkan Ha ditolak.
2. Uji tes hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II

Table 2 Paired Samples Statistics siklus I dan siklus II. Paired Samples Statistics

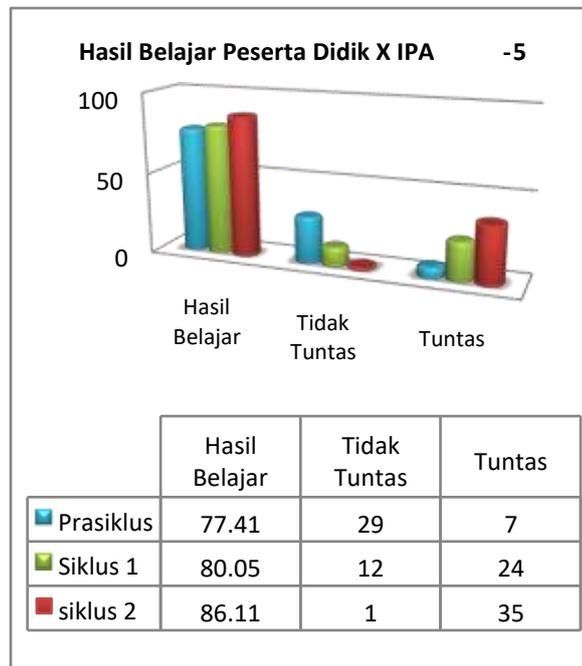
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	siklus 1	80,06	36	5,667	,944
	siklus 2	86,11	36	3,991	,665

Paired Differences					t	df	Sig (2tail ed)		
Pair		Mean	Std Deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	siklus 1	-	5,0	0,849	-	4,3	7,1	3	,000
	siklus 2	6,056	93		7,779	32	34	5	

Berdasarkan pada output di atas diperoleh data pada siklus 1 dan 2 dengan sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka Ha di terima sedangkan Ho ditolak sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan.

Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan artinya naik dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan media grafis dan media model kelas X IPA-5 di SMA Negeri 13 Padang. Hasil ini membuat peneliti merasa puas dengan kenaikan yang cukup tinggi .peserta didik berhasil mencapai dan melebihi KKM ialah 80 data yang diperoleh di Siklus I nilai rata-rata yaitu 80,05 ,siklus II hasil belajar juga naik dengan rata-rata 86,11. Peserta didik prasiklus yaiu 7 orang, siklus I yaitu 24, siklus II yaitu 35.Oleh itu terlihat kenaikannya yang jelas tip siklus setelah dilakukan tindakan. Seperti tercantum pada diagram berikut ini:

Table 3 Diagram: Hasil Belajar Pada Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II



Data di atas menggambarkan dari siklus I (Pertemuan ke-1 dan ke-2), siklus II (Pertemuan 1 dan 2), perbandingan aktivitas belajar naik.

Siklus I mengalami sedikit peningkatan, dan lanjut dilakukan tindakan siklus II terbukti hasilnya sudah baik di bandingkan pada siklus I. Oleh itu dinyatakan bahwa penggunaan media grafis dan media model terbukti telah meningkatkan aktifitas sehingga tentunya hasil belajar menjadi naik bidang Seni Rupa kelas X IPA-5 di SMA Negeri 13 Padang. Berikut pengamatan aktivitas peserta didik pada diagram dibawah:

Table 4 Diagram 2. Perbandingan Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II pengamatan aktifitas peserta didik X IPA-5 Siklus I dan II



Data diatas menggambarkan Setiap siklus terbukti perbandingan aktivitas belajar peserta didik menjadi naik. Terlihat di siklus I aktivitas belajar peserta didik

mengalami sedikit peningkatan, lalu dilakukan tahap tindakan siklus II terjadi peningkatan sudah baik di bandingkan pada siklus I. Dengan demikian, dinyatakan bahwa penggunaan media grafis dan media model membuktikan dapat meningkatkan aktivitas beserta hasil belajar bidang Seni Rupa kelas X IPA-5 di SMA Negeri 13 Padang.

Simpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya diambil kesimpulannya bahwa penggunaan media grafis dan media model pada pembelajaran Seni Rupa terbukti dapat meningkatkan hasil peserta didik kelas X IPA-5 SMA Negeri 13 Padang.

Dapat dijadikan saran, untuk hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan serta masukan dan dalam pembelajaran Seni Rupa selanjutnya yang tentunya dengan menggunakan media grafis dan media model ini sebagai upaya memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran dengan tujuan agar meningkatnya hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat memenuhi tujuan pendidikan dengan melahirkan peserta didik dan kesuksesan dengan baik.

Referensi

Jalius, Ambiyar. 2016. Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: KENCANA.

Kunandar, 2008. Langkah Mudah Peneliian Tindakan Kelas Sebagai Pengembngan Profesi Guru. Depok: PT. Raja Grafindo.

Miles, Huberman. 2017. Analisis Data Kuliatatif. Jakarta: Universitas Indonesia press.

Saputra,2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video

Tetorial Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas VIII di SMP Negeri 12 Padang. Skripsi. Pdang: Universitas Negeri

Padang.Sumber:<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/103184> (Diakses pada tanggal 12 Januari 2020).

Yanto, Meddi. 2013.Jadi Guru Yang Jago Penelitian Tindakan Kelas.

Yogyakarta: C.V Andi Offset.