



Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau

Differences in Dance Learning Outcomes Using Interactive Multimedia With Conventional Media in Students in SMP N 1 Talamau

Isra Hanifa¹; Fuji Astuti²;

¹ Prodi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

² Prodi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) hanifaisra23@gmail.com¹, astuti@fbs.unp.ac.id²,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Sampel dari penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VIII 3A) dan kelas kontrol (VIII 2B) ditentukan dengan cara representative (mewakili). Data dikumpulkan dengan menggunakan tes (soal objektif). Sebelum data di analisis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau dengan nilai thitung > ttabel (1,86 > 1,67). Dengan kata lain penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Demikian juga halnya dapat dibuktikan dengan perbedaan hasil nilai rata-rata siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 81,43 dan kelas kontrol 74,64. Untuk itu agar hasil belajar seni budaya lebih baik, maka penggunaan multimedia interaktif harus ditingkatkan.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif; Seni Budaya; Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to find out the comparison of learning outcomes using this study aims to see differences in learning outcomes using interactive multimedia with conventional media in students of grade VIII Junior High School N 1 Talamau. This type of research is quantitative research. The population of this study is the entire student of grade VIII junior high school N 1 Talamau. The sample of the study consists of two classes, namely the experimental class (VIII 3A) and the control class (VIII 2B) determined by representative (representative). Data is collected using tests (objective questions). Before the data in the analysis first tested the requirements of data analysis in the form of normality tests and homogeneity tests. The results of the research that has been conducted stated that there is a significant difference in the use of interactive multimedia to the cultural arts learning outcomes of students of grade VIII junior high school N 1 Talamau with a value of $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1.86 > 1.67$). In other words, the use of interactive multimedia affects the learning outcomes of cultural arts students of class VIII junior high school N 1 Talamau. Likewise, this can be proven by differences in the average grade results of students of grade VIII Junior High School N 1 Talamau using interactive multimedia with conventional media with an experimental grade point average of 81.43 and control class of 74.64. For that, in order for the results of learning cultural arts better, the use of interactive multimedia must be improved.

Keywords: *Interactive Multimedia; Cultural Arts; Learning Outcomes*

Pendahuluan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Guru berperan penting sebagai pembimbing atau pendidik, dalam perannya sebagai pembimbing guru diharapkan mampu menghidupkan suasana kelas menjadi lebih menarik dan memberikan motivasi kepada siswa agar terjadi proses interaksi dan kondusif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan (Antika Sari, 2021: 103). Pendidik yaitu seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan sedangkan peserta didik adalah seseorang yang menerima ilmu pengetahuan. Jika ada proses pemberian ilmu pengetahuan atau interaksi antara seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan kepada seseorang yang baru mengetahui tentang hal yang baru berarti proses pembelajaran telah terjadi.

Pembelajaran bisa didapat dimana saja dan kapan saja. Tidak memandang usia tua dan muda, bentuk rupa cantik/gagah atau jelek, wanita atau laki-laki, dirumah atau disekolah, dan lingkungan lainnya, jika itu memberikan pengetahuan yang baru untuk diri sendiri maka itu disebut pembelajaran. Tetapi pada saat sekarang ini pembelajaran yang sangat diakui yaitu pembelajaran yang ada disekolah-sekolah. Disekolah-sekolah pendidik disebut dengan guru, yang menjadi peserta didik disebut dengan siswa. Pembelajaran yang terjadi disekolah disebut dengan pembelajaran formal. Dimana pembelajaran dibagi menjadi tingkatan-tingkatan yang jelas. Tingkatan pembelajaran disekolah dimulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan perkuliahan.

Pembelajaran disekolah mencakup beberapa ilmu pengetahuan, mulai dari ilmu pengetahuan alamiah, ilmu pengetahuan social dan ilmu pengetahuan budaya. Ilmu pengetahuan alamiah yaitu ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dengan menggunakan metode ilmiah. Seperti ilmu fisika, kimia, biologi dan lainnya. Ilmu pengetahuan social yaitu ilmu yang mempelajari tentang interaksi antara manusia. Seperti ilmu social, ekonomi, antropologi dan lainnya. Ilmu pengetahuan budaya yaitu ilmu yang mempelajari tentang permasalahan manusia dan budaya yang bersifat manusiawi. Seperti ilmu bahasa, agama, kesenian dan lainnya.

Salah satu pembelajaran di sekolah adalah ilmu pengetahuan budaya, yaitu kesenian yang disebut dengan Seni Budaya. Berdasarkan kurikulum 2013, ruang lingkup pembelajaran Seni Budaya mencakup Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Seni Drama. Seni rupa termasuk pengetahuan, keterampilan yang menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetakan dan lain sebagainya. Seni musik meliputi kemampuan menguasai teknik vocal, memainkan alat musik dan mengapresiasi musik. Seni tari meliputi kemampuan mengolah gerak tubuh yang indah dengan atau tanpa rangsangan dan juga mengapresiasi. Seni drama termasuk pengetahuan menampilkan pertunjukan dengan memadukan acting, musik dan drama didalamnya (Amaliah, 2018).

Pembelajaran Seni Budaya menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting karena tujuan dari pembelajaran seni budaya yaitu meningkatkan pengetahuan serta minat peserta didik dalam ruang lingkup seni. Menurut para peneliti dari Michigan State University melakukan analisa terhadap kelompok Honors College yang lulus antara 1990 hingga 1995. Mereka menemukan, peserta yang pintar dalam sains, teknologi, teknik, matematika dan memiliki bisnis pribadi adalah mereka yang diajarkan seni delapan kali lebih banyak dari anak-anak lain pada umumnya. Studi juga menemukan, dari mereka yang bermain musik, 42% yang pandai di bidang elektronik berpeluang memperoleh paten, 30% yang pandai di bidang fotografi berpeluang memperoleh penghargaan dan yang menekuni bidang arsitektur berpeluang 87,5% lebih tinggi untuk mendirikan perusahaan pribadi. Seni budaya juga menjadi salah satu penunjang kenaikan nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran Seni Budaya di SMP N 1 Talamau selama ini hanya menggunakan media konvensional, yaitu dengan menggunakan buku paket, ternyata penggunaan media konvensional ini belum membuahkan hasil yang baik. Selain itu, hasil karya siswa masih belum mencerminkan kreatifitas mereka dalam berkesenian. Untuk dapat memenuhi tuntutan kompetensi pembelajaran seni budaya seperti yang tertuang dalam lampiran Permendikbud No. 60 Tahun 2014, siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek yang didapat dari proses belajar, sehingga dapat menjadi individu-individu yang kreatif, etis, dan estetis.

Pada data awal peneliti di kelas VIII di SMP N 1 Talamau, hasil belajar dari semester ganjil pada kelas VIII mata pelajaran Seni Budaya yang di peroleh dari guru mata pelajaran Seni Budaya, dapat di lihat dari Tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai rata-rata MID kelas VIII SMP N 1 Talamau

Kelas	Jumlah	Nilai Rata-rata	KKM	Keterangan
VIII.1A	14	70.61	75	Tidak Tuntas
VIII.1B	15	88,49	75	Tuntas

VIII.2A	14	85,84	75	Tuntas
VIII.2B	14	73,53	75	Tidak Tuntas
VIII.3A	14	74,91	75	Tidak Tuntas
VIII.3B	15	80,16	75	Tuntas
VIII.4A	14	78,08	75	Tuntas
VIII.4B	15	76,66	75	Tuntas

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa hal; Pertama, tidak tersedianya bahan ajar yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kedua, pengetahuan prosedural sulit dipahami peserta didik apabila disajikan dengan kata-kata, baik secara lisan maupun tertulis. Ketiga, belum maksimalnya penggunaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang dilaksanakn, muali dari perencanaan, pelaksanaan sampai pada evaluasi yang diberikan, penggunaan media yang tidak menarik dalam pembelajaran membuat siswa kurang menanggapi pembelajaran yang disajikan guru (Pernanda. 2021:346) . Dari hasil wawancara secara informal dengan rekan-rekan guru, masih banyak guru yang belum mampu membuat media pembelajaran interaktif.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Jadi, penggunaan media dalam pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mempermudah pekerjaan guru dan proses belajar mengajar di dalam kelas (Suary, 2019: 60). Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Sebagaimana halnya seni merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Misalnya melalui seni tari, seni musik, seni teather, senirupa, seni sastra. Sampai atau tidaknya sesuatu yang hendak disampaikan sangat tergantung dengan pengolahan media yang digunakan (Astuti, 2011). Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar dan memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Dengan digunakannya alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan, dan suasana belajar yang kurang menarik bisa dibuat lebih menarik.

Alat bantu atau media pembelajaran tersebut disebut dengan multimedia. Multimedia menurut bahasa terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak dan media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ perantara (Ashar, 2012: 75). Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2002: 109), secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Gunawan dkk, 2015: 10). Smaldino (2005:147) berpendapat bahwa multimedia interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pembelajaran yang merekam visual, suara, dan video yang dipresentasikan kepada pengguna dibawah kendali komputer, dimana pengguna tidak hanya dapat melihat gambar-gambar dan mendengar

suara-suara, tetapi juga memberi respon aktif dimana respon tersebut mempengaruhi langkah serta urutan penyajian presentasi (Ariani, 2019: 159).

Multimedia linier adalah multimedia tanpa pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna bisa memilih konten yang diinginkan untuk langkah selanjutnya, seperti multimedia pembelajaran, aplikasi permainan, dll. Multimedia interaktif sangat cocok diterapkan sebagai alat bantu atau media belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya mengingat sifat dari pendidikan Seni Budaya yang multilingual, multidimensional, multikultural, dan multikecerdasan (Amaliah, 2018).

Laptop dan proyektor adalah alat bantu dalam proses multimedia interaktif yang sangat membantu dalam proses pembelajaran, itu memudahkan sekaligus membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Menggunakan laptop dan proyektor pendidik akan sangat terbantu karna bisa memberikan materi dalam bentuk *Microsoft power point* presentasi, video, animasi dan lainnya. Dampak untuk peserta didik sendiri yaitu akan lebih mudah memahami materi bagi yang sungguh-sungguh dalam memperhatikan materi yang disajikan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:107) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, serta adanya kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Sampel dari penelitian ini yaitu terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VIII 3A) dan kelas kontrol (VIII 2B) ditentukan dengan cara representative (mewakili). Data dikumpulkan dengan menggunakan tes (soal objektif). Sebelum data di analisis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

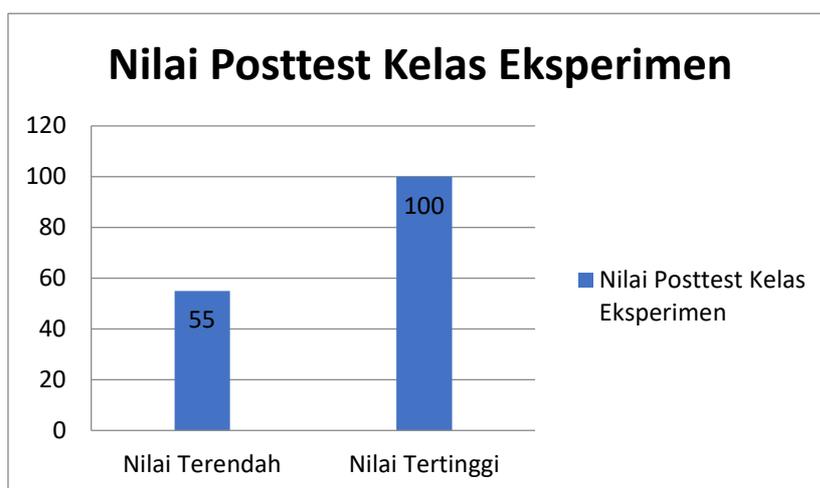
1. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama guru menjelaskan tujuan dan poin-poin pembelajaran kepada siswa sebelum memulai pembahasan selanjutnya dan siswa mencatat poin-poin pembelajaran. Setelah itu guru membuka laptop dan memulai menjelaskan materi tentang pengertian gerak tari melalui *Microsoft power point*. Pada saat guru menjelaskan materi siswa memperhatikan guru menjelaskan materi melalui *Microsoft power point*.

Pada pertemuan kedua guru membuka laptop dan perangkat media *Microsoft power point* untuk menjelaskan materi mengenai ruang dan waktu dalam tari serta menayangkan video. Sementara guru menjelaskan siswa mengamati video tentang ruang dan waktu dalam tari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang ruang dan waktu kemudian guru memotivasi siswa untuk bisa memperagakan ruang dan waktu dalam tari.

Pada pertemuan ketiga guru membuka perangkat media *Microsoft power point* lalu menjelaskan materi mengenai ruang, waktu dan tenaga dalam tari. Setelah menjelaskan materi guru mendemonstrasikan bagaimana bentuk ruang, waktu dan tenaga dalam tari kemudian guru menunjuk perwakilan untuk mempraktekkan gerak yang telah di pelajari dan siswa yang ditunjuk mempraktekan gerak yang telah dipelajari

Nilai *posstest* siswa pada kelas eksperimen (VIII.3A) nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai siswa yang terendah yaitu 55. Dengan rata-rata nilai siswa yang di dapat adalah 81.42. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan pada histogram berikut.



2. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol

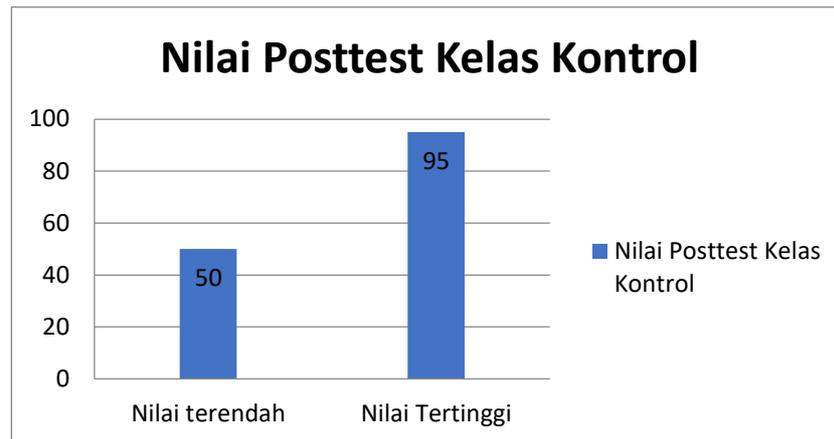
Pada pertemuan pertama guru membagikan buku cetak sebagai media dalam proses pembelajaran setelah itu guru menjelaskan poin-poin materi tentang dasar tari dan siswa mencatat poin-poin. Kemudian guru menjelaskan materi tentang pengertian gerak tari dan siswa memperhatikan guru sambil membaca buku cetak.

Pada pertemuan kedua guru menjelaskan materi tentang ruang dan waktu dalam gerak tari kemudian mendemonstrasikan atau memperagakan bagaimana ruang dan waktu dalam tari. Sementara guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi tentang ruang dan waktu siswa memperhatikan guru.

Pada pertemuan ketiga guru mendemonstrasi atau memperagakan bagaimana ruang, waktu dan tenaga dalam tari. Guru menunjuk perwakilan siswa untuk mempraktekkan yang didemonstrasikan lalu siswa yang ditunjuk memperagakan bagaimana ruang, waktu dan tenaga dalam tari.

Pada pertemuan keempat guru mengadakan *posttest* individu berdasarkan materi yang telah disampaikan 3 minggu yang telah berlalu yaitu tentang ruang, waktu dan tenaga. Setelah soal dibagikan siswa mengerjakan soal tersebut.

Nilai *posstest* siswa pada kelas kontrol (VIII.2B) nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai siswa yang terendah yaitu 50. Dengan rata-rata nilai siswa yang di dapat adalah 74.64. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan pada histogram berikut.



3. Deskripsi Data Hasil Tes Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya menggunakan media konvensional sesudah diberikan treatment dengan menggunakan buku paket disebut dengan kelompok kontrol dan data hasil belajar seni budaya siswa dengan menggunakan multimedia interaktif disebut kelompok eksperimen.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk table nilai berikut ini :

Tabel 2. Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

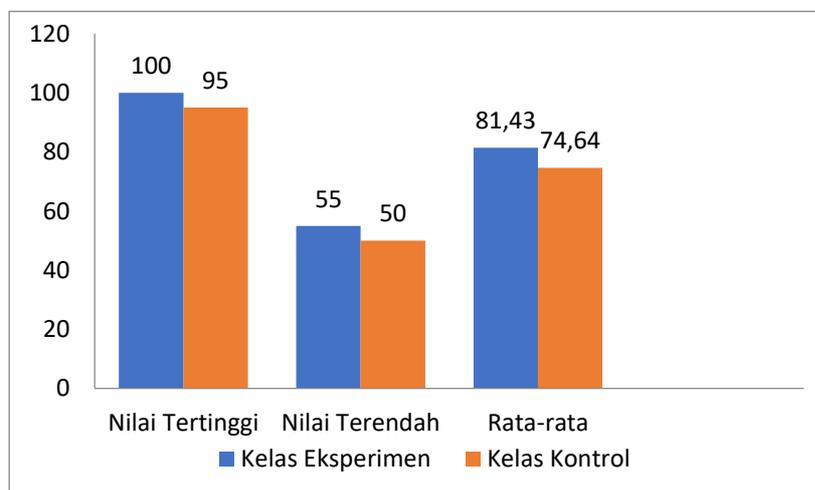
No	Eksperimen	Nilai	Kontrol	Nilai
1	E01	100	K01	70
2	E02	90	K02	50
3	E03	95	K03	65
4	E04	65	K04	80
5	E05	80	K05	70
6	E06	70	K06	90
7	E07	80	K07	65
8	E08	75	K08	80
9	E09	90	K09	70
10	E10	85	K10	80
11	E11	55	K11	65
12	E12	80	K12	75
13	E13	80	K13	95
14	E14	95	K14	90
Total		1140	Total	1045
Rata-rata		81.42857	Rata-rata	74.64286

Tabel 3. Descriptive statistic

	N	Max	Min	Sum	Mean	Modus
Eksperimen	14	100	55	1140	81.43	80
Kontrol	14	90	50	1045	74.64	80
Valid N (Listwise)	14					

Dari tabel di atas didapatkan nilai *posstest* siswa pada kelas kontrol (VIII.2B) nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai siswa yang terendah yaitu 50. Dengan rata-rata nilai siswa yang di dapat adalah 74.64 di kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen (VIII.3A) nilai *posstest* siswa yang tertinggi yaitu 100 dan nilai siswa yang terendah yaitu 55. Dengan rata-rata nilai siswa yang didapat adalah 81.43 di kelas eksperimen. Untuk lebih jelasnya nilai *posttest* dan rata-rata akan digambarkan dengan histogram berikut.



4. Pembahasan

Berdasarkan analisis data, diperoleh gambaran tentang hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau dengan menggunakan multimedia interaktif. Secara umum, ditinjau dari hasil belajar seni budaya siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan multimedia interaktif (media Konvensional). Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar seni budaya siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif berada pada kualifikasi Baik (B) dengan nilai rata-rata 81,43.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai perindikator sesudah menggunakan multimedia interaktif, nilai yang tertinggi 100 sementara nilai yang terendah adalah 55. Hasil belajar seni budaya siswa tanpa menggunakan multimedia interaktif siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau (Media Konvensional) berada pada kualifikasibaik dengan nilai rata-rata74,64. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,86 > 1,67$) pada taraf signifikan 95% yang menyatakan bahwa hipotesis (H_1) dapat diterima.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh gambaran hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau menggunakan dan tanpa menggunakan multimedia berupa temuan positif dan negatif. Temuan positif tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, siswa menjadi aktif di dalam kelas, kreatif dalam memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru didalam kelas. *Kedua*, siswa menjadi tertarik, focus dan antusias saat guru memberikan materi dan menerapkan media dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar seni budaya siswa lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia interaktif (Media konvensional). Sedangkan temuan negatif dari penelitian ini adalah hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau tanpa menggunakan multimedia interaktif (Media Konvensional) berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 74,64.

Setelah penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa peranan guru sangat penting dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan multimedia interaktif ini agar siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran seni budaya.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol, dilakukan *posttest* (tes akhir). Selanjutnya, lembaran tes siswa dikumpulkan kemudian diberikan skor sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil belajar seni budaya dengan menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan hasil *posttest* (tes akhir) hasil belajar seni budaya tanpa menggunakan multimedia interaktif (Media Konvensional). Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 81,43 lebih tinggi diandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74,64. Selain itu, pengaruh penggunaan multimedia interaktif ini juga dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis. Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Berdasarkan hasil uji- t , disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima pada taraf signifikansi 95% dan $dk = (14 + 14) - 2$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,86 > 1,67$). Dengan kata lain Penerapan Multimedia interaktif berpengaruh terhadap Hasil Belajar Seni budaya Siswa Kelas VIII SMP N 1 Talamau.

Berdasarkan analisis data juga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dimana pada awal pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif siswa dapat melihat langsung contoh (model) gerak tari yang dipelajari siswa. Seperti yang disampaikan Umar (2013) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru; memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Dengan adanya contoh konkrit yang ditampilkan dalam power point yang ditayangkan bisa dipedomani tentu saja siswa menjadi lebih tertarik dan terbantu dalam memahami gerakan tari yang menunjukkan didalamnya ruang, waktu dan tenaga pada multimedia interaktif yang harus dikuasainya. Selain itu, dengan adanya multimedia interaktif seperti ini juga

membantu siswa untuk meniru dan mengulang kembali contoh gerakan yang baik seperti yang terdapat dalam video.

Multimedia interaktif ini membuat siswa lebih memperhatikan selama proses pembelajaran karena model pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa bersungguh-sungguh untuk menerima materi pelajaran karena siswa bisa melihat langsung bentuk gerak, bentuk ruang, bentuk waktu dan tenaga kemudian guru juga lebih mudah menyampaikan materi karena tersusun secara sistematis melalui slide-slide powerpoint karena guru merancang media sesuai kebutuhan siswa memilih media yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini menjadi lebih interaktif dan menarik serta mudah dibawa dan disimpan untuk dijadikan media pembelajaran untuk tahun berikutnya. Jadi dengan banyaknya keunggulan yang dimiliki multimedia interaktif maka media ini dapat mempermudah para pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang diajarkan dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa dapat melihat langsung bagaimana contoh dari materi yang dijabarkan melalui power point dan video yang ditayangkan. Dalam hal ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif pada kelas eksperimen dengan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dengan selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen 81,43 lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol 74,64 tanpa menggunakan multimedia interaktif yaitu $(81,43 > 74,64)$.

Penggunaan multimedia interaktif berpengaruh secara significant terhadap hasil belajar seni budaya Siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 95% dan $dk = (14+14)-2$ karena $t_{hitung} 1,86 > t_{tabel} 1,67$ maka H_a diterima H_0 ditolak. Dengan kata lain penggunaan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII SMP N 1 Talamau.

Dengan demikian agar kualitas pembelajaran Seni Tari dapat dicapai secara maksimal, maka di selenggarakan pembelajaran menggunakan media interaktif sebagai paket dalam pembelajaran Seni Tari di sekolah.

Referensi

- Amaliah. (2018). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Pada Materi Seni Merangkai Bunga Menggunakan Metode Demonstrasi (Ptk Di Kelas V SD N Pagedongan Kec. Boros Kap. Serang)*. Diakses Dari Repository.Uin.Banten.Ac.Id.
- Antika Sari, Maharani. (2021). Penerapan Pembelajaran Tari Dengan Metode Demonstrasi Menggunakan Media Aplikasi Whatsaap Di SMA Negri 7 Padang. *E-Jurnal Sendratasik UNP. Vol. 10.1*
- Ariani, R. (2019). *Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Multimedia Interaktif*: Jurnal Penelitian Fisika. Vol.5.155.
- Ashar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Astuti, F. (2011). Makna Simbolis Sumbang Duo Baleh dalam Seni Pertunjukan Wanita Minangkabau. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 12(2).
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2002). *e-Education. Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Crandell, C. C., Smaldino, J. J., & Flexer, C. A. (2005). *Sound field amplification: Applications to speech perception and classroom acoustics*. Singular.
- Gunawan, Dkk. (2015). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru*: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi. Vol. 1. 10.
- Husein Umar. (2013). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali
- Pernanda, Putri. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Tari Siswa Di SMA N 1 Tanjung Mutiara. *E-Jurnal Sendratasik UNP. Vol.10.1*.
- Suarty, Yulia. (2019). Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Taridi SMP Negri 15 Padang. *E-Jurnal Sendratasik UNP. Vol. 7.3*
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.