

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO
TUTORIAL DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL
BELAJAR DASAR-DASAR SENI RUPA**

ARTIKEL



Oleh :

**Rahayu Guswira Ningsih
15020082**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO
TUTORIAL DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL
BELAJAR DASAR-DASAR SENI RUPA**

Rahayu Guswira Ningsih

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi rahayu
guswira ningsih persyaratan wisuda periode Juni
2019 dan telah diperiksa dan disetujui oleh dosen
pembimbing

Padang, 07 Mei 2019

Dosen Pembimbing



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd
NIP. 19550712.198503.1.002

Abstrak

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video tutorial dan motivasi terhadap hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa kelas X di SMK N. 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu. Dalam pelaksanaannya penelitian ini diawali terlebih dahulu dengan tes motivasi belajar dengan pemberian angket kemudian dilakukan posttest berupa tes perbuatan/praktek. Data diperoleh dengan mengumpulkan tes motivasi belajar dan tes hasil belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: siswa yang diajar dengan menggunakan media video tutorial, hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional/media biasa. Itu berarti bahwa penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran sangat baik digunakan oleh setiap pendidik, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti dalam mata pelajaran dasar-dasar seni rupa di SMK N 4 Padang.

Kata kunci: Media video tutorial, Motivasi, Hasil belajar

Abstract

The research puposed to find out the effect of using video tutorial media and motivation on the results of learning the basics of art to class X of students at SMKN 4 Padang. This type of the research is quantitative using quasi-experimental methods. In its implementation, this study was initiated first with a learning motivaton test by giving a questionnaire then post-test in the form of an action test / practice. The data was obtained by collecting learning outcomes tests. The results of this study indicated of : students who were taught using video tutorial media, their learning outcomes of students who were taught using konvensional / ordinary media. That means that the used of video tutorial media in learning is very well used by every educator, because it can improved student learning outcomes. As in the subjects of the basics of art at SMK N. 4 Padang.

Keywords : Video tutorial media, motivation, learning outcomes

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO
TUTORIAL DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL
BELAJAR DASAR-DASAR SENI RUPA**

Rahayu Guswira Ningsih¹, Ramalis Hakim²,
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: Rahayuguswira@gmail.com

abstract

The research proposed to find out the effect of using video tutorial media and motivation on the results of learning the basics of art to class X of students at SMKN 4 Padang. This type of the research is quantitative using quasi-experimental methods. In its implementation, this study was initiated first with a learning motivation test by giving a questionnaire then post-test in the form of an action test / practice. The data was obtained by collecting learning outcomes tests. The results of this study indicated of : students who were taught using video tutorial media, their learning outcomes of students who were taught using conventional / ordinary media. That means that the used of video tutorial media in learning is very well used by every educator, because it can improved student learning outcomes. As in the subjects of the basics of art at SMK N. 4 Padang.

Keywords : Video tutorial media, motivation, learning outcomes

A. Pendahuluan

Pembelajaran dasar-dasar seni rupa adalah salah satu dari mata pelajaran terpenting yang harus dipelajari oleh siswa seni rupa di sekolah menengah kejuruan seni rupa. Pembelajaran dasar-dasar seni rupa sangat berpengaruh di dalam pembentukan karakter siswa seni rupa untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Pembelajaran dasar-dasar seni rupa merupakan pembelajaran awal,

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa

² Pembimbing, dosen FBS Universitas Padang

atau dasar-dasar seni rupa dipelajari di sini. Untuk dapat dapat mengembangkan kemampuan seni rupa, siswa harus terlebih dahulu mempelajari dasar-dasarnya.

Guru merupakan komponen utama didalam berlangsungnya proses pembelajaran harus bisa memahami hakikat dari materi pelajaran yang diajarkan, guna berkembangnya kemampuan berfikir siswa. Guru harus mampu menentukan pemilihan media pembelajaran, apakah media tersebut mampu merangsang meningkatnya hasil pembelajaran peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Pembelajaran pasti akan menarik jika terdapat perpaduan yang tepat antara pemakaian metode pembelajaran dan pemilihan media yang diterapkan.

Sebagai penyampai pesan dari sumber pesan (yang bisa berupa orang atau benda) terhadap penerima pesan, media haruslah terlihat menarik. Media pembelajaran yang bisa digunakan berupa gambar, audio, audio-visual, video, papan tulis dan lain-lain. Semua jenis media yang digunakan mampu menunjang proses dari pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi di SMK N. 4 Padang pada hari Kamis dan Jum'at, tanggal 23 & 24 Agustus 2018. Pada kelas X dengan mata pelajarannya yaitu Dasar-dasar Seni Rupa (DSR). Observasi dilakukan di dua kelas, dimana kelas tersebut berbeda, yaitu kls X Seni Lukis A dengan kls X Seni Lukis B.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terlihat bahwa sebagian besar penyampaian materi di sekolah tersebut, guru hanya memakai media pembelajaran yang sangat sederhana, contohnya buku ajar, papan tulis, media suara dan media gambar yang sudah ada, khususnya pada pembelajaran seni rupa.

Terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan, perhatian siswa terhadap pelajaran ini masih kurang, mereka sering merasa bosan.

Guru selama ini cenderung tidak menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajarannya. Dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menjelaskan konsep secara singkat, menjelaskan langkah-langkah pengerjaan tugas, memberi contoh, dan memberikan latihan/tugas. Selama kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan hal yang dijelaskan oleh guru, mencatat materi yang telah ada pada buku paket dan mengerjakan tugas praktek yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, cara tersebut kurang bisa mengembangkan motivasi siswa dalam belajar. Mereka tidak termotivasi untuk mengerjakan tugas. Lebih banyak diam dan menunggu teman jika ada yang selesai, mereka bingung ingin membuat apa. Banyak dari siswa yang tidak tertarik pada pelajaran ini, karena kurangnya motivasi. Sehingga banyak yang tidak mengerjakan tugas. Hal ini adalah penyebab rendahnya pemahaman siswa, siswa semakin sulit dalam mempelajari dan memahami pelajaran. Sehingga dapat membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Siswa sulit untuk mencapai nilai tertinggi didalam mata pelajaran dasar-dasar seni rupa.

Diantara faktor yang menyebabkan permasalahan di atas adalah pemilihan media oleh guru di dalam pembelajaran serta motivasi yang kurang. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2007:3) mengungkapkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa bisa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2007:4) secara implisit

mengutarakan bahwa media pembelajaran menyangkut alat yang secara fisik guna untuk penyampaian materi pengajaran, diantaranya buku, tape recorder, kaset. Video kamera, video recorderr, filem, *slide* (gmbar bingkai), fhoto, gmbar, graffik, tellevisi dan komputter.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran. Setiap guru dituntut memakai media bervariasi yang mampu membuat siswa menjadi aktif, dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dalam masalah di atas, guru tidak sebagai pusat pembelajaran, tetapi sebagai pembimbingnya, motivator, serta fasilitator.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu media video tutorial. media video pendapat Daryono (2010:79) adalah suatu medium yang sangat efektif untuk membantu pembelajaran, baik pembelajaran masal, individual, ataupun klompok. Daryono (2010:79) juga mengatakan bahwa video merupakan bahan ajar noncetak yang banyak informasi karena mampu sampai kepada peserta didik secara langsung. Lebih lanjutnya Daryono (2010:80) mengatakan media video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan bahwa sinyal audio bisa dikombinasikan dngan gambar brgerak secara sekuensial.

Video tutorial adalah video yang menayangkan tutorial atau cara-cara membuat sesuatu. Dalam pembelajaran ini video yang ditayangkan adalah video-video tutorial pembuatan/pengerjaan suatu karya yang berhubungan dengan pembelajaran tersebut agar siswa bisa melihatnya dan dapat termotivasi serta dapat menjadi lebih kreatif lagi. Karena pengertian dari tutorial itu sendiri adalah

pembantu belajar dalam memicu serta memacu kemandirian juga inisiatif dari siswa dalam belajar.

Semua media pada dasarnya mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Media video tutorial mempunyai kelebihan yaitu mempunyai tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan papan tulis, media gambar dan media audio. Video mampu menggambarkan proses yang secara tepat dan bisa diputar berulang-ulang. Siswa-siswa pasti akan terpancing semangatnya jika ada sesuatu yang ditayangkan didepan kelasnya, apalagi jika video yang ditampilkan sangat menarik. Sehingga menimbulkan semangat, motivasi dan kreativitas didalam diri siswa.

Dengan demikian bisa dikatakan bahwa menggunakan media video tutorial dan memberikan motivasi terhadap siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan kemauan dan kreativitas peserta didik. Jadi, hasil belajar dari siswa pasti meningkat. Hal tersebut memberikan dorongan bagi penulis untuk meneliti dalam bentuk eksperimen yang judulnya Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dasar-dasar Seni Rupa Siswa Kelas X SMK N 4 Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dipakai dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dikatakan kuantitatif karena data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan rumus statistik. Ini sesuai dengan ungkapan Moleong (2005:3) mengungkapkan bahwa penelitian jenis kuantitatif melibatkan diri pada hitungan atau angka atau juga kuantitas.

Metode yang digunakan didalam penelitian yang dilakukan ini adalah metode eksperimen yang mempunyai tujuan untuk menguji pengaruh sebuah media viddeo tutorial terhadap hasill belajar dasar-dasar seni rupa di SMK N 4 Padang. Sugiyono, (2012:107) “mettode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai mettode penelitian yang dipakai untuk mencari pengarruh perlakuan tertentu terhadap yng lain dalam kondissi yang dikendalikan”.

Penelitian jenis eksperimen mempunyai tujuan mengontrol atau mengendalikan semua gejala yang timbul dalam kondisi tertttentu, sehingga bisa diketahui sebab akibat dari gejala yang terjadi. Untuk bisa melihat adanya hubungan sebab dan akibat tersebut yaitu dengan cara membandingkan satu kellompok ekssperimen yng diberi perlakuan dngan kellompok pembanding yang tdak diberi perlakuan (konvensional).

Bentuk ekssperimen yang digunakan merupakan eksperimen semu (*Quasi –Eksperiment*). Dalam pelaksanaannya penelitian ini di awali terlebih dahulu dengan tes motivasi belajar dengan pemberian angket yang disediakan pada klas eksperimen dan klas kontrol. Kemudian melaksanakan pembellajaran dengan menggunakan media video tutorial pada kelas ekssperimen dan menggunakan media konvenssional pada klas kontrol. Strategi ini dilaksanakan 2 kali perrtemuan. Pada akhir kegiatan peserta didik akan diberi tes hasil belajar.

C. Pembahasan

1. Motivasi Belajar

Deskripsi data penelitian variabel motivasi belajar secara keseluruhan mengungkapkan informasi tentang skor tertinggi, skor terendah, mean (rata-rata), median, modus, standar deviasi, variance, serta jumlah siswa.

Tabel 1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Keseluruhan

No.	Statistik	Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol		Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1.	Skor Tertinggi	106	85	102	85
2.	Skor Terendah	96	74	93	82
3.	Mean	98.67	80.67	95.83	83.83
4.	Median	98.50	81.00	94.50	84.00
5.	Modus	93	80	93	84
6.	Std. Deviasi	5.125	3.777	3.545	1.169
7.	Variance	26.257	14.267	12.567	1.367
8.	Jumlah Siswa	6	6	6	6

Untuk skor tertinggi pada motivasi belajar ini terdapat pada kelas kontrol yaitu 106. Skor terendahnya juga terdapat pada kelas kontrol yaitu dengan nilai 74.

2. Hasil Belajar

Deskripsi data penelitian hasil belajar secara keseluruhan mengungkapkan informasi tentang skor tertinggi, skor terendah, mean (rata-rata), modus, median, standar deviasi dan jumlah siswa.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Keseluruhan

No.	Statistik	Hasil Belajar pada Kelas Kontrol		Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1.	Skor Tertinggi	90	79	88	76
2.	Skor Terendah	80	73	76	70
3.	Mean	84.17	77.67	81.33	74.00

4.	Median	83.50	78.50	80.00	74.00
5.	Modus	80	79	78	74
6.	Std. Deviasi	4.215	2.338	4.844	2.191
7.	Variance	17.767	5.467	23.467	4.800
8.	Jumlah Siswa	6	6	6	6

Secara keseluruhan hasil belajar dari kelas yang diajar menggunakan media video tutorial rata-rata bernilai sedang dan begitu juga dengan kelas yang diajar dengan media konvensional rata-rata bernilai sedang. Hal ini terlihat dari hasil skor tertinggi, skor terendah, rata-rata (mean), Modus, dan median baik pada kelas secara keseluruhan maupun pada kelas yang sudah terbagi menjadi dua kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov test* SPSS V.16 pada taraf $\alpha=0,05$. Dari hasil perhitungan SPSS didapat nilai Asymp. Sig. Hasil belajar dari siswa kelompok kontrol (A_1) sebesar 0,434, dan nilai Assymp. Sig. Hasil belajar kelompok kelas eksperimen (A_2) sebesar 0,298, nilai Asymp. Sig. Motivasi belajar dari siswa kelompok kontrol (B_1) sebesar 0,971 dan nilai Asymp. Sig. Motivasi belajar siswa kelompok eksperimen (B_2) sebesar 0,501, dibandingkan dengan nilai Sig. α , didapat keempat nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa data hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi normal.

Tabel 3. Ringkasan dari Hasil Uji Normalitas

Kelompok	N	Sig. (<i>p</i>)	Sig. α	Kesimpulan
A ₁	19	0,434	0,05	Normal
A ₂	20	0,298	0,05	Normal
B ₁	6	0,971	0,05	Normal
B ₂	6	0,501	0,05	Normal
A ₁ B ₁	6	0,833	0,05	Normal
A ₁ B ₂	6	0,518	0,05	Normal
A ₂ B ₁	6	0,975	0,05	Normal
A ₂ B ₂	6	0,321	0,05	Normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas di dalam penelitian ini digunakan uji *levenne test* SPSSV.16, data kelompok sampel dapat dikatakan homogen/terdiri dari varrian yang sama jikka nilai Sig. > α (0.05).

Tabel 4. Ringkasan dari Hasil Uji Homogenitas Kelas Ekssperimen dan Kelas Kontrol

Data	Sig. (<i>p</i>)	Sig. α	Kesimpulan
Motivasi Belajar	0,233	0,05	Homogen
Hasil Belajar	0,290	0,05	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas dapat dilihat bahwa varian motivassi belajar dan hasill belajar kedua kelompok peserta didik adalah homogen, karena dari hasil perhitungan SPSS v 16.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar, Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah pada Kellas Eksperimen dan Kellas Kontrol

Data		Sig. (<i>p</i>)	Sig. α	Kesimpulan
Motivasi Belajar	Tinggi	0,182	0,05	Homogen
	Rendah	0,110	0,05	Homogen
Hasil Belajar	Tinggi	0,283	0,05	Homogen
	Rendah	0,817	0,05	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas dapat dilihat bahwa varians motivasi bellajar dan hasill belajar keempat kellompok siswa adalah homogen, karena dari hasil perhitungan SPSS v.16 didapat nilai Sig. (*p*) lebih besar dari Sig. α (0,05).

c) Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari perhitungan dapat diketahui data berdistribusi normal dan sampel mempunyai varians yang homogen, selanjutnya untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji-t *Independent Sample T Tes* berikut adalah hasil data menggunakan SPSS v.16.

Hipotesis ini pada dasarnya untuk menguji hasil belajar dengan menggunakan media video tutorial dan menggunakan media konvensional.

1. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama berbunyi hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang diajar menggunakan media video tutorial berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media konvensional.

Hipotesis tersebut dapat dinyatakan sebagai :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang diajar menggunakan media video tutorial tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media konvensional.

H_1 : Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang diajar menggunakan media video tutorial berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media konvensional.

Tabel 6. Ringkasan Perhitungan Hipotesis Pertama

Data	Hasil Belajar dari Kelompok	
	Kontrol	Eksperimen
	n1 = 20 $\mu_1=81.30$	n1 = 19 $\mu_1=78.21$
t_{hitung}	-2.034	
t_{tabel}	2.026	
Kesimpulan	Berbeda secara signiffikan	

Berdasarkan tabbel di atas, kelompok kelas ekssperimen dan kelas konttrol hasil t_{hitung} negatif sebessar -2.034 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.049 sedangkan t_{tabel} sebesar 2.026 Nilai t_{hitung} lebbih kecil dari t_{tabel} (-2.034 < 2.026), maka H_0 ditollak dan H_1 diterima, dngan demikian disimpullkan bahwa “Hasiil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang diajar dngan menggunakan media viideo tuttorial pada kellas eksperimen brbeda secara signiffikan dibandingkan dengan hassil belajar siswa yng diajar menggunakan mediia konvenssional pada kelas kontrol”.

1. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua berbunyi hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yng memiliki motivassi tinggi diajar menggunakan mediia video tutorial brbeda secara signiffikan dibandingkan dengan hasill belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan mediia konvenssional.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memilliki motivasi tinggi diajar menggunakan mediia video tutorial tidak berbeda secara

signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media konvensional.

H₁ : Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media video tutorial berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media konvensional.

Ringkasan uji hipotesis kedua dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Ringkasan Perhitungan Hipotesis Kedua

Data	Hasil Belajar Pada Kelompok	
	Kontrol	Eksperimen
	n ₁ = 6 $\mu_1=84.17$	n ₁ = 6 $\mu_1=81.33$
t _{hitung}	-1.081	
t _{tabel}	0.228	
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan	

Berdasarkan tabel, kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} negatif sebesar -1.081 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.305 sedangkan t_{tabel} sebesar 0.228 Nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (-1.081 < 0.228), maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, dengan demikian disimpulkan bahwa “Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar dengan menggunakan media video tutorial pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media konvensional pada kelas kontrol”.

2. Hipotesis Ketiga

Hipotesis pertama berbunyi hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media video tutorial berbeda

secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media video tutorial tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional.

H_1 : Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media video tutorial berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional.

Ringkasan uji hipotesis ketiga dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Ringkasan Perhitungan Hipotesis Ketiga

Data	Hasil Belajar Pada Kelompok	
	Kontrol	Eksperimen
	n1 = 6 $\mu_1 = 77.67$	n1 = 6 $\mu_1 = 74.00$
t_{hitung}	-2.803	
t_{tabel}	0.228	
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan	

Berdasarkan tabel, kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} negatif sebesar -2.803 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.019 sedangkan t_{tabel} sebesar 0.228 Nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (-2.803 < 0.228), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian disimpulkan bahwa “Hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar dengan

menggunakan media video tutorial pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional pada kelas kontrol”.

D. Simpulan dan Saran

Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian hipotesis, hasil pengujian menunjukkan bahwa :

1. Hasil belajar dasar-dasar seni rupa di SMK N 4 Padang siswa kelas X seni lukis A yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar dasar-dasar seni rupa siswa kelas X seni lukis B yang diajar dngan menggunakan media video tutorial pada kelas eksperimen. Pada kelas X seni lukis A nilai rata-ratanya yaitu 78.21 sedangkan pada kelas X seni lukis B nilai rata-ratanya yaitu 81.30.
2. Hasil belajar dasar-dasar seni rupa di SMK N 4 Padang siswa kelas X seni lukis A yang memiliki motivasi belajar tinggi diajarkan dengan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kelas X seni lukis B yang memiliki motivasi belajar tinggi diajar dngan menggunakan media video tutorial pada kelas eksperimen. Pada kelas X seni lukis A yaitu 81.33 dan kelas X seni lukis B yaitu 84.7.
3. Hasil belajar dasar-dasar seni rupa di SMK N 4 Padang siswa kelas X seni lukis A yang memiliki motivasi belajar rendah diajar dengan menggunakan

media konvensional pada kelas kontrol berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kelas X seni lukis B yang memiliki motivasi belajar rendah diajarkan dengan menggunakan media video tutorial pada kelas eksperimen. Pada kelas X seni lukis A yaitu 74.00 dan kelas X seni lukis B yaitu 77.67

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar seni rupa kelas X SMK N 4 Padang, untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran dasar-dasar seni rupa hendaknya mencoba menggunakan media pembelajaran video tutorial dalam pembelajarannya. Begitu juga bagi guru mata pelajaran sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karakteristik hampir sama.
2. Bagi kepala sekolah SMK N 4 Padang hendaknya bisa mensosialisasikan media pembelajaran video tutorial ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan media video tutorial dan motivasi terhadap hasil belajar. Sedangkan yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya aspek itu saja. Maka dari itu disarankan pada peneliti berikutnya untuk meneliti aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti intelegansi, minat, persepsi, model, metode, strategi pembelajaran dan sebagainya.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada.
- Daryanto, 2010. *Mediia Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Pramudito, Aria.2013. Pengembangan Mediia Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dngan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. (*Jurnal*). Yogyakarta: Program Sarjana Pendidikan Teknik Mesin UNY.