

**PENGGUNAAN MEDIA *PREZI* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA DI KELAS XI IPS 1
SMA ADABIAH PADANG**

ARTIKEL



Oleh

**PUTRI TRI SYAFNA
15020011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGUNAAN MEDIA *PREZI* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA DI KELAS XI IPS 1
SMA ADABIAH PADANG

PUTRI TRI SYAFNA

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Putri Tri Syafna untuk persyaratan
wisuda dan telah diperiksa/disetujui oleh pembimbing

Padang 29 Juli 2019

Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M. Pd.
NIP. 19591212.198602.1.001

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan *prezi* sebagai media pembelajaran seni rupa di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen penelitian yaitu tes hasil belajar peserta didik, angket motivasi peserta didik, lembar observasi aktifitas guru, lembar observasi aktifitas peserta didik. Hasil Penelitian menyatakan bahwa 1) penggunaan media *prezi* dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. 2) penggunaan media *prezi* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang.

Abstract

This study aims to improve motivation and learning outcomes by using *prezi* media as medium for learning art in the XI IPS 1 class at Adabiah Padang High School. The research method used is classroom action research. The research instrument is a test of student learning outcomes, student motivation questionnaire, teacher activity observation sheet, observation sheet of student activity. The results of the study stated that 1) the use of *prezi* media can increase the motivation of students in learning art in the XI IPS 1 class at Adabiah Padang High School. 2) the use of *prezi* media can improve student learning outcomes in learning at in class XI IPS 1 Adabiah High School Padang.

**PENGGUNAAN MEDIA *PREZI* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA DI KELAS XI IPS 1
SMA ADABIAH PADANG**

Putri Tri Syafna¹, Suib Awrus²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email: putritrisyafna@yahoo.co.id

abstract

This study aims to improve motivation and learning outcomes by using *prezi* media as medium for learning art in the XI IPS 1 class at Adabiah Padang High School. The research method used is classroom action research. The research instrument is a test of student learning outcomes, student motivation questionnaire, teacher activity observation sheet, observation sheet of student activity. The results of the study stated that 1) the use of *prezi* media can increase the motivation of students in learning art in the XI IPS 1 class at Adabiah Padang High School. 2) the use of *prezi* media can improve student learning outcomes in learning at in class XI IPS 1 Adabiah High School Padang.

Keywords: Media *Prezi*, significant learning outcomes

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa

²Pembimbing, dosen FBS Universitas Padang

A. Pendahuluan

Perubahan pendidikan di Indonesia sering terjadi sebab adanya usaha pembaruan dalam sistem pendidikan. Akibat dari pengaruh tersebut maka semakin mengalami kemajuan dari pendidikan. Kendala yang terjadi saat ini di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang yakni kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman yang diberikan guru kepada peserta didik tentang luasnya pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa.

Sangat diperlukan upaya dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran dalam pendidikan dengan cara memilih strategi bila saat dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pelajaran seni rupa. Pemahaman belajar memerlukan minat dan motivasi. Jika tidak ada minat pada diri peserta didik tidak menandakan bahwa peserta didik itu mempunyai motivasi dalam belajar. Hal itu menandakan, guru harus memberikan pemahaman dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan pemahaman peserta didik dapat memahami pembelajaran dan terhindar dari kesulitan belajar. Apabila dibiarkan dari waktu ke waktu maka peserta didik tetap tidak mau terlibat dalam pembelajaran seni rupa.

Guru sebagai bagian utama dalam pembelajaran harus mampu memahami materi pembelajaran agar dapat mengembangkann

kemampuan berfikir dari peserta didik serta guru juga harus memikirkan media yang dapat memotivasi peserta didik supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat, khususnya pada pembelajaran seni rupa di SMA Adabiah Padang. Berdasarkan rata-rata hasil belajar seni rupa dapat dilihat tabelnya di bawah ini:

Tabel 1: Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Peserta didik Kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang.

Kriteria Kualitas	Jumlah Peserta didik	Presentase %
Tuntas	10	36
Tidak tuntas	18	64
Jumlah	28	100

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa yang tuntas ada 10 orang dari peserta didik serta yang tidak tuntas ada 18 peserta didik. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 80. Dilihat dari tabel hasil belajar yang tidak tuntas dikarenakan guru tidak menggunakan media yang menarik, guru hanya mengutamakan menggunakan papan tulis sehingga pembelajaran yang diberikan guru menjadi monoton dan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik pada saat pembelajaran telah berlangsung. Peserta didik sering keluar masuk pada saat guru sedang menerangkan pembelajaran, karena guru hanya menggunakan media seadanya dan

peserta didik tidak mengumpulkan tugas. Kondisi tersebut membuat hasil belajar peserta didik rendah.

Agar pembelajaran dapat berhasil guru harus membimbing peserta didik sehingga dapat termotivasi dalam belajar dan bisa mengembangkan motivasi dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Motivasi merupakan faktor dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga dapat merubah perilaku manusia atau individu supaya menuju pada hal yang lebih baik pada diri sendiri.

Menurut Sardiman (2012:75), telah menjelaskan motivasi dalam belajar merupakan faktor psikis serta bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dengan upaya penumbuhan gairah, mempunyai rasa kesenangan dserta untuk membangkitkan semangat belajar. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang secara terus menerus untuk mencapai tingkah laku yang positif, akibat dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai sikap kemampuan berfiikir logis sebagai hasil dari praktik dan latihan.

Menurut Iskandar (2009:184) dalam Aisyah (2012:12) menyatakan bahwa indikator yang bisa dijadikan sebagai acuan bagi motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut: 1) Mempunyai hasrat serta keinginan untuk berhasil dalam belajar. 2) Mempunyai keinginan, semangat dan kebutuhan dalam belajar. 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan. 4) Adanya pemberian penghargaan

dalam proses belajar. 5) Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik. Karena tujuan dalam pembelajaran adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar agar menghasilkan hasil belajar.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran guru harus menguasai materi yang diajarkan, guru dituntut juga agar lebih aktif dalam mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran *prezi* diharapkan pada peserta didik agar lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung karena dengan media ini lebih meningkatkan motivasi peserta didik dengan pengalaman langsung terhadap pengetahuan yang dipelajarinya pada saat guru menampilkan pembelajaran menggunakan media *prezi*.

Media pembelajaran adalah suatu bentuk alat komunikasi untuk menyampaikan informasi agar dapat meningkatkan proses belajar mengajar dengan baik. Menurut Russell (2012:1) dalam Nugraha (2017:22) menyatakan bahwa “*prezi* opens up our presentational possibilities in new and exciting ways”. Pernyataan tersebut bermaksud adalah *Prezi* membuka kemungkinan pada presentasi kita dengan cara baru dan menarik.

Menurut Rusyfan (2016:2) *Prezi* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi berbasis dan dapat disambungkan

pada internet. Selain digunakan untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *prezi* merupakan salah satu media yang dapat dibuat secara menarik dari kecil hingga besar, dan dapat berupa teks, gambar beserta video.

Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran seni rupa dengan penggunaan media *prezi* sebagai media pembelajaran di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. Dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa melalui media *prezi* sebagai media pembelajaran di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2013:26) bahwa: “PTK merupakan langkah pengkajian masalah yang ada di dalam kelas pada saat pembelajaran melalui refleksi diri dengan pengupayaan agar dapat memecahkan masalah dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta dapat menganalisis setiap pengaruh dari berbagai perlakuan tersebut”. Lebih lanjut Komaidi (2011:3) mengungkapkan “Penelitian Tindakan Kelas adalah upaya pencermatan kegiatan belajar berupa

proses tindakan yang sengaja dimunculkan serta terjadi secara bersama di dalam sebuah kelas”.

Setting penelitian Latar Tempat Penelitian dilaksanakan untuk peserta didik di kelas XI IPS 1 Adabiah Padang. Pemilihan tempat ini berdasarkan pertimbangan 1) Proses belajar Seni Rupa di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang masih belum optimal. 2) Pihak sekolah SMA Adabiah Padang mau menerima pembaharuan terutama dalam kegiatan pembelajaran Seni Rupa. 3) Dalam penerapan media prezi sangat didukung untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran terutama pada seni rupa.

Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini yaitu: 1) Peneliti bertindak sebagai observer 2) Peserta didik SMA Adabiah Padang 3) Guru kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. Waktu kegiatan Penelitian dilakukan dari semester II Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Adabiah Padang yang dilakukan pada bulan Maret-April pada saat proses jam pembelajaran. Siklus penelitian dilakukan dengan 1) orientasi, 2) perencanaan, 3) tindakan, 4) pengamatan, 5) refleksi.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Observasi aktifitas terhadap guru

Lembar itu berguna untuk mengetahui prosedur guru pada saat pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan peningkatan motivasi dengan menggunakan media prezi yang akan diterapkan.

2. Lembar Observasi aktivitas peserta didik

Lembar ini berguna untuk mengetahui aktivitas pembelajaran peserta didik meliputi pengamatan terhadap perkembangan peserta didik, suasana kelas dalam belajar.

3. Lembar Angket Motivasi Peserta didik

Lembar angket ini berguna untuk mengetahui peningkatan motivasi dalam pembelajaran seni rupa menggunakan media prezi pada setiap siklus.

4. Lembari Tes

Lembar soal tes digunakan agar melihat hasil belajar yang terjadi di dalam kelas sehingga pada setiap butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur peserta didik. Dan ini dilaksanakan agar dapat memiliki data yang akurat atas kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan 4 kali pertemuan, dimulai pada tanggal 5 Maret sampai tanggal 26 Maret pada kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. Tujuan dari penelitian yakni untuk meningkatkan motivasi

dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan prezi sebagai media pembelajaran.

Sebelum dilakukan penelitian dan pengamatan maka penulis memulai tes awal atau disebut juga dengan pra siklus, guna untuk mengetahui motivasi serta hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan prezi sebagai media pembelajaran. Hasil dari tes terakhir menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I hingga siklus II dengan rata-rata nilai pada siklus I 75,57 hingga meningkat pada siklus II yaitu 84,21 untuk hasil belajar peserta didik.

Dari siklus I ke siklus II peningkatan motivasi peserta didik juga bertambah dengan rata-rata pada siklus I 3,25 serta siklus II 4,03 hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan motivasi peserta didik pada setiap siklus.

Tabel.2 Hasil belajar dan kuesioner motivasi

Siklus I Hasil Belajar	Siklus II Hasil Belajar	Siklus I kuesioner Motivasi	Siklus II kuesioner Motivasi
75,57	84,21	3,25	4,03

Pada tabel menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik serta peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media prezi bisa meningkatkan motivasi belajar

peserta didik serta hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 1
SMA Adabiah Padang.

Tabel 3. Kuesioner angket motivasi

No.	Pernyataan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Saya menyiapkan diri mengikuti pembelajaran seni rupa seperti alat, bahan, catatan dan buku paket.	2,03	4,10	4,65
2.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh materi pelajaran memodifikasi objek karya seni rupa tiga dimensi yang dijelaskan guru	3,27	4,03	4,68
3.	Saya malas bertanya tentang materi pelajaran memodifikasi objek karya seni rupa tiga dimensi yang belum dipahami	1,58	2,79	2,93
4.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan segera tanpa menunda-nunda.	3,27	4,41	4,51
5.	Saya malas berusaha mencari cara lain dalam mengerjakan tugas.	2	2,03	2,65
6.	Meskipun guru tidak hadir, saya tetap mengerjakan tugas di kelas.	2,03	3,27	3,68
7.	Untuk tugas yang rumit saya lebih suka mengerjakannya secara berkelompok	2,79	3,72	4,06
8.	Apabila tugas yang diberikan tidak selesai, saya malas mengerjakannya pada waktu lain.	2	2	2,37
9.	Saya tidak berpartisipasi aktif dalam belajar kelompok.	1,03	1,58	2,44
10.	Saya merasa puas jika tugas yang saya kerjakan selesai tepat waktu.	3,27	4,68	4,79
11.	Bila hasil belajar (nilai) saya	1,03	1,82	1,89

	rendah, saya menanggapinya dengan biasa-biasa saja.			
12.	Saya selalu disiplin mengikuti pembelajaran seni rupa yang diisajikan guru.	3,27	4,03	4,44
13.	Untuk mendapatkan prestasi tiinggi, saya belajar dengan rajin.	3,72	4,55	4,72
14.	Saya selalu aktif dalam belajar, karena saya ingin naik kelas dengan nilai tertinggi.	3,72	4,48	4,86
15.	Saya sellalu gigih dalam belajar, karena saya ingin menggapaii cita-cita.	4,72	4,72	4,82
16.	Guru selalu memberikan ujian kepada saya, apabila saya dapat menjawab pertanyaan yang diberiiikan.	2,72	3,62	4,10
17.	Teman-teman selalu memberikan ucapan selamat karena saya mendapatkan nilai tinggii.	2,72	3,20	3,51
18.	Saya tidak ingin orang tua memberii hadiah, karena saya mendapatkan prestasi tinggi.	1,58	2,44	3,20
19.	Saya tidak ingin diberi hadiah oleh saudara saya, karena saya mendapatkan juara.	1,58	2,44	2,79
20.	Saya malas belajar dirumah karena diirumah tidak ada meja belajar	1,03	1,27	1,51
21.	Saya merasa nyaman di kelas, karena kondiisi kelas yang bersih.	3,72	4,37	4,51
22.	Teman-teman seriing ribut saat guru menerangkan pelajaran, sehingga saya sullit memahami pelajaran menggambar bentuk benda kubistis dan silindris.	2,72	3,79	4,03
23.	Saya semangat bellajar karena di kelas saya, ada disediakan kipas angin.	1,03	1,41	1,51
	Rata-rata	2,47	3,25	4,03

Hasil penelitian menggambarkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 4,03 dari lima indikator yang dikemukakan oleh Iskandar (2009:184) dalam Aisyah (2012:11) yaitu pada indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar, adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik ada peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Rata-rata tertinggi dari jawaban peserta didik yaitu 4,86 terletak pada item saya selalu aktif dalam belajar karena saya ingin naik kelas dengan nilai tertinggi. Kemudian dengan rata-rata terendah yaitu: 1,51 terletak pada item saya malas belajar di rumah karena tidak ada meja belajar dan saya semangat belajar karena di kelas saya disediakan kipas angin.

Rata-rata yang diperoleh dari hasil motivasi belajar peserta didik pada siklus I sebesar 3,25 dari angka alternative jawaban peserta didik terletak pada (KD) kadang-kadang pointnya 3. Pada siklus II rata-rata yang diperoleh dari hasil motivasi belajar yaitu 4,03 terletak pada (SR) sering pointnya 4. Terlihat sudah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan media pembelajaran *prezi*, sehingga tindakan hanya dilakukan hingga siklus II.

Tabel.4 Hasil belajar peserta didik

No.	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	AMC	40	60	80
2.	AF	75	80	85
3.	AAy	50	70	82
4.	AY	50	75	85
5.	AR	60	70	80
6.	BS	86	88	92
7.	DIP	50	65	80
8.	EA	88	90	92
9.	FAF	40	55	75
10.	HSY	70	85	88
11.	HK	68	78	85
12.	KSA	65	80	82
13.	MBRD	88	90	92
14.	MF	75	80	85
15.	MRG	72	75	82
16.	MRi	40	60	83
17.	MRo	45	66	80
18.	NS	65	78	82
19.	NAR	50	70	83
20.	PJ	78	82	85
21.	RF	72	80	85
22.	S	90	90	92
23.	SAF	65	75	80
24.	SN	50	70	80
25.	SW	40	60	75
26.	VMM	75	80	85
27.	WAP	70	74	85
28.	YOJ	50	70	80
28.	Rata-rata	63,10	75,57	84,21

Dari analisis data dan hasil belajar pada tabel di atas diketahui rata-rata pra siklus 63,10 yang tuntas sebanyak 4 orang peserta didik dan 24 orang peserta didik yang belum tuntas. Hasil belajar yang diperoleh terjadi peningkatan antara pra siklus hingga siklus I bisa dilihat pada tabel bahwa peserta

didik yang tuntas ada 11 orang dan yang belum tuntas ada 17 orang.

Pada analisis data hasil belajar di atas terhadap materi yang diperoleh melalui hasil belajar maka diketahui siklus I peserta didik yang tuntas 11 orang dan peserta didik yang belum tuntas 17 orang. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 26 orang dan yang belum tuntas ada 2 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan secara klasikal penguasaan peserta didik terhadap materi seni rupa sudah mengalami peningkatan begitu juga dengan nilai rata-rata peserta didik secara keseluruhan.

Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran seni rupa sudah mengalami peningkatan, yaitu rata-rata peserta didik secara keseluruhan Pra Siklus 63,10 nilai rata-rata Siklus I 75,57 dan nilai rata-rata siklus II 84,21.

Berdasarkan tabel perhitungan uji t statistik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.5 hasil belajar peserta didik Paired samples test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-8.643	4.629	.875	-10.438	-6.848	-9.881	27	.000

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan uji T siklus I dan siklus II adalah 0,000. Sesuai dengan uji T tersebut maka nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, jadi $0.000 \leq 0.005$ maka hipotesis dapat diterima.

Simpulan dari hasil penelitian tersebut adalah hasil belajar mata pelajaran seni rupa yang diajarkan dengan menggunakan media prezi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan rumusan dan tujuan masalah maka dapat disimpulkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran seni rupa menggunakan media prezi di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang. Serta penelitian ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni rupa menggunakan media prezi di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang.

Penggunaan media prezi dinyatakan dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pra siklus pengisian kuesioner dan pra siklus hasil belajar hingga pada siklus I dan siklus II. Pada kuesioner motivasi siklus I rata-rata 3,25 dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 4,03 dengan bobot sering. Pada hasil belajar pra siklus yang tuntas hanya 4 orang peserta didik.

Pada siklus I tingkat ketuntasan sudah mencapai 75,57 dengan menggunakan media pembelajaran *prezi*, namun pada siklus II tingkat ketuntasan sebanyak 26 orang peserta didik sedangkan yang belum tuntas ada sebanyak 2 orang peserta didik, namun pada rata-rata keseluruhan sudah mencapai 84,21 dan dinyatakan penelitian ini mengalami keberhasilan.

Penggunaan media *prezii* dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus yang dilaksanakan. Dengan demikian penggunaan media *prezi* dapat menjadi suatu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Secara umum penggunaan media *prezi* memang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar diharapkan agar media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan metode yang tepat, agar memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi sudah dikemukakan, maka peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik: bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni rupa.
2. Bagi guru: media *prezi* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran seni rupa serta motivasi peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah: memberikan sumbangan pemikiran untuk menentukan arah yang tepat dalam memilih dan menyediakan media pembelajaran dalam rangka penambahan wawasan dan strategi dalam pembelajaran seni rupa.
4. Bagi Peneliti: menambah wawasan, menemukan strategi dalam mengatasi masalah penurunan hasil belajar dan pengalaman sebagai tenaga pendidik.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing

Drs. Suib Awrus M.Pd.

Daftar Rujukan

- Aisyah, S., & Yusron Wikarya, Z. (2013). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 3 dalam Pembelajaran Seni Rupa melalui Penggunaan Model Examples Non Examples di SMP Negeri 12 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 1(3).
- Komaidi, Didik. 2011. *Panduan Lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Nugraha, C., & Awrus, S. (2017). Penggunaan Media Visual Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Media Promosi Indoor di Kelas XII DKV SMK Negeri 4 Pariaman. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- Rusyfan, Zurrahma. 2016. *Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.