

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 23 PADANG**

JURNAL

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh;

**Ulfa Khairani
15020119/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

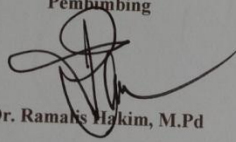
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SENI RUPA SISWAKELAS VII SMP NEGERI 23 PADANG

Ulfa Khairani

Jurnal ini disusun berdasarkan skripsi Ulfa Khairani untuk persyaratan wisuda
Desember 2019 dan telah diperiksa disetujui oleh pembimbing

Padang, November 2019

Pembimbing



Dr. Ramahs Hakim, M.Pd

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP
HASIL BELAJAR RUPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 23 PADANG**

Ulfa¹, Ramalis²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email : Ulfakhairani9@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk hasil belajar Seni Rupa dengan menggunakan media power point siswa kelas VII.4 dan VII.8. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata yang menggunakan media power point sebesar 81.33 dan yang menggunakan media konvensional memiliki rata-rata sebesar 72,90 yang menunjukkan perbedaan hasil belajar bidang seni rupa. pengaruh independen terhadap variable dependen bahwa nilai t hitung = 4.077 dan t tabel = 2.048 > 0,05 berpengaruh positif terhadap signifikan hasil belajar seni rupa siswa.

KatanKunci : *Media Power Point, Media Konvensional*

This research havena purporento develop the work creativityof “Seni Rupa” with use contextual approach to student grade VII4 and VII8. The result of this research show that the value average which use contextual apporoach is about 81.33 and the one which use conventional method have value average about 72.90. This is show up that the creativity differences in worksmin the fine art. Independent influence to dependent variable that show that value t count = 4.077 and t table = 2.048 > 0.05 take positive effect to the significant off work in the fine art sector.

Keyword : *development, creativity, contextual approach*

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan kemampuan potensi setiap siswa agar hasilnya dapat bermanfaat bagi kepentingan kehidupannya, orang lain, dan meliputi semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk membekali anak-anak mereka dengan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan yang semua itu dapat menjadikan siswa fungsional dalam hidupnya, baik jasmani maupun rohani. Sementara, pengertian pendidikan dalam ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat (1), dijelaskan seperti berikut ini.

Nana sudjana (2009: 3) mengidentifikasi hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Menurut Hamalik (2008:206) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar lalu terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktivitas pembelajaran dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, pada hari Senin 11 Februari 2019, dimana menurut seorang guru bernama ibu Syamsimar yang mengajar mata pelajaran Seni Budaya, permasalahan yang terjadi di SMPN 23 Padang khususnya mata pelajaran Seni Rupa adalah proses pembelajaran yang terjadi saat ini cenderung pada pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*). Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dalam pembelajaran guru banyak memberikan ceramah tentang materi sehingga aktivitas yang dilakukan biasanya mendengar, mencatat atau menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, menyebabkan siswa jarang bertanya atau mengemukakan pendapat.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar adalah guru dalam melaksanakan pembelajaran juga tidak memanfaatkan fasilitas yang sudah diberikan oleh sekolah dan guru masih menggunakan media konvensional. Selama kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengar semua hal yang dikerjakan oleh guru, mencatat materi yang telah diberikan dan mengerjakan segala sesuatu yang diperintahkan oleh guru. Siswa hanya menerima saja apa yang dijelaskan guru, dengan kata lain strategi pembelajaran ini lebih banyak peran guru dalam memberikan pelajaran. Hal inilah diantaranya penyebab rendah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Seni Rupa.

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 2006: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut (Aqila Smart, 2012: 65) Presentasi *powerpoint* adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkun dan dikemas ke dalam beberapa slide sehingga orang yang menyimak lebih dapat memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide, baik berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya.

B. Metode Penelitian

Peneliti langsung mendatangi lokasi penelitian. penelitian ini memakai Jenis kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berdasarkan ketentuan-ketentuan yang ada, yang berlaku untuk menentukan populasi dan sampel.

Penelitian ini berupa penelitian eksperimen. Dimana penelitian ini akan membentuk kedalam 2 kelompok, yaitu kelompok kelas VII 4 dan kelasVII 8. Yang nilai rata-ratanya dibandingkan .

Penelitian di SMP ini, penulis langsung mendatangi lokasi penelitian di SMPN 23 Padang, saat mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam meneliti hasil belajar seni rupa. Peneliti sebagai pengumpul data yang aktif dalam usaha mengumpulkan data-data yang relevan di tempat penelitian. Untuk dapat mengumpulkan informasi tentang hasil belajar seni rupa di SMPN 23 Padang.

C. Pembahasan

Perbedaan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Menggunakan Media Power Point dengan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa tidak Menggunakan Media Power Point

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Hasil belajar terdiri dari beberapa aspek. Ada tiga aspek pada hasil belajar, yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan (Permendikbud, 2006). Ketiga aspek ini dapat diketahui dengan melakukan penilaian baik di dalam pembelajaran ataupun di luar jam pelajaran.

Setelah dilakukan penelitian pada kelas VII di SMP 23 Padang. Maka diperoleh data hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 18 Juli sampai 01 Agustus. Berdasarkan hasil belajar (*post-test*) siswa di kelas eksperimen dan kontrol yaitu kelas VII.4 dan kelas VII.8 yang diperoleh dari tes akhir didapatkan rata-rata keseluruhan pengetahuan 81.67 dapat dilihat pada halaman 47. dan rata-rata keseluruhan kelas kontrol 72.90. Berdasarkan hasil tes akhir (*post-test*) yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Media Power Point dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VII SMP Negeri 23 Padang. Ini terbukti dari tingginya hasil belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini senada dengan pendapat Suprihatiningrum (2013: 321) bahwa manfaat penggunaan media antara lain : Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Peningkatan kualitas belajar terlihat dari pembelajaran langsung yang memperoleh rata-rata 74.67 dan 73.00 dengan hasil belajar tes pengetahuan awal (*pre-test*) 71.67 dan 69.33 dengan jumlah siswa pada kelas eksperimen 30 orang dan kelas kontrol 31 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel.14 Data Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Pos-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Diata	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
KKM	75	75
Jumlah Siswa	30	31
Jumlah Siswa Yang Tuntas	.24	14
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	.6	17
Nilai Tertinggi	95	90
Nilai Terendah	60	55

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran diberlakukan dengan menggunakan media power point dengan materi menggambar flora fauna dan alam benda. Menggambar flora, fauna dan alam benda ini berisi penjelasan dan langkah-langkah cara membuat gambar flora, fauna dan alam benda mulai dari tahap mengamatin sampai mempersentasikan. Dengan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa dalam belajar seni rupa.

Pada kelas kontrol, hasil *pre-test* sebelum dilakukan pendekatan konvensional nilai rata-rata pengetahuan keseluruhan yakni 64.52 dapat dilihat pada halaman 44, setelah diberikan (*post-test*) rata-rata hasil belajar pengetahuan siswa keseluruhan menjadi 72.90 dapat dilihat pada halaman 47 siswa yang mencapai ketuntasan minimal yaitu 14 orang dengan persentase 45.2% dari 31 orang, itu berarti ada 17 orang siswa dengan persentase 54.8% siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55 dapat dilihat pada halaman 56 hasil tersebut

sangat jauh berbeda dengan kelas yang diberi perlakuan dengan media power point. Pada kelas kontrol peneliti memberikan perlakuan. Pada proses pembelajaran peneliti menjelaskan materi yang dipelajari, dengan metode konvensional dan melakukan tanya jawab. Terbukti bahwa terjadi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen proses pembelajaran terjadi komunikasi dua arah dan saling berinteraksi sehingga siswa merasa tidak bosan mengikuti pembelajaran. Setelah melakukan tes akhir, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Sebagaimana yang diungkapkan sebelumnya uji normalitas berfungsi mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada uji homogenitas berfungsi untuk melihat apakah sampel mempunyai varians yang homogeny atau tidak. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.