

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA BIDANG SENI RUPA DI KELAS X MIA SMA N 1 KOTO XI TARUSAN

Fajar Faulana Putra¹, Ramalis Hakim²

Universitas Negeri Padang

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

Email: ffaulana3@gmail.com

Submitted: 2020-05-10

Accepted: 2020-07-29

Published: 2020-09-17

DOI: 10.24036/stjjae.v9i3.109845

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Media Pembelajaran Prezi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Bidang Seni Rupa di Kelas X Mia SMA N 1 Koto XI Tarusan. Subjek Penelitian adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Koto XI Tarusan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan disain penelitian 2 x 2. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket motivasi belajar dan tes hasil belajar untuk melihat indeks kesukaran, daya pembeda dan rehabilitas. Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif (subjek penelitian) dan analisis induktif menggunakan program SPSS v. 16. Hasil penelitian, disimpulkan bahwa hasil belajar seni budaya (seni rupa) dengan menggunakan media pembelajaran Prezi pada kelas eksperimen siswa kelas X Mia 3 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas X Mia 4 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Koto XI Tarusan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Prezi, Seni Budaya, Seni Rupa

Pendahuluan

Mata pelajaran seni budaya adalah salah satu matapelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Koto XI Tarusan. Tujuan matapelajaran ini adalah untuk memahami pengertian, menerapkan konsep seni rupa, unsur seni rupa, prinsip seni rupa serta bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa. membuat karya seni rupa 2D dan 3D. Untuk proses pelaksanaan pembelajarannya materi belajar ini diajarkan untuk kelas sepuluh.

Berdasarkan hasil pengamatan kondisi saat pembelajaran seni budaya terdapat beberapa permasalahan, salah satunya adalah permasalahan pada media pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya kreativitas pada media, serta media pembelajaran yang di buat tidak berhubungan dengan materi yang diberikan.

Masalah yang telah terjadi menentukan bahwa cara mengajar yang berikan pendidik untuk materi pembelajaran seni budaya (Seni Rupa) di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Koto XI Tarusan masih menggunakan cara lama atau selalu menggunakan teknik

yang terus sama sehingga lama-lama akan membuat peserta didik merasa jenuh dan membosankan, kurangnya penggunaan media dalam menerangkan pembelajaran serta tidak adanya aktivitas siswa yang merangsang munculnya kreativitas peserta didik juga dapat menimbulkan kurangnya minat serta motivasi.

Penggunaan media adalah sesuatu peranan penting untuk menentukan tujuan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran karna media ikut menentukan kelancaran pembelajaran. Media sangat berguna dalam prose belajar karena dapat menunjang proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, peranan ini membuktikan bahwa media untuk pembelajaran sangat berpengaruh bagi peserta didik dan guru.

Dalam penyampaian materi kurangnya guru dalam penggunaan media dalam pembelajaran seni rupa mengakibatkan masih banyaknya perolehan nilai pembelajaran peserta didik kurang mencapai nilai yang telah ditetapkan atau tidak mencukupi angka KKM, karena siswa kekurangan minat serta motivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru yang masih sering mengajar menggunakan media konvensional atau dengan metode ceramah saja.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi tidak berhasilnya dalam belajar adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar seperti pada saat guru menjelaskan materi siswa meribut dan tidak memperhatikan guru menerangkan materi di depan kelas, kurangnya media belajar dalam pembelajaran digunakan pendidik untuk tindakan belajar mengajar menyebabkan peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan guru.

Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar akan terlihat terdorong untuk ulet dalam pembelajaran. Akan bertolak belakang untuk peserta didik yang sifatnya bertolak belakang dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar. dapat dikatakan hasil diperoleh baik dalam pembelajaran murid harus memiliki motivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Kekurang-antusiasan peserta didik tidak sanggup untuk menangkap materi di siapkan pendidik, misalnya tidak membawa kelengkapan untuk belajar gambar, jarang memberikan respon kepada guru yang bertanya serta ketidak tahuan peserta didik terhadap jawaban yang ditanya oleh guru. Hal-hal tersebut menunjukkan lemahnya motivasi siswa dalam pelajaran tersebut. Sebagai kesekkuensinya peserta didik kurang menguasai materi diberikan pendidik yang telah diberikan tugas untuk mengampu pembelajaran, sementara bahan ajar telah diberikan guru mata pelajaran adalah sebagai awal supaya peserta didik bisa dapat menguasai materi selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan sesuatu yang mampu menarik perhatian siswa agar siswa fokus dan menunjukkan minat yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk menggugah emosi dan sikap siswa diperlukan sebuah media (Kustandi 2011:22).

Media yang dibutuhkan adalah media yang mampu menampilkan gambar, suara dan video tentang segala hal yang berkaitan dengan mata pelajaran seni rupa, serta media tersebut dapat disajikan dengan menarik kepada peserta didik. Seiring perkembangan zaman, aplikasi digital di computer saat ini sudah ada yang dapat menyajikan hal tersebut dengan penambahan fitur-fitur yang lengkap dan menarik.

Aplikasi tersebut adalah "Prezi". Fitur-fitur dalam aplikasi Prezi mampu menampilkan gambar, suara maupun video kepada peserta didik dengan tampilan yang menarik.

Sebagaimana latar belakang yang telah dijelaskan untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitian, yang peneliti beri judul pengaruh media pembelajaran Prezi dan motivasi terhadap hasil belajar seni budaya bidang sen rupa di SMA N 1 Koto XI Tarusan.

Metode

Dari permasalahan yang muncul, peneliti berniat untuk menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif ini bersifat deskriptif serta menggunakan angka-angka dalam menemukan data yang relevan atau cocok. Alasan penulis menggunakan penelitian kuantitatif karena penelitian ini bersifat terencana, tersusun dan terstruktur. dalam menggunakan penelitian kuantitatif ini peneliti harus dapat teliti dan memiliki ketekunan dalam mencari data serta mendeskripsikan data supaya mendapatkan data yang valid dan relevan. Adapun dari tujuan penelitian ini yaitu menentukan apakah keadaan yang di teliti dapat di peroleh terhadap eksperimen sebenarnya.

Sedangkan untuk teknik dan alat pengumpulan data adalah metoe angket (kuosioner), tes, dan dokumentasi selanjutnya intrumen penelitian ini menggunakan instrumen angket, dan Tes.

Adapun perolehan hasil penelitian data dikerjakan atau diproses melalui perolehan nilai post test supaya peneliti mendapatkan perolehan nilai sen budaya kelas X Mia 3 serta X Mia 4. untuk menyesuaikan penelitian ini, penelti menggunakan penelitian quasi eksperimen. juga dapat dikatakan dengan eksperimen semu.

Hasil

Perolehan nilai seni rupa pada ruangan kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen serta menggunakan media prezi mempunyai perbedaan secara signifikant dengan peserta didik pada ruangan kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol yang diajar secara konvensional atau cara yang masih sama.

Sebagaimana penelitian, perolehan nilai seni rupa dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran Prezi. Dengan mean perolehan nilai belajar peserta didik setelah menetapkan media pembelajaran Prezi secara keseluruhan berbeda secara signifikant dibandingkan belajar menggunakan pembelajaran konvensional saja. dengan dibandingkan perolehan Mean (rata-rata) nilai pada kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen adalah 80,00 serta mean (rata-rata) nelai pada kelas yang ditetapkan sebagai penelitian kontrol adalah 67,05. Skor 92 dan 68 adalah skor tertinggi dan terendah pada kelas eksperimen sedangkan nilai 85 dan 56 adalah skor tertinggi dan terendah yang terdapat pada kelas kontrol.

Perolehan nilai seni rupa pada ruangan kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen terdapat motivasi lebih tinggi serta menggunakan media prezi mempunyai perbedaan secara signifikant dengan peserta didik pada ruangan kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol terdapat motivasi tinggi yang diajar secara konvensional atau cara yang masih sama.

Perolehan hasil peserta didik diperoleh dari penggunaan media pembelajaran Prezi dengan memiliki tingginya motivasi tampak meningkat dari pada perolehan nilai murid yang diperoleh dari penggunaan pengajaran konvensional memiliki tingginya motivasi, terlihat dari nilai mean (rata-rata) siswa memiliki motivasi tinggi untuk kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen adalah 81,7 serta nilai mean (rata-

rata) siswa memiliki motivasi tinggi pada kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol adalah 67,44.

Motivasi itu dikaitkan dalam hal peranan, misalnya: peran dalam membahagiakan makhluk hidup, peranan dalam memaksimalkan untuk mendapatkan apa yang diinginkan, dan peranan dalam kesempatan hidup. Kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dari peserta didik yaitu keinginannya dalam memperoleh beberapa manfaat yang diinginkan yang diperoleh melalui belajar dengan cara-cara menyenangkan (Sardiman 2004:102). Dalam pembelajaran motivasi sangat dibutuhkan sekali sebab peserta didik terdapat tingginya motivasi akan lebih membantu proses belajar-mengajar. hal ini dikarenakan dalam kelas eksperimen pembelajarannya menerapkan penggunaan media pembelajaran Prezi sehingga mendorong semangat siswa dan motivasi untuk belajar.

Perolehan nilai seni rupa murid untuk kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen memiliki rendahnya motivasi berbeda secara signifikan dibandingkan dengan peserta didik untuk kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol terdapat rendahnya motivasi.

Analisis penggunaan data media prezi terdapat rendahnya motivasi memberikan perolehan nilai lebih maksimal dibandingkan siswa terdapat rendahnya motivasi pada kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol. Sebagaimana terdapat dari mean (rata-rata) nilai murid terdapat rendahnya motivasi pada kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen sebesar 80,00 sedangkan perolehan mean (rata-rata) siswa terdapat rendahnya motivasi pada kelas yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol sebesar 66,05.

Motivasi itu dikaitkan dalam hal peranan, misalnya: peran dalam membahagiakan makhluk hidup, peranan dalam memaksimalkan untuk mendapatkan apa yang diinginkan, dan peranan dalam kesempatan hidup. Kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dari peserta didik yaitu keinginannya dalam memperoleh beberapa manfaat yang diinginkan yang diperoleh melalui belajar dengan cara-cara menyenangkan (Sardiman 2004:102). Dalam pembelajaran motivasi sangat dibutuhkan sekali sebab peserta didik terdapat tingginya motivasi akan lebih membantu proses belajar-mengajar. hal ini dikarenakan dalam kelas eksperimen pembelajarannya menerapkan penggunaan media pembelajaran Prezi sehingga mendorong semangat siswa dan motivasi untuk belajar.

Simpulan

Sebagaimana perolehan data serta pembahasan diperoleh dengan pengujian hipotesis, jadi hasil pengujian menunjukkan adalah:

Perolehan nilai murid kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tarusan yang diajar menggunakan media Prezi pada ruangan yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen terdapat perbedaan terlalu signifikan dibandingkan perolehan nilai murid yang proses belajar mengajarnya menerapkan belajar yang telah ketinggalan zaman pada ruangan yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol.

Perolehan nilai murid kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tarusan yang diajar menggunakan media Prezi pada ruangan yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen serta terdapat motivasi tinggi perbedaan terlalu signifikan dibandingkan perolehan nilai murid terdapat tingginya motivasi yang proses belajar mengajarnya

menerapkan belajar yang telah ketinggalan zaman pada ruangan yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol.

Perolehan nilai murid kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tarusan yang diajar menggunakan media Prezi pada ruangan yang telah ditetapkan sebagai penelitian eksperimen serta terdapat motivasi rendah perbedaan terlalu signifikan dibandingkan perolehan nilai murid terdapat rendahnya motivasi yang proses belajar mengajarnya menerapkan belajar yang telah ketinggalan zaman pada ruangan yang telah ditetapkan sebagai penelitian kontrol.

Fajar Faulana Putra¹, Ramalis Hakim²

Referensi

Kustandi, Cecep dkk. 2011. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia

Sardiman. 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta