

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Handriani Jusmita¹, Suib Awrus²

Universitas Negeri Padang

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

Email: handrianijusmita0412@gmail.com

Submitted: 2020-06-10

Accepted: 2020-07-20

Published: 2020-09-17

DOI: 10.24036/stj.9i3.109846

Abstrak

Agar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik, guru dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, namun masih ada guru yang tidak memiliki variasi dalam mengajar, guru belum menggunakan media yang tepat. Banyaknya guru yang masih memakai media papan tulis, dan LKS sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi yang bersifat konseptual dan terampil sejenis pada pembelajaran seni rupa. Merujuk penelusuran di google scholar ditemukan bahwa banyak penelitian tentang penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, untuk itu penulis meneliti tentang penggunaan video pembelajaran tersebut. Penulisan artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa, cara penggunaannya, dan apakah pemakaian video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran seni rupa di setiap sekolah menengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, data yang diperoleh berasal dari jurnal yang berkaitan dengan variabel yang digunakan, penulis mendapatkan jurnal dari Google Scholar. Setelah mereview 16 Artikel referensi, rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran adalah 78,50. Hasil belajar rata-rata membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Pembelajaran Media Video, Hasil Belajar, Studi Literatur

Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini menuntut guru untuk selalu kreatif dalam pembelajaran. Selain kreativitas dan variasi dalam mengajar, guru berharap agar siswa selalu aktif dan kreatif dalam proses belajar serta mampu menerima materi pelajaran dengan baik. Suatu proses peningkatan diri dan peningkatan kualitas seseorang dengan mempelajari hal-hal baru, dari yang tidak tahu atau tidak mengerti, hingga yang mengarah pada perubahan sifat ke arah yang lebih baik adalah Belajar. Suardi (2018: 7) menjelaskan hubungan antara guru, sumber belajar dan siswa dalam lingkungan pembelajaran, serta dukungan dari guru untuk kegiatan mengumpulkan pengetahuan dan Skill, penguasaan keterampilan dan membentuk sikap atau perilaku

siswa disebut dengan belajar. Disimpulkan belajar merupakan proses menemukan dan mempelajari hal-hal baru, serta mengubah perilaku ke arah yang lebih baik.

Guru saat mengajar dituntut memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan selalu kreatif, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Menurut Fitri dalam Desi (2019: 4) hasil belajar itu sendiri tidak hanya diperoleh siswa dari proses belajar mengajar tetapi diperoleh dari sikap dan cara siswa tersebut untuk menghargai orang lain dan benda di sekitarnya. Ramadani (2019: 5) mengungkapkan beberapa ciri hasil belajar, yakni: (1) siswa sadar akan perubahan sikap dalam dirinya, (2) perubahan yang dialami siswa terjadi secara bertahap, (3) perubahan yang terjadi bersifat fungsional, (4) perubahan ke arah yang baik (positif), (5) perubahan yang terjadi pada siswa terus meningkat seiring dengan bertambahnya pengetahuan. Rosa (2015: 24) menyebutkan beberapa domain dalam penilaian hasil belajar, yakni: domain kognitif, domain afektif, domain psikomotor.

Upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat untuk mendukung siswa dalam berpikir kreatif dan inovatif sehingga pemahaman dalam pembelajaran dapat tercapai. Di era serba canggih ini, guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa, penggunaan media yang tepat tentunya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sahira (2019: 2) menyatakan bahwa perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan atau pesan tertentu yang dapat meningkatkan minat belajar dan merangsang siswa untuk berpikir disebut media pembelajaran. Pernyataan tersebut diklarifikasi oleh Jalinus dan Ambyar (2016: 4) Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa, dan penggunaan media pembelajaran menjamin pemahaman siswa.

Arsyad (2007: 75) menyebutkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni: (1) menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran yaitu konsep fakta, dan prinsip pembelajaran, (3) menggunakan media yang tidak memakan waktu dan biaya, (4) guru dapat dengan mudah menggunakan media, (5) menggunakan media yang tepat, jika kelompok sasaran adalah kelompok besar maka pilih media yang efektif dalam kelompok itu, demikian juga dengan kelompok kecil, (6) gunakan media yang telah mempertimbangkan teknis penggunaannya. Sudjana dan Rivai dalam Jalinus dan Ambiyar (2016: 7) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penggunaan media dapat memotivasi siswa untuk belajar, penyampaian bahan ajar akan lebih jelas dan mudah dipahami, metode dalam mengajar Semakin variatif, dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif.

Media pembelajaran saat ini sangat banyak dan bervariasi, setiap variasi media memiliki keunikan tersendiri dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Satrianawati (2018: 10) menyebutkan beberapa jenis media pembelajaran yaitu: media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Dalam memilih media, guru harus memilih media yang tepat, seperti di era sekarang ini teknologi dilarang digunakan untuk proses pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran, salah satunya teknologi- Media berbasis adalah media pembelajaran video yang termasuk dalam media audio visual. Penggunaan video pembelajaran pada tingkat pendidikan saat ini tentunya sangat

efektif digunakan, karena generasi sekarang atau generasi Z mempunyai garis yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z sudah terbiasa dan mahir dengan teknologi dan aplikasi komputer, tentunya jika pembelajaran masih menggunakan media konvensional cenderung kurang motivasi dan hasil belajar yang rendah, karena pembelajaran yang monoton dan tidak selaras dengan kebiasaan sehari-hari siswa. Teknologi Pembelajaran yaitu konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi maka siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran. Namun pada era sekarang ini masih banyak guru dalam penyampaian bahan ajar masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan media papan tulis dan LKS, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar.

Merujuk Observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Juli 2019 di SMPN 25 Padang, penulis menemukan bahwa guru pada mata pelajaran seni budaya khususnya pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal untuk membuat media pembelajaran. Penulis menemukan guru masih menggunakan media konvensional yang kurang menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Guru juga tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran secara efektif. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan lembar kerja siswa, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya bagi siswa sulit untuk memahami materi pelajaran.

Penulis juga melaksanakan penelusuran di google scholar pada tanggal 2 Juli 2020 ditemukan banyak permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, beberapa permasalahan yang ditemukan dari penelitian Suyati (2014) bahwa pembelajaran ekonomi yang diajarkan oleh guru tanpa menggunakan media yang tepat, tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran tersebut, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari 23 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan sisanya mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Penurunan hasil belajar disebabkan oleh pemakaian media pembelajaran yang tidak tepat. Masalah yang sama ditemui dalam penelitian Dewi (2017) didapatkan setengah dari populasi siswa di kelas nilai hasil ulangan IPA mendapatkan nilai di bawah KKM, hal ini diakibatkan karena sumber belajar tidak digunakan secara maksimal, serta penggunaan media yang tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan semangat terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran ialah media video pembelajaran. Seperti yang diketahui, setiap orang pasti pernah menonton video, baik itu video hiburan, tutorial maupun video edukasi atau pendidikan. Video adalah alat yang tepat untuk penyampaian informasi atau pesan-pesan karena manusia cenderung lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang diberikan melalui indera pendengaran dan penglihatan. Video merupakan salah satu media yang paling efektif digunakan dalam penyampaian materi ajar, karena dalam video pembelajaran menampilkan gambar bergerak, audio serta ilusi atau fantasi bagi yang melihatnya.

Kelebihan dari media video pembelajaran ini sangatlah banyak dan media video pembelajaran juga sangat mendukung di era yang serba teknologi seperti saat sekarang ini. Kelebihan video pembelajaran diungkapkan oleh Sanaky dalam Purwanti (2015: 44) yakni: (1) media video pembelajaran dan topik yang disampaikan sejalan atau sama, (2) menggunakan video pembelajaran sebagai media akan menjadikan pembelajaran menarik, (3) siswa akan termotivasi dalam belajar, (4) penggunaan video pembelajaran

adalah media yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi, (5) siswa tidak mudah jenuh, (6) dengan menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih mudah mengingat materi tersebut, (7) penggunaan media video lebih praktis dan mudah digunakan.

Dengan video pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh guru serta mudah dipahami siswa maka video pembelajaran dianggap cocok digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa serta mengatasi rendahnya hasil belajar terkhususnya pada pembelajaran seni rupa. Hal tersebut terlihat pada penelitian mengenai penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa yang dilakukan oleh Cahayani (2017) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan media video dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII E SMPN 1 Padang, didapatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dalam pembelajaran seni rupa, dengan nilai rata-rata sebesar 86.0, serta siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh Gunawan (2020) penggunaan video pembelajaran pada materi desain grafis di kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 82.79. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Setiawan (2019) setelah menggunakan video scribe pada pembelajaran materi menggambar model di kelas VIII 2 SMPN 3 Padang, pembelajaran menggambar model tersebut mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa.

Karena banyaknya penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, maka penulis tertarik untuk mengkaji penggunaan video pembelajaran tersebut, penulis ingin mengetahui seberapa tepatnya penggunaan video pembelajaran di sekolah menengah dan bagaimana implikasinya serta pengaruhnya pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni rupa. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah berapa rata-rata hasil belajar dari review artikel dengan menggunakan media video pembelajaran. Untuk menjawab semua pertanyaan tersebut maka penulis akan mengkaji 16 jurnal yang berkaitan dengan penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode studi literatur atau kajian literatur.

Penulisan artikel ilmiah terfokus untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran seni rupa, bagaimana penggunaannya dan apakah penggunaan video pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran seni rupa di setiap sekolah menengah..

Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pustaka (library research). Riset pustaka atau yang biasa disebut dengan literature review adalah penelitian yang dilakukan tanpa turun langsung ke lapangan, pengumpulan data penelitian diperoleh dari penelitian yang sudah ada. Zed (2008: 3) mengungkapkan bahwa dalam mengumpulkan data penelitian kepustakaan adalah menata artikel dan pembacaan penelitian yang sudah ada, dan data penelitian dikelompokkan. Setelah itu dijelaskan oleh Hamzah (2020: 21) studi pustaka serupa dengan menganalisis teks atau wacana dalam mempelajari suatu peristiwa di perpustakaan. Merujuk kajian sebelumnya, penelitian kepustakaan ialah tergolong penelitian yang tidak terjun

langsung ke lapangan tetapi dalam pengumpulan datanya diperoleh melalui studi-studi yang sudah ada.

Sumber data dalam penelitian adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari observasi langsung, tetapi data dikumpulkan melalui studi pustaka seperti buku, jurnal, majalah dan laporan penelitian. Dalam penelitian yang penulis lakukan, data sekunder diperoleh dari artikel di Google Scholar, data yang diambil berkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian. Penulis memilih teknik dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan gambar, tulisan, karya yang berhubungan dengan solusi dari latar belakang masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi. Setelah memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian, dilakukan analisis data dan kemudian ditarik kesimpulan atas hasil penelitian tersebut, apakah sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.

Zed (2008: 81) menjelaskan langkah-langkah dalam studi pustaka yaitu: (1) menemukan ide-ide yang berkaitan dengan penelitian, (2) mempertajam fokus penelitian, (3) menata bahan yang perlu untuk mendukung penelitian, (4) mengumpulkan bahan bacaan yang digunakan dalam penelitian seperti artikel, jurnal, laporan penelitian dan buku sumber, (5) langkah selanjutnya adalah menata kembali bahan yang telah ditemukan, (6) mencatat dan mereview artikel, (7) menata kembali bahan, (8) membuat laporan penelitian..

Hasil

Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Video

Pembelajaran dianggap tepat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar, karena dalam penayangan video telah terangkum gambar, suara, serta animasi yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Supriyadi (2013) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa menjadi meningkat karena dalam proses belajar siswa menjadi aktif, dan mudah memecahkan sebuah permasalahan pada pembelajaran setelah melihat penayangan video pembelajaran yang menyangkut materi yang diajarkan. Hal senada diungkapkan Pribadi (2017: 137) bahwa media video atau audio visual mampu menayangkan pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa dalam format gambar bergerak secara komprehensif. Diperjelas oleh Busyaeri, Udin, dan Zaenudin (2016: 118) video pembelajaran dapat mengatasi jarak dan waktu, dapat menggambarkan atau mempertontonkan kejadian masa lampau dalam waktu yang singkat, serta mengembangkan pikiran dan imajinasi siswa. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menjadi pilihan yang tepat karena dapat menciptakan pembelajaran yang mandiri, komunikatif, dan penayangan video dapat diulang, diperlambat, dan menampilkan tayangan secara detail dan kompleks. Keunggulan video pembelajaran inilah yang menjadikan siswa tertarik dalam belajar.

Merujuk hasil penelitian yang penulis rangkum mengenai pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Table 1 Hasil Review Jurnal

No	Metode	Hasil Belajar			Rata-rata Hasil Belajar
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Penelitian tindakan kelas	75.43	85.21		80.32
2	Penelitian tindakan kelas	77.14	80.56		78.85
3	Penelitian tindakan kelas	67.9	82.8		75.35
4	Penelitian tindakan kelas	65.4	68.5	81.4	71.76
5	Penelitian tindakan kelas	67.64	81.64		74.64
6	Penelitian tindakan kelas	69.14	72.57		70.85
7	Penelitian tindakan kelas	71.13	86.77		78.95
8	Penelitian tindakan kelas	62	76		69
9	Penelitian tindakan kelas	81.60	87.6		84.6
10	Penelitian tindakan kelas	75	85		80
X		76.50			

Hasil dari review artikel jurnal di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta memperlancar proses pembelajaran karena media tersebut dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, mengembangkan kreativitas pada siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini diungkapkan Jatmiko (2017: 155) pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran dalam menyampaikan materi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena pada saat video pembelajaran diputarkan siswa lebih mudah memahami dan mencerna materi yang disajikan dengan video pembelajaran tersebut. Hal serupa juga diungkapkan oleh Syamsidah, Khery, dan Mashami (2018: 600) proses belajar yang menggunakan video pembelajaran membuat siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran dan aktif dalam menayakan hal yang tidak mereka pahami. Pernyataan di atas dibenarkan oleh Yendrita dan Syafitri (2019: 30) ketika penyampaian materi menggunakan video pembelajaran siswa tidak lagi sibuk dengan urusan yang lain, melainkan mereka fokus melihat materi yang disampaikan. Bisa dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa

Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya, peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep dan keterampilan salah satunya adalah pembelajaran seni rupa, Dahni (2010: 17) pembelajaran seni rupa merupakan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan aspek psikomotor sehingga tertanam nilai efektif terhadap lingkungan, dan aspek kognitif, Rianti (2015: 12) pembelajaran seni rupa memberikan pemahaman dan rasa kepuasan bagi peserta didik dalam menanggapi karya seni rupa ciptaannya sendiri maupun karya orang lain.

Pembelajaran seni rupa mengasah keterampilan serta imajinasi siswa yang dituangkan dalam bentuk karya seni rupa. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa akan lebih menyenangkan jika dalam penyampaian materi menggunakan media video pembelajaran karena pembelajaran seni rupa berisikan pemahaman dan konsep serta pembelajaran praktek, untuk dapat memahami pembelajaran seni rupa maka diperlukan video pembelajaran yang bisa menyajikan materi secara praktis, menyenangkan dan mudah dipahami siswa.

Merujuk pada pembahasan artikel jurnal di atas dengan pendekatan studi literatur, diperoleh rata-rata keseluruhan hasil belajar pembelajaran seni rupa dan pembelajaran lainnya sebesar 78.50, seperti yang tampak pada tabel:

Table 2 Hasil kajian jurnal

No	Metode	Hasil Belajar			Rata-rata Hasil Belajar
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	Penelitian tindakan kelas	75.43	85.21		80.32
2	Penelitian tindakan kelas	77.14	80.56		78.85
3	Penelitian tindakan kelas	67.9	82.8		75.35
4	Penelitian tindakan kelas	65.4	68.5	81.4	71.76
5	Penelitian tindakan kelas	67.64	81.64		74.64
6	Penelitian tindakan kelas	69.14	72.57		70.85
7	Penelitian tindakan kelas	71.13	86.77		78.95
8	Penelitian tindakan kelas	62	76		69
9	Penelitian tindakan kelas	81.60	87.6		84.6
10	Penelitian tindakan kelas	75	85		80
11	Penelitian tindakan kelas	70.15	80.31		75.23
12	Penelitian tindakan kelas	73.5	94		83.75
13	Penelitian tindakan kelas	81	91		86
14	Penelitian tindakan kelas	74.56	91.03		82.79
15	Penelitian tindakan kelas	76	86		81
16	Penelitian tindakan kelas	77.76	88.06		82.91
X		78.50			

Dari hasil kajian jurnal di atas, dapat dilihat pada hasil belajar siklus II mengalami peningkatan dari siklus I setelah digunakan video pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video pembelajaran pada penyampaian materi akan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran seni rupa. Hal ini dijelaskan oleh Saputra (2017: 4) dalam menumbuhkan minat belajar, motivasi siswa dalam pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran seni budayakhususnya seni rupa dapat dibantu dengan media audio visual (video pembelajaran). Pendapat tersebut dibenarkan oleh Ginting (2019: 10) bahwa video merupakan teknologi terkini yang dapat digunakan untuk media penyampaian pembelajaran, karena dapat mempermudah siswa dalam menerima materi, serta

pembelajaran video dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, penayangan materi ajar disertai gambar, suara dan animasi dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan oleh sebab itu video dapat menarik minat siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran seni rupa.

Simpulan

Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya, siswa akan sulit untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep dan keterampilan salah satunya adalah pembelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa mengasah keterampilan serta imajinasi siswa yang dituangkan dalam bentuk karya seni rupa. Demi memperlancar proses belajar pada pembelajaran seni rupa sebaiknya dalam menyampaikan materi guru menggunakan media, karena dalam pembelajaran seni rupa pembelajaran banyak yang bersifat praktek tentu memerlukan pemahaman mendasar pada materi tersebut, penggunaan media yang tepat tidak akan membuat siswa menjadi gagal paham dalam menerima materi yang diajarkan guru.

Teknologi yang serba canggih seperti pada era sekarang, guru dengan mudah dapat mengkreasikan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam menerima pembelajaran, seperti menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran menjadi pilihan yang tepat dalam pembelajaran seni rupa karena dapat menciptakan pembelajaran yang mandiri, komunikatif, dan penayangan video dapat diulang, diperlambat, dan menampilkan tayangan secara detail dan kompleks.

Setelah mengkaji 16 jurnal maka didapatkan kesimpulan dalam penelitian ini berupa nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar dari 16 jurnal sumber sebesar 78.50, maka dapat disimpulkan dalam penelitian dengan kajian literatur bahwa akan terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran seni rupa jika dalam penyampaian materi menggunakan media video pembelajaran.

Referensi

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Cahyani, N., & Ramalis Hakin, M. P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video YouTube untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- Dahni, Firdaus. 2010. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Inkuiri Pada Materi Ragam Hias di Kelas VIII.1 SMPN 1 Kec. Harau. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- DESI, R. T., & Awrus, S. (2019). PENGARUH METODE DRILL TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA BIDANG KERAJINAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 22 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 7(4).
- Dewi, A. L. S. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN UTAMA TUBUH HEWAN PADA SISWA KELAS IIB SDN TANAH KALIKEDINDING II SURABAYA TA 2017/2018. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 51-60.
- Ginting, S. J. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA SENI RUPA KELAS XI SMA (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Gunawan, A., Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PESERTA DIDIK KELAS X MULTIMEDIA DI SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA. *JTIP: Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 124127.
- Hamzah, Amir. (2020). Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research). Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: KENCANA.
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningih, S. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-156.
- Pribadi, Benny A. 2017. Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: KENCANA.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).

- Rianti, Susi. 2015. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Project Based Learning dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rosa, F. O. (2015). Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. *Omega: Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 1(2), 24-28.
- Sahira, T. D., & Wisdiarman, M. P. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA JOBSHEET DAN KREATIVITAS TERHADAP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMPN 4 BUKITTINGGI. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(2).
- Saputra, W. M., Ramalis Hakin, M. P., & Suib Awrus, M. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa Siswa Kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Setiawan, R. R., Suib Awrus, M. P., & Ramalis Hakim, M. P. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI KELAS VIII2 SMP N 3 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(1).
- Suardi, Moh (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- Supryadi, P. E., Jampel, I. N., & Riastini, P. N. (2013). Penerapan media video pembelajaran sebagai aplikasi pendekatan kontekstual teaching learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).
- Suyati, E. S. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada SMA Muhammadiyah 1 Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(2), 205-215.
- Syamsidah, S., Khery, Y., & Mashami, R. A. (2018, September). PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN KIMIA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KIMIA SISWA KELAS X. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*.
- Wulan Ramadani, D., & Hafiz, A. (2019). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SENI RUPA SMP NEGERI 31 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(1).
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 2632.
- Zed, Mestika. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Bogor