

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SENI RUPA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMPN 02 RANAH AMPEK HULU TAPAN

Okta Yunita Putri¹, Yofita Sandra²

Universitas Negeri Padang

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

E-mail: Oktayunitaputri@gail.com

Submitted: 2020-10-20

Accepted: 2020-10-30

Published: 2020-12-25

DOI: 10.24036/stj.9i4.110316

Abstrak

Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui tujuan dari Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. Adapun metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi-eksperimental*) dan di dalam penelitian inimenggunakan desain *Non Equivalent Control Group Desgn* pengambilan sampelyang digunakan *Purposive Sampling*. Setelah semua pengujian dilakukan dapat di peroleh nilai Sig. (2-tailed yaitu sebanyak $(0,003 < 0,005)$ dan t_{hitung} post-test berjumlah 3,102, lebih besar dari t_{tabel} ($0,3102 > 2,000$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dari itu perolehan hasil belajar kelompok eksperimen terdapat perbedaan secara signifikan di dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media Audio Visual berpengaruh positif (baik) dan berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran materi seni rupa kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.

Kata kunci : *Media, Audio Visual, Hasil Belajar, Seni Rupa*

Pendahuluan

Pendidikan ialah suatu cara dan upaya agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas seseorang pada era sekarang dan yang mendatang. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dan pola pikirnya terhadap berbagai hal yang dimiliki dengan optimal untuk kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu proses yang wajib diikuti oleh seseorang karena mempunyai peranan penting bagi pembentuk karakter suatu bangsa dan Negara, dan mesti di jalankan secara terstruktur dan sistematis, agar dapat menghasilkan sesuatu yang baik dan memuaskan.

Aspek pendidikan mencakup banyak hal salah satunya yaitu pendidikan seni rupa yang terdiri dari apresiasi dan kreasi. Apresiasi melingkupi dua bidang yaitu pengetahuan (kognitif) dan ranah afektif seperti nilai, minat, perasaan, dan sikap. Sedangkan kreasi mencakup ranah psikomotorik (keterampilan). Seperti yang di kemukakan Tarjo (2004:98) "Belajar seni rupa memiliki berbagai aspek kemampuan yang luas, ada bidang kegiatan seni rupa yang menekankan pengetahuan, kepekaan rasa dan keterampilan". Dalam prosedur pembelajaran saat ini memerlukan partisipasi, baik dari guru ataupun dari muridnya. Namun masalah pada pendidikan saat ini yaitu lemahnya peran guru dalam menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran supaya lebih aktif, kurangnya timbale balik dari guru maupun peserta didik itu sendiri.

Upaya yang dapat diperoleh seorang guru yakni dengan memakai media nan berbeda dari media yang biasanya diajarkan agar dapat mempengaruhi peserta didik dalam memperhatikan pembahasan pembelajaran suatu materi yang sedang dijelaskan, dengan adanya suatu media dalam prosedur/proses pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik sehingga mereka lebih antusias memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung, dengan media yang menarik akan meningkatkan sikap/komunikasi timbal balik antara guru dan muridnya serta meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran, sehingga dapat menaikkan nilai hasil belajar peserta didik.

Ada banyak bentuk media pembelajaran yang bisa di pakai oleh guru, beberapa di antaranya yaitu media audio visual, di mana media ini merupakan sesuatu yang berupa dapat di dengar dan di lihat dan bisa membantu peserta didik memahami pembelajaran terutama pada materi seni rupa tentang menggambar flora, fauna, dan alam benda. Penggunaan media ini di dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa dapat menumbuhkan minat peserta didik sehingga hasil belajar meningkat dari sebelumnya serta dapat membantu menemukan konsep pemahaman terhadap materi pelajaran. Menurut Djamarah (2010:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Sedangkan Rusman (2012:63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang - dengar.

Metode

Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah berupa penelitian eksperimen dengan memakai metode *Quasi Eksperiment Design* (eksperimensemu) dan desainnya berupa *Non-Equivalent Control Group Desgn*. Populasi yang di ambil yaitu seluruh kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan yang berjumlah sebanyak 82 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *Purposive Sampling*. Adapun Sampel yang di pilih yakni seluruh murid kelas VII.A dan VII.B yang akan di uji sebagai kelompok eksperimen dan kontrol yang akan di berikan perlakuan berupa media audio visual dan konvensional biasa dilakukan oleh guru.

Peneliti memakai dua variable di dalam penelitian yang terdiri dari variabel bebas berupa media audio visual (X) dan terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik itu sendiri. Berdasarkan rancangan penelitian yang telah dijelaskan, maka bentuk/jenis data pada penelitian ini berupa data primer yakni hasil belajar peserta didik. Sumber

bahan/data dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas VII Ranah Ampek Hulu Tapan tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari kelompok eksperimen yaitu kelas yang diajarkan menggunakan media audio visual dan kelompok kontrol yang akan diajarkan berupa media konvensional yang terdiri dari spidol, buku, dan papan tulis. Teknik yang dipakai dalam penelitian berupa Tes hasil belajar siswa dan Dokumentasi selama meneliti di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan seperti foto dan video. Semua bahan yang telah terkumpul dalam penelitian ini semuanya di analisis secara statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.

Hasil

Hasil pengetahuan awal serta akhir peserta didik pada pembelajaran seni budaya materi seni rupa tentang menggambar flora, fauna, dan alam benda kelas eksperimen dan kontrol bisa diketahuai melalui tes hasil belajar. Adapun jumlah seluruh sampel yang digunakan yaitu 57 murid, pada kelas eksperimen terdapat 31 peserta didik yang akan dijadikan sampel dan pada kelas kontrol terdapat 26 sampel peserta didik dengan jenis tes soal kuesioner.

Nilai Awal (Pre-test)

Berdasarkan hasil belajar pre-test sebelum diberikan perlakuan menunjukkan antara kedua kelas sampel terdapat beberapa perbedaan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 1 Pembahasan Nilai Pre-test

	Pre-test	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Siswa	31	26
Rata-Rata	52.74	55.19
Nilai Maksimum	65	75
Nilai Minimum	30	40
KKM	75	75

Pada Tabel 1 di atas terdapat nilai rata-rata pre-test pada kedua kelas sedikit menunjukkan perbedaan yaitu 52,74 (kelas eksperimen) dan 55,19 (kelas kontrol), dengan jumlah peserta didik yang tidak sama yaitu sebanyak 31 peserta didik pada kelompok eksperimen dan 26 peserta didik di kelompok kontrol. Di sini terlihat kemampuan antara kedua kelas yang tidak terlalu menunjukkan perberbedaan dan bisa dibandingkan guna mencari skor/nilai post-test hasil akhir peserta didik.

Nilai Akhir (Post-test)

Setelah dilakukan penelitian terdapat nilai yang berbeda antara masing-masing kelas tersebut, sesudah diberikan perlakuan menggunakan media yaitu audio visual pada kelas eksperimen dan konvensional di gunakan di kelas kontrol. Dapat terlihat pada tabel berikut :

Table 2 Pembahasan Nilai Post-test

Pre-test						
		Eksperimen		Kontrol		
Jumlah Siswa		31		26		
Rata-Rata		87.10		81.15		
Nilai Maksimum		100		95		
Nilai Minimum		75		70		
KKM		75		75		
Post-test	Mean	Std.Deviation	Df	T-hitung	T-tabel	Sig
Eksperimen	87,10	6,804	55	3,102	2,000	0,003
Kontrol	81,15	7,656				

Pada Tabel 2 di atas menunjukkan rata-rata nilai/skor post-test kelas eksperimen berjumlah 87,10 dan di kelas kontrol sejumlah 81,15. Nilai teratas/tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 75 pada kelas eksperimen, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 95 dan terendah 70 dengan KKM 75. Dengan total murid di kelas eksperimen 31 dengan standar deviasi sebesar 6,804 dan 26 peserta didik kelas kontrol dengan standar deviasi sebesar 7,656, dan t_{hitung} sebesar 3,102, dan t_{tabel} adalah 2,000. Dimana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ = terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf 0,05. Berdasarkan hasil nilai yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan media audio visual lebih tinggi nilainya dari pada kelas yang menggunakan media konvensional.

Simpulan

Dari pembahasan penelitian disimpulkan bahwa hasil pembelajaran materi seni rupa pada kelas eksperimen yang di berikan perlakuan berupa penerapan media audio visual hasilnya lebih tinggi jika di bandingkan dengan hasil belajar seni rupa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan media audio visual. Dengan demikian, penggunaan media audio visual pada pembelajaran berpengaruh positif dan berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi Seni Rupa kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek HuluTapan.

Okta Yunita Putri¹, Yofita Sandra²

Referensi

Djamarah, S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.

Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.