

**HUBUNGAN FASILITAS MULTIMEDIA DENGAN
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
SISWA SMP NEGERI 2 PADANG**

Skripsi

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



Oleh:

Ramu Putri Syahrul

12377/2009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN FASILITAS MULTIMEDIA DENGAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA SMP NEGERI 2 PADANG

Ramu Putri Syahrul

12377/2009

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi kuantitatif yang diajukan untuk persyaratan wisuda periode September 2013 dan tela diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 5 Juli 2013

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd

Drs. Erwin.A, M.Sn

**HUBUNGAN FASILITAS MULTIMEDIA DENGAN
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
SISWA SMP NEGERI 2 PADANG**

Ramu Putri Syahrul ¹, Yofita Sandra ², Erwin. A³.
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
Ramu_putri@yahoo.com

Abstract

The puproses of this study were to detect and to analysis : Connection between Multimedia Facility with the Upgrade of Students Study Result at State Junior School 2 Padang. The technique of sample withdrawal the thing which used is purposive random sampling which is take building on studi result database. The result of this research indicate that multimedia facility is related to significant about the upgrade of students study result with significant degree 0.000 ($0.000 < 0.01$), in the manner of achievement pearson correlation as big as 0.0547 with significant degree as big as $.000 \leq 0.01$ level up at multimedia facility variable. If sig. $\leq 0,05$ then ho is acceptance and ha to push away and if sig . $> 0,05$ then ho to push away ang ha is acceptance, with connection significant correlation at the 0,01 level.

¹ Nama Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa

² Dosen Pembimbing 1

³ Dosen Pembimbing 2

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis: Hubungan antara Fasilitas Multimedia dengan Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Padang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive random Sampling* yang diambil berdasarkan data hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fasilitas multimedia berhubungan signifikan terhadap Peningkatan hasil belajar dengan taraf signifikan 0.000 ($0.000 < 0.01$), dengan perolehan *pearson correlation* sebesar 0.0547 dengan taraf signifikan sebesar $.000 \leq 0.01$ level pada variabel fasilitas multimedia. Jika $\text{sig.} \leq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan hubungan korelasi signifikan pada level 0,01.

Abstract

The puposes of this study were to detect and to analysis : Connection between Multimedia Facility with the Upgrade of Students Study Result at State Junior School 2 Padang. The technique of sample withdrawal the thing which used is *purposive random sampling* which is take building on studi result database. The result of this research indicate that multimedia facility is related to significant about the upgrade of students study result with significant degree 0.000 ($0.000 < 0.01$), in the manner of achievement *pearson correlation* as big as 0.0547 with significant degree as big as $.000 \leq 0.01$ level up at multimedia facility variable. If $\text{sig.} \leq 0,05$ then H_0 is acceptance and H_a to push away and if $\text{sig.} > 0,05$ then H_0 to push away ang H_a is acceptance, with connection significant correlation at the 0,01 level.

A. Pendahuluan

Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan pesan-pesan kurikulum kepada peserta didik untuk membentuk kompetensi mereka sesuai dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing (Mulyasa.2009:128). Secara tidak langsung peserta didik harus terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif.

Berkaca dari hal tersebut pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di SMP Negeri 2 Padang saat pembelajaran siswa kurang memahami dan memanfaatkan media yang ada. Padahal dengan fasilitas yang sudah ada dan memenuhi standar berskala nasional tetapi masih hampir tidak diterapkan pada pembelajaran seni rupa, sehingga membuat mata pelajaran seni rupa menjadi pelajaran yang kurang dipahami dengan baik oleh siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil perolehan nilai tugas dan nilai menggambar bentuk semester satu (ganjil) tahun ajaran 2012/2013 yang masih berkisar di bawah SKL atau di bawah KKM, di kelas unggul VIII.1 dan VIII.2 memiliki nilai tertinggi berkisar 6,5 hingga 8, dan kelas VIII.3 hingga kelas VIII.8 masih di bawah KKM pelajaran yang memiliki kisaran nilai 5 hingga 6,5, dan pada umumnya nilai ujian sekolah masih berada ditaraf yang kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal, penambahan nilai untuk mencapai SKL.

Dari pandangan penulis komputer adalah media yang sangat bagus untuk sistem pembelajaran di sekolah, karena waktu belajar siswa terutama

untuk seni rupa terbatas. Maka penulis dapat memecahkan masalah dengan menerapkan pembelajaran yang dapat dikerjakan siswa dengan fasilitas yang ada di sekolah. Salah satu media yang dimaksud adalah dengan menggunakan fasilitas media komputer, seperti penanyangan gambar animasi dan kartun, presentasi dengan slide powerpoint, CD interaktif, pemutaran film dokumenter seni rupa, membuat desain dengan mempergunakan Corel Draw, serta *example non-example*.

Dengan adanya fasilitas multimedia diharapkan agar penyampaian materi lebih komunikatif, meningkatkan hasil belajar, dan pembelajaran berkarakter yang efektif dan efisien. Dalam pembelajaran Seni Budaya bidang studi seni rupa di sekolah terlihat media yang digunakan masih kurang efektif seperti kurang tersalurkannya pemakaian sarana dan prasarana media komputer yang telah tersedia di sekolah, hal ini dikarenakan kurangnya tenaga pendidik atau guru seni rupa yang menguasai multimedia terutama media komputer yang sangat digemari oleh siswa. Penulis mengangkat fasilitas multimedia agar dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih baik dari yang diharapkan dari sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hubungan yang signifikan antara fasilitas multimedia dengan peningkatan hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII-1 sampai kelas VIII-8 di SMP Negeri 2 Padang.

2. Mengetahui manfaat yang didapat dengan adanya fasilitas multimedia dengan peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Padang.
3. Menambah ruang lingkup penulis dengan adanya fasilitas multimedia yang dapat diterapkan pemakaiannya pada mata pelajaran seni rupa.
4. Mengetahui hasil yang baik dengan adanya fasilitas multimedia yang dapat dipakai pada pembelajaran seni rupa.

Pengertian hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:250), merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya materi pembelajaran.

Psychomotor Domain (kawasan psikomotorik) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari, kesiapan (*set*), meniru (*imitation*), membiasakan (*habitual*), adaptasi (*adaption*) (O.Whittaker 2010 : 40).

Affective Domain (kawasan afektif). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari : penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*),

pengorganisasian (*organization*), karakterisasi (*characterization*) (Winkel 2009:69). Berdasarkan pendapat ahli diatas maka definisi ranah afektif menurut penulis yaitu aspek yang lebih berperan dibidang psikis dan rohaniah yang terdapat didalam jiwa seseorang.

Menurut Sudjana (2009 : 37) agar suatu pembelajaran efektif perlu memperhatikan hal-hal berikut :

1. Proses pembelajaran harus mempunyai tujuan yang jelas.
2. Dasar proses pembelajaran adalah suatu yang bersifat eksploratif serta menemukan bukan pengulangan rutin.
3. Proses belajar mengajar hendaknya mampu melayani gaya dan kecepatan belajar peserta didik yang berbeda-beda
4. Proses belajar mengajar perlu didasarkan atas pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik
5. Bahan yang dipelajari hendaknya bersifat praktis, berhubungan dengan situasi kehidupan
6. Dalam proses pembelajaran hendaknya mendayagunakan berbagai jenis media dan sumber belajar yang relevan
7. Proses pembelajaran harus melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

Perwita (2009:152) menjelaskan bahwa :

Seni budaya merupakan penunjang sarana upacara adat yang merupakan sistem yang koheren karena seni budaya dapat menjalankan komunikasi efektif, antara lain dengan melalui satu bagian saja dapat menunjukkan keseluruhannya.

Menurut Sulastianto (2010:148) Seni budaya merupakan suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan akan benda, suasana, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju. M.Thoyibi (2008: 76) mengungkapkan Seni budaya merupakan penjelmaan rasa seni yang sudah membudaya, yang termasuk dalam aspek kebudayaan, sudah dapat dirasakan oleh orang banyak dalam rentang perjalanan sejarah peradaban manusia.

Seni rupa kriya ke dalam bahasa “Visual Arts” atau “Applied Arts” atau dalam bahasa Indonesia adalah seni rupa terapan (Howard L. Kingskey, 2011:33). Rosch (Darmawan, 2011: 32) mengatakan bahwa multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Houghton mendefinisikan multimedia sebagai bentuk komunikasi multi bentuk dengan menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya (Sumarno, 2011:57).

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Mc. Cormik (Darmawan 2011: 46) yang mengatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks.

Hal ini juga meliputi pengertian yang dikemukakan oleh Robin dan Linda (Darmawan, 2011: 37) menyebutkan bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Menurut Hofstetter (2010: 76) menyatakan :

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer.

Briggs (2011:65) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan menurut *National Education Assocation* (2010:77) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk fasilitas berteknologi perangkat keras.

Menurut Zeembry (2011:23) kelebihan fasilitas berbasis multimedia dalam pembelajaran :

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Menjangkau seluruh siswa di berbagai tempat dengan mutu yang sama.
3. Mendorong guru berkreasi dalam mencari terobosan pembelajaran.
4. Kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio dan animasi merangsang panca indera.
5. Menimbulkan minat dan menambah motivasi siswa.

6. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk disampaikan dibandingkan jika melalui penjelasan satu arah atau alat peraga konvensional.
7. Memungkinkan pembelajaran mandiri karena sistem penyimpanan yang fleksibel sehingga tidak terbatas waktu dan tempat serta dapat digandakan.

Sudjana (2009 : 48) media pembelajaran memiliki 4 manfaat :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan / menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dari pada mendengarkan uraian guru.

Berdasarkan pendapat Tyahyono.HK (2011:33) mengemukakan bahwa pada dasarnya banyak sekali jenis- jenis media pendidikan diantaranya media pandang dan gerak. Media film merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat secara bergantian sehingga menghasilkan visual yang kontinu. Sama halnya dengan Film, Video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara ilmiah / suara yang sesuai kemampuan Film dan Video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan bergaya tarik tersendiri.

B. Metode Penelitian

Menurut Margono (2008: 118) : Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian penulis dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang penulis tentukan. Jadi populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data maka, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Menurut Nazir (2010: 271) “ populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan ”. Kualitas atau ciri tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII - 1 sampai kelas VIII - 8 di SMP Negeri 2 Padang.

Sementara itu sampel adalah “keseluruhan atau sebagian dari populasi yang memiliki ciri yang sama”. (Sugiyono, 2010:215). Senada dengan itu, Sudjana (2010:16) mengemukakan bahwa sampel adalah “sebagian yang diambil dari populasi”.

Sedangkan Arikunto (2009: 68) menyatakan bahwa: “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Selanjutnya dikatakan “ jika populasi lebih dari 100 orang maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih” (Arikunto. 2010: 104).

Menurut Sugiyono (2009:50) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, variabel adalah karakteristik yang dijadikan objek dalam penelitian.

C. Pembahasan

Dari data yang diperoleh dari penyebaran angket pada siswa SMP Negeri 2 Padang di kelas VIII.1 sampai dengan kelas VIII.8 yang berjumlah 50 orang diambil secara acak yang telah mengikuti Mata Pelajaran Seni Budaya, dapat menggambarkan jawaban responden terhadap 30 pernyataan yang diajukan. Frekuensi terbanyak yaitu 54 % berada pada rentangan skor 3,41 – 4,20 yaitu berarti sebanyak 27 orang siswa mendapatkan nilai yang memuaskan pada mata pelajaran seni rupa dengan adanya fasilitas multimedia di sekolah.

Sedangkan sebanyak 46 % berada pada rentangan skor 2,61 – 3,40 yaitu berarti 23 orang siswa memperoleh nilai cukup memuaskan belajar seni rupa dengan fasilitas multimedia. Dengan rata-rata nilai 3,466 yang berkategori memuaskan. Hal ini menandakan terdapatnya hubungan signifikan yang kuat antara variabel fasilitas multimedia dan variabel hasil belajar seni rupa siswa di SMP Negeri 2 Padang.

Hasil dari pengolahan data dapat digambarkan skor yang diperoleh juga mean sebesar 3,466 yang juga berada pada rentangan skor 3,41 – 4,20. Dari data yang telah diperoleh hasil rata-ratanya sebesar 3,466 % (memuaskan).

Correlations

		Fasilitas Multimedia	Hasil_belajar
Fasilitas Multimedia	Pearson Correlation	1	.547**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross-products	21550.720	3754.240
	Covariance	439.811	76.617
	N	50	50
Hasil_belajar	Pearson Correlation	.547**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	3754.240	2182.580
	Covariance	76.617	44.542
	N	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari hasil uraian tabel didapatkan korelasi antara fasilitas multimedia dan hasil belajar dengan *pearson correlation* sebesar .547** angka signifikan sebesar $.000 \leq 0.01$ level pada variabel fasilitas multimedia. Dan variabel hasil belajar diangka yang sama. Jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Riduwan (2009:46).

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	59.994	4.222		14.211	.000		
Fasilitas Multimedia	.174	.038	.547	4.532	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil_belajar

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah hubungan variabel independen dan variabel dependen adalah linear. Dalam Idris (2012:95) jika nilai signifikan Deviation from Linearty $> 0,05$ berarti hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen adalah linear. Berdasarkan pada tabel 11 diperoleh besarnya P_X (koefisien jalur variabel Fasilitas Multimedia dengan hasil belajar) sebesar 0,547 dengan nilai $t_{hitung} = 4.532$ pada level sig $0,00 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Fasilitas Multimedia memiliki hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Padang.

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	654.007	1	654.007	20.537	.000 ^a
	Residual	1528.573	48	31.845		
	Total	2182.580	49			

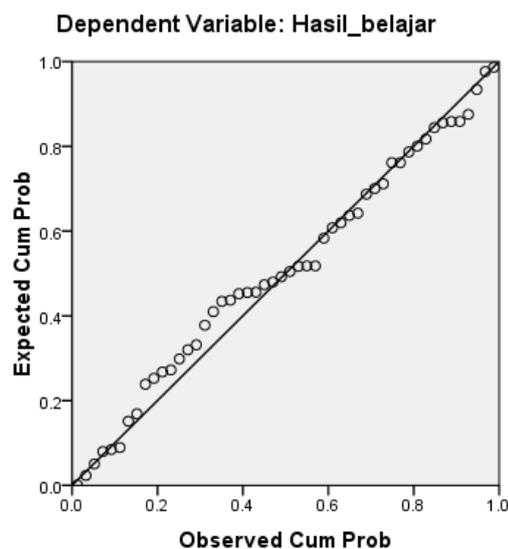
a. Predictors: (Constant), Fasilitas_Multimedia

b. Dependent Variable: Hasil_belajar

Sumber : Output data SPSS V.16

Berdasarkan data tabel 12 maka nilai regresi *Sum of Squares* yaitu sebesar 654.007 dengan angka signifikan .000^a serta terlihat uji F sebesar 20.537 pada level sig 0,000 < 0,05. *residual* sebesar 1528.573 dengan mean square 31.845 dan total 2182.580 dan dari data di atas diketahui regresi dengan signifikan .000^a bahwa variabel fasilitas multimedia (X) berpengaruh signifikan dengan variabel hasil belajar.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Sumber : Output data SPSS V.16

Dari gambar 7 maka sebaran data pada grafik terlihat bahwa hasil belajar berada disekitar jalur dan mengikuti grafik. Hal ini menandakan distribusi data normal dengan sebaran data yang seimbang diseluruh area grafik dari skala 0.0 sampai skala 1.0.

Kesimpulannya adalah bahwa indikator fasilitas multimedia dinyatakan baik dan terdapatnya hubungan antara variabel fasilitas multimedia dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya bidang studi Seni Rupa.

Hasil Belajar merupakan hal yang memiliki hubungan dengan fasilitas multimedia dalam hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Seni Rupa yang berkategori baik. Dalam Mata Pelajaran Seni Rupa diperoleh hasil belajar siswa dengan kategori baik yaitu dengan rata-rata 78,78. Keseluruhan nilai hasil belajar diperoleh jumlah dengan persentase 42 % sebanyak 21 orang siswa. Kesimpulannya adalah bahwa indikator hasil belajar dinyatakan memuaskan dan memiliki hubungan yang signifikan dengan adanya fasilitas multimedia yang di sekolah pada Mata Pelajaran Seni Rupa.

Nilai hasil belajar diperoleh dari nilai praktek dan teori pada mata pelajaran seni rupa. Berdasarkan data yang didapat dari 50 responden, maka didapatkan rentangan perolehan nilai dari hasil belajar seni rupa mata pelajaran seni rupa. Dan berdasarkan hasil pengolahan data maka didapatkan nilai tertinggi sebesar 88, nilai terendah sebesar 62, nilai rata-rata sebesar 78,78 dengan standar deviasi sebesar 6.674 dengan N=50. Dan hasil korelasi dari hasil belajar siswa didapatkan nilai *Pearson Correlation* sebesar .547" dengan taraf korelasi adalah signifikan pada level 0.01 sebesar .000. Dan pada tes *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* didapatkan nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* sebesar .728 dan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar

.665. Hal ini menandakan terdapatnya hubungan yang signifikan antara variabel x dan y.

Dengan demikian peningkatan hasil belajar berpengaruh dengan adanya fasilitas multimedia di sekolah. Maka dari hasil yang didapat diketahui terdapat hubungan yang signifikan dikedua variabel penelitian. Jadi fasilitas multimedia pada pembelajaran seni rupa yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu siswa lebih menyenangi mata pelajaran seni rupa yang lebih komunikatif dan menarik minat belajar siswa.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian terdapat beberapa hal tentang sistem pembelajaran yang jauh lebih efektif dan menarik jika menggabungkan antara fasilitas multimedia dengan pelajaran seni rupa. Hal ini terbukti dari pengujian korelasi bahwa terdapat hubungan yang kuat antara fasilitas multimedia dengan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

Dimana nilai sig. sebesar .000 dengan angka *pearson correlation* sebesar .547" dan pada $\alpha = 0,01$. Ini artinya terdapat hubungan yang signifikan yang kuat antara fasilitas multimedia dengan komputer yang dipakai dengan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapatnya hubungan yang signifikan antara fasilitas multimedia dengan peningkatan hasil belajar seni rupa di SMP Negeri 2 Padang yaitu sebesar 0.0547 dengan sig. $.000 < \alpha = 0,01$ dengan taraf signifikan pada level 0.01 (sig. 2 -tailed) .

Untuk variabel peningkatan hasil belajar siswa perlu dipertahankan lagi. Namun masih ada indikator yang perlu untuk mendapatkan perhatian yaitu kreativitas dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Maka disarankan agar guru bisa lebih meningkatkan dan menggali potensi siswanya agar bisa menemukan inovasi di dalam belajar.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Erwin.A, M.Sn.

Daftar Pustaka

- Arikunto. 2010. Purposive Random Sampling. *Teknik Penarikan Sampel*.
- , 2009. Definisi Sampel. *Sampel Penelitian*. Bandung: Gramedia.
- , 2008. Analisis Kuantitatif Deskriptif. *Penelitian Kuantitatif*.
- , 2010. Uji Product Moment. *Uji Hipotesis*.
- Briggs. 2011. Pengertian Media Pembelajaran. *Aplikasi Pembelajaran*.
- Burhan. 2009. Persentase. *Teknik Analisis Data*. Jakarta. Rineka.
- Cooper Donald. R, Emory William. C. 2012. *Grafic Normal Probability Plot*. Jakarta : Erlangga.
- Crow, Lester D. & Crow, Alice. 2010. Evaluasi Standar Kelayakan Fasilitas Multimedia dalam Pendidikan. *Fasilitas Multimedia*.
- Darmawan. 2011. Definisi Multimedia. *Animation Multimedia Learning*.
- , 2011. Pengertian Multimedia. *Pembelajaran Multimedia*.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2010. Penilaian Ranah Psikomotorik. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai pustaka.

Hadi. 2008. Penggunaan Metode Angket. *Teknik Pengumpulan Data*.

Hamalik. 2009. Definisi Hasil Belajar. *Pembelajaran Berkarakter*.

Hofstetter. 2010. Pengertian Multimedia. *Aplikasi Multimedia*.

Howard L.Kingskey. 2011. Pengertian Visual Arts. *Kontemporer Fine Arts*.

[Http://www.DetikFinance.com/tanggal](http://www.DetikFinance.com/tanggal) akses 13 Januari 2013/tujuan fasilitas media pembelajaran.

[Http://www.Shvoong.Multimedia.com.html](http://www.Shvoong.Multimedia.com.html). Akses tanggal 12 Januari 2013/kategori multimedia.

[Http://www.Wikipedia.multimediasstyle.com.html](http://www.Wikipedia.multimediasstyle.com.html). Akses tanggal 25 Januari 2013/karakteristik multimedia.

[Http://www.Wordpress.cl.com.html](http://www.Wordpress.cl.com.html). Diakses tanggal 23 Desember 2012/menciptakan presentasi yang menarik.

Idris. 2012. Uji Linearitas. *Regression*. Semarang. Gramedia.

Kuncoro. 2010. Pengertian Metode Angket. *Teknik Pengumpul Data*.

Margono. 2008. Pengertian Populasi. *Populasi Penelitian*.

MC.Cormik. 2011. Definisi Multimedia. *Aplikasi Multimedia*.

Meina, Lisana. 2009. Skripsi Studi Minat Penggunaan Aplikasi Internet terhadap Perkembangan Inteligensi Mahasiswa Universitas Surabaya.

Nasir, Moh. 2010. Uji Hipotesis. *Product Moment*.

Moleong, Lexi J 2008. Metode Dokumentasi. *Teknik Pengumpulan Data*.

-----, 2008. Wawancara. *Teknik Pengumpulan Data*.

M.Thoyibi. 2008. Pengertian Seni Budaya. Seni Rupa.

- Mulyasa. 2009. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Kompetensi Peserta Didik*.
- National Education Association. 2010. Standar Fasilitas Multimedia. *Evaluasi Multimedia*.
- Nazir. 2010. Definisi Populasi. *Populasi dan Sampel Penelitian*.
- O.Whittaker, James. 2010. Definisi Ranah Psikomotorik. *Psychomotor Domain*.
- Perwita, Ida Bagus Putu. 2009. Pengertian Seni Budaya. *Aplikasi Seni Rupa*.
- Riduwan dan Sunarto. 2011. Uji Reliabilitas. *Reliabilitas*.
- , 2009. Pearson Correlation. Korelasi.
- Sitepu. 2012. Uji Regresi. *Regresi Linear*. Jakarta. Gramedia.
- S. Nasution. 2010. Definisi Hasil Belajar. *Pembelajaran Inovatif*.
- Sudjana. 2009. Manfaat Media Pembelajaran. *Jenis-jenis Media Pembelajaran*.
- , 2010. Penilaian Ranah Kognitif. *Pembelajaran*.
- , 2010. Definisi Sampel. *Populasi dan Sampel Penelitian*.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- , 2009. Variabel Penelitian. *Penelitian Kuantitatif*
- , 2010. Pengertian Sampel. *Sampel*.
- Sulastianto, Harry. 2010. Pengertian Seni Budaya. *Visual Arts Kontemporer*.
- Sumarno. 2011. Definisi Multimedia. *Multimedia Research And Application*.
- Suryabrata. 2011. Teknik Pengumpulan Data. *Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. Gramedia .
- Thahyono.HK, Bajong. 2011. Jenis Media. *Pembelajaran Multimedia*.
- Winkel. 2009. Penilaian Ranah Afektif. *Affective Domain*. Jakarta : Gramedia
- Zeembry. 2011. Kelebihan Adanya Fasilitas Multimedia. *The Advantages Of Technology*.