

**HUBUNGAN PENGGUNAAN POWERPOINT  
DENGAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA  
SMA PGRI 1 PADANG**



**RINNY IRAWAN**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**Wisuda Periode September 2013**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hubungan Penggunaan PowerPoint dengan Aktivitas  
dan Hasil Belajar Seni Rupa di SMA PGRI 1 Padang

Rinny Irawan

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Hubungan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Dengan Aktivitas dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa SMA PGRI 1 Padang untuk persyaratan wisuda periode september 2013 yang telah diperiksa/ditetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Juli 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Eswendi, M.Pd.**  
NIP 19520203 197710 1 001

**Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.**  
NIP 19590524 198602 1 001

**HUBUNGAN PENGGUNAAN POWERPOINT  
DENGAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA  
SMA PGRI 1 PADANG**

Rinny irawan, Eswendi, Abd. Hafiz

Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email: rinny\_irawan@ymail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hubungan manfaat penggunaan media pembelajaran powerpoint dengan aktivitas dan hasil belajar seni rupa siswa SMA PGRI 1 Padang. Data penelitian ini adalah berupa hasil belajar yang diambil setelah guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint dan dari hasil jawaban angket yang diisi oleh siswa atau sampel. Sumber data penelitian ini adalah data primer yang diambil langsung dari siswa melalui angket dan data sekunder berupa hasil belajar siswa. Data media pembelajaran powerpoint dan data aktivitas belajar siswa diambil menggunakan angket dan hasil belajar siswa diambil dari format penilaian guru. Temuan penelitian yaitu terdapat hubungan manfaat penggunaan media pembelajaran powerpoint dengan aktivitas belajar  $r$  hitung (0,671<sup>\*\*</sup>) >  $r$  tabel (0,159) maka hipotesis diterima, untuk hubungan manfaat penggunaan media pembelajaran powerpoint dengan hasil belajar siswa  $r$  hitung (0,274<sup>\*\*</sup>) >  $r$  tabel (0,159) hipotesis diterima, dan hasil untuk hubungan antara aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar siswa  $r$  hitung (0,264<sup>\*\*</sup>) >  $r$  tabel (0,159) hipotesis diterima.

Kata kunci: powerpoint, aktivitas, hasil belajar

Abstract

The purpose of this research is to describe the correlation between using powerpoint as learning media with activities and the result of fine art study of the Senior High School students in SMA PGRI 1 Padang. The datas of the study are result of research which are taken after teacher explain the lesson by using powerpoint and questionnaire which are filled by students or samples. The sources of data in this research are primary datas that are collected from the students directly through questionnaire and secondary data in the form of students learning result. The data of

learning media powerpoint and students learning activities are taken through questionnaire and students learning result are taken through teacher's evaluation. The result of the study finds that there are correlation between using powerpoint as learning media with learning activity  $r_{\text{arithmetic}}(0,671) > r_{\text{table}}(0,159)$  therefore the hypothesis accepted, for correlation between using learning media power point with students learning result  $r_{\text{arithmetic}}(0,274^{**}) > r_{\text{table}}(0,159)$  the hypothesis accepted, and for correlation between students learning activities point with students learning result  $r_{\text{arithmetic}}(0,264^{**}) > r_{\text{table}}(0,159)$  the hypothesis accepted.

Key words: power point, learning activities, result of study.

## **A. Pendahuluan**

Guru adalah orang yang berperan penting dalam menyampaikan sumber pembelajaran di sekolah. Dengan semakin majunya pendidikan diharapkan siswa aktif dalam setiap proses pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator. Guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan memotivasi siswa dalam belajar, mengelola kelas dengan baik, mampu memilih dan menerapkan pemberdayaan media dan sumber belajar dalam mendukung aktivitas siswa dalam belajar.

Aktivitas siswa sangat berperan penting pada proses pembelajaran, tidak ada pembelajaran yang tidak melakukan aktivitas. Adapun beberapa aktivitas dikemukakan oleh Djamarah (2002:38) aktivitas belajar dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, memandang, membaca, menulis, membuat ringkasan, mengamati, berpikir, mengingat, latihan/praktek. Ditambah dengan pendapat Paul dalam Sardiman (2004:101) menggolongkan aktivitas sebagai berikut :

- a. *Visual Activities*, meliputi kegiatan seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain)

- b. *Oral Activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. *Listening Activities*, seperti : mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
- d. *Writing Activities*, seperti : menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
- e. *Drawing Activities*, seperti ; menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor Activities*, seperti : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain dan berternak.
- g. *Mental Activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Apabila guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menggairahkan maka siswa akan terangsang untuk aktif dan kreatif. Biasanya siswa yang aktif akan mencari cara sendiri untuk memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan hal ini dapat berkontribusi meningkatkan penguasaan materi yang lebih optimal.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), “hasil belajar merupakan suatu interaksi tindak pembelajaran, dari sisi guru diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar, salah satunya mungkin ketidaktepatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran menurut Arsyad (2010:3) cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Begitu juga seperti yang disebutkan oleh Smaldino (2008:239) “dengan menggunakan media visual, anda, sebagai instruktur,

dapat menemukan cara bagaimana membantu siswa yang memahami ide-ide yang banyak dan kompleks. Visual dapat menghubungkan pelajar menuju pencarian ilmu”.

Media pembelajaran banyak macamnya yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual dan yang terakhir adalah media berbasis komputer. Media berbasis komputer memiliki semua kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain, selain mampu menampilkan teks, gerak, suara, dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif bukan hanya searah.

Akhir-akhir ini berkembang dengan pesat media pembelajaran informasi dengan komputer yaitu media *powerpoint*. Media *powerpoint* merupakan suatu program aplikasi yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik karena tampilan pada *slide-slide* didukung oleh gambar. Rusman (2011:295) kelebihan media *powerpoint* dapat dijelaskan sebagai berikut : (1) Dengan adanya gambar dalam teks dapat meningkatkan memori siswa.; (2) Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik khususnya bagi mereka yang memiliki pengetahuan yang rendah ini sangat membantu siswa dalam menangkap konsep materi yang disampaikan; (3) Menurut teori “Quantum Learning” peserta didik memiliki modalitas belajar yang berbeda yang dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu : visual, auditif, dan kinestetik.

Dalam membuat tampilan presentasi ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar media *powerpoint* dapat digunakan secara efektif. Smaldino

(2008:74) menguraikan beberapa petunjuk untuk membuat dan mempersiapkan tampilan presentasi sebagai berikut :

- 1) Pilih jenis tulisan, ukuran dan warna dengan hati-hati. Tulisan Jenis arial mudah dibaca. Ukuran tulisan 24 atau besarnya sampai bisa terbaca. Warna yang dipilih kontras dengan warna latar.
- 2) Gunakan warna yang jelas, terang sebagai latar. Latar *wallpaper* yang ramai akan membuat pendengar kurang nyaman, kebanyakan orang mudah membaca teks apabila latarnya terang sementara tulisan teksnya gelap dari pada teks terang dengan latar gelap.
- 3) Letakkan judul di tengah atau di bagian kiri atas *slide*. Untuk membantu pendengar mengikuti aturan presentasi anda gunakan judul atau sub judul yang deskriptif di bagian atas setiap *slide*.
- 4) Gunakan komunikasi yang singkat. Jaga jumlah kata dalam sebuah *slide* seminimal mungkin. Jika anda perlu menggunakan lebih banyak kata, gunakan *slide* kedua.
- 5) Gunakan rancangan untuk tetap mempertahankan konsistensi bentuk visual. Jika anda ingin membuat presentasi dimana semua *slide* menunjukkan visual yang sama pada latar yang sama, anda dapat menggunakan template/rancangan yang sudah terformat atau sebuah template disain untuk digunakan pada semua *slide*.
- 6) Gunakan *slide* master untuk mempertahankan konsistensi bentuk teks. Hal ini memperkenalkan anda untuk menempatkan teks dengan jenis tulisan tertentu pada posisi yang sama di setiap *slide*.
- 7) Minimalkan penggunaan “bel dan bunyi”. Anda sebaiknya menciptakan presentasi yang substansi fisi dari pada kebanyakan “pizza-/junk food (makanan sampah)” penggunaan bentuk-bentuk yang menarik secara berlebihan akan mengganggu dan sering kali menjengkelkan pendengar. Jangan menggunakannya hanya karena program *powerpoint* memilikinya.
- 8) Gunakan grafis yang sesuai, hindari penggunaan stok gambar yang tidak sesuai dan tidak relevan dengan isi presentasi. Pilih atau ciptakan grafis yang secara efektif mengkomunikasikan pesan anda.
- 9) Gunakan transisi yang konsiten. Transisi, cara bagaimana satu *slide* berubah ke *slide* berikutnya, harus konsisten dalam presentasi anda. Jangan gunakan transisi yang acak dan hindari ‘suara ribut’ (efek suara) dengan transisi.
- 10) Gunakan ‘bentuk’ sederhana. Bentuk efek atau bentuk bagaimana teks dan tanda diperkenalkan dalam sebuah *slide*. Ada beberapa hal membentuk efek. Seperti ‘suara angin’ dimana teks berputar dalam *slide*, dapat menarik perhatian pendengar. Melihat efek biasanya memakan waktu lebih lama dari pada membaca teks baru.

- 11) Gunakan animasi dengan hati-hati untuk mendukung intruksi pesan dari pada menambahkan elemen dramatis. Sebagai contoh, komponen dari sebuah model dapat ditambahkan, seperti menambahkan satu lapisan dalam piramida makanan atau menambahkan gambar planet untuk menunjukkan jarak planet-planet tersebut dengan matahari.
- 12) Minimalisasi penggunaan suara. Gunakan suara hanya untuk memperkuat presentasi anda. Seperti bunyi ban kempes dan bunyi pembayaran tunai kasir akan dengan cepat mengacaukan situasi.
- 13) Gunakan catatan kaki untuk mengidentifikasi *slide*. Catatan kaki memudahkan anda untuk menambah keterangan pada bagian bawah slide dengan meletakkan nama anda, status keanggotaan, topik presentasi dan/ atau tanggal.

Penyajian presentasi *powerpoint* banyak macamnya seperti yang disebutkan Andi (2009:185 ) bahwa presentasi *powerpoint* dapat disajikan dalam beberapa bentuk sebagai berikut :

- 1) Presentasi *On Screen*  
Presentasi *on screen* merupakan penayangan hasil presentasi dimana *slide-slidenya* ditampilkan langsung di layar monitor tanpa menggunakan layar lebar. Presentasi *on screen* dapat disambungkan ke beberapa monitor agar tampilan presentasi dapat dilihat oleh semua *audiens* dengan satu operator komputer tertentu.
- 2) Presentasi *Online*  
Presentasi *online* merupakan presentasi yang dihubungkan dengan jaringan internet. Semua orang pengguna internet dapat melihat penyajian seseorang dalam waktu bersamaan.
- 3) Presentasi *Transparansi Overhead*  
Presentasi menggunakan *transparansi overhead* merupakan model presentasi menggunakan media kertas transparansi sebagai halaman *slide*
- 4) Presentasi *Print Out*  
Presentasi *print out* merupakan hasil pembuatan *slide* presentasi dalam bentuk cetakan di atas kertas. Hasil cetakan dapat diperbanyak dan dibagikan ke *audiens*. Presentasi ini membutuhkan layar lebar dalam penyajiannya.
- 5) Presentasi *Slide*  
Presentasi *slide* merupakan tampilan normal dalam *Microsoft powerpoint*. Ketika menjalankan program *Microsoft powerpoint*, maka tampilan *slide* akan langsung aktif.

Berdasarkan observasi penulis, selama guru menggunakan media gambar dan metode ceramah siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dapat dilihat dari banyaknya siswa yang keluar masuk selama proses pembelajaran, dan keadaan kelas ribut. Jika dilihat secara umum tidak semua siswa memiliki bakat di bidang seni rupa sehingga hanya sedikit siswa yang aktif selama pembelajaran. Ditambah lagi dengan alokasi waktu yang diberikan untuk mata pelajaran seni budaya sangat singkat yaitu hanya 1x45 menit membuat siswa merasa pelajaran seni budaya tidak begitu penting.

Hal ini membuat aktivitas belajar tidak berjalan dengan baik dan hasil belajar yang diperoleh pun tidak maksimal. Dari hasil tes belajar seni rupa siswa tahun ajaran 2012/2013 yang menggunakan media gambar dan metode ceramah yang penulis ambil sebelum melaksanakan penelitian terdapat sebanyak 16 orang dari 29 siswa dengan persentase 55,9 % belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,17, ini menjelaskan bahwa hasil belajar seni rupa siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan sebesar 75,00.

Dalam hal ini media pembelajaran *powerpoint* dapat membantu guru menyajikan materi lebih menarik, karena materi yang ditampilkan pada *slide* didukung oleh animasi gerak, animasi teks, gambar, grafik, dan warna. Dengan adanya hal tersebut siswa akan lebih mudah memahami materi. Namun selama penelitian, penulis belum melihat adanya manfaat penggunaan media *powerpoint* oleh guru terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat ada atau tidaknya hubungan penggunaan media powerpoint dengan aktivitas dan hasil belajar seni rupa SMA PGRI 1 Padang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Arikunto (2006:239) mengatakan penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan, dan apabila ada, seberapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu.

Penelitian ini akan melihat hubungan penggunaan media *powerpoint* dengan aktivitas dan hasil belajar seni rupa SMA PGRI 1 Padang.

Data penelitian ini berupa angket dan hasil belajar siswa. Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer berupa jawaban angket yang diisi siswa dan data sekunder berupa format penilaian guru setiap setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint*. Data dianalisis dengan teknik deskriptif dan korelasional dengan menggunakan program SPSS versi 16.00.

## **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil olahan data menggunakan SPSS versi 16.0 dapat dilihat frekuensi tertinggi 92 (57,9 %), dengan demikian dapat dikategorikan baik karena terletak pada rentangan 3,41 – 4,20 artinya menyatakan “selalu” terhadap penggunaan media *powerpoint* bagi siswa yaitu 92 dari 159 responden (siswa). Sedangkan nilai frekuensi terendah yaitu 23 (14,5 %) dapat dikategorikan cukup baik karena terletak pada rentangan 2,61 – 3,40, artinya “kadang-kadang” terhadap

penggunaan media *powerpoint* yaitu hanya 23 dari 159 responden (siswa). Dengan demikian secara keseluruhan penggunaan media *powerpoint* SMA PGRI 1 Padang dikategorikan baik. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata 4,13 dan modus sebesar 4,00.

Untuk data aktivitas belajar dapat dilihat jumlah frekuensi tertinggi adalah 80 (50,3 %), yang terletak pada rentangan 3,41 – 4,20, artinya kebanyakan (50,3 %) siswa menyatakan “sering” melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran seni rupa. Sedangkan frekuensi terendah adalah 2 (1,3 %) yang terletak pada rentangan 1,00 – 1,80, artinya “tidak pernah” melakukan aktivitas selama pembelajaran seni rupa yaitu hanya 2 dari 159 responden (siswa). Dengan demikian dapat disimpulkan aktivitas belajar seni rupa SMA PGRI 1 Padang yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran *powerpoint* dikategorikan baik. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata sebesar 3,94 dan modus sebesar 4,00.

Untuk data hasil belajar diperoleh skor rata-rata hasil belajar seni rupa dari 159 sampel adalah 80,66. Nilai ini dikategorikan baik karena melebihi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75,00. frekuensi yang paling tinggi dari hasil belajar siswa adalah pada rentangan skor 75–84 sebanyak 110 orang dan yang paling rendah berada pada rentangan skor 65–74 sebanyak 15 orang. Siswa yang memiliki nilai di bawah standar ketuntasan berarti hasil belajarnya rendah sedangkan siswa yang memiliki nilai di atas standar ketuntasan berarti hasil belajarnya tinggi. Dari hasil penelitian ini, siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah sebanyak 15 orang yaitu 9,4 % sedangkan siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi sebanyak 144 orang yaitu

90,6 %. Dapat disimpulkan kelas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* cenderung hasil belajar siswa SMA PGRI 1 Padang adalah baik karena lebih dari sebagian siswa memperoleh nilai di atas standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Setelah data dideskripsikan lalu dilakukan uji normalitas data dengan teknik uji *Kolmogorov-Smirnov Test*. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa *Asymp. Sig (2-tailed)* > dari 0,05, yaitu penggunaan media pembelajaran *powerpoint*  $0,306 > 0,05$ , aktivitas belajar  $0,559 > 0,05$  dan hasil belajar  $0,059 > 0,05$ . Berdasarkan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa data dari semua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan korelasi *product moment*.

Setelah data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis. Berdasarkan data olahan yang dilakukan pada SPSS versi 16, didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Korelasi

		Correlations		
		jml_Power	Jml_Aktiv	HB
jml_Power	Pearson Correlation	1	.671**	.274**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	159	159	159
Jml_Aktiv	Pearson Correlation	.671**	1	.264**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001
	N	159	159	159
HB	Pearson Correlation	.274**	.264**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	
	N	159	159	159

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

Sumber: Hasil Olahan Data Primer 2013

Berdasarkan tabel di atas terdapat tanda \*\* (bintang) pada korelasi antara penggunaan media *powerpoint* dengan aktivitas belajar adalah 0,671\*\*. Hal ini menunjukkan bahwa  $r$  hitung (0,671\*\*) >  $r$  tabel (0,159) maka terjadi hubungan yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* dengan aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil analisis di atas juga terdapat tanda \*\* (bintang) pada korelasi antara penggunaan media *powerpoint* dengan hasil belajar siswa adalah 0,274\*\*. Hal ini menunjukkan bahwa  $r$  hitung (0,274\*\*) >  $r$  tabel (0,159) maka terjadi hubungan yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* dengan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis di atas juga terdapat tanda \*\* (bintang) pada korelasi antara aktivitas dengan hasil belajar siswa adalah 0,264\*\*. Hal ini

menunjukkan bahwa  $r$  hitung ( $0,264^{**}$ )  $>$   $r$  tabel ( $0,159$ ) maka terjadi hubungan yang signifikan antara aktivitas dengan hasil belajar.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan guru kepada siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Biasanya siswa yang aktif akan mencari cara sendiri untuk memahami materi pelajaran yang diberikan guru ini jelas dapat meningkatkan penguasaan materi yang lebih optimal bagi siswa itu sendiri. Untuk itu yang harus setiap guru harus memiliki kompetensi dan mampu memilih media pembelajaran yang tepat guna agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Drs. Eswendi, M.Pd dan pembimbing II Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.

#### **Daftar Rujukan**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi. 2009. *Microsoft Power Point 2007*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Rusman, Kurniawan, D., dan Riyana. C. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada.

Smaldino, S.E., Russell, J.D., Molenda, M., dan Heinich, R. 2008. *Intructional Technology and Media for Learning Ninth Edition*. Columbus Ohio: Prentice Hall.