

**PENGARUH MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN PROYEKTOR DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR APRESIASI SENI RUPA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 25 PADANG**



FERA INDIKAWATI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode:102, 7 Maret 2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN PROYEKTOR DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR APRESIASI SENI RUPA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 25 PADANG**

FERA INDIKAWATI

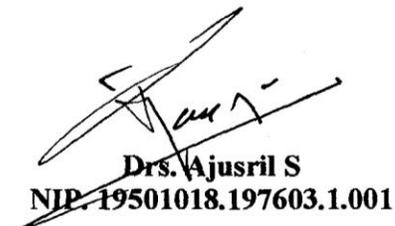
**Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Fera Indikawati untuk persyaratan
wisuda periode 102, 7 Maret 2015 telah diperiksa/ disetujui oleh kedua
pembimbing**

Pembimbing I



**Dr. Ramalis Hakim, M.Pd
NIP.19550712.198503.1.002**

Pembimbing II



**Drs. Ajusril S
NIP.19501018.197603.1.001**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh hasil belajar Apresiasi seni rupa siswa, baik itu siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah yang diajar menggunakan media visual proyektor digital. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif eksperimen, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 25 Padang, teknik pengambilan sampel adalah secara Acak/ Random Sederhana (*Simple Random Sampling*), yakni siswa kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VII.5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang disetiap kelasnya. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 76,6, rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 63,9. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar siswa yang berpengetahuan awal tinggi adalah 83,1 dan kelas kontrol siswa yang berpengetahuan awal tinggi adalah 70,6. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar siswa yang berpengetahuan awal rendah adalah 76,3 dan pada kelas kontrol siswa yang berpengetahuan awal rendah adalah 67,5. Berdasarkan hasil analisis tersebut terlihat bahwa penggunaan media visual menggunakan proyektor digital dapat meningkatkan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa.

ABSTRACT

This study aims to look at the influence of learning outcomes appreciation of art students, both high initial knowledgeable students and students who are knowledgeable lower initial visual media that taught using a digital projector. This research is a quantitative experiment, the population in this study were students of class VII SMP 25 Padang, the sampling technique is in Random / Random Simple (*Simple Random Sampling*), which VII.3 grade students as an experimental class while the class VII.5 as class control the number of 28 students in each class. Based on the results of data processing obtained an average student learning outcomes experimental class was 76.6, the average result was 63.9 class learning control. In the experimental class average of student learning outcomes of knowledge is 83.1 and the high initial class of students who are knowledgeable initial control high is 70.6. In the experimental class average of student learning outcomes are knowledgeable lower initial 76.3 and the control class students who are knowledgeable initial low is 67.5. Based on the results analysis be seen that the use of visual media using a digital projector to improve learning outcomes appreciation of art students.

PENGARUH MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN PROYEKTOR DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR APRESIASI SENI RUPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 25 PADANG

Fera Indikawati¹, Ramalis Hakim², Ajusril S³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: Fera.indikawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh hasil belajar Apresiasi seni rupa siswa, baik itu siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah yang diajar menggunakan media visual proyektor digital. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif eksperimen, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 25 Padang, teknik pengambilan sampel adalah secara Acak/ Random Sederhana (*Simple Random Sampling*), yakni siswa kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VII.5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang disetiap kelasnya. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 76,6, rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 63,9. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar siswa yang berpengetahuan awal tinggi adalah 83,1 dan kelas kontrol siswa yang berpengetahuan awal tinggi adalah 70,6. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar siswa yang berpengetahuan awal rendah adalah 76,3 dan pada kelas kontrol siswa yang berpengetahuan awal rendah adalah 67,5. Berdasarkan hasil analisis tersebut terlihat bahwa penggunaan media visual menggunakan proyektor digital dapat meningkatkan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa.

Kata kunci: Pengaruh, media, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan disekolah dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dengan berbagai jenis mata pelajaran sesuai dengan kurikulum, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya materi seni rupa. Guru

¹ Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode 102 Maret 2015

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

diharapkan mampu menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran, dalam proses pembelajaran. Setiap materi yang disajikan guru harus dapat dikuasai oleh semua siswa. Oleh sebab itu, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang berbagai strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran materi seni rupa seharusnya menjadi pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa, akan tetapi pada kenyataannya masih ada dari peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seni rupa, baik itu siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan selama peneliti melakukan Praktek Lapangan Kependidikan di SMP Negeri 25 Padang tahun 2012.

Pada saat proses pembelajaran Seni Budaya sub seni rupa materi Apresiasi seni rupa, guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, seperti penggunaan Proyektor Digital, akan tetapi yang dilakukan guru dalam pembelajaran seni rupa masih bersifat konvensional yakni metode ceramah dan terpusat pada guru. Oleh sebab itu, bila dibandingkan capaian tingkat kelulusan siswa pada materi Apresiasi Seni Rupa masih rendah dan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 76, seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1
Jumlah Ketuntasan Siswa Kelas VII yang Pada Mata Pelajaran Apresiasi
Tahun Pelajaran 2013/ 2014

No	Kelas	Jumlah Siswa yang Lulus KKM	
		< 76	≥76
1	VII.3	25	5
2	VII.4	19	11
3	VII.5	20	10
4	VII.6	21	9
5	VII.7	22	8
6	VII.8	18	12

Sumber data: Dokumen Nilai dari Guru Seni Rupa SMP Negeri 25 Padang

Oleh karena itu, pembelajaran Apresiasi Seni Rupa perlu disiasati melalui berbagai cara. Salah satu diantaranya dengan menggunakan media visual Proyektor Digital, yang telah dimiliki sekolah untuk meningkatkan penguasaan, pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa. Sehingga guru dapat mengetahui juga, bagaimana hasil belajar apresiasi seni rupa siswa baik yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah, setelah penggunaan media visual menggunakan Proyektor Digital dalam proses pembelajaran tersebut.

Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan suatu tes tentang apa yang dipelajarinya. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan gambaran dari pemahamannya terhadap materi yang dipelajarinya selama proses pembelajaran dan ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Menurut Sanaky (2009:3) mengatakan bahwa:

“Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan”.

Proyektor digital adalah peralatan modern yang digunakan untuk mengkonversi data gambar secara langsung dari komputer ke sebuah layar melalui sistem lensa. Proyektor digital ini digunakan untuk berbagai keperluan sebagai keperluan presentasi, keperluan pengguna bisnis, keperluan pendidik, proAV pelanggan, mobile professional, display pameran dan home theater (<http://indoglobalteknoblogspot.com/2013/03/tips-cara-servis-proyektor.html?m=1>).

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual proyektor digital ini dapat memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena dengan menampilkan gambar pada monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran yang sebenarnya akan memudahkan siswa untuk melihat dan mengamati gambar tersebut. Sehingga diharapkan dalam pembelajaran Apresiasi seni rupa siswa dengan media visual menggunakan proyektor digital ini, dapat meningkatkan hasil belajar Apresiasi seni rupa siswa yang lebih baik lagi.

Bertitik tolak dari permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian Skripsi dengan judul: **Pengaruh Media Visual Menggunakan**

Proyektor Digital Terhadap Hasil Belajar Apresiasi Seni Rupa Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Riduwan (2005:50) penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual proyektor digital terhadap hasil belajar apresiasi seni rupa siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 25 Padang yang terdaftar pada semester I tahun pelajaran 2013/2014. Teknik pengambilan sampel secara Acak/ Random Sederhana (*Simple Random Sampling*) dari populasi, yang memungkinkan setiap individu berpeluang untuk menjadi sampel penelitian dengan cara redomisasi (dengan cara melalui undian). Pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan kelas yang akan diteliti dilakukan dengan cara pengundian terhadap dua kelas yang homogen. Hasil dari pengundian kelas tersebut didapatkan kelas VII.3 untuk kelas eksperimen dan kelas VII.5 untuk kelas kontrol.

Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar apresiasi seni rupa siswa dengan media visual menggunakan Proyektor Digital. Jenis data yang digunakan adalah data dari nilai ulangan harian dan jumlah siswa kelas VII di SMP Negeri 25

Padang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan observasi dan menggunakan tes.

C. Pembahasan/ Hasil dan Pembahasan

1. Kemampuan Awal

Tabel 4: Deskripsi Kemampuan Awal Siswa

No	Statistik	Skor Hasil Belajar Siswa Kemampuan Awal					
		Kemampuan Awal Kelas Eksperimen	Kemampuan Awal Kelas Kontrol	Kemampuan Awal Eksperimen		Kemampuan Awal Kontrol	
				Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1	Skor Total	1715	1390	655	345	505	285
2	Skor Tertinggi	90	75	90	50	75	40
3	Skor Terendah	40	35	70	40	55	35
4	Rata-rata	61,3	49,6	81,9	43,1	63,1	35,6
5	Standar Deviasi	16,0	12,2	7,5	3,7	7,5	1,8
6	Jumlah Siswa	28	28	8	8	8	8

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4 diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan awal tinggi siswa kelas eksperimen adalah 81,9 dan rata-rata nilai kemampuan awal tinggi siswa kelas kontrol adalah 63,1, sedangkan rata-rata nilai kemampuan awal rendah siswa kelas eksperimen adalah 43,1 dan rata-rata nilai kemampuan awal rendah siswa kelas kontrol adalah 35,6. Siswa kelas eksperimen dengan kemampuan awal tinggi memperoleh skor tertinggi, skor terendah, dan

standar deviasi lebih tinggi dibandingkan siswa dengan kemampuan awal tinggi kelas kontrol.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar

Tabel 7: Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Keseluruhan

Statistik	Skor Hasil Belajar Siswa					
	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol	Hasil Belajar Kelas Eksperimen		Hasil Belajar Kelas Kontrol	
			Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
Skor Total	2145	1790	665	610	565	540
Skor Tertinggi	95	80	95	85	80	75
Skor Terendah	60	40	65	65	60	55
Rata-rata	76,6	63,9	83,1	76,3	70,6	67,5
Standar Deviasi	10,8	10,6	10,3	7,9	5,6	7,1
Jumlah Siswa	28	28	8	8	8	8

Berdasarkan perhitungan pada tabel 7 di atas menunjukkan rata-rata (mean) nilai siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Nilai rata-rata (mean) siswa kelas eksperimen adalah 76,6 dan standar deviasi 10,8 dengan jumlah siswa 28 orang. Sedangkan nilai rata-rata (mean) siswa kelas kontrol adalah 63,9 dan standar deviasi 10,6 dengan jumlah siswa 28 orang. Nilai rata-rata siswa berpengetahuan awal tinggi yang diajar dengan media visual menggunakan proyektor digital pada kelas eksperimen adalah sebesar 83,1 dan nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa berpengetahuan awal tinggi yang diajar tanpa media visual menggunakan proyektor digital pada kelas kontrol adalah sebesar 70,6. Nilai rata-rata yang

didapatkan siswa berpengetahuan awal rendah pada kelas eksperimen adalah 76,3 sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan siswa berpengetahuan awal rendah pada kelas kontrol adalah 67,5.

Berdasarkan hasil penelitian dan dari hasil nilai rata-rata diatas yang didapatkan baik oleh siswa kelas eksperimen maupun siswa kelas kontrol, siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa hasil belajar apresiasi seni rupa siswa yang diajar menggunakan media visual proyektor digital lebih tinggi bila dibandingkan dengan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa yang diajar tanpa menggunakan media visual proyektor digital. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual proyektor digital pada pembelajaran apresiasi seni rupa dapat meningkatkan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa, baik siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah.

3. Uji Normalitas

Hasil analisis data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.0 dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8: Uji Normalitas

No	Nama Variabel	Asymp. Sig (2-tailed)	Kondisi	Keterangan Distribusi Data
1	Hasil belajar kelas eksperimen	0,147	$P > 0,05$	Normal
2	Hasil belajar kelas kontrol	0,019	$P > 0,05$	Normal

Sumber: Hasil Olahan Data Primer 2014

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat dilihat bahwa Asymp. Sig (2-tailed) $>$ dari 0,05 yaitu hasil belajar pada kelas eksperimen $0,147 > 0,05$ sedangkan hasil belajar dari kelas kontrol $0,19 > 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa data dari hasil belajar apresiasi seni rupa siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hasil belajar apresiasi seni rupa siswa berpengetahuan awal tinggi maupun berpengetahuan rendah dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan uji t-test.

4. Uji Hipotesis

a. Hasil uji hipotesis pertama dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 KelasEksperimen	76.61	28	10.806	2.042
KelasKontrol	63.93	28	10.572	1.998

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 KelasEksperimen&KelasKontrol	28	.105	.596

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 KelasEksperimen–KelasKontrol	12.679	14.304	2.703	7.132	18.225	4.690	27	.000

b. Hasil uji hipotesis kedua dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 KelasEksperimenTinggi	83.12	8	10.329	3.652
KelasKontrolTinggi	70.62	8	5.630	1.990

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 KelasEksperimenTinggi&KelasKontrolTinggi	8	.699	.054

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 KelasEksperimenTinggi–KelasKontrolTinggi	12.500	7.559	2.673	6.180	18.820	4.677	7	.002

c. Hasil uji hipotesis ketiga dapat dilihat pada tabel 11 berikut:

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 KelasEksperimenRendah	76.25	8	7.906	2.795
KelasKontrolRendah	67.50	8	7.071	2.500

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 KelasEksperimenRendah&KelasKontrolRendah	8	-.447	.267

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 KelasEksperimenRendah - KelasKontrolRendah	8.750	12.748	4.507	-1.907	19.407	1.941	7	.093

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada uji hipotesis pertama nilai t hitung sebesar 4,690 dengan tingkat Sig. (2-tailed)= 0,000 dengan df 27 dan nilai t tabel sebesar 2,052. Pada uji hipotesis kedua nilai t hitung sebesar 4,677 dengan tingkat Sig. (2-tailed)= 0,002 dengan df 7 dan nilai t tabel sebesar 2,365, pada uji hipotesis ketiga nilai t hitung sebesar 1,941 dengan tingkat Sig. (2-tailed)= 0,093 dengan df 7 dan nilai t tabel sebesar 2,365. Hasil dari ketiga uji hipotesis diatas menunjukkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual menggunakan proyektor digital dapat meningkatkan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa.

D. Simpulan dan Saran

Hasil belajar apresiasi seni rupa siswa, baik siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa berpengetahuan awal rendah pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan media visual proyektor digital mendapatkan hasil belajar lebih tinggi, bila dibandingkan dengan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa, baik siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun siswa yang berpengetahuan awal rendah pada kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media visual proyektor digital. Hal ini terlihat dari nilai yang didapatkan dari hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 80. Nilai yang didapatkan dari hasil belajar apresiasi seni rupa.

Melihat dari hasil penelitian diatas bahwa penggunaan media visual Proyektor Digital dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar apresiasi seni rupa siswa. Maka disarankan kepada sekolah dan guru untuk menggunakan media ini sebagai salah satu alternatif pada materi pembelajaran apresiasi seni rupa atau materi lain pada bidang seni rupa dengan persiapan yang matang dan fasilitas yang mendukung.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Dr.

Ramalis Hakim, M.Pd dan pembimbing II Drs. Ajusril S

Daftar Bacaan

<http://indoglobaltekno.blogspot.com/2013/03/tips-cara-servis-proyektor.html?m=1>.

Riduwan, 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran (Cet. 2)*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.