

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP  
HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI SMA NEGERI I  
DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN**



**OLEH :**  
**RINA KHAIRANI**  
**1201092/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode Maret 2017**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP  
HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI SMA NEGERI I  
DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN**

**Nama** : Rina Khairani  
**Nim** : 1201092  
**Program Studi** : Pendidikan Seni Rupa  
**Jurusan** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa Dan Seni

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Rina Khairani untuk persyaratan wisuda periode 18 Maret 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 09 Februari 2017

Disetujui Oleh :

**Pembimbing I,**



**Drs. Erwin A., M.Sn.**  
**Nip.19590118.198503.1.007**

**Pembimbing II,**



**Dra. Ernis, M.Pd.**  
**Nip. 19571127.198103.2.003**

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri I Dua Koto Kabupaten Pasaman. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri I Dua Koto Kabupaten Pasaman. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan model penelitian *quasi eksperimen*. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk objektif, dilakukan dengan tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media video. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS versi 20.0 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,458$  dan  $t_{tabel} = 2,034$  dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Kata kunci : Penggunaan Media Video, dan Hasil Belajar

## Abstract

This study aims to determine the effect of using video media on the results of student learning SMA Negeri I Dua Koto Pasaman district. The subjects were students of class XI IPA at SMAN I Dua Koto Pasaman district. This study uses a quantitative method using quasi-experimental research model. The instrument used was a written test in objective form, carried out with test pre-test and post-test. The results showed that the average value of the results of the experimental class learning using video media is higher than the control class without using video media. Based on hypothesis testing using SPSS version 20.0 was obtained  $t = 4.458$  and the value table = 2.034 with significance level ( $\alpha = 0.05$ ) showed that there are significant differences between these two classes.

Keywords: Use of Media Video, and Learning Outcomes

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP  
HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI SMA NEGERI I  
DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN

Rina Khairani<sup>1</sup>, Erwin A<sup>2</sup>, Ernis<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
email: [rinakhairani@yahoo.co.id](mailto:rinakhairani@yahoo.co.id)

Abstract

This study aims to determine the effect of using video media on the results of student learning SMA Negeri I Dua Koto Pasaman district. The subjects were students of class XI IPA at SMAN I Dua Koto Pasaman district. This study uses a quantitative method using quasi-experimental research model. The instrument used was a written test in objective form, carried out with test pre-test and post-test. The results showed that the average value of the results of the experimental class learning using video media is higher than the control class without using video media. Based on hypothesis testing using SPSS version 20.0 was obtained  $t = 4.458$  and the value table = 2.034 with significance level ( $\alpha = 0.05$ ) showed that there are significant differences between these two classes.

Keywords: Use of Media Video, and Learning Outcomes

## A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Idealnya di dalam pembelajaran guru harus mampu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas bagaimana agar siswa termotivasi dalam belajar dan meningkatnya minat belajar siswa. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Salah satu bagian

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2017

<sup>2</sup> Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

pembelajaran yang menuntut kesiapan guru dalam mengenal karakter siswa adalah mata pelajaran seni budaya.

Ruang lingkup pembelajaran seni budaya mencakup seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Pada mata pelajaran seni rupa, siswa diharuskan memiliki kreativitas sendiri. Hal ini diperjelas oleh Syafi'i (2006:12):" Sesungguhnya secara ideal lingkup pendidikan seni rupa di sekolah adalah meliputi aspek pemahaman atau pengetahuan, apresiasi seni, dan pengalaman kreatif". Seni rupa memberikan wadah untuk berkreaitivitas dan berekspresi melalui perwujudan karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa. Seni rupa mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan. Pelajaran seni rupa berarti berkarya untuk membuat karya, hal ini tentunya membutuhkan keterampilan. Guru mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai pelatih agar siswa mempunyai kompetensi dalam berkarya. Guru harus mampu merancang pembelajaran agar belajar seni rupa dapat lebih diminati oleh siswa. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan pemanfaatan media yang menarik, agar terbentuk proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Romiszowski dalam Wibawa & Mukti (1991:8) mengemukakan "media sebagai pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan". Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, baik itu berupa gambar, audio, audio-visual, video, papan tulis dan lain-

lain. Berbagai jenis media yang telah dijelaskan dapat digunakan untuk menunjang media pembelajaran, salah satunya yaitu media video.

Media video mempunyai tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan papan tulis, media gambar dan media audio, walaupun pada dasarnya masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Hal ini bisa dilihat dari keefektifan penggunaan media, baik dari segi waktu, kecepatan penyampaian pesan dan daya tarik media tersebut. Hal ini diperjelas oleh Arsyad (2011: 49) bahwa “ media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal dimana yang tidak dapat dilihat siswa secara langsung, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri I Dua Koto Kabupaten Pasaman, pada tanggal 20 - 29 September 2016, peneliti menemukan masalah terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa. Hal yang menjadi catatan penting bagi peneliti diantaranya, pada pembelajaran seni rupa, guru masih menggunakan metode ceramah, media yang digunakan guru kurang bervariasi contohnya guru selalu menggunakan media gambar dan LKS, sehingga membuat penyampaian materi pelajaran terlihat monoton. Dampak yang terlihat pada siswa yaitu siswa terlihat pasif selama proses pembelajaran, dan siswa mudah bosan dalam kelas siswa keluar masuk pada saat pembelajaran

sedang berlangsung dan terdapat beberapa siswa laki-laki yang bolos saat pelajaran seni rupa. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang mengikuti pelajaran seni rupa. Informasi lain yang peneliti dapatkan yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam materi praktek. Sebagian besar siswa yang telah diwawancarai mengungkapkan, bahwa salah satu materi pembelajaran yang kurang diminati siswa yaitu mata pelajaran seni rupa karena banyak materi praktek.

Kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai materi seni rupa, diduga karena metode ceramah yang digunakan oleh guru, seharusnya pada materi seni rupa, guru harus bisa merancang pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Informasi lain yang peneliti dapatkan yaitu belum maksimalnya hasil belajar siswa, seperti yang tergambar dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1 : Data Hasil Belajar Siswa pada Satu Semester Dalam Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas XI IPA SMAN 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman Tahun Ajaran 2016-2017

Kelas XI IPA	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas	%	TT	%
XI 1	34	9	26,48	25	73,52
XI 2	32	9	28,12	23	71,88
XI 3	32	14	43,75	18	56,25
XI 4	33	13	39,39	20	60,61
XI 5	34	15	44,11	19	55,89
XI 6	33	15	45,45	18	54,55
XI 7	34	14	41,17	20	58,83

Sumber : Rekap nilai guru bidang studi seni rupa dalam satu semester di SMAN 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman

Jumlah siswa yang belum tuntas terbanyak dikelas XI IPA 1 yaitu 25 orang dengan persentase 73,52 % dan XI IPA 2 yaitu 23 orang dengan

persentase 71,88 %, sedangkan kelas XI IPA 3 sebanyak 18 orang dengan persentase 56,25 %, kelas XI IPA 4 berjumlah 20 dengan persentase 60,61 %, dan pada kelas XI IPA 5 sebanyak 19 orang dengan persentase 55,89 %, kelas XI IPA 6 sebanyak 18 orang dengan persentase 54,55 % dan kelas XI IPA 7 sebanyak 20 orang dengan persentase 58,83 %.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas XI IPA belum mencapai KKM. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM), siswa yang mencapai KKM pada setiap kelas kurang dari 50 %, dengan kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Situasi ini mengasumsikan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pelajaran seni rupa.

Menyikapi permasalahan di atas, tentunya memerlukan usaha yang tepat dan terarah, yang berfokus pada perbaikan-perbaikan penyelenggaraan pembelajaran seni rupa, diantaranya adalah menerapkan media pembelajaran yang berbeda. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mencoba menggunakan media yang tepat dan akurat. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mencoba memanfaatkan media video, hal ini didasari oleh kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan tanpa media video. Alasan pemilihan media video yaitu karena dengan menggunakan media video siswa dapat melihat langsung cara kerja untuk menghasilkan karya.



Secara etimologi video berasal dari bahasa Latin, yaitu *vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat dilihat. Menurut Sadiman (2009:75) video merupakan media *audio visual* yang menampilkan gerak. Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Sedangkan media video Menurut Daryono (2013) adalah suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Anderson, (1987:104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran. Menurut Daryanto (2011: 79) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media video. Kelebihan media video antara lain:

- a) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kekurangan media video antara lain: a) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya

keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. b) Material pendukung, Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya. c) *budget*, Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Purwanto (2010:44) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Sedangkan menurut Winkle dalam Purwanto (2010:45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sugihartono (2012:130) menambahkan bahwa pengukuran hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar mengajar. Tes hasil belajar, Menurut Purwanto (2009:64-66) tes merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data di mana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan kemampuan maksimalnya. Peserta diharuskan mengeluarkan kemampuan semaksimal mungkin agar data yang diperoleh dari hasil jawaban peserta didik benar-benar menunjukkan kemampuannya. Tes hasil belajar juga merupakan tes penguasaan, karena tes ini berfungsi mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh peserta didik. Tes diujikan setelah peserta didik memperoleh sejumlah materi sebelumnya

dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik atas materi tersebut. Anni dkk (2006:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan dari Sudjana (2009: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan. Suharmini Arikunto (2006:3) evaluasi berarti menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu), untuk menilai dan mengukur hasil belajar yang dicapai siswa diperlukan alat evaluasi. Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Samino dan Marsudi (2012:64) terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu internal dan eksternal

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* atau eksperimen semu, yaitu suatu desain eksperimen yang memungkinkan peneliti mengendalikan variabel sebanyak mungkin dari situasi yang ada. Alasan memilih desain ini tidak mempunyai pembatasan yang ketat terhadap randomisasi, dan pada saat yang sama dapat mengontrol ancaman-ancaman validitas. Di sebut eksperimen semu karena eksperimen ini belum atau tidak memiliki ciri-ciri rancangan eksperimen yang sebenarnya, karena variabel-variabel yang seharusnya

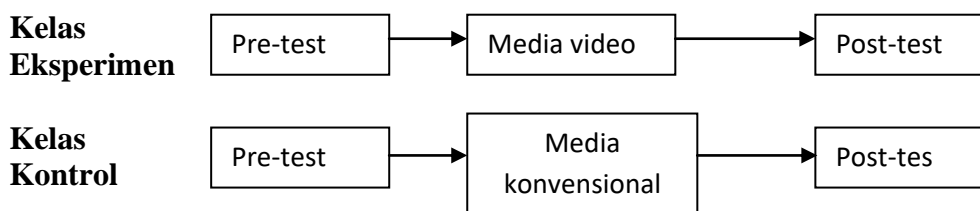
dikontrol atau di manipulasi. Oleh sebab itu validitas penelitian menjadi kurang cukup untuk disebut sebagai eksperimen yang sebenarnya.

Penelitian ini menggunakan model *pretest-posttest control Group Desain* (desain kelompok control tes awal-akhir). Jenis penelitian ini melibatkan dua kelompok subyek yang terdiri atas kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media video, kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional, dan hasilnya diketahui melalui tes akhir dengan satu macam perlakuan.

Kelompok rancangan *quasi experiment* diberi perlakuan dengan penggunaan media video guna meningkatkan hasil belajar. Pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, dan kedua kelompok itu menyelesaikan *pretest* dan *posttest*. Variabel bebas penelitian ini adalah media video, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar.

Untuk jelasnya rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini:

**Gambar 2**  
**Rancangan Penelitian**



### C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas XII di SMA Negeri Satu Dua Koto Kabupaten Pasaman. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 14 November sampai 14 Desember. Berdasarkan hasil belajar (*post-test*) siswa di kelas

eksperimen yaitu kelas XII IPA 1 yang diperoleh dari tes akhir didapatkan rata-rata siswa 81,29 yang sebelumnya dilakukan tes pengetahuan awal (*pre-test*) dengan rata-rata 59,82. Berdasarkan hasil tes akhir (*post-test*) yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas XI IPA SMAN 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman. Ini terbukti dari tingginya hasil belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini senada dengan pendapat Suprihatiningrum (2013: 321) bahwa manfaat penggunaan media antara lain: Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Slameto (2010:2) menambahkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Artinya, semakin variatif cara pemberian pengalaman kepada siswa, maka akan semakin efektif kualitas belajarnya. Penyediaan media video merupakan suatu bukti peningkatan kualitas belajar siswa.

Peningkatan kualitas belajar terlihat dari pembelajaran langsung yang memperoleh rata-rata 73,50 dengan hasil belajar tes pengetahuan awal (*pre-test*) yaitu 58,63 dengan jumlah siswa pada kelas eksperimen 34 orang dan kelas kontrol 32 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1 : Data Rekapitulasi Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

<b>DATA</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
KKM	80	80
Jumlah Siswa	34	32
Jumlah Siswa Tuntas	25	15
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	9	17
Nilai Tertinggi	96	92
Nilai Terendah	60	52

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan media video dengan materi seni grafis dengan tehnik relief print atau cetak tinggi, video seni grafis ini berisi gambar dan suara berupa proses pembuatan karya cetak tinggi dengan menggunakan wortel yang dilakukan oleh siswa SMA mulai dari pembuatan sketsa sampai pada hasil cetakan. dengan variabel terikatnya yaitu hasil belajar seni rupa. Media video dikenal salah satu media pembelajaran yang memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan media lainnya. Di dalam proses pembelajaran yang menggunakan media video siswa belajar menyimak apa yang ada ditayangkan pada media video lalu mempraktekkannya secara individu.

Pada kelas kontrol, hasil *pre-test* sebelum dilakukan pendekatan konvensional nilai rata-rata yakni 58,63 setelah diberikan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa menjadi 73,50 siswa yang mencapai ketuntasan minimal yaitu 15 orang dengan persentase 36 % dari 32 orang, itu berarti ada 17 orang siswa dengan persentase 64 % siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 52 hasil tersebut sangat

jauh berbeda dengan kelas yang diberi perlakuan media video. Pada kelas kontrol peneliti memberikan perlakuan dengan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan metode pembelajaran langsung seperti ceramah dan tanya jawab. Pada proses pembelajaran peneliti menjelaskan materi yang dipelajari, dengan metode konvensional dan melakukan tanya jawab. Terbukti bahwa terjadi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen proses pembelajaran terjadi komunikasi dua arah dan saling berinteraksi sehingga siswa merasa tidak bosan mengikuti pembelajaran. Setelah melakukan tes akhir, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Sebagaimana yang diungkapkan sebelumnya uji normalitas berfungsi mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada uji homogenitas berfungsi untuk melihat apakah sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis, berdasarkan perhitungan diketahui  $t_{hitung} = 4,458$  dan  $t_{tabel} = 2,034$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dapat disimpulkan  $H_a$  diterima, dengan pernyataan “penerapan media video berpengaruh positif secara signifikan dalam taraf 0,05 terhadap hasil seni rupa siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video yang signifikan dalam taraf 0,05 terhadap

hasil belajar seni rupa siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media video dengan hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri I Dua Koto kabupaten Pasaman. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan analisis data diketahui,  $t_{hitung} = 4,458$  dan  $t_{tabel} = 2,034$  pada taraf alfa = 0,05, hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

Artinya terdapat pengaruh media video terhadap hasil belajar seni rupa di SMA Negeri I Dua Koto Kabupaten Pasaman. Dilihat dari hasil belajar akhir yang diperoleh siswa meningkat pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Temuan ini berguna bagi Bagi guru untuk menggunakan media video dalam pembelajaran seni rupa, siswa diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas agar dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, Sekolah lebih memberikan fasilitas dan dukungan dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa, bisa dengan penyediaan LCD proyektor atau alat pendukung untuk penggunaan media video pembelajaran, Peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media video terhadap



hasil belajar seni rupa, disarankan agar lebih memperhatikan siswa pada saat observasi sehingga lebih maksimal dalam mengamati siswa.

**Catatan** : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pmbimbing I Drs. Erwin A., M.Sn dan pembimbing II Dra. Ernis, M.Pd.

### **Daftar Rujukan**

- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta : CV Rajawali.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Arikunto, Suharsimi. 20013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Kasiram, Mohammad.. 2008. *Metode penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN-Malang Press
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2011. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto. 2014 *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman, Arief. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samino & Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan belajar*. Surakarta: Fairuz