

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP
HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA SMP NEGERI 27 PADANG**



Siska Oktaria

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

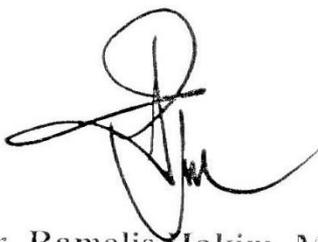
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA SMP NEGERI 27 PADANG

Siska Oktaria

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Siska Oktaria untuk persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/ditetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 20 April 2017

Pembimbing I



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd

Pembimbing II



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA SMP

Siska Oktaria¹, Ramalis Hakim², Abd. Hafiz³

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email: oktariasiska@yahoo.com

Abstract

The purpose of this through to understand that there is an influence of using power point media to the result of art at grade Junior High School 27 Padang. The kind of through that used is experiment interpretation score of posttest and then by technique interpretation encode for processing Random Sampling. This encode for processing collected by the test in the result of lesson. Finding in this through showing that : the result of student's in the lesson by using power point media is better, just than with students who taught without using a conventional media. That's mean using power point media needed to all of students for improving the result of students in the lesson specially for art in art at Junior High School 27 Padang.

Keywords: Power Point media

A. Pendahuluan

Pelajaran seni budaya di sekolah SMP Negeri 27 Padang, tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Pelajaran seni budaya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, menampilkan kreativitas melalui seni budaya, menampilkan peran

¹ Mahasiswi penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2017

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Mata pelajaran seni budaya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan. Seni rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

Seni budaya tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi. Dalam penelitian ini peneliti memilih apresiasi sebagai bahan yang akan diajarkan disekolah SMP Negeri 27 Padang.

Apresiasi sebagai bagian dalam pendidikan seni rupa merupakan hal yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa, yang berguna untuk mengembangkan kemampuan atau pengetahuannya terhadap karya seni, yang menyatakan bahwa seni sebagai bagian dari wilayah pembelajaran perlu dikembangkan melalui pembelajaran apresiasi. Bagi siswa, biasanya kegiatan apresiasi ini berfungsi untuk menumbuhkan atau memupuk rasa cinta terhadap budaya bangsa dan membuka cakrawala siswa. Dengan memperkenalkan hasil karya seni tersebut, siswa akan mulai mengenali budaya bangsa tersebut dari jenis, bahan, dan cara membuatnya. Untuk itu, dalam pembelajaran mengapresiasi karya seni rupa ini guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan bahan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran mengapresiasi karya seni rupa perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif agar siswa dapat mengapresiasi karya seni rupa dengan lebih mudah. Pemilihan media pembelajaran bukanlah hal yang sulit, jika guru dapat memahami karakteristik siswa dan bahan ajar yang hendak disampaikan.

Kemampuan guru dalam memilih, mengeksplorasi, dan menggunakan media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran perlu dimiliki dan dikembangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu siswa dalam memahami bahan ajar dan memfasilitasi siswa melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu memberikan media sehingga media merupakan strategi yang sangat

penting untuk menumbuhkan motivasi siswa dan akan lebih mudah dalam mengapresiasi karya seni rupa.

Pada umumnya guru masih menggunakan media seadanya seperti media konvensional ditandai dengan metode ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Sehingga siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru dengan mendengarkan ceramah dan melihat objek pelajaran yang diperagakan oleh guru. Selain itu, guru akan sulit untuk menjelaskan pembelajaran karena guru menggunakan media seadanya, Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran yang kemudian mempengaruhi minat belajar siswa yang berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Mengingat pesatnya arus informasi yang berkembang di masyarakat maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu tentang pencapaian kompetensi. Salah satu contoh pengembangan media pendidikan yaitu digunakannya suatu media pendidikan yang berbasis komputer dan penggunaan *Software Microsoft Power Point*.

Software Microsoft Power Point sebagai salah satu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *power point* merupakan sebuah *Software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang

diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, guru, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi menarik. *Media power point* sangat cocok untuk menyampaikan materi salah satunya adalah materi seni rupa

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan (Arsyad, 2011). AECT (*Association of education and communication technology*, 1977) “memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi”.

Hamalik dalam Arsyad (2002: 15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Sudjana, dkk. (2002:2) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah “(1). Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, (2). Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, (3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4). Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar”.

Sepadan dengan hal itu I Nyoman Sudana Degeng (1993: 26-27) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru-guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu: “(1). Tujuan instruksional; (2). keefektifan; (3). Siswa; (4). Ketersediaan; (5). Biaya pengadaan; (6). Kualitas teknis”.

Media visual dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media visual dapat mempertinggi proses belajar siswa. Salah satu alasan tersebut berkenaan dengan manfaat media visual dalam proses belajar siswa, Suwardi,(2007: 77) antara lain “ (1). Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. (2). Bahan pengajaran akan lebih mudah difahami oleh siswa. (3). Metode pembelajaran akan lebih bervariasi”.

Rusman (2011 : 301) menyatakan “*power point* merupakan suatu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan presentasi dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif mudah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyampaian data”.

Penggunaan media *power point* diduga dapat meningkatkan hasil belajar karena media *power point* memiliki beberapa kelebihan seperti, menyampaikan pesan secara jelas sehingga mudah dipahami anak, selain itu penyajian dalam media *power point* menarik dan terdapat permainan warna tulisan beserta animasi yang bisa menarik perhatian siswa. Berdasarkan

keterangan di atas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang “pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar seni rupa siswa SMP Negeri 27 Padang”.

Dalam melakukan kegiatan dalam proses berfikir yang melibatkan kegiatan mental, terjadi hubungan informasi-informasi yang diterima sehingga menimbulkan suatu penambahan atau penguasaan terhadap materi yang diberikan dari yang tidak diketahui suatu menjadi sesuatu yang dikenal dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam pembelajaran. Apabila sudah terjadi tingkah laku seseorang, maka seseorang sudah dikatakan berhasil dalam pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2010:13) “hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”.

Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrument yang dapat mengelompokkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Padang”.

B. Metode Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain the one-shot case study*, penelitian yang dimaksud dapat digambarkan seperti tabel berikut.

Tabel 2.Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	X ¹
Kontrol	X	X ²

(Sumber : Lufri (2007.68))

Keterangan :

X = Pemberian treatment atau perlakuan

X¹ = Tes akhir pada sampel menggunakan media *power point*.

X² = Tes akhir pada sampel menggunakan media konvensional

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh media *power point* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 27 Padang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII di SMP Negeri 27 Padang. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara acak. Tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS V.17 dengan teknik uji t.

Jika - $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima

Jika - $t_{\text{hitung}} < - t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pengaruh media power point terhadap siswa kelas VII.1 dan kelas VII.4 dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 27 Padang dengan hasil penelitian yaitu :

Deskripsi dari hasil tes hasil belajar (*posttest*) pada kedua kelas dapat digambarkan pada tabel berikut :

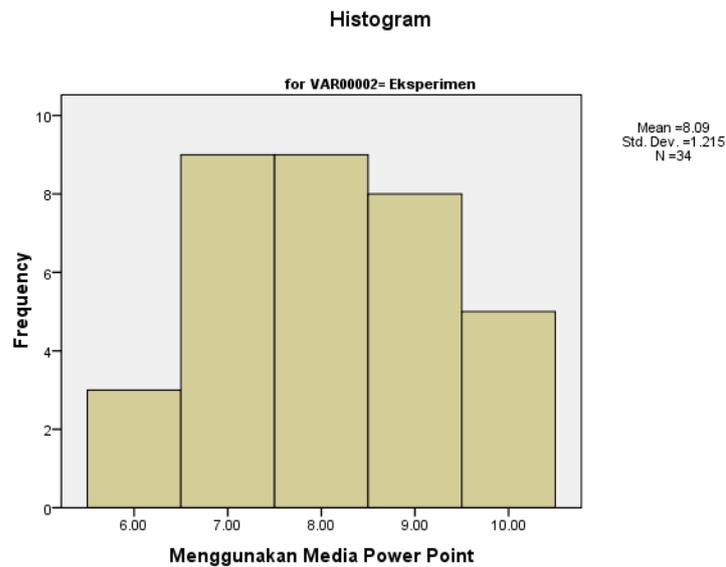
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor Posttest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	50	0	0,00	4	11,76
2	55	0	0,00	0	0,00
3	60	3	8,82	8	23,53
4	65	0	0,00	0	0,00
5	70	9	26,47	11	32,35
6	75	0	0,00	0	0,00
7	80	9	26,47	9	26,47
8	85	0	0,00	0	0,00
9	90	8	23,53	2	5,88
10	95	0	0,00	0	0,00
11	100	5	14,71	0	0,00
Jumlah		34	100,00	34	100,00
Rata-rata		80,88		69,12	
Nilai Tertinggi		100		90	
Nilai Terendah		60		50	
Standar Deviasi		1,215		1,111	
Varian		4.166		4.166	

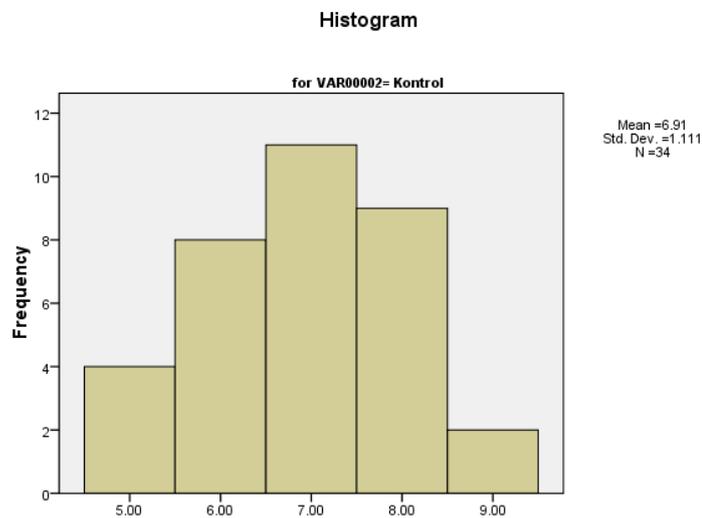
(Sumber : Olah data SPSS V.17)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat bahwa nilai (*posttest*) tes setelah diberi perlakuan nilai siswa sudah mencapai dari batas KKM yang telah ditentukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan masih kurang dari KKM yang ditentukan sekolah. KKM

yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen 80,88 > dari KKM dan Kelas kontrol nilai rata-rata 69,12 < dari KKM.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (posttest) Kelas Kontrol

Histogram tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan penjelasan dalam bentuk grafik histogram, yaitu tentang data hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *power point*

dan kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan frekuensinya serta menjelaskan tentang normalitas data. Dari gambar histogram dapat dilihat bahwa berupa histogram berbentuk seperti gunung atau lonceng sehingga dapat dikatakan data terdistribusi dengan normal.

Tabel 11. Hasil Analisis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Model Pembelajaran	N	Mean	SD	T	R	df	Sigt(2-tailed)
Eksperimen	34	80,88	1,215	2,163	0,975	66	0,00
Kontrol	34	69,12	1,111				
t_{hitung}	2,163						
t_{tabel}	1,691						
r_{hitung}	0,975						
r_{tabel}	0,339						
Kesimpulan	Berbeda Secara Signifikan						

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai rata-rata hasil belajar (*Posttest*) kelas kontrol memperoleh 69.12, sedangkan rata-rata untuk hasil belajar (*Posttest*) kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 80,88. Maka dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Setelah melakukan uji-t sebagaimana yang telah terlampir pada tabel 11 di atas standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 2,163 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan t_{tabel} 1. 691. Dari nilai sig (2-tailed) di atas nilainya lebih kecil dari sig-alpha ($0,000 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2.163 > 1.691$), maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis ini dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa yang diajar dengan menggunakan

Media *Power point* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa yang diajar dengan Media Konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Power point* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VII SMP N 27 Padang yang mengikuti kelas eksperimen dan lebih baik dari Media Konvensional yang digunakan pada kelas kontrol.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menghomogenitaskan hasil belajar maka digunakan uji bartlet. Perhitungan uji homogenitas menggunakan *Software* SPSS 17 adalah dengan uji *levene statistik*. Cara menafsirkan uji *levene* ini adalah jika nilai *levene statistik* > 0.05 maka dapat dikatakan varian data adalah homogen.

Tabel 12. Analisis Levene Statistic Hasil belajar (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Menggunakan Media Power Point

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.008	1	66	.161

Berdasarkan tabel di atas *levene statistik* kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai *levene statistik*. Sig (2-tailed) adalah 0.161 (nilai signifikan > 0.05), maka H_0 diterima jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar belajar (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini merupakan hasil pengurangan dari (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan uji t (*Paired Sampels T Test*). (*Paired Sampels T Test*) atau uji t sampel berpasangan dilakukan pada kelas eksperimen. Berikut adalah hasil data menggunakan SPSS *for windows version 17* :

Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan (*Paired Sampel T Test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

[DataSet1] C:\Users\user\Documents\data siska.sav

Group Statistics					
Tidak menggunakan Media Power Point	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Menggunakan Media Power Point	Eksperimen	34	59.3529	8.17936	1.40275
	Kontrol	34	54.5588	10.00967	1.71664

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Menggunakan Media Power Point	Equal variances assumed	2.008	.161	2.163	66	.034	4.79412	2.21688	.36797	9.22027	
	Equal variances not assumed			2.163	63.480	.034	4.79412	2.21688	.36469	9.22355	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil mengenai pengaruh hasil belajar apresiasi pada materi seni rupa yang menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar pada materi apresiasi seni rupa dengan nilai rata-rata 59,35 dan kedua tanpa menggunakan media yaitu dengan rata-rata 54,56.

Dari hasil di atas dapat di tentukan perbedaan dua kemampuan tersebut dengan rumus uji t. Dalam taraf signifikan 0.05 : 2 (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $34-1=33$, hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1.691 dan t_{hitung} sebesar 2.163. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara yang diberikan pembelajaran menggunakan media *power point* dengan menggunakan media konvensional ,

sebab $t_{hitung} 2,163 > t_{tabel} 1.691$ maka H_0 ditolak. Nilai rata-rata (*mean*) dapat diketahui bahwa rata-rata tes menggunakan media *power point* dengan media konvensional. Maka dapat diartikan bahwa dengan menggunakan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian yang dilakukan pada materi seni rupa dapat diketahui dari analisis uji hipotesis bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa dalam materi seni rupa dengan menggunakan media konvensional di SMP Negeri 27 Padang. Berdasarkan uji t yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 2.163$ dan $t_{tabel} = 1.691$ Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya rata-rata (*mean*) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda secara nyata. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media *power point* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 27 Padang dalam materi seni rupa.

Melihat dari hasil penelitian di atas sebagai saran dari peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk dapat dilakukan inovasi dalam peningkatan mutu pendidikan sekolah yang proses pembelajarannya masih menggunakan media konvensional, disarankan agar menggunakan pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa yaitu pembelajaran yang menggunakan media *power point*. Pengembangan dalam penggunaan media *power point*

untuk proses belajar harus dikembangkan sesuai dengan materi dan siswa, agar dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran Jakarta*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Dengeng, I Nyoman Sudana. 1993. *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang
- Sudjana. 2002. *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Rusman, Kurniawan, D, dan Riyana. C. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: P. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.