

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SUB BIDANG STUDI
SENI RUPA SISWA KELAS VII SMPN 6 SUNGAI PENUH**

ARTIKEL



WIWIN MUKTI SAPUTRA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Wisuda Periode September 2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SUB BIDANG STUDI SENI RUPA SISWA KELAS VII SMPN 6 SUNGAI PENUH

WIWIN MUKTI SAPUTRA

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Wiwin Mukti Saputra untuk persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, 15 Juni 2017

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP. 19591212.198602.1.001

Abstrak

Hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh belum memuaskan. Untuk itu dilakukan usaha peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi terhadap hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan desain penelitian faktorial 2×2 , dengan penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti mendapatkan kelas VII/A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII/B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, tes yang digunakan perlu dilihat terlebih dahulu indeks kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas. Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif dan analisis induktif menggunakan SPSS v.18.

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil 1) Sig-alpha ($0,000 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,764 > 2,021$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol, 2) Sig-alpha ($0,012 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,081 > 2,228$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen motivasi belajar tinggi berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol motivasi belajar tinggi, 3) sig-alpha ($0,016 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,884 > 2,228$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen motivasi belajar rendah berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen motivasi belajar rendah.

Penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa di kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Audio Visual dan Motivasi, Hasil Belajar Siswa

Abstrak Berbahasa Inggris

Abstract

Student learning outcomes for subjects of Arts Culture sub-field of Art Studies students class VII in SMPN 6 Sungai Penuh not satisfactory. For that done efforts to improve learning outcomes by using audio visual media in the learning process. This study aims to describe the effect of audio visual media usage and motivation on the result of Art Culture learning in the field of Fine Arts study of class VII students at SMPN 6 Sungai Penuh.

The research method used is quasi experimental (experimental quasi) with faktorial 2×2 research design, with sample determination using purposive sampling technique. Researcher get class VII / A as experiment class and class VIII / B as control class. The data collection is done through questionnaire instrument of learning motivation and test result of learning, the test used needs to be seen first the index of difficulty, distinguishing power, and reliability. The data analysis technique is descriptive processing and inductive analysis using SPSS v.18.

Based on the hypothesis test the results obtained 1) Sig-alpha (0.000 <0.05) and t arithmetic greater than t table (4.764 > 2.021), then Ho is rejected and H1 accepted, thus the experiment class learning outcomes differ significantly Learning result of control class, 2) Sig-alpha (0,012 <0,05) and t count bigger than t table (3,081 > 2,228), hence Ho is rejected and H1 accepted, thus learning result of learning motivation high class experiment differ (3) sig-alpha (0,016 <0,05) and t count bigger than t table (2,884 > 2,228), hence Ho is rejected and H1 accepted, thus result of learning Low motivation learning experimental classes differ significantly compared to the students' learning outcomes of low motivation learning experiments.

The study concluded that the use of audio visual learning media has a positive effect on the students' learning outcomes in the learning of Cultural Arts in the field of art study in the seventh grade of SMPN 6 Sungai Penuh.

Keywords : Audio Visual Media Learning and Motivation, Student Learning Results

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SUB BIDANG STUDI
SENI RUPA SISWA KELAS VII SMPN 6 SUNGAI PENUH**

Wiwin Mukti Saputra¹, Ramalis Hakim², Suib Awrus³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: wiwinmuktisaputra@yahoo.com

Abstract

Student learning outcomes for subjects of Arts Culture sub-field of Art Studies students class VII in SMPN 6 Sungai Penuh not satisfactory. For that done efforts to improve learning outcomes by using audio visual media in the learning process. This study aims to describe the effect of audio visual media usage and motivation on the result of Art Culture learning in the field of Fine Arts study of class VII students at SMPN 6 Sungai Penuh.

The research method used is quasi experimental (experimental quasi) with faktorial 2×2 research design, with sample determination using purposive sampling technique. Researcher get class VII / A as experiment class and class VIII / B as control class. The data collection is done through questionnaire instrument of learning motivation and test result of learning, the test used needs to be seen first the index of difficulty, distinguishing power, and reliability. The data analysis technique is descriptive processing and inductive analysis using SPSS v.18.

Based on the hypothesis test the results obtained 1) Sig-alpha (0.000 <0.05) and t arithmetic greater than t table (4.764 > 2.021), then Ho is rejected and and H1 accepted, thus the experiment class learning outcomes differ significantly Learning result of control class, 2) Sig-alpha (0,012 <0,05) and t count bigger than t table (3,081 > 2,228), hence Ho is rejected and and H1 accepted, thus learning result of learning motivation high class experiment differ (3) sig-alpha (0,016 <0,05) and t count bigger than t table (2,884 > 2,228), hence Ho is rejected and H1 accepted, thus result of learning Low motivation learning experimental classes differ significantly compared to the students' learning outcomes of low motivation learning experiments.

The study concluded that the use of audio visual learning media has a positive effect on the students' learning outcomes in the learning of Cultural Arts in the field of art study in the seventh grade of SMPN 6 Sungai Penuh.

Keywords : Audio Visual Media Learning and Motivation, Student Learning Resul

¹ Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Priode September 2017

² Dosen Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

³ Dosen Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan (Pra penelitian) untuk mengamati pembelajaran seni budaya di SMP N 6 Sungai Penuh pada hari Rabu, 5 Oktober 2016. Peneliti melihat berbagai kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yakni kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa. Sebagian besar siswa sulit memahami materi yang disampaikan bahkan mereka tidak mau bertanya sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Di lihat dari kesiapan sekolah SMP N 6 Sungai Penuh pada dasarnya telah memiliki peralatan serta teknologi yang cukup memadai yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, hanya saja kurangnya keterampilan guru dalam melakukan variasi penyampaian materi pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan objek pelajaran yang diperagakan oleh guru hingga kemampuan peserta didik hanya sebatas pada yang diperlihatkan, selain itu cara tersebut hanya dapat menarik perhatian murid yang berada di depan sedangkan murid yang berada di belakang merasa tidak begitu memperhatikan guru mengajar. Siswa menjadi tidak begitu menangkap sepenuhnya apa yang diajarkan.

Selama proses pembelajaran siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru berupa mendengarkan ceramah dan melihat objek yang dipamerkan oleh

guru. Akibatnya ketika diberi tugas, siswa yang mampu mengerjakannya hanya beberapa orang saja.

Jika ditinjau dari pengertian belajar, belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2014: 9).

Untuk dapat mengoptimalkan pelajaran Seni Budaya di SMP N 6 Sungai Penuh, guru sebagai komponen utama memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga seorang guru diharapkan mampu menciptakan kondisi yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif. Usaha yang dapat dilakukan guru diantaranya dengan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa akan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Proses belajar siswa aktif dapat diciptakan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan guru, salah satunya media audio visual. Selain itu, seorang guru harus dapat berperan sebagai fasilitator, motivator dan mediator. Guru tidak hanya sebagai penyampai materi tetapi juga bertanggung jawab dalam meningkatkan motivasi dan membimbing siswa dalam belajar.

Media audio visual merupakan media yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran, yaitu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media audio visual seperti ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga diharapkan anak-anak

mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekamnya (Darwanto, 2005: 101). Dalam dunia pendidikan, audio visual sering dijadikan sebagai “*sensory aids*” atau alat-alat pembantu panca indera dalam ruang belajar sehingga akan mempermudah dalam memahami kata-kata yang ditulis maupun yang diungkapkan.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran Seni Budaya dapat membangkitkan minat, motivasi, rangsangan belajar, dan membantu keefektifan dalam menyampaikan materi. Selain itu penggunaan media audio visual dapat membantu siswa dalam menemukan konsep dan pemahaman terhadap materi pelajaran tersebut. Sehingga jika media ini digunakan dengan baik diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh meningkat.

Menurut Djamarah (2010: 121) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Menurut Djamarah (2010: 124) bila dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam:

- 1) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara saja.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan.
- 3) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar dan gambar. Media ini dibagi dua yaitu media audio visual diam dan gerak.

Asra (2007:5–9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide.

Jenis media audiovisual dibagi dua yaitu menurut Djamarah (2010:124) ;

- (1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti

bingkai suara (*sound slide*). Sebagai suatu program film bingkai sangat bervariasi. Panjang pendek film bingkai tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang ingin disajikan. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu film bingkai bersuara (*sound slide*) lamanya berkisar antara 10-30 menit, (2) Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video. Film dan video adalah merupakan gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Media audio visual juga diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Suprijono (2012: 163) menjelaskan motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Menurut Sardiman (2012:89), Motivasi dibedakan menjadi 2 jenis yaitu:

- 1.) Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Keller dalam Zubaidah (2007: 18), mengemukakan bahwa ada 4 (empat) komponen utama motivasi yaitu: “1) *Interest* (minat), 2) *Relevance* (relevan), 3) *Expectancy* (harapan), dan 4) *Satisfaction* (kepuasan)”.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah eksperimen, bentuk eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi-experiment*).

Dalam pelaksanaannya penelitian ini diawali terlebih dahulu dengan tes motivasi belajar dengan pemberian angket yang disediakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen dan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol. Strategi ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada akhir kegiatan siswa akan diberi tes hasil belajar. Pelaksanaan tindakan penelitian akan digunakan desain faktorial 2×2 .

Menurut Komaruddin dalam Mardalis (2010:53) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah; semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sungai Penuh yang terdiri dari 4 kelas yakni kelas VII/A, VII/B, VII/C, VII/D dengan jumlah siswa 79 orang, Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*.

Adapun variabel dalam penelitian ini memiliki dua variabel bebas (X1 dan X2) dan satu variabel terikat (Y), yaitu:

- a. Variabel bebas adalah media pembelajaran audio visual (X1) dan motivasi (X2)
- b. Variabel terikat yaitu, hasil belajar siswa mata pelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa (Y).

Berdasarkan rancangan penelitian, maka Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yang bersumber dari siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sungai Penuh tahun ajaran 2016-2017 yang terdiri dari 2 kelas, dengan pengumpulan data menggunakan sebaran instrumen angket motivasi belajar dan tes hasil belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif atau pilihan ganda untuk variabel hasil belajar dan pemberian angket untuk motivasi belajar. Instrumen tes hasil belajar didukung berdasarkan KI dan KD dari materi eksperimen berdasarkan RPP. Sedangkan untuk motivasi belajar digunakan angket yang pertanyaan-pertanyaannya disusun berdasarkan indikator-indikator dituangkan dalam bentuk kisi-kisi. Pilihan jawaban responden terhadap angket yang disebarkan menggunakan skala *Likert*. Instrumen penelitian dengan menggunakan skala *Likert* ini dibuat dalam bentuk ceklist, setelah dilakukan uji coba kemudian hasil uji coba dianalisis untuk melihat kesalahan dan keandalannya. Untuk angket motivasi belajar pengujian yang digunakan adalah uji validitas dan uji realibilitas, sedangkan untuk tes hasil belajar pengujian yang digunakan adalah validitas tes yaitu berupa tes daya beda dan tes indeks kesukaran, kemudian dilakukan uji realibilitas.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini semuanya dianalisis dan diolah secara statistika. Pengolahan dan analisis data tahap dilakukan dengan tahapan yaitu: tahap pengujian persyaratan analisis yaitu berupa uji normalitas dan uji homogenitas kemudian tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang diolah dengan menggunakan SPSS v.18.

C. Pembahasan

1. Deskripsi Data Penelitian

Untuk memperoleh data angka mengenai pengaruh hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa yang menggunakan media pembelajaran audio visual di SMPN 6 Sungai Penuh dapat diperoleh dari hasil tes motivasi belajar dan tes hasil belajar dari dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 18 orang siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 20 orang siswa. Semua data yang dianalisa untuk memperoleh nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai tertinggi dan nilai terendah dari masing-masing kelas dengan menggunakan program SPSS v.18.

a. Motivasi Belajar

Deskripsi data penelitian variabel motivasi belajar secara keseluruhan mengungkapkan informasi tentang skor tertinggi, skor terendah, mean (rata-rata), median, modus, standar deviasi, variance dan jumlah siswa.

Tabel 1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Keseluruhan

No	Statistik	Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Kelompok		Motivasi Belajar Kelas Kontrol Kelompok	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1	Skor Tertinggi	103	83	107	91
2	Skor Terendah	95	76	94	79
3	Mean	98.67	79.83	101.83	84.83
4	Median	98	80	102.5	86
5	Modus	103	83	107	87
6	Std Deviasi	3.830	2.994	5.193	4.579
7	Variance	14.667	8.967	26.967	20.967
8	Jumlah Siswa	6	6	6	6

Untuk skor tertinggi pada motivasi belajar ini terdapat pada kelas kontrol yaitu 107. Namun skor terendah untuk kelas eksperimen dengan nilai 76. Untuk

secara keseluruhan nilai mean (rata-rata) pada kelas eksperimen 89.28 dan kelas kontrol 93.00. Dilihat dari nilai tersebut kedua kelas memiliki motivasi belajar yang sama.

Sebaran data pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol cenderung normal. Ini dilihat dari selisih rata-rata (mean), modus dan median. Demikian juga untuk kelompok siswa motivasi belajar tinggi dan rendah pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki sebaran data yang cenderung normal.

b. Hasil Belajar

Deskripsi data penelitian variabel hasil belajar secara keseluruhan mengungkapkan informasi tentang skor tertinggi, skor terendah, mean (rata-rata), modus, median, standar deviasi, variance dan jumlah siswa, profil data keseluruhan adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Deskripsi Data hasil belajar keseluruhan

No	Statistik	Hasil Belajar Kelas Eksperimen Kelompok		Hasil Belajar Kelas Kontrol Kelompok	
		Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
1	Skor Tertinggi	84	80	72	80
2	Skor Terendah	68	76	60	48
3	Mean	76	77.33	67.33	64.67
4	Median	76	76	68	66
5	Modus	76	76	68	68
6	Std Deviasi	5.657	2.066	3.933	10.558
7	Variance	32.000	4.267	15.467	111.467
8	Jumlah Siswa	6	6	6	6

Secara keseluruhan hasil belajar dari kelas yang diajar menggunakan media audio visual lebih baik dari hasil belajar kelas yang diajar menggunakan

media konvensional. Hal ini terlihat dari hasil skor total, skor tertinggi, skor terendah, rata-rata (mean), Modus, dan median, baik pada kelas secara keseluruhan maupun pada kelas yang sudah terbagi menjadi dua kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.

2. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan uji *kolmogorov-smirnov test* SPSS V.18 pada taraf $\alpha=0,05$. Dari hasil perhitungan SPSS didapat nilai Asymp. Sig. hasil belajar siswa kelompok eksperimen (A_1) sebesar 0,293 dan nilai Asymp. Sig. hasil belajar siswa kelompok kontrol (A_2) sebesar 0,425, nilai Asymp. Sig. motivasi belajar siswa kelompok eksperimen (B_1) sebesar 0,943 dan nilai Asymp. Sig. motivasi belajar siswa kelompok kontrol (B_2) sebesar 0,412, dibandingkan dengan nilai Sig. α , didapat keempat nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi normal.

Selanjutnya dari hasil perhitungan SPSS didapat nilai Asymp. Sig. hasil belajar kelompok siswa kelas eksperimen dengan motivasi belajar tinggi (A_1B_1) sebesar 0,996 dan nilai Asymp. Sig. hasil belajar kelompok siswa kelas eksperimen dengan motivasi belajar rendah (A_1B_2) sebesar 0,272. nilai Asymp. Sig. hasil belajar kelompok siswa kelas kontrol dengan motivasi belajar tinggi (A_2B_1) sebesar 0,291 dan nilai Asymp. Sig. hasil belajar kelompok siswa kelas kontrol dengan motivasi belajar rendah (A_2B_2) dibandingkan dengan nilai Sig. α , didapat keempat nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat

disimpulkan bahwa data kelompok siswa motivasi belajar tinggi dan rendah yang diajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga terdistribusi normal.

Perolehan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok	N	Sig. (<i>p</i>)	Sig. A	Kesimpulan
A1	18	0,293	0,05	Normal
A2	20	0,425	0,05	Normal
B1	18	0,943	0,05	Normal
B2	20	0,412	0,05	Normal
A1B1	6	0,996	0,05	Normal
A1B2	6	0,272	0,05	Normal
A2B1	6	0,291	0,05	Normal
A2B2	6	0,955	0,05	Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *levene test* SPSS V.18, data kelompok sampel dapat dikatakan homogen / terdiri dari varian yang sama jika nilai Sig. > Sig. α (0,05). Untuk ringkasan perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Sig. (<i>p</i>)	Sig. A	Kesimpulan
Motivasi Belajar	0,086	0,05	Homogen
Hasil Belajar	0,203	0,05	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas dapat dilihat bahwa varians motivasi belajar dan hasil belajar kedua kelompok siswa adalah homogen, karena dari hasil perhitungan SPSS v.18 didapat nilai Sig. (*p*) lebih besar dari Sig. α (0,05).

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar, Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data		Sig. (<i>p</i>)	Sig. A	Kesimpulan
Motivasi Belajar	Tinggi	0,472	0,05	Homogen
	Rendah	0,360	0,05	Homogen
Hasil Belajar	Tinggi	0,426	0,05	Homogen
	Rendah	0,076	0,05	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas dapat dilihat bahwa varians motivasi belajar dan hasil belajar keempat kelompok siswa adalah homogen, karena dari hasil perhitungan SPSS v.18 didapat nilai Sig. (*p*) lebih besar dari Sig. α (0,05).

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari perhitungan diketahui data berdistribusi normal dan sampel mempunyai varians yang homogen, selanjutnya untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan Uji-t *Independent Sample T Tes*. *Independent Sample T Tes* berikut adalah hasil data menggunakan SPSS v.18.

Uji-t dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hipotesis ini pada dasarnya untuk menguji hasil belajar dengan menggunakan media audio visual dan menggunakan media konvensional.

a. Hipotesis pertama

Hipotesis pertama berbunyi hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang diajar menggunakan media audio visual berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media konvensional.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang diajar menggunakan media audio visual tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media konvensional.

H_1 : Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang diajar menggunakan media audio visual berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media konvensional.

Ringkasan perhitungan uji hipotesis pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Ringkasan Perhitungan Hipotesis Pertama

	Hasil Belajar pada Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Data	$n_1 = 18$ $\mu_1 = 77,33$ $S^2 = 26,353$	$n_2 = 20$ $\mu_2 = 65,8$ $S^2 = 81,642$
t_{hitung}	4,764	
t_{tabel}	2,021	
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan	

Berdasarkan perhitungan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 4,764 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan t_{tabel} 2,021. Dari nilai sig (2- tailed) diatas besarnya lebih kecil dari sig-alpha ($0,000 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,764 > 2,021$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara

signifikan dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol”.

b. Hipotesis kedua

Hipotesis kedua berbunyi hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media audio visual berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media konvensional.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media audio visual tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media konvensional.

H_1 : Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media audio visual berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar menggunakan media konvensional.

Ringkasan perhitungan uji hipotesis kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Kedua

	Hasil Belajar yang Memiliki Motivasi Tinggi pada Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Data	$n_1 = 6$ $\mu_1 = 76$ $S^2 = 32,00$	$n_2 = 6$ $\mu_2 = 67,33$ $S^2 = 15,467$
t_{hitung}	3,081	
t_{tabel}	2,228	
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan	

Berdasarkan perhitungan kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 3,081 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,012 sedangkan t_{tabel} 2,228. Dari nilai sig (2-tailed) diatas besarnya lebih kecil dari sig-alpha ($0,012 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,081 > 2,228$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi tinggi yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol”.

c. Hipotesis ketiga

Hipotesis ketiga berbunyi Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media audio visual berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media audio visual tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional.

H_1 : Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media audio visual berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diajar menggunakan media konvensional.

Ringkasan perhitungan uji hipotesis ketiga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Ketiga

	Hasil Belajar yang Memiliki Motivasi Rendah pada Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Data	$n_1 = 6$ $\mu_1 = 77,33$ $S^2 = 4,267$	$n_2 = 6$ $\mu_2 = 64,67$ $S^2 = 111,467$
t_{hitung}	2,884	
t_{tabel}	2,228	
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan	

Berdasarkan perhitungan lampiran 31 halaman 170 kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 2,884 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,016 sedangkan t_{tabel} 2,228. Dari nilai sig (2-tailed) diatas besarnya lebih kecil dari sig-alpha ($0,016 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,884 > 2,228$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa “Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi rendah yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol”.

D. Simpulan dan Saran

Setelah dilakukan pengujian hipotesis, hasil pengujian menunjukkan bahwa : 1) Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas control, 2) Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi tinggi yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas control, 3) Hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan

hasil belajar Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa siswa kelas VII di SMPN 6 Sungai Penuh dengan motivasi rendah yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa di kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya sub bidang studi Seni Rupa kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh. Untuk itu peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut : 1) Bagi guru mata pelajaran seni budaya khususnya Seni Rupa hendaknya mencoba menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembelajarannya. Begitu juga bagi guru mata pelajaran sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang hampir sama, 2) Bagi Kepala Sekolah SMPN 6 Sungai Penuh hendaknya bisa mensosialisasikan media pembelajaran audio visual ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya, 3) Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi terhadap hasil belajar. Padahal yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya aspek itu saja. Maka dari itu disarankan pada peneliti berikutnya untuk meneliti aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti intelegensi, minat, persepsi, strategi pembelajaran dan sebagainya.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. dan pembimbing II Drs. Suib Awrus, M. Pd

Daftar Rujukan

- Asra, Darmawan dan Riana (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Dirjendikti :Jakarta
- Darwanto. 2005. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mardalis. 2010. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Rajawali
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zubaidah, 2007. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Struktur Organisasi Prosedural (SOP) pada Mata Kuliah Menggambar Teknik* (Penelitian tindakan kelas Pada Jurusan Seni Rupa FBSS UNP Padang). (Tesis). Padang: Program Pascasarjana S2 UNP