

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
SENI RUPA DI SMP NEGERI 4 PADANG**



**Oleh:**

**PUTRI DWI SURYANI  
NIM: 14020032**

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

**2018**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**

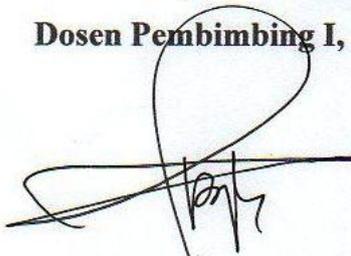
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
SENI RUPA DI SMP NEGERI 4 PADANG**

**Putri Dwi Suryani**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Putri Dwi Suryani untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan setelah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

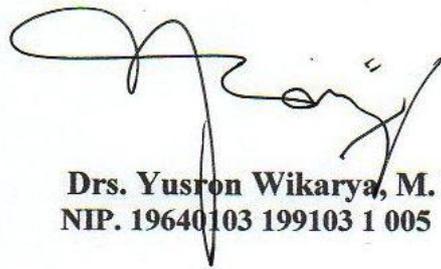
**Padang, 10 Agustus 2018**

**Dosen Pembimbing I,**



**Dra. Zubaidah, M.Pd**  
NIP. 19600906 198503 2 008

**Dosen Pembimbing II,**



**Drs. Yusron Wikarya, M. Pd**  
NIP. 19640103 199103 1 005

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang diajar menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan hasil belajar yang diajar tanpa menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Seni Rupa SMP N 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP N 4 Padang dengan teknik pengambilan sampel *purposive random sampling*. Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dengan hasil belajar siswa tanpa media *Sparkol Videoscribe* dengan taraf signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Kesimpulannya adalah bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran seni budaya di SMP N 4 Padang.

### **Abstract**

This study was aimed to find out if there was any significant differences between students' learning outcomes using *Sparkol Videoscribe* learning media and students learning outcomes without *Sparkol Videoscribe* in fine art study at SMP N 4 Padang . Type of research used was quantitative research with quasi experiment (*Quasi Eksperimen*), population used in this study was all of the students of SMP N 4 Padang with the sample was *purposive random sampling*. Based on the data processing, it can be concluded that there was a differences between students learning outcomes using *Sparkol Videoscribe* learning media and students learning outcomes without *Sparkol Videoscribe* with  $0,000 < 0,05$  significant level. The conclusion is that the use of *Sparkol Videoscribe* media has an effect on learning outcomes in fine art study at SMP N 4 Padang.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
SENI RUPA DI SMP NEGERI 4 PADANG**

Putri Dwi Suryani<sup>1</sup>, Zubaidah<sup>2</sup>, Yusron Wikarya<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang

Email:

**ABSTRACT**

This study was aimed to find out if there was any significant differences between students' learning outcomes using Sparkol Videoscribe learning media and students learning outcomes without Sparkol Videoscribe in fine art study at SMP N 4 Padang . Type of research used was quantitative research with quasi experiment (Quasi Eksperimen), population used in this study was all of the students of SMP N 4 Padang with the sample was purposive random sampling. Based on the data processing, it can be concluded that there was a differences between students learning outcomes using Sparkol Videoscribe learning media and students learning outcomes without Sparkol Videoscribe with  $0,000 < 0,05$  significant level. The conclusion is that the use of Sparkol Videoscribe media has an effect on learning outcomes in fine art study at SMP N 4 Padang.

**A. Pendahuluan**

Saat ini upaya dalam pendidikan adalah suatu perhatian yang penting bagi negara kita pada saat ini. Rendahnya tingkat prestasi siswa sehingga banyak lulusan sekolah yang tidak siap pakai karena mutu pendidikan yang renda, oleh sebabitu pendidikan adalah suatu yang penting, karena dengan pendidikan dapat memperkaya pengetahuan seseorang.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2018

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

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

Berdasarkan Ismiyanto (2009:1) “Pembelajaran adalah hakikat guru dan siswa dalam berinteraksi dan lingkungan, lalu pembelajaran juga mengandung 2 jenis kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Sehingga guru diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan merangsang keaktifan siswa.

Guru memiliki peranan penting bagi pembelajaran dalam belajar mengajar, untuk meningkatkan nilaisiswa itu sendiri guru harus lebih kreatif mencari ide dalam menumbuhkn minat belajar siswa. Berdasarkan observasi awal peneliti di SMP Negeri 4 Padang diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Kurang antusiasnya siswa dalam belajar dan tidak menangkap pembelajaran yang diberikan guru saat menerangkan materi, guru perlu menggunakan media yang lain untuk meningkatkan keaktifan siswa dan dalam mata pelajaran ragam hias. Permasalahan lainnya adalah masih banyak siswa yang tidak memahami materi pembelajaran Seni Rupa, hal ini diketahui bahwa lebih dari setengah siswa yang hasil ujian harian (UH) masih di bawah standar kelulusan mata pelajaran.

Penulis ingin menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada belajar mengajar pembelajaran pada materi ragam hias. Bertujuan untuk mengetahui apakah media *Sparkol Videoscribe* dapat berpengaruh pada nilai siswa dalam materi seni rupa di SMP Negeri 4 Padang. Menurut Djamarah (2010: 24)”dalam bahasa latin media pada bentuk jamak adalah *mediumartinya*

pengantar”. Jadi, media yaitu perantara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media dapat memudahkan/membantu guru dalam kegiatan belajar.

*Videoscribe* adalah sebuah *software* (perangkat lunak) untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) dengan secara otomatis. Berdasarkan ([www.google.com/Materipelatihansparkolvide](http://www.google.com/Materipelatihansparkolvide) pdf.) *Videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di sebuah papan. Konsep *videoscribe*/gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain.

*Sparkol Videoscribe* mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, dapat dilakukan pengulangan, memperjelas hal-hal yang abstrak dan realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada permasalahan di atas, peneliti ingin mengetahui apakah media *Sparkol Videoscribe* dapat berpengaruh pada nilai siswa dalam materi ragam hias, sehingga judul ini adalah berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Padang”

Pamadhi (2010: 14) menyatakan bahwa seni ialah ekspresi dalam jiwa manusia yang dituangkan dalam berbagai wujud karya seni. Sebuah karya seni dapat dituangkan oleh manusia yang memiliki ilmu dan keinginan

dari pencipta karya itu sendiri. Karya seni dapat tergambar berupa secara dwimatra dan trimatra yang didalamnya terdapat curahan hati si pembuat karya. Hasil dari karya seni pun sesuai dengan pemikiran dari sang penciptanya.

Nilai tes siswa ialah kelebihan dan kemampuan yang ada pada siswa setelah adanya pengalaman belajar (Sudjana, 2004 : 22). Hasil belajar ialah satu dari berbagai acuan ukur kemampuan siswa dalam belajar. Apabila tes belajar kecil maka murid dinyatakan tidak paham pada materi tersebut, terutama untuk materi ragam hias. Seni rupa ialah penunjang pengembangan keterampilan, minat dan bakat siswa. Dalam hal ini peneliti memandang bahwa salah satu usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan nilai belajar murid pada materi seni rupa adalah dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe*, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih berpartisipasi aktif saat pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

### **Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis dari penelitian ini ialah kuantitatif eksperimen semu (*quasi-eksperimen*). *Quasi-eksperimen* ini sangat baik digunakan untuk memprediksi suatu keadaan yang dapat dicapai melalui sebuah eksperimen. Pada saat penelitian dilakukan dibuat dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Langkah awal yakni memberikan tes awal kedua kelompok kelas. Setelah itu kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media

*Sparkol Videoscribe* dan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan media konvensional. Pada akhir kegiatan akan diberikan posttest pada kedua kelas.

## **Populasi dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiono dalam Riduwan (2009: 7) bahwa “Populasi adalah suatu wilayah pada generalisasi yang terbentuk atas obyek dan subyek kemudian berubah menjadi kuantitas lalu karakteristik tertentu yang selanjutnya ditentukan oleh peneliti agar dapat dipelajari sehingga dapat menarik suatu kesimpulan”.

Pada penelitian populasi ialah seluruh murid SMP Negeri 4 Padang yang berjumlah 569.

*Tabel 3. Populasi Penelitian*

<b>Jumlah Lokal</b>	<b>Jumlah Murid</b>
<b>VII</b>	<b>159</b>
<b>VIII</b>	<b>221</b>
<b>IX</b>	<b>189</b>
<b>Jumlah</b>	<b>569</b>

*(Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 4 Padang, 2017)*

### **2. Sampel**

Pada penelitian ini digunakan Teknik sampel secara *purposive random sampling*. Berdasarkan informasi dari para guru di SMP Negeri 4 Padang mengenai karakter dan kemampuan siswa, maka dari kelas VII, VIII, dan IX sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah kelas VII. Hal tersebut dikarenakan sesuai dengan karakteristik penelitian yang dilakukan yaitu, pada kelas VII sedang mengikuti pembelajaran ragam hias bahan tekstil disaat

penelitian dilakukan. Kemudian untuk kelas VIII dan IX mengikuti pembelajaran seni rupa tetapi tidak ada materi ragam hias sesuai dengan kegiatan pelaksanaan penelitian. Sampel kelas ditentukan dengan cara random (acak), yaitu lokal VII.3 dan lokal VII.5.

### **Variabel dan Definisi Operasional Variabel**

Pada penelitian ini terdiri atas dua variabel. Pertama digunakan variabel bebas yaitu media *Sparkol Videoscribe* selanjutnya media Konvensional kemudian yang kedua digunakan variabel terikat yaitu nilai siswa. pengertian operasional dari variabel bisa dideskripsikan sebagai berikut:

1. Media *Sparkol Videoscribe* ialah sebuah software yang dapat kita pakai untuk membuat sebuah design animasi dengan latar putih dan ini sangat mudah. aplikasi ini dipergunakan dalam menciptakan sebuah video animasi yang ditulis tangan. Aplikasi ini memiliki banyak animasi keren dan juga unik, sehingga dapat mejadikan peserta didik tertarik dan berminat karena mendapat hiburan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran konvensional ialah suatu bentuk media yang bisa dipakai oleh guru contohnya seperti *white board* dan spidol, dan juga media gambar ataupun buku.
3. Hasil belajar adalah nilai yang didapatkan oleh murid yang telah menjalani suatu tes akhir pembelajaran yang dilakukan sesudah eksperimen terjadi.

## **Jenis dan Sumber Data**

### 1. Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan pada penelitian yakni:

- a. Hasil Pre-test, yaitu yang menggambarkan pengetahuan awal murid pada pembelajaran Seni Rupa yang akan diberi perlakuan.
- b. Hasil Post-test, yaitu mendeskripsikan tugas pada siswa dalam pembelajaran Seni Rupa yang telah diajarkan atau pencapaian peserta didik setelah diberi perlakuan.

### 2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini ialah peserta didik kelas VII 3 dan VII 5 pada tahun ajaran 2017-2018.

## **Instrumen Penelitian**

Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2013:133), instrumen penelitian ialah sebuah alat yang dipakai dalam tolak ukur dari nilai variabel yang akan diteliti. Dalam proses penelitian, instrumen yang dipakai dalam mengukur hasil dari proses belajar siswa akan dipakai untuk menghasilkan hipotesis yang sudah dirumuskan.

### 1. Tes Hasil Belajar

Tes menjadi instrumen dalam pengumpulan data yakni penilaian yang dipakai dalam mengukur nilai belajar murid. Pada proses penelitian ini, yakni mengukur nilai belajar di aspek kognitif murid. Aspek kognitif memakai *pretest* dan juga *posttest*. Kegiatan *Pretest* dilakukan pada saat pertemuan awal sebelum pemberian pengajaran kemudian *posttest*

dilaksanakan dalam pertemuan yang kedua setelah pemberian pengarahan. *Pretest* dan *posttest* berupa soal objektif. Penilaian ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, baik pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Sparkol Videoscribe*.

## 2. Analisis uji coba tes hasil belajar

Analisis terhadap uji coba hasil belajar ini diterapkan agar dapat mengetahui dan memilih butir-butir soal yang sah dan handal. Uji coba nilai belajar dilakukan bertujuan untuk mendapatkan nilai yang akan diberikan kepada kedua lokal sebelum diberi perlakuan.

### a. Indeks Kesukaran

Analisis indeks kesukaran dimaksudkan agar dapat diketahui bahwa soal yang dibuat tersebut mudah atau sulit. Dengan kata lain Indeks kesukaran (*difficulty index*) merupakan suatu bilangan yang memperlihatkan mudah atau tidaknya suatu soal.

### b. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan suatu kemampuan dari sebuah soal dalam membedakan siswa yang memiliki pengetahuan rendah dengan siswa yang memiliki pengetahuan tinggi. Nilai akan memperlihatkan tingginya daya pembeda atau dinamakan indeks deskriminatif.

### c. Reliabilitas

Pembuatan Instrumen yang terencana dengan baik dapat menghasilkan data sama dengan keadan yang ada di lapangan.

Reliabilitas suatu tes adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada suatu subjek yang sama.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan tes nilai hasil belajar. Data yang telah dikumpulkan kemudian diskor sehingga mudah diverifikasi. Untuk mengumpulkan data dilakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, menyiapkan instrumen secara lengkap, menetapkan sumber data, menyiapkan pelaksanaan pengumpulan data.
2. Tahap pelaksanaan, mengumpulkan data secara sistematis sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

### **Teknik Analisis Data**

Dijelaskan oleh Sugiyono (2007), pelaksanaan dalam analisis data ialah dilakukan suatu perhitungan agar dapat menjawab rumusan permasalahan dan hipotesis penelitian. Pendidikan ini diteliti dengan menerapkan teknik analisis data kemudian diuji coba dengan memakai uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian uji t-test. Pengujian dilaksanakan menggunakan program spss dengan versi 16.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai agar dapat diketahui dan mempermudah peneliti dalam menentukan suatu data berdistribusi itu normal atau tidak yang akan dibantu dengan menggunakan SPSS 16.

Untuk pengujian normalitas suatu data dilakukan dengan uji *Kolmogrov-smirnov* pada SPSS 16. Melihat nilai signifikan pada kolom *Kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan taraf signifikan 5% ( $\alpha=0,05$ ) kriteria pengambilan keputusannya ialah sebagai berikut:

Jika nilai signifikan  $> 0,05$   $H_0$  diterima

Jika nilai signifikan  $< 0,05$   $H_0$  ditolak

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai agar bisa diketahui bahwa varians kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak memungkinkan untuk dilanjutkan. Pada uji homogenitas digunakan uji analisis *One Way Anova* kriteria *Test of Homogeneity of Variances* yang dibantu dengan menggunakan SPSS versi 16.

## 3. Tahapan Pengujian Hipotesis

Rumusan ini dapat diketahui apakah pengaruh nilai rata-rata kedua kelompok siswa di lokal eksperimen dan siswa di lokal kontrol signifikan atau tidak. Hipotesis yang dikemukakan pada pelaksanaan penelitian ini sendiri berasal dari hipotesis terhadap *posttest* peserta murid. Pada uji hipotesis ini menggunakan uji t-test menggunakan SPSS versi 16.

## C. Pembahasan

### 1. Hasil Tes Kemampuan Awal (Pretest) Bagian Eksperimen dan Bagian Kontrol

Hasil tes awal dilaksanakan pada saat sebelum diberikan pengajaran pada lokal eksperimen dan lokal kontrol. Tujuan dari analisis ini agar dapat diketahui bagaimana kondisi awal murid, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan bahwa pada kedua lokal sampel yakni lokal eksperimen dan lokal kontrol yang sebelumnya memiliki kondisi yang sama.

No	Skor Pretest	Lokal Eksperimen		Lokal Kontrol	
		F	%	F	%
1	45	4	12,5	2	6,3
2	50	3	9,4	2	6,3
3	55	4	12,5	6	18,8
4	60	4	12,5	5	15,6
5	65	5	15,6	6	18,8
6	70	2	6,3	4	12,5
7	75	5	15,6	5	15,6
8	80	3	9,4	2	6,3
9	85	2	6,3	0	0
<b>Jumlah</b>		32	100	32	100
<b>Rata-rata</b>		63,75		63,28	
<b>Nilai Tertinggi</b>		85		80	
<b>Nilai Terendah</b>		45		45	
<b>Standar Deviasi</b>		12,378		9,723	
<b>Varians</b>		153,226		94,531	

Berdasarkan tabel hasil distribusi frekuensi dapat dilihat bahwa nilai *pretest* tes sebelum pengajaran, nilai murid masih rendah dari batas KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Rata-rata dari lokal eksperimen  $63,75 <$  dari KKM dan lokal kontrol didapatkan  $63,28 <$  dari KKM.

Menurut Surakhmad (1980:25), “kebanyakan orang beranggapan bahwa hasil belajar siswa ialah nilai ujian atau tes. Ujian tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan indeks agar dapat menetapkan keberhasilan siswa”.

## 2. Akhir Tes Hasil Belajar (Posttest) Lokal Eksperimen dan Lokal Kontrol

Hasil terakhir analisis tahap akhir dipakai guna menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan. Data yang dipakain untuk tahap ini ialah data skor *posttest* siswa lokal eksperimen kemudian diberikan pengarahan memakai media *Sparkol Videoscribe* dan lokal tanpa harus memakai media *Sparkol Videoscribe*.

No	Skor Pretest	Lokal Eksperimen		Lokal Kontrol	
		F	%	F	%
1	50	0	0	1	3,1
2	55	1	3,1	1	3,1
3	60	3	9,4	5	15,6
4	70	1	3,1	6	18,8
5	75	3	9,4	5	15,6
6	80	6	18,8	3	9,4
7	85	8	25,0	4	12,5
8	90	5	15,6	5	15,6
9	95	3	9,4	2	6,3
10	100	2	6,3	0	0
<b>Jumlah</b>		32	100,0	32	100,0
<b>Rata-rata</b>		82,03		75,63	
<b>Nilai Tertinggi</b>		100		95	
<b>Nilai Terendah</b>		55		50	
<b>Standar Deviasi</b>		11,420		12,297	
<b>Varians</b>		130,418		151,210	

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tabel dapat dilihat nilai tes awal dari lokal eksperimen dan lokal kontrol telah tercapai KKM, akan tetapi untuk lokal eksperimen nilai hasil tes jauh meningkat dari pada lokal kontrol. Karena diberi perlakuan menggunakan media Sparkol Videoscribe, sedangkan kelas kontrol masih menggunakan media Konvensional.

Menurut Sunaryo (2010: 1), pembelajaran ialah sebuah sistem dimana didalamnya terdapat beberapa sub-sub yang saling berkaitan. Setiap pembelajaran terdiri atas komponen tujuan, isi atau bahan ajar, metode dan evaluasi. Hubungan pengajar dan peserta didik merupakan elemen yang paling penting dalam sistem pendidikan. Berdasarkan hasil posttest, penggunaan media pada saat kegiatan belajar-mengajar sangat diperlukan sebab dengan memakai media pembelajaran bisa menaikkan nilai hasil belajar peserta didik.

### **3. Hasil Analisis Uji t Variabel Hasil Belajar Lokal Eksperimen dan Lokal Kontrol**

Untuk pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji-t melalui nilai rata-rata hasil belajar siswa (posttest) lokal eksperimen 82,03 dan lokal kontrol 75,63. Bisa diketahui bahwa nilai rata-rata lokal eksperimen jauh meningkat dibandingkan kelas kontrol.

Dijelaskan oleh Daryanto dan Raharjo (2011: 60) bahwa “kehadiran media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi informasi bisa mempermudah guru menjelaskan materi lebih rinci

serta memudahkan siswa agar lebih mengerti isi dari materi yang guru disampaikan”.

*Sparkol Videoscribe* atau sering disebut dengan *sktch video*, Animasi papan tulis sejenis kanvas. Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materinya.

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada materi ragam hias bahan tekstil, penggunaan media *Sparkol Videoscribe* lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media *Sparkol Videoscribe*. Karena proses belajar mengajar memakai media *Sparkol Videoscribe*, dapat mempermudah guru menjelaskan materi ragam hias bahan tekstil. Sehingga siswa lebih aktif dan ikut partisipasi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil perbandingan di atas, bahwa media *Sparkol Videoscribe* apabila digunakan untuk penguasaan materi pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat belajar.

#### **D. PENUTUP**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan dari pengolahan data dapat dirangkum bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang diajar memakai media *Sparkol Videoscribe* dengan nilai siswa tanpa media *Sparkol Videoscribe* dengan taraf signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Kesimpulannya adalah

pemakaian *Sparkol Videoscribe* sebagai media berpengaruh terhadap nilai dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang.

### **Saran**

Berdasarkan pembahasan di atas, saran peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai yang diharapkan. Dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satunya dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* yang menekankan pembelajaran berpusat kepada peserta didik.

**Catatan :** arrtikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dra. Zubaidah, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya , M.Pd

### **Daftar Rujukan**

- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Djamarah, Syaiuful, Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet 14. Jakarta: Rineka Cipta
- Ismiyanto, PC S. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Seni rupa*. GBPP-Silabus, RPP, dan Handout Mata Kuliah Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- Pamadhi, Hadjar. 2010. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Riduan, Drs, M. B. A. 2009. *Dasar-Dasar statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana. 2004. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sunaryo, Aryo. 2010. *Bahan Ajar Seni Rupa I. GBPP/Silabus*. Handout-Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1 Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa

[http:// www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf](http://www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf). Diakses pada tanggal 7 Desember 2016.

<http://kangyuha007.blogspot.co.id/2016/11/pengertian-sparkolvideoscribe.html?m=1>

<https://dyahayuarumblog.wordpress.com/2017/06/01/media-pembelajaran-dengan-sparkol-video-scribe/>