

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA
DI SMP N 4 PADANG**



SEPTIA REZI

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI SMP N 4 PADANG

SEPTIA REZI

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

Padang, Februari 2017

Pembimbing I



Drs. Eswendi, M.Pd.
NIP. 19520203 199710 1 001

Pembimbing II



Drs. Ernis, M.Pd.
NIP. 19571127 198103 2 003

Abstrak Berbahasa Indonesia dan Inggris

Abstrak

Penelitian ini bertujuan : (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap aktivitas belajar seni rupa siswa SMP N 4 Padang. (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap hasil belajar seni rupa siswa SMP N 4 Padang. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan rancangan *pretest – posttest control group design*. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas VII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-4 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument tes hasil belajar dan tes angket aktivitas belajar. Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif dan tahap pengolahan analisis induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media power point terhadap aktivitas dan hasil belajar seni rupa siswa di SMPN 4 Padang. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan bahwa nilai uji hipotesis pada hasil belajar $t_{hitung} = 15,546$ dan $t_{tabel} = 2,045$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima. Sedangkan uji hipotesis pada aktivitas belajar $r_{hitung} = 4,762$ dan $r_{tabel} = 0,334$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima, artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media power point berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar seni rupa siswa SMPN 4 Padang.

Kata kunci: Pengaruh, Media Power Point, Aktivitas, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to: (1) To determine the influence of media use powerpoint on the activity studied art student SMP N 4 Padang. (2) To determine the influence of media use powerpoint on learning outcomes art students of SMP N 4 Padang. This type of research is a quasi experimental quantitative research (*quasi experimental*) with *pretest - posttest control group design*. Classes are chosen as samples are a class VII-3 as the experimental class and class VII-4 as the control class. Data collected through achievement test instruments and test questionnaire learning activities. Data analysis is done processing stage descriptive and inductive analysis processing stage. The results showed that there are significant media use power point to the activity and the results studied art student at SMPN 4 Padang. Based on the results of hypothesis testing is done that the value of a hypothesis test on learning outcomes $t = 15.546$ and t table = 2.045 at the level of $\alpha = 0.05$, it indicates that $t_{hitung} > t$ table, it can be concluded H_a accepted. While testing the hypothesis on learning activities and r_{tabel} $r_{hitung} = 4.762 = 0.334$ at the level of $\alpha = 0.05$, it indicates that $r_{hitung} > r_{tabel}$, it can be concluded H_a accepted, meaning that the average (mean) value of the experimental class and control class is not identical or different. It can be concluded that the use of media power point positive effect on activity and learning outcomes art students of SMPN 4 Padang.

Keywords: Influence, Power Point Media, Activities, Learning Outcomes

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI SMP N 4 PADANG

Septia Rezi¹, Eswendi², Ernis³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to: (1) To determine the influence of media use powerpoint on the activity studied art student SMP N 4 Padang. (2) To determine the influence of media use powerpoint on learning outcomes art students of SMP N 4 Padang. This type of research is a quasi experimental quantitative research (quasi experimental) with pretest - posttest control group design. Classes are chosen as samples are a class VII-3 as the experimental class and class VII-4 as the control class. Data collected through achievement test instruments and test questionnaire learning activities. Data analysis is done processing stage descriptive and inductive analysis processing stage. The results showed that there are significant media use power point to the activity and the results studied art student at SMPN 4 Padang. Based on the results of hypothesis testing is done that the value of a hypothesis test on learning outcomes $t = 15.546$ and $t \text{ table} = 2.045$ at the level of $\alpha = 0.05$, it indicates that $t_{hitung} > t_{tabel}$, it can be concluded H_a accepted. While testing the hypothesis on learning activities and $r_{hitung} = 4.762 = 0.334$ at the level of $\alpha = 0.05$, it indicates that $r_{hitung} > r_{tabel}$, it can be concluded H_a accepted, meaning that the average (mean) value of the experimental class and control class is not identical or different. It can be concluded that the use of media power point positive effect on activity and learning outcomes art students of SMPN 4 Padang.

Keywords: Influence, Power Point Media, Activities, Learning Outcomes

A. Pendahuluan

Media *power point* merupakan program aplikasi untuk membantu mempresentasikan materi yang disajikan guru agar materi lebih menarik karena tampilan pada *slide-slide*, gambar, tulisan, grafik, objek, dan video yang dimainkan saat presentasi. Dengan adanya *slide-slide* yang didukung oleh gambar,

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2017

² Dosen Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

³ Dosen Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

siswa akan lebih mudah memahami materi terutama siswa yang memiliki daya tangkap lemah dari guru memusatkan pelajaran hanya pada buku panduan.

Hasil belajar Seni Rupa di SMPN 4 Padang masih rendah, hal ini kemungkinan disebabkan selama guru menggunakan media gambar dan metode ceramah siswa merasa bosan selama proses pembelajaran, dan suasana kelas jadi ribut. Namun dapat dilihat secara umum tidak semua siswa memiliki bakat di bidang seni rupa sehingga hanya sedikit siswa yang aktif selama pembelajaran. Apalagi dengan alokasi waktu yang sangat singkat membuat siswa merasa pelajaran seni budaya tidak begitu penting.

Berdasarkan yang terjadi di SMP Negeri 4 Padang, rata-rata tingkat penguasaan siswa dalam materi pembelajaran Seni Rupa belum maksimal, atau dengan kata lain hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran Seni Rupa belum sesuai dengan yang diharapkan. KKM pada pelajaran seni rupa yaitu 75 di SMP 4 Padang, hal ini terjadi dimana rata-rata hasil belajar Seni Rupa siswa belum mencapai target yang diinginkan.

Bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa pada tahun 2015-2016 masih rendah. Hal ini menunjukkan suatu indikasi bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pelajaran Seni Rupa. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran.

Menurut Sardiman (2014:21) belajar adalah “berubah” berarti:

“Usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar, perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri”.

Menurut Sardiman (2014:97) aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Bahwa anak itu harus berfikir dan bekerja sendiri. Dari kutipan di atas dapat diketahui yang lebih banyak melakukan aktivitas adalah anak itu sendiri, sedangkan guru hanya memberikan bimbingan dan arahan serta merencanakan segala kegiatan yang akan dikerjakan. Aktivitas siswa tidak cukup hanya dengan mendengar dan mencatat saja tetapi lebih bersifat fisik dan mental.

Menurut Sardiman (2014:105) Aktivitas jasmani dan rohani kedua-duanya harus dihubungkan. keaktifan jasmani dan rohani itu antara lain:

- 1) Keaktifan indra yaitu mendengar, penglihatan, peraba, dan lain-lain.
- 2) Keaktifan akal yaitu menimbang-nimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
- 3) Keaktifan ingatan yaitu siswa menerima bahan pengajaran dan menyimpannya dalam otak, dan pada suatu saat siswa mampu untuk mengutarakan kembali.
- 4) Keaktifan emosi yaitu siswa hendaklah senantiasa mencintai pelajarnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2008:226-1316), “seni adalah (a) kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa), (b) orang yang berkesanggupan luar biasa. Sedangkan budaya adalah pikiran: akal budi”.

Menurut Ensiklopedia Indonesia (2007:16), Seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarkan. Namun tidak semua keindahan itu selalu bernilai seni, karena kenyataannya tidak semua yang indah itu bernilai seni. Banyak keindahan-keindahan yang tidak termasuk ke dalam karya seni. Keindahan seni adalah keindahan yang diciptakan manusia, Keindahan di luar ciptaan manusia tidak

termasuk keindahan yang bernilai seni, misalnya keindahan pantai, danau, laut, alam dan sebagainya.

Menurut Arsyad, (2014:3) media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan. Jadi media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Heinich, dkk (dalam Uno dan Nina, 2011:123) menyebutkan, jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media audio visual (audio kaset, audio vision, active audio vision), media video, dan media berbasis komputer.

Tujuan dari pembelajaran menggunakan media *power point* yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Triwahyuni dan Abdul,2010:10-11).

Rusman (dalam Irawan, 2013:17) mengemukakan kriteria merancang tampilan *power point* yang dapat digunakan secara efektif antara lain :

- a. Gunakan semua unsur (teks, warna, gambar, dan animasi) yang ada pada *power point* secara proporsional tidak berlebihan.
- b. Gunakan *background* dan *template* yang menampilkan aksen objek sesuai dengan tema presentasi.
- c. Apabila warna latar terang maka pada teks gunakanlah warna gelap, begitu juga sebaliknya.
- d. Gunakan warna untuk memberikan focus pada tampilan presentasi. Sebaiknya menggunakan warna yang lembut (*soft*).
- e. Gunakan huruf dengan karakter yang jelas agar mudah untuk dibaca.

Menurut Andi (dalam Irawan, 2013:18) jenis-jenis penyajian presentasi *power point* dapat disajikan dalam beberapa bentuk adalah Presentasi *On Screen*,

Presentasi *Online*, Presentasi *Transparansi Overhead*, Presentasi *Print Out* dan Presentasi *Slide*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental*. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa SMP N 4 Padang yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Variabel pada penelitian yang peneliti lakukan terdiri atas tiga variabel, yaitu : variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependen*), dan variabel terikat (*dependen*). Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas VII SMPN 4 Padang setelah dilakukan penggunaan media *power point* dan yang tidak menggunakan media *power point* dalam kegiatan pembelajaran. Sumber data adalah siswa kelas SMP Negeri 4 Padang tahun ajaran 2016-2017 yang terdiri dari 2 kelas, yakni kelas yang menggunakan metode pembelajaran *power point* (*kelas eksperimen*) kelas VII.³ dan kelas metode konvensional (*kelas kontrol*) kelas VII.⁴.

Agar pengumpulan data berlangsung secara teratur dan sistematis, peneliti melakukan tahap persiapan, tahap uji coba dan tahap pelaksanaan. Alat pengumpulan data primer yang digunakan adalah angket yang berisi tentang pernyataan yang menyangkut dengan *aktivitas* belajar siswa dan data hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* untuk menentukan hasil belajar siswa

Tahap pengolahan data ini meliputi: menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, dan varians, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan t-test, karena membandingkan data kelompok sampel. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan homogenitas.

C. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Seni Rupa Siswa SMPN 4 Padang

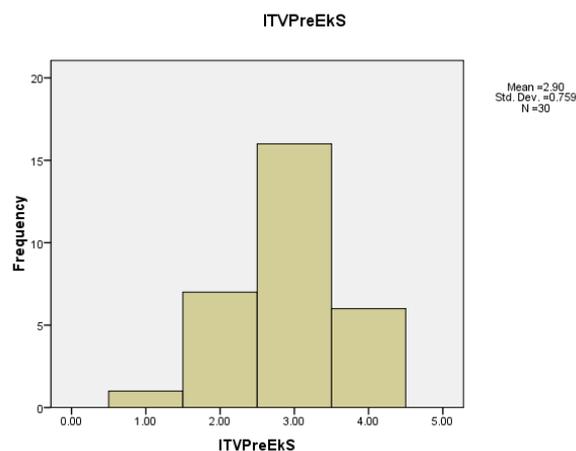
Data yang dideskripsikan adalah hasil angket dari aktivitas belajar seni rupa siswa SMPN 4 Padang di saat menggunakan media power point dalam kegiatan pembelajaran. Gambaran rentangan aktivitas belajar seni rupa siswa SMPN 4 Padang yang menggunakan media power point dalam kegiatan pembelajaran tersebut tercantum pada tabel distribusi berikut :

Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Seni Rupa Siswa SMP 4 Padang (Tes Pengetahuan Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

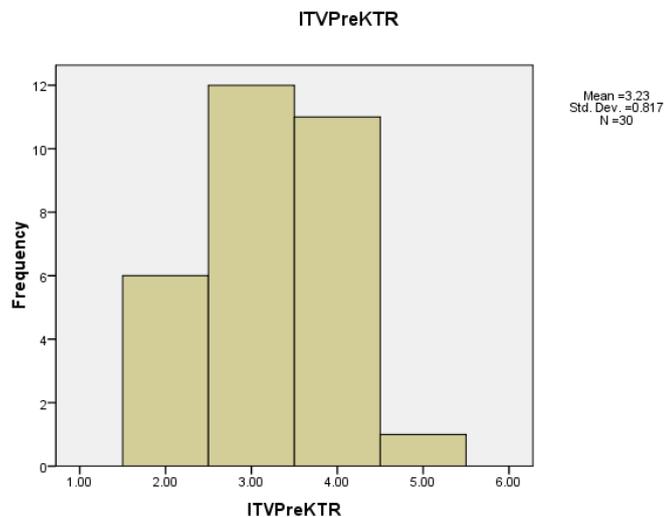
No	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Jawaban Angket	Keterangan
		F	%	F	%		
1	0,00-1,80	1	1.7	-	-	Tidak Pernah (TP)	Tidak Baik
2	1,81-2,60	7	11.7	6	10.0	Jarang (JR)	Kurang Baik
3	2,61-3,40	16	26.7	12	20.0	Kadang-Kadang (KD)	Cukup Baik
4	3,41-4,20	6	10.0	11	18.3	Sering (SR)	Baik
5	4,21-5,00	-	-	1	1.7	Selalu (SL)	Sangat Baik
Jumlah		30	100.0	30	100.0		
Rata-rata		2.90		3.23			
Nilai Tertinggi		4.00		5.00			
Nilai Terendah		1.00		2.00			

Sumber : Olah data SPSS V.16

Hasil Pretest Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen



Hasil Pretest Aktivitas Belajar Kelas Kontrol



Histogram Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa (Pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

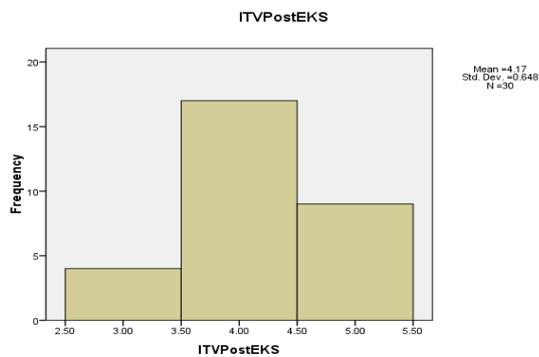
Sedangkan frekuensi kelas kontrol tertinggi 12 (20,0%), yang terletak pada rentangan 2,61-3,41, artinya kebanyakan siswa menyatakan “kadang-kadang” melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran seni rupa, frekuensi terendah adalah 1 (1,7%) yang terletak pada rentangan 4,21-5,00 artinya “selalu” melakukan aktivitas selama pembelajaran seni rupa. Dengan demikian dapat disimpulkan aktivitas belajar seni rupa siswa SMPN 4 Padang yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran power point di kategorikan cukup baik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata sebesar 2,90 di kelas eksperimen dan 3,23 di kelas kontrol.

**Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Seni Rupa Siswa SMP 4 Padang
(Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)**

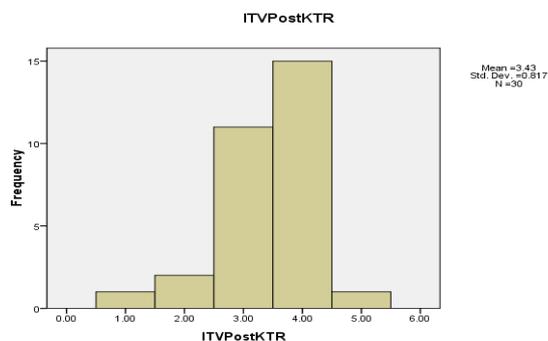
No	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Jawaban Angket	Keterangan
		F	%	F	%		
1	0,00-1,80	-	-	1	1.7	Tidak Pernah (TP)	Tidak Baik
2	1,81-2,60	-	-	2	3.3	Jarang (JR)	Kurang Baik
3	2,61-3,40	4	6.7	11	18.3	Kadang-Kadang (KD)	Cukup Baik
4	3,41-4,20	17	28.3	15	25.0	Sering (SR)	Baik
5	4,21-5,00	9	15.0	1	1.7	Selalu (SL)	Sangat Baik
Jumlah		30	100.0	30	100.0		
Rata-rata		4.16		3.43			
Nilai Tertinggi		5.00		5.00			
Nilai Terendah		3.00		1.00			

Sumber : Olah data SPSS V.16

Hasil Posttest Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen



Hasil Posttest Aktivitas Belajar Kelas Kontrol



**Histogram Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa
(Posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

2. Uji Hipotesis

Rangkuman Hasil Analisis Uji t untuk Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Media Power Point) dan Kelas Kontrol (Konvensional).

Model Pembelajaran	N	Mean	SD	SEM	T	Df	Sig(2-tailed)
Eksperimen	30	84.10	7.712	1.408	15.546	29	0.000
Kontrol	30	69.10	11.707	2.137			
t_{hitung}	15.546						
t_{tabel}	2.045						
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan						

Berdasarkan dari nilai rata-rata hasil belajar dibedakan *posttest* – *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol memperoleh 69,10, sementara rata-rata untuk hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 84,10. Maka dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar dikelas kontrol.

Penggunaan Uji-t sebagaimana terlampir pada tabel 26 standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 15.546 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan t_{tabel} 2.045. Dari nilai sig (2-tailed) diatas besarnya lebih kecil dari sig-alpha ($0,000 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,546 > 2,045$) , maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis ini dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan metode konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII SMPN 4 Padang yang mengikuti kelas eksperimen dan lebih baik dari metode konvensional yang digunakan pada kelas kontrol.

Rangkuman Hasil Analisis Uji t untuk Variabel Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Media Power Point) dan Kelas Kontrol (Konvensional)

Model Pembelajaran	N	Mean	SD	SEM	T	Df	Sig(2-tailed)
Eksperimen & Kontrol	30	3.2266 E1	37.115	6.776	4.762	29	0.000
t_{hitung}	4.762						
t_{tabel}	0.334						
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan						

Berdasarkan dari nilai rata-rata hasil perbedaan *posttest-pretest* angket aktivitas belajar kelas eksperimen dan kontrol memperoleh 3,2266E1, Penggunaan Uji-t sebagaimana terlampir pada tabel 19 standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 4,762 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan t_{tabel} 0.334. Dari nilai sig (2-tailed) diatas besarnya lebih kecil dari sig-alpha ($0,000 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,762 > 0,334$), maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis ini dinyatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan metode konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* sangat berpengaruh terhadap Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII SMPN 4 Padang yang mengikuti kelas eksperimen dan lebih baik dari pembelajaran tanpa menggunakan *power point* yang digunakan pada kelas kontrol.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting dilakukan oleh guru karena selain berfungsi sebagai penyampai informasi kepada

siswa media juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menggairahkan sehingga siswa terangsang untuk aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VII-3 yang diperoleh dari tes akhir didapatkan rata-rata siswa 83,80 yang sebelumnya dilakukan tes pengetahuan awal (*pretest*) dengan rata-rata 48,70. Berdasarkan hasil tes akhir yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran power point dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas VII-3 di SMPN 4 Padang. Ini terbukti dari tingginya rata-rata siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol kelas VII-4 yang menggunakan tanpa media *power point* yaitu pembelajaran langsung yang memperoleh rata-rata 75,83 dengan hasil tes pengetahuan awal (*pretest*) 47,92 yang jumlah siswa pada kelas eksperimen 32 orang dan kelas kontrol 33 orang. Namun peneliti hanya mengambil nilai dengan masing-masing kelas 30 orang.

Sedangkan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VII-3 yang diperoleh dari tes akhir didapatkan rata-rata siswa 4,23 menyatakan “sangat baik” yang sebelumnya dilakukan tes pengetahuan awal (*pretest*) dengan rata-rata 3,00 menyatakan “cukup baik”. Berdasarkan hasil tes akhir yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *power point* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kelas VII-3 di SMPN 4 Padang. Ini terbukti dari tingginya rata-rata siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol kelas VII-4 yang menggunakan tanpa media *power point* yaitu pembelajaran langsung yang memperoleh rata-rata 3,53 menyatakan “baik” dengan hasil tes pengetahuan awal (*pretest*) 3,43 menyatakan “baik” yang jumlah siswa pada kelas eksperimen 32 orang dan kelas kontrol 33 orang. Namun peneliti hanya mengambil nilai dengan masing-masing kelas 30 orang.

Dilihat secara perorangan pada kelas eksperimen hasil belajar yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 25 siswa dari 30 siswa, dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 5 siswa, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 68. Sedangkan kelas kontrol hasil belajar yang mencapai KKM yaitu 16 siswa dari 30 siswa, itu berarti ada 14 siswa yang belum mencapai KKM, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 59. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Namun dilihat dari aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menjawab “selalu” 9 siswa, “sering” 17 siswa, dan “kadang-kadang” 4 siswa, dengan rata-rata 4,16 menyatakan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen “sangat baik”. Sedangkan di kelas kontrol yang menjawab “selalu” 1 siswa, “sering” 15 siswa, “kadang-kadang” 11 siswa, “jarang” 2 siswa dan “tidak pernah” 1 siswa dengan rata-rata 3,43 menyatakan aktivitas belajar siswa di kelas kontrol “cukup baik”.

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran diberikan perlakuan dengan menggunakan media *power point* terhadap aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran menggambar bentuk. Dengan demikian penggunaan media *power point* berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa dan merupakan hal yang penting untuk meningkatkan aktivitas siswa.

Selain faktor guru, media pembelajaran juga berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar dimana media pembelajaran tersebut memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Seperti pendapat Sudjana (2011:42) kualitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas antara lain :

- a. Besarnya kelas
- b. Suasana belajar
- c. Fasilitas dan sumber belajar

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah kompetensi guru dan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan tanpa media *power point* yaitu dengan metode pembelajaran langsung seperti ceramah dan tanya jawab. Pada proses pembelajaran peneliti menjelaskan materi yang dipelajari, dengan metode ceramah dan melakukan tanya jawab dengan guru. Terbukti bahwa terjadi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen proses pembelajaran terjadi komunikasi dua arah sehingga siswa tidak merasa 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.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui uji hipotesis pada hasil belajar $t_{hitung} = 15,546$ dan $t_{tabel} = 2,045$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima. Sedangkan uji hipotesis pada aktivitas belajar $r_{hitung} = 4,762$ dan $r_{tabel} = 0,334$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima, dengan pernyataan :

- a. Terdapat pengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *power point* dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang.

- b. Terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *power point* dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *power point* lebih tinggi dari pada aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan tanpa media *power point*.

D. Simpulan dan Saran

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa: 1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *power point* pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $r_{hitung} = 4,762$ dan $r_{tabel} = 0,334$. Hal ini berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran *power point* sangat baik bagi siswa karena terbukti aktivitas belajar siswa menjadi meningkat; 2) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *power point* pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 15,546$ dan $t_{tabel} = 2,045$. 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. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran *power point* sangat baik bagi siswa karena terbukti hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas sebagai saran peneliti yang diharapkan adalah : 1) Bagi guru agar dapat mempertimbangkan dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, 2) Bagi kepala sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran umumnya kegiatan seni rupa, 3) Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajarnya, karena aktivitas belajar yang baik juga akan berpengaruh kepada hasil belajar yang baik pula, 4) Bagi peneliti agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan media power point pada pembelajaran seni rupa lebih baik lagi.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Drs. Eswendi, M.Pd. dan pembimbing II Drs. Ernis, M.Pd.

Daftar Rujukan

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Depdikbud 2006 (Standar Kompetensi Dasar).

Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Irawan, Rinny. 2013. *Hubungan manfaat penggunaan media pembelajaran power point dengan aktivitas dan hasil belajar siswa SMA PGRI 1*. Padang: Skripsi Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa.

Uno, Hamzah B & Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.