

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL PREZI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA
SMP N 30 PADANG**



Risa Arnova

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

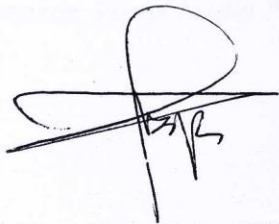
**PENGARUH MEDIA VISUAL PREZI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN SENI RUPA**

Risa Arnova

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

Padang, Februari 2017

Pembimbing I



Dra. Zubaidah, M.Pd

Pembimbing II



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media visual prezi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa SMP N 30 Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* dengan teknik pengambilan sampelnya *random sampling*. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil belajar siswa dengan menggunakan media visual prezi lebih tinggi, jika dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan media konvensional. Artinya penggunaan media visual prezi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap pendidik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di SMP N 30 Padang.

Kata kunci: Media visual prezi

Abstract

The purpose of this through to understand that there is an influence of using prezi visual media to the result of art at grade Junior High School 30 Padang. The kind of through that used is experiment interpretation score of pretest and 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 prezi visual media is better, just than with students who teached without using a conventional media. That's mean using prezi visual media needed to all of students for improving the result of students in the lesson specially for art in art at Junior High School 30 Padang.

Keywords: *Visual Media Prezi*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL PREZI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN SENI RUPA**

Risa Arnova¹, Zubaidah², Abd. Hafiz³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: risaarnova1992@gmail.com

Abstract

The purpose of this through to understand that there is an influence of using prezi visual media to the result of art at grade Junior High School 30 Padang. The kind of through that used is experiment interpretation score of pretest and 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 prezi visual media is better, just than with students who taught without using a conventional media. That's mean using prezi visual media needed to all of students for improving the result of students in the lesson specially for art in art at Junior High School 30 Padang.

Keywords: *Visual Media Prezi*

A. Pendahuluan

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidاكلancaran dalam komunikasi membawa akibat pesan atau materi tidak dapat tersampaikan. Kebanyakan guru kurang memperhatikan penggunaan media dan metode pembelajaran terutama pada pembelajaran apresiasi seni

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

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

rupa. Seperti yang terjadi di SMP N 30 Padang, hasil belajar peserta didik masih sangat rendah, hal ini disebabkan karena guru masih mengajar menggunakan media konvensional, *white board* dan spidol, buku, dan media gambar. Sumber buku yang digunakan juga masih kurang memadai. Dalam menyajikan materi umumnya guru menggunakan metode ceramah. Hal tersebut membuat peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran yang kemudian mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Guru harus mampu memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain media yang digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan, dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman peserta didik. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga guru dituntut memiliki pengetahuan pemahaman dan keterampilan yang cukup tentang media pembelajaran.

Kustandi dan Sutjipto (2011:7) mengungkapkan, kata media berasal dari bahasa Arab yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus beliau mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, dan elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana atau media konvensional hingga media yang rumit atau media yang berbasis teknologi. Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam yaitu media visual atau media pandang, media audio atau media dengar dan media audiovisual atau media pandang dengar.

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba yang terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projekted visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*nonprojekted visual*).

Arsyad (2014 : 89) berpendapat bahwa media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.”

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi. Salah satunya adalah penggunaan media visual prezis sebagai salah satu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran

menggunakan media visual prezi ini merupakan terobosan baru dalam pembelajaran. Media visual prezi ini merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi. Selain untuk presentasi, prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual.

Daryanto dan Raharjo (2012: 60) berpendapat bahwa “kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dapat membantu guru menyampaikan materi lebih detail serta membantu siswa lebih memahami isi materi yang disampaikan”. Sutrisno (2011: 57) menyatakan bahwa “media pembelajaran berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi merupakan media berupa multimedia, internet, atau *website*”.

Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. *Software* prezi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop yang telah ter-*install* media prezi, dikombinasikan dengan LCD dan perangkat audio. Arah inovasi ini adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Bertolak dari kelebihan yang dimiliki oleh media visual prezi, sangat diperlukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan keunggulan media ini dalam pembelajaran Apresiasi Seni Rupa pada pembelajaran Seni

Rupa di SMP. Untuk itu peneliti melakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Visual Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa SMP N 30 Padang.”**

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh media visual prezi terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 30 Padang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMP Negeri 30 Padang. Teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*. *Random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara acak. Tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS V.16 dengan teknik uji t.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_i diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_i ditolak dan H_0 diterima

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pengaruh media visual prezi terhadap peserta didik kelas VIII.7 dan kelas VIII.8 dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 30 Padang dengan hasil penelitian yaitu :

1. Hasil Tes Pengetahuan Awal (*Pretest*)

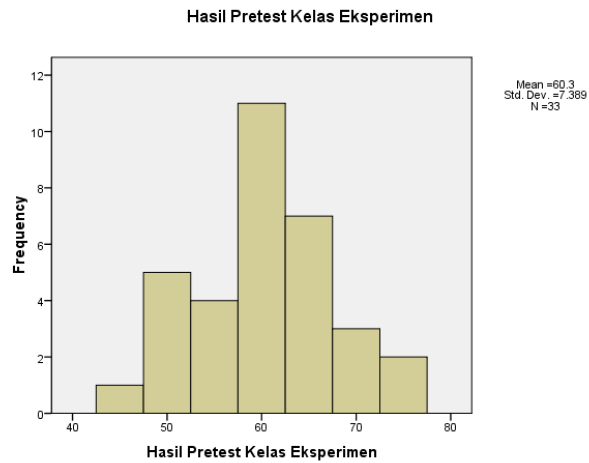
Deskripsi dari hasil tes pengetahuan awal (*pretest*) pada kedua kelas dapat digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

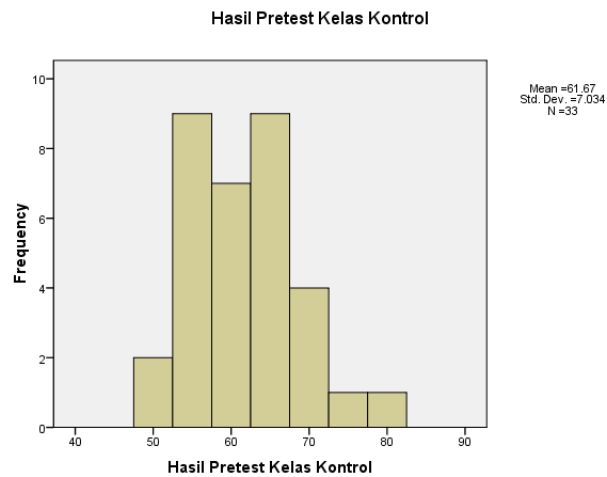
No.	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1.	45	1	3.0	-	-
2.	50	5	15.5	2	6.1
3.	55	4	12.1	9	27.3
4.	60	11	33.5	7	21.2
5.	65	7	21.2	9	27.3
6.	70	3	9.1	4	12.1
7.	75	2	6.1	1	3.0
8.	80	-	-	1	3.0
Jumlah		33	100.0	33	100.0
Rata-rata		60.30		61.67	
Nilai Tertinggi		75		80	
Nilai Terendah		45		50	
Standar Deviasi		7.389		7.034	
Varians		54.593		49.479	

Sumber : Olah data SPSS V.16

Dari distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (*Pretest*) Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan bahwa nilai *pretest* tes sebelum diberi nilai peserta didik masih jauh dari batas KKM yang telah ditentukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 80. Nilai rata-rata

kelas eksperimen $60,30 <$ dari KKM dan kelas kontrol nilai rata-ratanya $61,67 <$ dari KKM. Rendahnya nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan peserta didik belum memahami materi yang akan dipelajari.

2. Hasil Tes Hasil Belajar (*Posttest*)

Hasil tes hasil belajar pada pembelajaran seni rupa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui dari tes peserta didik. Pada tes hasil belajar diperoleh setelah kedua kelas diberi perlakuan, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen pada proses pembelajarannya diberi perlakuan dengan menggunakan media visual prezi, sedangkan kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan media konvensional.

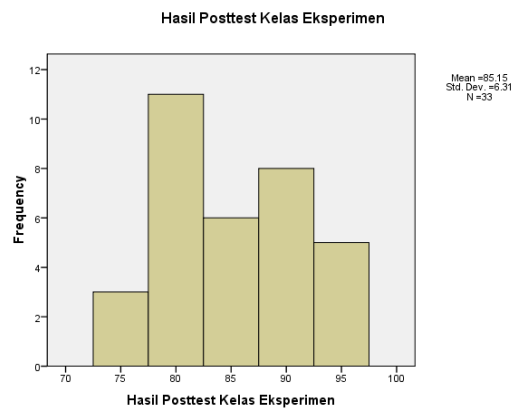
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Skor Posttest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1.	60	-	-	2	6,1
2.	65	-	-	2	6,1
3.	70	-	-	6	18,2
4.	75	3	9,1	9	27,3
5.	80	11	33,3	9	27,3
6.	85	6	18,2	4	12,1
7.	90	8	24,2	1	3,0
8.	95	5	15,2	-	-
Jumlah		33	100,0	33	100,0
Rata-rata		85,15		75,61	
Nilai Tertinggi		95		90	
Nilai Terendah		75		60	
Standar Deviasi		6,310		7,154	
Varians		39,820		51,184	

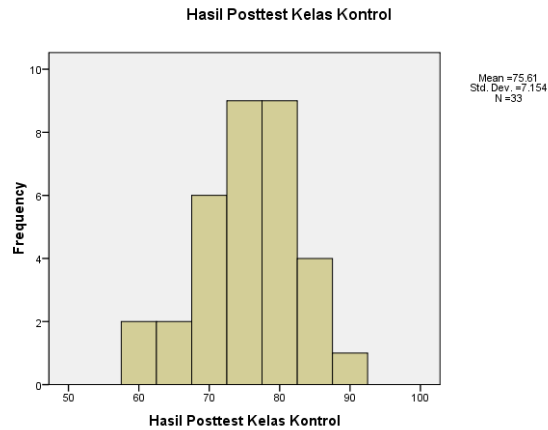
Sumber : Olah data SPSS V.16

Berdasarkan tabel 2 distribusi frekuensi tes hasil belajar di atas dapat digambarkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85,15, skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 95 dengan jumlah sebanyak 5 orang dengan presentase 15,2 % dan skor terendah adalah 75 dengan jumlah sebanyak 3 orang dengan presentase 9,1 %. Sedangkan kelas kontrol nilai rata-ratanya 75,61, skor tertinggi yaitu 90 dengan jumlah sebanyak 1 orang, dengan persentase 3,0 %. Nilai terendah adalah 60 sebanyak 2 orang dengan presentase 6,1 %.

Dari distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (Posttest) Kelas Eksperimen



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (Posttest) Kelas Kontrol

Berdasarkan paparan data di atas tentang pengaruh penggunaan media visual prezi terhadap peserta didik kelas VIII.7 dan kelas VIII.8 dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 30 Padang didapatkan hasil hipotesis menggunakan uji t. berikut adalah hasil data menggunakan SPSS V.16.

Tabel 3. Pengujian Hipotesis

Model Pembelajaran	N	Mean	SD	SEM	SED	T	df	Sigt(2-tailed)
Eksperimen	33	85,15	6,31	1,09	1,66	5,748	64	0,00
Kontrol	33	75,61	7,15	1,25	1,66			
t_{hitung}	5,748							
t_{tabel}	2,037							
Kesimpulan	Berbeda Secara Signifikan							

Setelah melakukan uji-t sebagaimana yang telah terlampir pada tabel 3 di atas standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 5,748 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sedangkan t_{tabel}

1,998. 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} ($5,748 > 2,037$), maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis ini dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa yang diajar dengan menggunakan Media Visual Prezi berbeda secara signifikan dengan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa yang diajar dengan Media Konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual prezi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VIII SMP N 30 Padang yang mengikuti kelas eksperimen dan lebih baik dari Media Konvensional yang digunakan pada kelas kontrol.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media visual prezi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMP N 30 Padang.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas sebagai saran diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan mamvariasikan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satunya

penggunaan media visual prezzi yang tampilannya sangat menarik sehingga dapat memberikan dorongan motivasi bagi peserta didik.

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

Daftar Rujukan

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

Daryanto dan Raharjo, Muljo. 2012. *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Gava Media.

Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

Sutrisno. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Persada Press.