

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP  
MINAT DAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK  
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PADANG GELUGUR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh :**

**AL AMIN ARSENI ABHARA  
16020088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

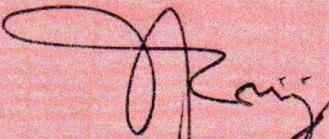
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP  
MINAT DAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK  
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PADANG GELUGUR

Nama : Al Amin Arseni Abhara  
NIM : 16020088  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2023

Disetujui untuk ujian  
Pembimbing



Drs. Yusror Wikarya, M.Pd.  
Nip. 196401031991031005

Mengetahui:  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.  
Nip. 19830212009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

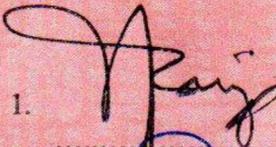
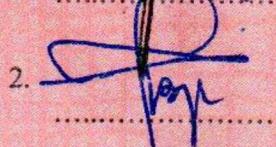
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Minat dan Hasil belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur  
Nama : Al Amin Arseni Abhara  
NIM : 16020088  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 22 Agustus 2023

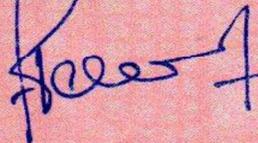
Tim Penguji,

Jabatan / Nama / NIP / Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.  
Nip. 196401031991031005
2. Anggota : Dra. Zubaidah, M. Pd.  
Nip. 196009061985032008
3. Anggota : Drs. Suib Awrus, M. Pd.  
Nip.195912121986021001

1.   
.....  
2.   
.....  
3.   
.....

Menyetujui,  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.  
Nip. 19830212009122001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/~~Karya Akhir~~\* dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Minat dan Hasil belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Paadang Gelugur “ adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 16 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '2000'. The signature is written in a cursive style.

Al Amin Arseni Abhara

16020088

## ABSTRAK

Al Amin Arseni Abhara, 2023 : Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Minat dan Hasil Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur. Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Pembimbing Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara minat belajar siswa yang diajar menggunakan media video tutorial dengan minat belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media video tutorial dan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video tutorial dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media video.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen (Eksperimen) pretest, posttest, dan data angket minat belajar siswa, data yang diperlukan untuk mengetahui pengaruh terhadap minat belajar dalam penelitian ini adalah minat belajar berupa ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan dan untuk hasil belajar diperlukan data primer berupa hasil pretest dan posttest. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 317 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPA 4 dan X IPA 5, pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik random sampling. Instrumen penelitian ini berupa pretest, posttest, serta angket minat belajar siswa. Jenis analisis data dalam penelitian ini dengan teknik uji beda dengan menggunakan SPSS versi 16.0 dan Microsoft Excel.

Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil minat belajar yang signifikan yaitu 42,52 kelas eksperimen > nilai rata-rata dan kelas kontrol 33,38, dan hasil belajar menunjukkan taraf signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Tutorial, Minat Belajar, Hasil Belajar, Seni Rupa.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur*”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra (S1) di Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis dibimbing dan diberi motivasi dan semangat oleh berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Bapak Drs. Yusron Wikarya, M. Pd. selaku dosen penasehat akademis  
Sekaligus Dosen Pembimbing.
- 2) Ibu Dra. Zubaidah, M. Pd selaku Dosen Penguji I.
- 3) Bapak Drs. Suib Awrus, M. Pd selaku Dosen Penguji II.
- 4) Ibu Eliya Pebriyeni, S.d, M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan  
ketua prodi Pendidikan Seni Rupa.
- 5) Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri  
Padang yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan sehingga penulis  
dapat menyelesaikan karya akhir ini.
- 6) Ranti Lestari, S. Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas X di  
SMA Negeri 1 Padang Gelugur yang telah mengarahkan selama penulis

melakukan penelitian. Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat

- 7) Teristimewa untuk orangtua tercinta, Bapak Rajab Harahap, Ibu Nurhamidah Siregar, Adik Rupa Inspirasi Abhara dan juga Kakak Suci Indah Sahara dan Suami Arnas Tuaramuda Panggabean yang selalu menjaga dengan doa-doa kepada Allah SWT dan memberikan dukungan materil, moril, dan semangat sehingga skripsi ini selesai.
- 8) Siswa kelas X IPA 4 dan kelas X IPA 5 di SMA Negeri 1 Padang Gelugur tahun ajaran 2022/2023.
- 9) Untuk Semua Sahabat Terutama Max, Riki Sagala, Lele, Puja, Ega Harna B, Peri, Ivan, Afif, Sobi, Asrul Nasution, yang tidak tertulis satu per satu tidak lupa tentunya kepada Istri tercinta Syaibatul Aslamiyah Siregar terimakasih atas segala perhatian, kasih sayang, motivasi serta doanya dan selalu sabar menjadi tempat muara keluh kesah mulai dari skripsi ini belum selesai ditulis sampai skripsi ini diujikan.

Padang, 16 Agustus 2023

Penulis,

Al Amin Arseni Abhara

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN .....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Kegunaan Penelitian .....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2. Video Tutorial .....	15
3. Minat.....	21
4. Hasil Belajar.....	24
5. Menggambar Bentuk.....	26
6. Pembelajaran Seni Rupa.....	28
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Konsep Perwujudan / Penggarapan .....	31

### BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN

A. Jenis Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Rancangan Penelitian .....	32
B. Populasi dan Sampel.....	33
C. Jenis dan Sumber Data.....	35
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	35
E. Instrumen Penelitian .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripdi Data Penelitian .....	41
B. Analisis Data .....	57
C. Pembahasan .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A Kesimpulan .....	64
B Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 4.1 Histogram Minat Kelas Kontrol.....	50
Gambar 4,2 Histogram Minat Kelas Eksperimen.....	52
Gambar 4.1 Histogram Pretest kelas eksperiment.....	54
Gambar 4.2 Histogram Pretest kelas kontrol.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1	Jumlah Nilai Rata-rata Tugas menggambar bentuk mata pelajaran Seni Budaya kelas X tahun ajaran 2021-2022 ..... 5
Tabel 3.1	Jumlah siswa kelas X IPA dan kelas X IPS di SMA Negeri 1 Padang Gelugur 2021-2022. .... 31
Tabel 3.2	Jumlah Sampel siswa kelas X IPA 2 dan IPA 4 semester 1, tahun ajaran 2020-2021 ..... 32
Tabel 3.3	Indikator Minat Belajar..... 37
Tabel 3.4	Instrumen Pretest dan Posttest ..... 38
Tabel 3.5	Penilaian Keterampilan Pretest Posttest ..... 38
Tabel 3.6	Instrumen Nontest Kelas Eksperimen..... 38
Tabel 3.7	Instrumen Nontest Kelas Kontrol.....39
Tabel 3.8	Penilaian Minat Belajar Siswa ..... 40
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen.....43
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen.....44
Tabel 4.3	Olah Data Minat Belajar Siswa .....49
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Data Minat kelas Kontrol.....50
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Data Minat kelas Eksperimen.....51
Tabel 4.6	Nilai Minat Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen.....52
Tabel 4.7	Distribusi pengetahuan awal (pretest).....53
Tabel 4.8	Distribusi hasil tes belajar (posttest) kelas eksperiment dan kelas kontrol.....55
Tabel 4.9	Nilai rata-rata pretest dan posttest siswa XI.IPA 5 (kelas kontrol)...57
Tabel 4.10	Nilai rata-rata pretest dan posttest siswa X IPA 4 (Kelas Eksperimen).....57
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas Kelas X IPA 5 Kontrol.....58
Tabel 4.12	Hasil Uji Homogenitas X IPA 5 Kelas Kontrol.....58
Tabel 4.13	Hasil Uji Homogenitas Kelas X IPA 4 Eksperimen.....59
Tabel 4.14	Uji Hipotesis pada Kelas Kontrol.....59
Tabel 4.15	Uji Hipotesis Minat pada Kelas Eksprimen.....60
Tabel 4.16	Hasil Uji Hipotesis Pada Kelas Kontrol.....60
Tabel 4.17	Hasil Uji Hipotesis Pada Kelas Eksperimen.....61

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar seni rupa di Sekolah Menengah Atas tanpa ada media pembelajaran akan sangat sulit dipahami oleh siswa. Pemaparan materi dengan media Power Point dan metode ceramah dalam proses pembelajaran seni rupa masih sulit dipahami siswa. Karena pemaparan materi dengan media tersebut belum begitu dapat dipahami oleh siswa. Hal ini terlihat ketika pengamatan dilakukan mulai dari rendahnya antusias siswa mengikuti pelajaran seni rupa, nilai siswa yang kurang memuaskan serta hasil karya beberapa siswa yang masih menggunakan jasa orang lain untuk mendapatkan nilai semata.

Keterlibatan semua unsur pendidikan terutama pendidik dengan peserta didik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Masalah yang terdapat pada proses pembelajaran antara pendidik dengan pesertadidik biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kompetensi yang diharapkan, penggunaan metode dalam pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dalam penyelenggaraannya.

Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mampu membuat pembelajaran menjadi inovatif efektif dan kreatif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini tidak efektif karena proses belajar mengajar dilakukan menggunakan media Power Point dan buku

cetak, jadi materi yang disampaikan kurang maksimal, khususnya pada materi praktikum seperti mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa.

Berdasarkan observasi penulis, siswa SMA Negeri 1 Padang Gelugur kurang memiliki minat dan memahami materi pembelajaran yang diberikan khususnya mata pelajaran seni budaya pada materi menggambar bentuk, disebabkan proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring (Online) dan media yang digunakan masih butuh tambahan dari guru karena masih bersumber dari buku.

Buku hanya bisa menjabarkan dan menampilkan gambar dua dimensi saja, materi yang tercantum di dalam buku masih perlu tambahan penjelasan dari guru agar semua siswa mengerti dan berminat untuk belajar, dalam pencarian objek atau materi tentang menggambar bentuk sebenarnya bisa ditemukan di media sosial seperti YouTube dan aplikasi lainnya, namun yang ditampilkan belum memiliki kriteria yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, karena tidak memiliki indikator pencapaian kompetensi, tujuan, dan langkah kerja yang tepat untuk siswa.

Keterlibatan media pembelajaran diharapkan mampu mempengaruhi minat dan belajar siswa. Media yang baik merupakan media yang melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga menjadikan pembelajaran lebih konkrit, menarik, dan efektif. Media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, sebaliknya apabila media yang tidak efektif dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami apa saja yang disampaikan gurunya.

Mata pelajaran seni budaya lebih mengedepankan praktek dalam pembelajarannya, lebih efektif apabila dijelaskan secara tatap muka agar siswa lebih memahami bagaimana tahap dan proses pembelajaran yang dilakukan, namun saat pandemi pembelajaran tatap muka belum sepenuhnya bisa diterapkan secara langsung di kelas, sehingga penulis melakukan observasi ke salah satu sekolah menengah atas di daerah penulis yaitu di SMA Negeri 1 Padang Gelugur Kabupaten Pasaman, untuk mengetahui bagaimana pembelajaran seni rupa praktek seperti menggambar bentuk dilaksanakan pada pandemi saat itu.

Memalui wawancara dengan beberapa siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur, Penulis mengetahui bahwa tugas menggambar yang diberikan oleh guru diselesaikan oleh orang lain agar mendapatkan nilai yang baik, dan mereka beralasan kurangnya minat menggambar sehingga siswa tidak pandai menggambar juga merupakan alasan mengapa tugas menggambar dikerjakan orang lain.

Seperti Safrizal siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 1 Padang Gelugur menjawab “ Saya suka gambar tapi saya tidak pandai menggambar karena tidak pernah saya pelajari dengan serius di dalam kelas ataupun luar kelas, sehingga apabila saya mendapatkan tugas dari guru saya khususnya menggambar saya akan berikan kepada orang lain untuk mengerjakannya agar nilai saya bagus”.

Seila Siregar siswa kelas X IPA 5 SMA Negeri 1 Padang Gelugur mengatakan kepada penulis “Saya tidak suka tidak berminat menggambar pak, saya juga tidak bisa menggambar pak, dan apabila saya memiliki tugas seni budaya

yaitu menggambar saya akan berikan upah kepada orang untuk mengerjakan tugas menggambar saya tentunya agar nilainya bagus”.

Penulis mempersentasekan jumlah siswa yang menggunakan jasa orang lain berjumlah 15 sampai 20 siswa dengan tugas yang sama, jika jumlah siswa dalam kelas adalah 32 dan maksimum 35 siswa maka yang menggunakan jasa untuk menyelesaikan tugas menggambar dapat dipersentasekan menjadi 50% siswa.

Penulis akan membuat media pembelajaran berupa video tutorial menggambar yang nantinya akan di tayangkan di depan kelas dan bisa juga dishare lewat sosial media , seperti WhatsApp agar siswa lebih mudah memahami karena ke unggulan media video tutorial ini dapat di ulang-ulang berkali-kali hingga siswa mengerti, serta agar siswa memiliki ketertarikan dalam belajar dan berminat untuk mengikuti tahap-tahap pembelajaran yang diberikan agar nilai yang dihasilkan tentunya baik. Proses pengerjaan tugas menggambar bentuk dibimbing secara langsung di kelas dengan syarat diwajibkan kepada semua siswa untuk mengumpulkan tugas menggambar bentuk karena akan dilanjutkan dipertemuan berikutnya dengan gambar yang sama, syarat ini tidak lain dan tidak bukan untuk menghindari siswa menggunakan jasa orang lain dalam pembuatan tugas.

Dapat dilihat dari nilai rata-rata tugas menggambar bentuk mata pelajaran Seni Budaya pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Jumlah Nilai Rata-rata Tugas menggambar bentuk mata pelajaran Seni Budaya kelas X tahun ajaran 2021-2022.

No.	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata (Tugas Menggambar Bentuk)
1	X IPA 1	33	21	12	75
2	X IPA 2	35	25	10	78
3	X IPA 3	32	22	10	77
4	X IPA 4	33	21	12	78
5	X IPA 5	34	25	10	75

Sumber : Ranti, Guru Seni Budaya Kelas X SMA Negeri 1 Padang Gelugur, 2022

Ibu Ranti selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas X mengatakan nilai tertinggi menggambar bentuk diperoleh siswa dengan jumlah nilai 85, dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai tertinggi tersebut berjumlah 10 siswa, 2 siswa di kelas X IPA 2 dan 8 Lainnya di kelas X IPA 5.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mempengaruhi minat dan belajar siswa. Media yang baik merupakan media yang melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga menjadikan pembelajaran lebih konkrit, menarik, dan efektif. Media pembelajaran yang baik juga akan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, sebaliknya apabila media yang tidak jelas dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, penulis tertarik untuk membuat media video tutorial pembelajaran menggambar bentuk guna mendukung proses pembelajaran seni budaya terhadap minat dan hasil belajar siswa ,agar minat dan hasil belajar siswa baik, tentunya dengan karya dari siswa sendiri.

Hal ini mendorong penulis muntut meneliti, menggunakan penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pentingnya media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran seni.
2. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni.
3. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran tidak bervariasi sehingga dapat membuat kebanyakan siswa merasa bosan dan tidak tertarik.
4. Perlunya strategi yang tepat dalam pembelajaran seni budaya materi menggambar untuk menarik perhatian dan membantu pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.
5. Selama proses pembelajaran siswa kurang aktif ,dan lebih banyak menunggu sajian yang diberikan oleh guru.
6. Sisswa merasa antusias jika menggunakan media visual dan audiovisual dalam kegiatan belajar mengajar.
7. Penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang terjadi seperti yang telah dijabarkan pada identifikasi masalah di atas. Maka masalah penelitian ini dibatasi dengan fokus terhadap pengaruh penggunaan media video tutorial minat belajar menggambar bentuk dan hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Padang Gelugur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dari batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Apakah penggunaan media video tutorial berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur?
2. Apakah penggunaan media video tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur.
2. Pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Gelugur.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis. Secara Teoritis bermanfaat untuk menarik perhatian siswa serta memancing kreativitas siswa yang kurang baik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi penulis, dapat memberikan pengalaman yang berguna sebagai bekal untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
  - b. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.
  - c. Bagi Guru, dapat dijadikan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya.

- d. Bagi Sekolah, Sebagai bahan informasi untuk memberikan pembinaan yang lebih menarik kepada guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa khususnya menggambar bentuk.