

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SENI RUPA PESERTA DIDIK
KELAS VII DI SMPN 02 RANAH AMPEK HULU TAPAN**

SKRIPSI

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



Oleh

**OKTA YUNITA PUTRI
NIM 16020111/2016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

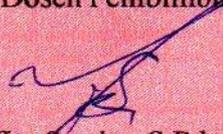
SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SENI RUPA PESERTA DIDIK
KELAS VII DI SMPN 02 RANAH AMPEK HULU TAPAN**

Nama : Okta Yunita Putri
NIM. : 16020111
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

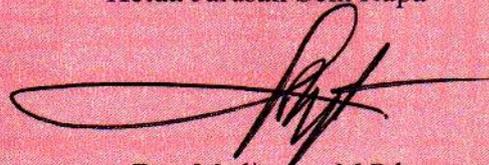
Padang, 05 Oktober 2020

Disetujui untuk Ujian:
Dosen Pembimbing



Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd
NIP. 19790712.200501.2.004

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. Skripsi Jurusan Seni Rupa FBS UNP.

Nama : Okta Yunita Putri
NIM. : 16020111
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

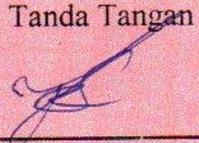
Padang, 05 Oktober 2020

Tim Penguji:
Dosen Pembimbing

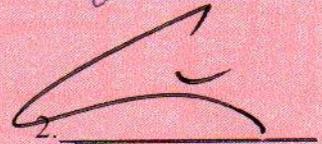
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd
NIP. 19790712.200501.2.004

1. 

2. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP.19591212.198602.1.001

2. 

3. Anggota : Drs. Abd. Hafiz, M.Pd
NIP. 19590524. 198602.1.001

3. 

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. Skripsi Jurusan Seni Rupa FBS UNP.” 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 pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan 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. Pertanyaan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemukakan hari terdapat penyimpangan dan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sangksi lain dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang,
Saya yang menyatakan,



Okta Yunita Putri
NIM. 16020111

ABSTRAK

Okta Yunita Putri (2020): Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. Skripsi Jurusan Seni Rupa FBS UNP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Desgn* pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Purposive Sampling*. Peneliti mendapatkan kelas VII.A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi . Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif dan analisis induktif menggunakan SPSS.16.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan uji normalitas yang menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*, uji homogenitas dengan menggunakan *levene test*. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-tes*. Setelah semua pengujian dilakukan dapat diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $(0,003 < 0,005)$ dan t_{hitung} post-test sebesar 3,102, lebih besar dari t_{tabel} $(0,3102 > 2,000)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen berbeda secara signifikan di dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol.

Peneliti menyimpulkan pada kelas yang menggunakan media Audio Visual terdapat perbedaaan yang signifikan dengan kelas yang tidak menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi seni rupa di kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of audio visual media on the learning outcomes of class VII students in SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan. The research method used is quasi-experimental (quasi-experimental) research design with Non-Equivalent Control Group. The sampling design used in this study is using purposive sampling. The researcher got class VII.A as the experimental class and class VII.B as the control class. Data collection was carried out through learning outcomes tests and documentation. The data analysis technique used is descriptive processing stage and inductive analysis using SPSS.16.

The data analysis technique used in this study is the normality test using the Kolmogrov-Smirnov test, and the homogeneity test using the Levene test. Then proceed with hypothesis testing using the Independent Sample T-test. After all tests are carried out, the Sig value can be obtained. (2-tailed) of $(0.003 < 0.005)$ and the post-test t count of 3.102, greater than t table $(0.3102 > 2,000)$, so H0 and H1 are accepted, thus the learning outcomes of the experimental class differ significantly compared to the results. learn control class.

The researcher concluded that in the class using Audio Visual media there was a significant difference with the class that did not use audio visual media on student learning outcomes in learning art material in class VII at SMPN 02 Ranah Ampek Hulu.

Keywords: Audio Visual Media, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Pertama-tama segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk keselamatan serta melimpahkan nikmat dan rahmat bagi hamba-Nya yang beriman, sehingga berkat bimbingan dan tuntunan-Nya lah penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan penulisan Tugas Akhir berupa skripsi ini. Shalawat beserta salam selalu tertuju kepada Nabi Muhammad SAW, dan para sahabat beliau. Mudah-mudahan kita semua bisa mengikuti tuntunan beliau menuju surga.

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Skripsi ini merupakan salah satu karya ilmiah yang dibuat dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu”. Bantuan yang diberikan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ketua Dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
2. Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
3. Ibuk Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd selaku pembimbing yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd dan Drs. Abdul Hafiz, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibuk Syartati Dewita, M.Pd selaku kepala sekolah SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan, beserta stafnya yang telah memberikan izin beserta data yang dibutuhkan kepada penulis untuk mengadakan tugas akhir skripsi.
6. Bapak Emrizal, S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya pada materi seni rupa yang telah membimbing penulis dalam penelitian.
7. Kepada orang tua tercinta, dan keluarga yang selalu memberikan semangat, do'a serta dukungan kepada penulis.
8. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penulisan skripsi ini, akan tetapi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, 30 september 2020

Okta Yunita Putri
16020111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Pengertian Pembelajaran	7
2. Pembelajaran Materi Seni Rupa	8
3. Media Audio Visual	9
4. Media Konvensional.....	17
5. Hasil Belajar	20
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Pemikiran	22
D. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel.....	25
1. Populasi	25
2. Sampel	26
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	26
1. Variabel	26
2. Definisi Operasional Variabel	27
D. Jenis dan Sumber Data	27
1. Jenis Data.....	27

2. Sumber Data	28
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data	28
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	30
B. Analisis	37
C. Pembahasan	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	44
B. Implikas.....	44
C. Saran.....	45
DAFTAR RUJUKAN.....	46
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

1. Nilai peserts didik kelas VII Materi Seni Rupa SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan pada Semester Ganjil (januari-juli) tahun ajaran 2020-2021	3
2. Desain Penelitian Eksperimen.....	25
3. Populasi penelitian	26
4. Sampel Penelitian	26
5. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	30
6. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Pre-test Peserta Didik Kelas Eksperimen (O1).....	32
7. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Pre-test Peserta Didik Kelas Kontrol (O3).....	33
8. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Post-test Peserta Didik Kelas Eksperimen (O2).....	35
9. Distribusi frekuensi data hasil belajar post-test pesrta didik kelompok Kontrol (O4).....	36
10. Ringkasan Hasil Uji Normalitas.....	38
11. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	38
12. Ringkasan Perhitungan Uji T-Test Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	39
13. Ringkasan Perhitungan Uji T-Test Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	40

DAFTAR GAMBAR

1. Karangka konseptual	22
2. Histogram Frekuensi Data Hasil Belajar Pre-test Kelas Eksperimen	32
3. Histogram Frekuensi Data Hasil Belajar Pre-test Kelas Kontrol	34
4. Histogram Frekuensi Data Hasil Belajar Post-test Kelas Eksperimen	35
5. Histogram Frekuensi data hasil belajar post-test kelas kontrol	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	48
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	61
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal	75
4. Kisi-Kisi Penulisan Soal Post-Test	76
5. Tabulasi Uji Coba Soal	81
6. Master Tabel Hasil Belajar Peserta Didik	82
7. Hasil Uji Coba Soal.....	83
8. Hasil Uji Reabilitas Soal	84
9. Soal Pre-Test	85
10. Soal Post-Test.....	89
11. Master Tabel Hasil Belajar Post-test Kelas Eksperimen.....	93
12. Master Tabel Hasil Belajar Pre-Test Kelas Kontrol	94
13. Master Tabel Hasil Belajar Post-Test Kelas Eksperimen	95
14. Master Tabel Hasil Belajar Post-Test Kelas Kontrol.....	96
15. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen	97
16. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Kontrol.....	99
17. Tabel Frekuensi Skor Pre-Test.....	100
18. Tabel Frekuensi Skor Post-Test	101
19. Uji Normalitas.....	102
20. Uji Homogenitas	103
21. Uji Hipotesis.....	104
22. Foto Dokumentasi	106
23. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Bahasa Dan Seni	110
24. Surat Izin Penelitian Dari dinas pendidikan Kabupaten Pesisir Selatan.....	111
25. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Di Smpn 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.....	112
26. Kegiatan Konsultasi Skripsi	113

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas seseorang pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dan pola pikirnya terhadap berbagai hal yang dimiliki dengan optimal untuk kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu proses yang wajib diikuti oleh seseorang karena mempunyai peranan penting bagi pembentuk karakter suatu bangsa dan Negara, dan harus dapat dilaksanakan dengan teratur dan sistematis, agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan semakin hari semakin cepat, dengan adanya teknologi dapat mempermudah semua urusan manusia, begitu pula dengan pendidikan yang tidak terlepas dari pengaruh teknologi.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan banyak membawa perubahan pada dunia pendidikan, seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga banyak mengalami perubahan, guru dituntut mampu menggunakan alat atau media peraga yang telah di sediakan di sekolah, selain itu guru juga dituntut untuk mampu memahami dan mengembangkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang di sampaikan guru tentang materi yang sedang diajarka serta

memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media, pembelajaran yang diajarkan tidak terkesan monoton bagi peserta didik, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru, dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik dan lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan dan peserta didik akan terdorong motivasi belajarnya, media dapat menjadi alat komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah. Kebanyakan guru belum menggunakan media atau alat peraga yang menarik dan bervariasi sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien, karena kurang memperhatikan penggunaan media dan metode pembelajaran terutama dalam pembelajaran seni rupa.

Peneliti melakukan observasi di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan pada hari Senin-Sabtu, tanggal 15-20 Juni 2020. Pada beberapa kelas yang sedang belajar tentang materi Seni Rupa. Peneliti melihat berbagai kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yakni kurangnya minat peserta didik dalam memperhatikan pelajaran materi seni rupa yang sedang di terangkan oleh guru, sebagian peserta didik kurang bias memahami materi yang disampaikan bahkan mereka tidak bertanya sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diberikan, hal ini di sebabkan guru lebih banyak menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti media konvensional. 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 dan berakibat pada hasil belajar peserta didik.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya materi seni rupa kelas VII Pada semester ganjil seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai peserta didik kelas VII Materi Seni Rupa SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2020-2021

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas	Siswa yang tidak Tuntas
1.	VII.A	31	15	11
2.	VII.B	26	16	10
3.	VII.C	25	16	9
Jumlah		82	47	30
%			57.32%	35.29%

Sumber: Guru Seni Budaya SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan Tahun Ajaran 2020-2021

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adapun nilai rata-rata peserta didik keseluruhan dalam mata pelajaran materi seni rupa pada semester ganjil tahun ajaran 2019-2020 kurang mencapai ketuntasan. Terdapat 57.32% peserta didik yang tuntas dan 35.29% yang belum tuntas dari 3 kelas dengan jumlah siswa 82 orang, KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan pada semester ganjil ini adalah 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar materi seni rupa peserta didik kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan masih tergolong rendah.

Untuk dapat mengoptimalkan pelajaran tentang materi seni rupa di SMPN 02 ranah ampek hulu tapan guru sebagai komponen utama yang memegang peranan penting peserta didik dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran, sehingga seorang guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang dapat

mempengaruhi peserta didik untuk belajar secara aktif. Upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menggunakan media yang berbeda dari media yang biasanya diajarkan agar dapat mempengaruhi peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran atau materi yang sedang diajarkan.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya yaitu media audio visual. Media audio visual merupakan media yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media audio visual berupa video dalam proses pembelajaran materi seni rupa dapat membangkitkan minat peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat, dan juga membantu keefektifan dalam menyampaikan materi. Selain itu media ini dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Media audio visual terdiri dari beberapa bagian salah satunya yaitu media video yang merupakan gambar bergerak yang disertai suara dalam waktu yang bersamaan, media video memiliki keunggulan salah satunya yaitu dapat mempengaruhi sikap siswa dengan memberikan kesan yang mendalam yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas mendorong penulis untuk meneliti bagaimana penggunaan audio visual dalam bentuk eksperimen dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran seni budaya khususnya pada materi Seni Rupa kurang efektif dan efisien, sehingga peserta didik sulit meningkatkan hasil belajar.
2. Guru belum menggunakan media yang bervariasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
3. Kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran materi Seni Rupa.
4. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya materi seni rupa
5. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media audio visual

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dibicarakan dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.

D. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; Apakah penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa Peserta Didik Kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran di bidang seni rupa.
2. Bagi guru, dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual serta sebagai inovasi bagi guru sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman yang berguna sebagai bekal dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yang lebih efektif.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut Suyono dan Hariyanto (2011: 9) mendefinisikan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian”. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2009: 1).

Ekayani 2017: 2) mendefinisikan bahwa:

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Prestasi berasal dari bahasa Belanda, yang berarti hasil bisnis. Prestasi yang diperoleh dari upaya yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku baik dalam bentuk segi kualitas maupun kuantitas, seseorang dikatakan belajar jika dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku menuju perubahan yang lebih baik, yang membedakan adalah cara atau usaha pencapaiannya.

2. Pembelajaran Seni Rupa

Seni Rupa merupakan salah satu cabang seni, yang mengungkapkan karyanya melalui media rupa (garis, bidang/bentuk, warna). Seni Rupa dapat diklasifikasikan dengan cara tertentu pula, misalnya berdasarkan dimensinya atau fungsinya (Tarjo, 2004: 16). Adapun definisi seni rupa menurut Rondhi (2002:13) adalah salah satu jenis seni yang pengamatannya menggunakan mata. Seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu: bidang, garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

Purwanto (1994:61) mendefinisikan bahwa:

Seni rupa adalah perwujudan ekspresi estetis yang menekankan pada penikmatan secara visual (indera mata) melalui: unsur-unsur garis, warna, tekstur, bentuk, dan ruang. Berdasarkan definisi seni rupa di atas, dapat dijelaskan bahwa seni rupa adalah salah satu cabang seni yang perwujudannya menekankan pada unsur-unsur rupa yaitu: garis, bidang atau raut, bentuk, warna, tekstur, dan ruang dengan menggunakan penikmatan secara visual.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan seni rupa merupakan sebuah ciptaan manusia yang dibuat secara sadar yang menghasilkan keindahan pada suatu karya yang memiliki nilai tersendiri. Pembelajaran bidang seni rupa juga bermanfaat dalam pengembangan kepribadian seseorang dalam hal bertanggung jawab dan mengajarkan manusia mandiri. Seni merupakan sebuah perbuatan manusia yang timbul dari pikiran dan perasaan yang memiliki suatu nilai keindahan. Nilai keindahan yang dimilikinya dapat diapresiasi melalui pemahaman, penghayatan, dan kemampuan untuk menghargai karya seni.

Salam (2001: 15) mendefinisikan bahwa:

Pembelajaran seni rupa adalah upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan yang bersangkutan paut dengan pernyataan perasaan keindahan lewat media garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang atau dengan perkataan lain melalui kegiatan pembelajaran dalam bidang lukis atau gambar, seni cetak, seni patung, seni kerajinan desain dan seni bangunan atau desain lingkungan

Belajar seni rupa memiliki berbagai aspek kemampuan yang luas, ada bidang kegiatan seni rupa yang menekankan pengetahuan, kepekaan rasa dan keterampilan (Tarjo 2004: 98). Sedangkan Pembelajaran seni rupa terdiri dari apresiasi dan kreasi. Apresiasi mencakup ranah kognitif (pengetahuan) dan ranah afektif (sikap, perasaan, minat, dan nilai). Sedangkan kreasi mencakup ranah psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran bidang seni rupa merupakan pelajaran yang memusatkan pengembangan visual bagi pengalaman estetik. Pengalaman visual estetik merupakan dasar dan tujuan seni rupa itu sendiri, baik dalam membantu kritik seni maupun membantu menghasilkan sebuah karya seni.

3. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Djamarah (2010:124) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Sedangkan Rusman (2012:63) mendefinisikan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visul atau bisa disebut media pandang – dengar.

Saparati (2012:5.5) mendefinisikan bahwa:

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif atau mendengar dan visual atau melihat. Media audio visual adalah alat bantu audio visual yang berupa alat yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mentransfer pengetahuan, sikap, dan ide. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran dan materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara) berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. Dalam penggunaan media pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik.

b. Macam-Macam Media Audio Visual

Media merupakan sarana dan prasarana untuk mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pelatihan dalam pendidikan. Maka dari itu media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses kegiatan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa menggunakan media, termasuk dalam proses pembelajaran seni rupa yang dimana materinya terdapat banyak praktek yang harus menggunakan media dalam proses penyampaian materi pelajaran.

Arsyad (2003: 30) mendefinisikan bahwa media sejenis media audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, televise, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya. Sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari.

Jenis media audio visual ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Djamarah (2010: 24) Media ini di bagi menjadi dua yaitu:

- 1) Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai suara (*sound slides*). 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 slides*) lamanya berkisar 10-30 menit,
- 2) Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan video. Flm dan video merupakan gambar hidup yang ditampilkan dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis/macam-macam media audio visual terbagi menjadi dua yaitu, audio visual diam dan audio visual gerak, audio visual diam berupa slide bersuara yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara, sedangkan audio visual gerak berupa film dan video yang menampilkan gambar hidup/gambar yang bergerak disertai dengan suara.

c. Pengertian Media Audio Visual Berupa Video

Adapun media audio visual yang di pakai dalam penelitian ini berupa video yang akan di terapkan pada kelas eksperimen, video merupakan media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak dalam waktu yang bersamaan. (Azhar arsyad, 2011: 49) mendefinisikan bahwa Pada hakikatnya video adalah mengubah suatu idea tau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu. Sedangkan rusman, deni kurnian (2013: 218) mendefinisikan bahwa Video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Rusman (2013:220) mendefenisikan bahwa:

Media video memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) materi yang di sampaikan dapat diterima secara rata oleh siswa, (2) bagus dalam menjelaskan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan, (5) mempengaruhi sikap siswa dengan memberikan kesan mendalam.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa media audio visual berupa video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur dan mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara, media video memiliki keunggulan salah satunya yaitu dapat mempengaruhi sikap siswa dengan memberikan kesan yang mendalam yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

d. Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa adalah upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan yang bersangkutan paut dengan pernyataan perasaan keindahan lewat media garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang atau dengan perkataan lain melalui kegiatan pembelajaran dalam bidang lukis atau gambar, seni cetak, seni patung, seni kerajinan desain dan seni bangunan atau desain lingkungan (Salam, 2001: 15). Pembelajaran seni rupa terdiri dari apresiasi dan kreasi. Apresiasi mencakup ranah kognitif (pengetahuan) dan ranah afektif (sikap, perasaan, minat, dan nilai). Sedangkan kreasi mencakup ranah psikomotorik (keterampilan).

Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang mengembangkan kreatifitas dan inspirasi siswa dimana pembelajaran ini mengajarkan siswa dalam membuat suatu karya seperti lukisan, patung, seni kerajinan dan diseain. Kegiatan pembelajaran bidang studi seni rupa akan lebih menarik apabila guru menggunakan media dalam menyampaikan materi,

seerti media audio visual yang menampilkan gambar yang bergerak beserta suara sehingga peserta didik lebih mengerti dengan materi yang sedang diajarkan. Media audio visual diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat memahami materi secara maksimal.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu: (a). setiap memiliki kelebihan dan kelemahan, (b). penggunaan beberapa macam media bervariasi, (c). penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa lebih aktif (Daryanto, 2010: 44).

Pemanfaatan media ini digunakan untuk menunjang materi pelajaran yang diberikan guru mata pelajaran di bidang seni rupa. Media pembelajaran audio visual dalam proses kegiatan belajar mengajar mempunyai peran penting terutama pada pembelajaran seni rupa. Dalam proses mengajar seni rupa diperlukan sarana pendukung yang membantu memperjelas materi pelajaran serta dapat mencapai tujuan dalam pendidikan.

Karena itu sebagai alat bantu media mempunyai fungsi mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan, hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik dan mempertinggi kegiatan belajar dalam tenggang waktu yang cukup lama.

e. Kelebihan dan Keurangan Media Audio Visual

1) Kelebihan Media Audio Visual

Menurut Sadiman (2010:74) menyatakan ada beberapa kelebihan-kelebihan dari media audio visual. Kelebihan tersebut antara lain:

- a. dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya
- b. dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli- ahli/spesialis
- c. demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya
- d. menghemat waktu dan rekaman dapat diulang- ulang
- e. kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau
- f. keras lemah suara bisa diatur dan disesuaikan bila ingin disisipi komentar yang akan di dengar
- g. gambar proyeksi bisa di pause/diberhentikan sejenak untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya di tangan guru
- h. ruangan tak perlu digelapkan waktu penyajiannya.

Suprijanto (2009) mendefinisikan bahwa:

Kelebihan dari media audio visual dalam pembelajaran, antara lain: membantu memberikan konsep dan kesan yang benar, mendorong minat, meningkatkan pengertian yang lebih baik, melengkapi sumber belajar, menambah variasi metode mengajar, meningkatkan keingintahuan intelektual, cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu, membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama, dan dapat memberi konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa.

Arsyad (2011: 49–50) mendefinisikan bahwa:

Kelebihan media audio visual: a. Dapat melengkapi pengalaman dasar siswa. b. Dapat menggambarkan suatu

proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu. c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi audio visual menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya. d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. F. Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai banyak kelebihan, salah satunya yaitu, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang, daya ingat anak lebih lama terhadap materi pelajaran yang ditampilkan melalui media audio visual berupa video.

2) Kekurangan Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan.

Sadiman (2010:75) mendefinisikan bahwa:

Kekurangan media audio visual yaitu: a. perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diperhatikan, b. sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, c. kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna, dan memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Arsyad (2011: 49–50) mendefinisikan bahwa:

Kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut Kelemahan media audio visual: 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. 2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut. 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Meskipun banyak kelebihanannya namun media ini juga mempunyai kekurangan yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Media ini memerlukan biaya yang mahal
- b. Tergantung pada energi listrik,
- c. Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik
- d. Mudah tergoda untuk menayangkan kaset CD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar menjadi terganggu

4. Media Konvensional

Media konvensional biasanya menggunakan media cetak, elektronik dan analog seperti radio dan TV sebagai media pengantar pesan, bersifat manual atau semi manual, media yang tergolong dalam media konvensional adalah: majalah, buku, koran, elektronik sederhana, radio, film, dan televisi, yang pada penerapannya disesuaikan kondisi (Straubhaar, 2006:11).

Poerwadarminta (1976:522) mendefinisikan bahwa Kata konvensional dalam kamus umum bahasa Indonesia, dapat diartikan sebagai menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan (tradisional). Sehingga, media konvensional disebut pula sebagai media tradisional atau yang lebih dulu ambil bagian dalam penyebaran informasi di tengah masyarakat seperti media surat kabar, buku, gambar poster dan majalah .

Septianova (2015:20) mendefinisikan bahwa Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.,Metode pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah metode pembelajaran yang masih tradisional atau bisa

juga disebut metode ceramah Pembelajaran konvensional ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Para siswa dituntut untuk belajar sendiri.
- b. Proses belajar mengajar bersifat teoritis.
- c. Interaksi siswa sangat kurang.
- d. Kebenaran mengenai pengetahuan bersifat absolute.

Pembelajaran konvensional ini masih banyak digunakan oleh kebanyakan pengajar karena metode pembelajaran konvensional masih menjadi pilihan yang dibidang efektif. Keunggulan dari metode pembelajaran ini adalah :

- a. Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan.
- b. Sangat mudah digunakan saat proses belajar mengajar terjadi.
- c. Ceramah dapat memberikan pokok- pokok materi yang perlu ditonjolkan.
- d. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas.

Selain memiliki keunggulan, metode ini juga memiliki kelemahan diantaranya adalah :

- a. Tidak semua siswa bisa menerima materi dengan maksimal hanya dengan metode ceramah.
- b. Siswa akan bosan apabila digunakan terlalu lama.
- c. Siswa menjadi pasif.
- d. Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali.
- e. Materi yang diperoleh mudah terlupakan.

Dalam model pembelajaran metode yang digunakan adalah metode ceramah maka media yang digunakan adalah papan tulis. Papan tulis merupakan media dua dimensi yang paling terkenal dan cukup lama digunakan di berbagai tempat. Kapan papan tulis mulai digunakan orang tak dapat diketahui dengan pasti. Secara umum papan tulis memiliki fungsi :

- a. Tempat menuliskan pokok-pokok pikiran penjelasan guru dalam pembelajaran klasikal, kelompok, maupun individual.
- b. Tempat menuliskan rangkuman materi pembelajaran, tugas-tugas, soal-soal latihan, dan soal-soal ulangan.
- c. Papan tulis juga berfungsi sebagai tempat meletakkan media grafis seperti bagan, foster, gambar, foto, dan lain-lain.

Papan tulis yang digunakan secara benar dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan penggunaan papan tulis diantaranya :

- a. Papan tulis dapat digunakan pada segala jenis dan jenjang pendidikan.
- b. Dalam pemanfaatan papan tulis, guru mudah mengawasi keaktifan kelas.
- c. Papan tulis lebih ekonomis dibandingkan dengan media yang lain.

Selain memiliki keuntungan, penggunaan papan tulis juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya adalah :

- a. Aktivitas siswa sulit diawasi apabila guru terlalu lama menulis dengan papan tulis.
- b. Tulisan yang kurang bagus dapat memberikan dampak yang kurang menguntungkan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu yang menjadi tolak ukur dari pembelajaran yang telah dilakukan. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Rusman (2015: 67) Hasil belajar “adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Sedangkan Suprijono (2012: 5) mendefinisikan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai- nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketarampilan”.

Mengenai hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui proses belajar optimal harus mempunyai ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menimbulkan motivasi belajar intensif pada diri siswa.
- b. Menambah keyakinan untuk kemampuan dirinya
- c. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara keseluruhan mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.
- d. Kemampuan siswa untuk mengontrol, untuk menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada setiap individual yang mencakup sebagian aspek ranah yaitu kognitif dan afektif. Aspek tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dari sebelum

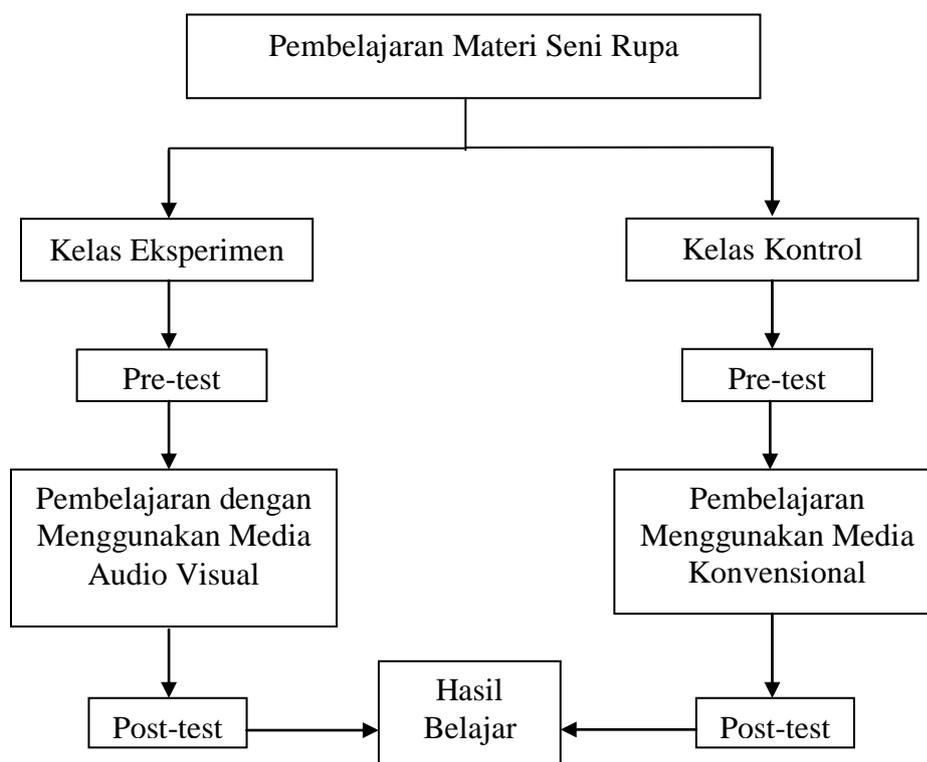
mengetahui menjadi tahu, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum paham menjadi paham. Sedangkan ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang, minat dan nilai.

B. Penelitian yang Relevan

1. Wiwin mukti saputra (2017) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa Siswa Kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni budaya sub bidang studi seni rupa.
2. Syamsuarli (2013) dengan judul penelitiannya “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mataa Pelajaran Keterampilan Materi Anyam Kerta Siswa Kelas VIII Di MTS Negeri Tarusan Pesisir Selatan”, Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Hartini (2010) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Gunung talang kabupaten solok”. Penelitian ini menyimpulkan kemampuan menyimak dongeng peserta didik dengan menggunakan media audio visual lebih baik dari pada yang tidak menggunakan media audio visual.

C. Kerangka Pemikiran

Media yang akan digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bidang studi seni rupa adalah audio visual. Berdasarkan latar belakang dan kajian teori tersebut, Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan bagan kerangka pemikiran yang digambarkan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran materi seni rupa.

D. Hipotesis

Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Materi Seni Rupa Di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian hipotesisi hasil pengujian menunjukkan bahwa, hasil belajar materi seni rupa peserta didik kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan yang diajarkan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar materi seni rupa peserta didik di kelas VII SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan yang diajarkan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol.

Hasil belajar materi seni rupa peserta didik kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan yang diajarkan menggunakan media audio visual pada kelas eksperimen dan konvensional pada kelas kontrol terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar post-test peserta didik pada kelompok eksperimen dan hasil belajar post-test peserta didik pada kelompok kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi Seni Rupa kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan.

B. Impikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan media audio visual pada pembelajaran materi seni rupa karena dengan menggunakan media ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian ini.

2. Media audio visual juga dapat digunakan oleh pendidik pada standar kompetensi yang lain agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik sesuai dengan hasil penelitian ini yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi seni rupa kelas VII di SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan, untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran seni budaya pada materi seni rupa hendaknya mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Begitu juga bagi guru mata pelajaran sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang hampir sama.
2. Bagi kepala sekolah SMPN 02 Ranah Ampek Hulu Tapan hendaknya bisa mensosialisasikan media pembelajaran audio visual ini dan dapat memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar. Sedangkan 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 intelegansi, persepsi, model, metode, strategi pembelajaran dan sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Amalia, Saparati. 2012. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. cetakan ke15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media.
- Ekayani, Putu. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Eswendi. 2015. *Statistika Dasar*. Padang. FBS Universitas Negeri Padang.
- Hartini, Sri. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Gunung talang kabupaten solok*. (Skripsi). Padang: Program Sarjana SI UNP
- Mardalis. 2010. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 1994. "Pengembangan Kreativitas melalui Kegiatan Seni Rupa". *Media*. No. 3. Th. XVII.
- Poerwadarminta. W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Cet. V. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Rondhi, Muhammad. 2002. *Tinjauan Seni Rupa*. Semarang: UNNES.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, D. K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.

- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprijanto, A. 2009. *Pendidikan Orang Dewasa: Dari Teori Hingga Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, Wiwin Mukti. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa Siswa Kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh*. (Skripsi). Padang: Program Sarjana SI UNP.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta: Bandung.
- Syamsuarli. 2013. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mataa Pelajaran Keterampilan Materi Anyam Kerta Siswa Kelas VIII Di MTS Negeri Tarusan Pesisir Selatan*. (Skripsi). Padang: Program Sarjana SI UNP.
- Suyono & Harianto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Salam, S. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Straubhaar. J. dan Larose. (2006). *Understanding Media Culture and Technology*. 8th edition. Thomson: Wadsworth.
- Septianova, B. S. F. (2015). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Yang Menggunakan Media Pembelajaran Audio-Visual Dengan Kelas Yang Menggunakan Media Konvensional Pada Meteri Menjelaskan Komponen/Elemen Mesin Dan Pengoperasian Mesin Bubut* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.