

**PENGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SENI RUPA DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

ARTIKEL ILMIAH

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



Penulis,

**Handriani Jusmita¹
Drs. Suib Awrus, M. Pd.²**

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

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN ARTIKEL ILMIAH

**“Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa
Di Sekolah Menengah Pertama”**

Nama : Handriani Jusmita
NIM : 16020045
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 23 Agustus 2020

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M.Pd.
NIP. 19591212.198602.1.001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa
FBS UNP



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 : Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa di Sekolah Menengah Pertama
Nama : Handriani Jusmita
NIM. : 16020045
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

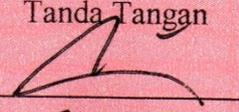
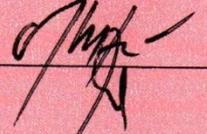
Padang 23 Agustus 2020

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M.Pd.
19591212.198602.1.001
2. Anggota : Drs. Abd. Hafiz, M.Pd
19590524.198602.1.001
3. Anggota : Drs. Wisdiarman, M.Pd
19550531.197903.1.002

Tanda Tangan

:1. 
:2. 
:3. 

Menyetujui:

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 “Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa di Sekolah Menengah Pertama” 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. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutipkan 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 dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 12 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



Handriani Jusmita

NIM. 16020045

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN	2
METODE	11
HASIL DAN PEMBAHASAN	12
SIMPULAN DAN SARAN	29
PENUTUPAN DAN UCAPAN TERIMAKASIH	31
DAFTAR RUJUKAN	32
LAMPIRAN	38

PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Handriani Jusmita¹, Suib Awrus²
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
e-mail: handrianijusmita0412@gmail.com

ABSTRACT

So that students get good learning results, teachers are required to always be creative and have variations in teaching, so that students can receive lessons well, but there are still teachers who do not have variations in teaching, the teacher has not used the right media, many teachers still use media in the form of blackboards and picture media thus causing students difficulties in understanding conceptual material and skills such as learning fine arts. Based on a search on google scholar found a lot of research on the use of instructional video media to improve learning outcomes, for this reason, the authors review the use of these instructional videos. Writing scientific articles aims to find out how appropriate is the use of instructional videos in fine arts learning. The method use in this research is literature study. The data obtained comes from articles related to the variables used, the author got the articles from google scholar. After reviewing 16 reference articles, the average learning outcome after using instructional video media was 79.18. The average learning outcomes prove that use of instructional video media can improve learning outcomes.

Keywords: *learning video media, learning outcomes, study of literature*

ABSTRAK

Agar siswa mendapatkan hasil belajar yang bagus, guru dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, namun masih ada guru yang belum memiliki variasi dalam mengajar, guru belum menggunakan media yang tepat, guru masih banyak yang menggunakan media berupa papan tulis, dan media gambar sehingga menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi yang bersifat konsep dan keterampilan seperti pada pembelajaran seni rupa. Berdasarkan pencarian di *google scholar* ditemukan banyak penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, untuk itu penulis mengkaji penggunaan video pembelajaran tersebut. Penulisan artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran seni rupa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Data yang didapatkan berasal dari artikel yang berkaitan dengan variabel yang dipakai, penulis mendapatkan artikel tersebut dari *google scholar*. Setelah mengkaji 16 artikel rujukan didapatkan hasil belajar rata-rata setelah menggunakan media video pembelajaran sebesar 79.18. Rata-rata hasil belajar tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: *Media Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Studi Literatur*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 yang dipakai saat ini menuntut guru untuk selalu kreatif dalam pembelajaran. Dengan kreativitas dan variasi dalam mengajar yang diberikan, guru berharap agar siswa selalu aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dan mampu menerima materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran itu sendiri merupakan proses memperbaiki diri dan meningkatkan kualitas diri seseorang dengan mempelajari hal-hal baru, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti yang berujung pada perubahan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. Hal ini diungkapkan oleh Winataputra (2014: 1.18) kegiatan untuk meningkatkan kualitas belajar dengan upaya yang sistematis dan sistemik disebut dengan pembelajaran. Senada dengan pendapat Hamdani dalam Triani (2015: 2) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengubah tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik lagi. Diperjelas oleh Suardi (2018: 7) hubungan antara guru, sumber belajar dan siswa dalam area belajar, serta dukungan dari guru untuk terjadinya kegiatan mengumpulkan pengetahuan dan ilmu, penguasaan keterampilan serta membentuk suatu sikap atau perilaku siswa disebut dengan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses untuk menemukan dan mempelajari hal-hal baru, serta merubah tingkah laku kearah yang lebih baik lagi.

Guru pada saat mengajar dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, sehingga

pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Menurut Fitri dalam Desi (2019: 4) hasil belajar itu sendiri bukan hanya diperoleh siswa dari proses belajar mengajar saja melainkan didapatkan dari sikap dan cara siswa tersebut untuk menghargai orang lain dan benda-benda disekitarnya. Wulan (2019: 5) mengungkapkan beberapa ciri-ciri hasil belajar yaitu: (1) siswa sadar akan perubahan sikap dalam dirinya, (2) perubahan yang dialami siswa terjadi secara bertahap, (3) perubahan yang terjadi bersifat fungsional, (4) perubahan tersebut kearah yang baik (positif), (5) perubahan yang terjadi pada siswa terus bertambah seiring dengan bertambahnya pengetahuan. Rosa (2015: 24) menyebutkan beberapa ranah dalam penilaian hasil belajar yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian seseorang setelah melakukan pembelajaran berupa pembelajaran materi maupun pembelajaran sikap dan cara menghargai sesama, serta terjadinya perubahan secara pada terhadap diri siswa tersebut sejalan dengan bertambahnya pengetahuan. Dalam penilaian hasil belajar terdapat tiga ranah yaitu ranah kognitif untuk pengetahuan, afektif untuk sikap, dan ranah psikomotorik untuk keterampilan siswa.

Upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat untuk menunjang siswa dalam berpikir kreatif serta inovatif sehingga pemahaman dalam belajar dapat tercapai. Di era yang serba canggih seperti sekarang guru dapat dengan mudah mengkreasikan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa, penggunaan

media yang tepat tentunya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Briggs dalam Wibawanto (2017: 5) mengemukakan bahwa bentuk fisik yang merangsang siswa dalam belajar disebut media pembelajaran. Hal serupa juga diungkapkan Sahira (2019: 2) bahwa perantara yang dapat menyampaikan suatu maksud atau pesan tertentu yang dapat meningkatkan minat belajar dan merangsang siswa untuk berfikir disebut media pembelajaran. Pernyataan ini diperjelas oleh Jalinus dan Ambyar (2016: 4) dalam proses belajar yang menggunakan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap indra siswa, dan dengan penggunaan media pembelajaran lebih menjamin pemahaman siswa.

Arsyad (2007: 75) menyebutkan beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: (1) gunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) gunakan media yang dapat menunjang pembelajaran yang bersifat konsep, fakta, dan prinsip pembelajaran, (3) gunakan media yang tidak memakan waktu dan biaya yang besar, (4) guru dapat dengan mudah menggunakan media tersebut, (5) gunakan media yang tepat, jika kelompok sasaran adalah kelompok besar maka pilih media yang efektif digunakan dalam kelompok tersebut, begitu juga dengan kelompok kecil, (6) gunakan media yang telah mempertimbangkan teknis penggunaannya. Sudjana dan Rivai dalam Jalinus dan Ambiyar (2016: 7) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: penggunaan media dapat memotivasi siswa dalam belajar, penyampaian materi ajar akan lebih jelas dan mudah

dipahami, metode dalam mengajar akan lebih bervariasi, dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan menjadi lebih aktif.

Media pembelajaran pada saat ini sangat banyak dan bervariasi, setiap jenis media memiliki kekhasan masing-masing dalam penggunaannya pada proses mengajar. Satrianawati (2018: 10) menyebutkan beberapa jenis media pembelajaran, yakni: (1) media visual yaitu media yang dapat dilihat oleh mata, (2) media audio yaitu media yang dapat didengar oleh telinga, (3) media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar oleh telinga, (4) dan multimedia yaitu media yang dapat menyampaikan pesan dengan 2 elemen seperti internet.

Dalam pemilihan media, guru harus memilih media yang tepat, seperti di era sekarang, teknologi bukanlah hal yang dilarang dipakai untuk proses belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran, salah satu media yang berbasis teknologi adalah media video pembelajaran yang termasuk ke dalam media audio visual. Penggunaan video pembelajaran di jenjang pendidikan pada saat ini tentunya sangat efektif digunakan, karena generasi sekarang atau generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya. Generasi Z sudah terbiasa dan mahir dengan teknologi dan aplikasi komputer, tentunya jika dalam pembelajaran masih menggunakan media konvensional maka akan cenderung kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar, karena pembelajaran yang monoton dan tidak seiringan dengan kebiasaan sehari-hari siswa yang telah akrab dengan teknologi masa kini.

Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya, siswa akan sulit untuk memahami materi pelajaran. Namun pada era sekarang masih banyak guru yang dalam penyampaian materi ajar masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan media papan tulis dan media gambar, sehingga siswa sulit memahami materi ajar.

Observasi yang penulis lakukan pada tanggal 20 Juli 2019 di SMPN 25 Padang, penulis menemukan bahwa guru pada mata pelajaran seni budaya khususnya pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal untuk membuat media pembelajaran. Penulis menemukan guru masih menggunakan media konvensional yang kurang menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Guru juga tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran secara efektif. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan media gambar, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Rata-rata Nilai Hasil Belajar
1	VIII.1	85
2	VIII.2	57
3	VIII.3	71
4	VIII.4	67
5	VIII.5	60
6	VIII.6	65
7	VIII.7	50
8	VIII.8	82

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari ke delapan kelas hanya dua kelas yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hasil belajar yang rendah ini salah satu faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar adalah penggunaan media yang tidak tepat.

Penulis juga melakukan penelusuran di *google scholar* pada tanggal 2 Juli 2020 ditemukan banyak permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, beberapa permasalahan itu terlihat pada penelitian Suyati (2014) bahwa pembelajaran ekonomi yang diajarkan oleh guru tanpa menggunakan media yang tepat, tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran tersebut, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari 23 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan sisanya mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Penurunan hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat. Permasalahan yang sama juga ditemui dalam penelitian Dewi (2017) didapatkan setengah dari populasi siswa di kelas tersebut nilai hasil ulangan IPA mendapatkan nilai di bawah KKM, hal ini diakibatkan karena sumber belajar tidak digunakan secara maksimal, serta penggunaan media yang tidak menumbuhkan semangat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan tidak tepat maka akan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa secara signifikan. Pendapat ini diperjelas oleh Wati (2013) penggunaan media yang kurang tepat mengakibatkan siswa malas dalam menerima pembelajaran dan akan berujung pada penurunan hasil belajar, sebaliknya jika dalam pembelajaran guru

menggunakan media yang tepat maka siswa akan tertarik dan bersemangat dalam menerima materi ajar, sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai.

Menurut Kurniadi (2017) media pembelajaran yang dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran ini sebagian besar cocok digunakan pada pembelajaran seni rupa bagian praktek karena dalam penayangan video pembelajaran sudah mencakup gambar bergerak, audio serta ilusi atau fantasi bagi yang melihatnya, sehingga siswa cenderung lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang diberikan melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Kelebihan dari media video pembelajaran ini sangatlah banyak dan media video pembelajaran juga sangat mendukung di era yang serba teknologi seperti saat ini. Kelebihan video pembelajaran diungkapkan oleh Sanaky dalam Purwanti (2015: 44) yakni: (1) media video pembelajaran dan topik yang disampaikan sejalan atau sama, (2) menggunakan video pembelajaran sebagai media akan menjadikan pembelajaran menarik, (3) siswa akan termotivasi dalam belajar, (4) penggunaan video pembelajaran adalah media yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi, (5) siswa tidak mudah jenuh, (6) dengan menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih mudah mengingat materi tersebut, (7) penggunaan media video lebih praktis dan mudah digunakan.

Media video pembelajaran ini masih memiliki kelemahan, seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2010: 90) ada beberapa kelemahan dalam

pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, yakni: (1) dalam penayangan video tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna, (2) tidak dapat menampilkan ukuran objek yang sebenarnya, (3) gambar yang ditampilkan oleh video berbentuk dua dimensi, (4) pengambilan gambar yang kurang tepat akan mengakibatkan keraguan terhadap penontonnya, (5) dan dalam penayangan video membutuhkan alat proyeksi.

Walaupun memiliki kekurangan namun kelebihan video pembelajaran sangat banyak dan video pembelajaran dianggap tepat dalam penyampaian materi pembelajaran, dan pembelajaran dengan media video pembelajaran bersifat mandiri dan komunikatif. Dengan video pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh guru serta mudah dipahami siswa maka video pembelajaran dianggap cocok digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa serta mengatasi rendahnya hasil belajar terkhususnya pada pembelajaran seni rupa.

Hal tersebut terlihat pada penelitian mengenai penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa yang dilakukan oleh Cahayani (2017) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan media video dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII E SMPN 1 Padang, didapatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dalam pembelajaran seni rupa, dengan nilai rata-rata sebesar 86.0, serta siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Gunawan (2020) juga memilih menggunakan video pembelajaran pada materi desain grafis di kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dan didapatkan hasil bahwa media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa

dengan rata-rata hasil belajar sebesar 82.79. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Setiawan (2019) setelah menggunakan video *scribe* pada pembelajaran materi menggambar model di kelas VIII2 SMPN 3 Padang, pembelajaran menggambar model tersebut mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa.

Karena banyaknya penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, maka penulis ingin mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa.

Penulisan artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran seni rupa. Untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan dari penelitian ini maka penulis akan mengkaji 16 artikel yang berkaitan dengan penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau kajian literatur.

Manfaat dilaksanakan penelitian ini adalah (1) penulis mendapatkan pengalaman baru tentang penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa, (2) Penggunaan media video pembelajaran ini berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. (3) Serta bisa menjadi patokan guru dalam menentukan