

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PREZI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI SENI RUPA
DI SMA N 9 PADANG**

SKRIPSI

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



**Oleh :
Novi Wandari
1101091/2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PREZI*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI SENI RUPA
DI SMAN 9 PADANG**

Nama : Novi Wandari
NIM : 1101091
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Juli 2015

Disetujui :

Dosen Pembimbing I,



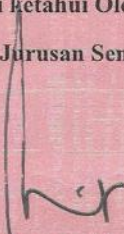
Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.
NIP. 19590524.198602.1.001

Dosen Pembimbing II,



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

**Di ketahui Oleh,
Ketua Jurusan Seni Rupa**



Dr. Yahya, M. Pd
NIP. 19640107.199001.1.001

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 *Prezi* Terhadap Hasil
Belajar Seni Budaya Materi Seni Rupa di SMAN 9
Padang
Nama : Novi Wandari
Nim : 1101091
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

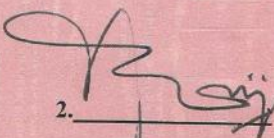
Padang, 10 Juli 2015

Tim Penguji

Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP: 19591212.198602.1.001
2. Sekretaris : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP: 19640103.199103.1.005
3. Anggota : Drs. Wisdiarman, M.Pd
NIP: 19550531.197903.1.003

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/~~Karya Akhir~~* dengan judul “ Pengaruh penggunaan media prezi terhadap hasil belajar seni budaya materi seni rupa di SMAN 9 padang”. 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 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. 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, 03 Juli 2015
Saya yang menyatakan,



Novi Wandari
NIM. 1101091

Abstrak

Novi Wandari 1101091 : Pengaruh Penggunaan Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Materi Seni Rupa Di Sma N 9 Padang

1. Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.

2. Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas XI di SMAN 9 Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* terhadap prestasi belajar pendidikan Seni Budaya (Seni Rupa) di SMA N 9 Padang

Untuk menjawab permasalahan di atas penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan penentuan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak (*Purposive Sampling*) pada siswa kelas XI di SMAN 9 Padang. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas XI-IPS2 sebagai kelas Kontrol dan kelas XI-IPS3 sebagai kelas Eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument tes hasil belajar, tes yang digunakan perlu dilihat terlebih dahulu indeks kesukaran, daya pembeda, dan reabilitas. Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif, tahap pengolahan analisis induktif yang terdiri dari; uji normalitas dan uji homogenitas, dan tahap pengujian hipotesis yaitu uji beda menggunakan (*Paired Sampel t test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan program *prezi* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI SMAN 9 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 16,703$ dan $t_{tabel} = 1.694$. hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, Dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran *Prezi* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 9 Padang pada mata Seni Budaya (Seni Rupa).

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, shalawat beserta salam selalu tertuju kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Materi Seni Rupa di SMAN 9 Padang”.

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Yahya, M.Pd selaku ketua Jurusan dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Abd. Hafiz, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah meluangkan waktu dan kesempatan sehingga dapat memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing II, Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam kesempurnaan skripsi ini.
4. Drs. Suib Awrus, M.Pd, Drs. Yusron Wikarya, M.Pd, dan Drs. Wisdiarman, M.Pd dosen penguji yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.

5. Ir. Drs. Heldi, M. Si sebagai penasehat akademik, yang telah bersedia membimbing penulis selama ini
6. Ayah dan Bunda, beserta keluarga besar yang telah memberikan *support* di dalam proses penyelesaian skripsi ini
7. Seluruh Dosen dan Karyawan/Karyawati Tata Usaha Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
8. Kepala Sekolah dan seluruh staf pengajar SMA Negeri 9 Padang.
9. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan motivasi Bapak, Ibu, serta teman-teman menjadi amal kebaikan di sisi Allah SWT. Mudah-mudahan apa yang penulis lakukan dapat bermanfaat bagi pembaca. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Padang, Juni 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

SURAT KEASLIAN DATA

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Seni Budaya	8
2. Pembelajaran Seni Rupa	9
3. Media Pembelajaran.....	11
a. <i>Prezi</i>	17
b. Pengertian <i>Prezi</i>	17
c. Sejarah <i>Prezi</i>	19
d. Perbedaan antara tampilan kerangka persentasi <i>prezi</i> dan power point secara visual	20
e. Keunggulan dan kelemahan <i>prezi</i>	21
f. Proses pengaplikasian	21
4. Hasil Belajar	24

B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan rancangan Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	30
C. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Jenis dan Sumber Data.....	37
F. Teknik Pengumpulan data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	41
B. Analisis Data	46
C. Uji Hipotesis.....	50
D. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Klasifikasi Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa	3
2. Tabel 2 Jumlah Populasi	31
3. Tabel 3 Jumlah Sampel	31
4. Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
5. Tabel 5 Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
6. Tabel 6 .Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
7. Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
8. Tabel 8 Homogenitas Hasil Pre-Test (kemampuan awal) Kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	49
9. Tabel 9 Uji Homogenitas Hasil Post-Test (Hasil Belajar) Kelas eksperimen dan kelas control.....	50
10. Tabel 10 Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	51

Daftar Gambar

1. Gambar 1. Kerangka Konseptual	27
2. Gambar 2 . Rancangan Penelitian	30
3. Gambar 3 . Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (Pretest) Kelas Eksperimen	43
4. Gambar 4 . Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (Pretest) Kelas Kontrol	43
5. Gambar 5 . Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (Posttest) Kelas Eksperimen	45
6. Gambar 6 . Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (Posttest) Kelas Kontrol	46

DAFTAR LAMPIRAN

1. Nilai Siswa	58
2. Rpp Kelas Eksperimen	59
3. Rpp Kelas Kontrol	76
4. Daftar Nilai Tes Uji Coba	92
5. Distribusi Kelompok Tinggi Dan Rendah	93
6. Soal Uji Coba Materi Logo	94
7. Indeks Kesukaran Dan Daya Pembeda	99
8. Perhitungan Reabilitas Tes Uji Coba Soal	100
9. Frekuensi Nilai Pretest	102
10. Frekuensi Nilai Posttest	104
11. Uji Hipotesis	106
12. Tabel Distribusi.....	107
13. Foto Dokumentasi.....	109
14. Uji Normalitas.....	111
15. Uji Homogenitas	112
16. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan	114
17. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	115
18. Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	116
19. Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah.....	117
20. Lampiran 20 Lembaran Konsultasi.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan Ilmu pengetahuan. Perkembangan Ilmu pengetahuan di dunia pendidikan semakin hari semakin cepat, dengan adanya alat tersebut dapat mempermudah segala urusan manusia, begitu juga dengan pendidikan yang tidak lepas dari pengaruh teknologi.

Perkembangan teknologi dan Ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, media pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan. Para guru dituntut mampu menggunakan alat peraga yang telah disediakan di sekolah. Di samping mampu mempergunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran .

Mata pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Rupa diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni”

dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Dalam pembelajaran seni budaya terkait dengan media sering didapati khususnya pada materi seni rupa masih kurang efektif dan efisien. Kebanyakan guru belum menggunakan media atau alat peraga yang menarik dan efektif dan bervariasi, siswa hanya diarahkan untuk mendengar, duduk, diam, dan mencatat apa yang disampaikan guru yang mengakibatkan kurang terlibatnya siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mata pelajaran kurang efektif dan efisien. Siswa juga mengalami kesulitan untuk memenuhi kebutuhan individual pendengar yang heterogen dan juga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpikir dan berperilaku kreatif. Akibatnya hasil belajar siswa rendah ketika diberi tugas, dan siswa yang mampu mengerjakannya hanya beberapa orang saja sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran seni rupa. Padahal, jika dikaji lebih dalam dengan menggunakan alat bantu informasi media, pesan yang disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai ulangan harian dan mid semester kelas IX IPS2 dan XI IPS3, masih banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Tabel 1. Klasifikasi Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa Semester II dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas XI 2 dan XI 3 SMA Negeri 9 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa	% UH		% Mid Semester	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
2.	XI IPS 2	32	52%	48%	60%	40%
3.	XI IPS 3	32	58%	42%	48%	52%

Sumber Data: Guru Bidang Studi Seni Budaya SMA Negeri 9 Padang

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar aktif, dan kreatif di dalam proses pembelajaran, sehingga kompetensi dan kreatifitas setiap siswa bisa berkembang. Dengan demikian siswa aktif belajar dan mencari informasi sendiri. Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, motivator, dan komunikator. Semua usaha yang dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Salah satu solusinya yaitu dengan cara menerapkan media pembelajaran dengan program *prezi*.

Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik. Pemilihan media pembelajaran

yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu siswa menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Media sangat mempengaruhi hasil pembelajaran, sebab media juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena media merupakan alat bantu untuk mempermudah dan memperlancar proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media dapat memikat perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap materi pelajaran. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pembelajaran dapat diserap lebih mendalam. Setiap siswa memiliki kemampuan indera yang tidak sama baik pendengaran maupun perhatiannya, demikian juga kemampuan berbicara. Siswa mungkin sudah cukup memahami suatu permasalahan melalui penjelasan guru, akan tetapi pemahaman itu akan lebih baik lagi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media. Di samping itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan dan proses mencari ilmu itu sendiri.

Media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran alat bantu memegang peranan yang penting, sebab dengan adanya media pelajaran dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi. Salah satunya adalah penggunaan *software prezi* sebagai media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran menggunakan

Software prezi merupakan terobosan baru dalam pembelajaran. Dimana *Software prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi. Dalam proses pembelajaran media dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian skripsi, yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Prezi terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Materi Seni Rupa di SMA N 9 Padang.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang perlu dikaji. Adapun permasalahan tersebut adalah:

1. Pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni rupa kurang efektif dan efisien.
2. Kurang terlibatnya semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kebanyakan guru belum menggunakan media yang efektif saat menyajikan materi.
4. Siswa merasa kurang tertarik pada pembelajaran seni rupa yang diberikan oleh guru.
5. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran seni rupa masih tergolong rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, masalah penelitian dibatasi pada variable tertentu yang dapat diamati dan diukur mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *Prezi* dan media konvensional sebagai variable bebas. peneliti ingin membuktikan media pembelajaran mana yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas XI di SMAN 9 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalah yaitu: Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar pendidikan Seni Budaya (Seni Rupa) di SMA N 9 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara hasil belajar menggunakan media *prezi* dengan media konvensional dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas XI SMA N 9 Padang.

F. Manfaat penelitian

1. Bagi peserta didik
 - a. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dengan program *prezi* yang diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran seni budaya khususnya bidang studi seni rupa, dapat mempermudah proses pembelajaran membantu konsentrasi peserta didik, dan memotivasi untuk belajar lebih giat dan meningkatkan kreativitas peserta didik.

- b. Diharapkan peserta didik memperoleh pemahaman yang kongkrit
- c. Sebagai bentuk baru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi dan tidak merasa jenuh serta lebih mudah dalam memahami pelajaran.

2. Bagi guru

- a. Memberi gambaran bagi guru bagaimana efektifitas pengaruh media pembelajaran seni budaya dengan program *prezi*.
- b. Memberikan inspirasi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bekal bagi peneliti agar siap melaksanakan tugas di lapangan.
- b. Mendapatkan pengalaman bagaimana pengaruh media pembelajaran seni budaya dilakukan dengan menggunakan program *prezi*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Seni budaya

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang berbasis estetik. Walau merupakan mata pelajaran noneksak, keberadaan mata pelajaran Seni Budaya juga merupakan mata pelajaran yang penting, karena melalui mata pelajaran tersebut siswa dapat belajar tentang berkarya seni serta berapresiasi terhadap karya orang lain.

Pendidikan Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Maka dari itu mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang sama pentingnya dengan mata pelajaran lain yang diberikan di sekolah, karena mata pelajaran Seni Budaya dapat membentuk siswa kreatif dan melatih kecerdasan visual siswa.

Adapun macam macam pendidikan seni budaya yang diajarkan di sekolah yaitu :

- a. Seni Rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

- b. Seni Musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- c. Seni Tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni Teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran. Diantara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya.

2. Pembelajaran Seni Rupa

Seni rupa di SMA merupakan salah sub dari mata pelajaran seni budaya. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa murni, seni rupa terapan, dan desain.

Seni murni menekankan pada pembuatan karya dengan hasil karya berupa seni lukis, seni patung dan seni grafis. Seni rupa terapan menekankan keterampilan pada teknik tertentu, seperti menghasilkan sebuah karya berupa anyaman, sulaman, dan lain sebagainya.

Karya desain merupakan rancangan gambar, benda, atau lingkungan yang didasarkan pada persyaratan-persyaratan tertentu.

Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Dalam berkarya seni rupa, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan modern untuk mengeksplorasi sifat-sifat dan potensi estetik media. Melalui seni rupa, siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk, serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaannya.

Berdasarkan dimensi atau ukurannya, seni rupa terbagi atas dua yaitu

- a. Seni rupa dua dimensi atau dwimatra. Karya seni rupa dua dimensi yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar atau karya yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja, yakni hanya dapat dipandang dari depan saja. Contohnya: gambar, dan lukisan (karya seni rupa murni)
- b. Seni rupa tiga dimensi atau trimatara. Karya seni rupa tiga dimensi yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, atau karya yang memiliki volume dan menempati ruang. Dapat dipandang dari berbagai arah pandangan. Contoh: seni bangun, patung (karya seni rupa murni), dan maket.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dan menjadi bagian yang harus mendapat perhatian dari guru. media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang lebih efektif dan efisien yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar. Sanjaya (2006 : 163) mengemukakan :

Media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilah menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh hasil. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran. Menurut Sadiman, dkk dalam Soeharto, (1995 : 98) “Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari sipengirim ke penerima pesan”. Anderson dalam Soeharto, (1995: 98) mengatakan:

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seseorang guru *biasa*.

Menurut buku yang sama juga dijelaskan National Education Association (NEA) “media sebagai segala benda yang dapat memanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut”. Sedangkan Gagne dalam Soeharto, (1995:98) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan lain sebagainya. Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya, (2006 : 163), “alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran”.

Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, Radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

b. Pentingnya Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran banyak sekali faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran, Siswa sering menjadi kambing hitam ketika pembelajaran tidak memenuhi target seperti yang diinginkan. Banyak alasan dilontarkan, seperti siswa malas, kurang perhatian ketika guru menerangkan mata pelajaran, bodoh, dan kurangnya fasilitas pembelajaran. Banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai. Hal tersebut di atas masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini.

Sanjaya (2006 : 164) mengemukakan bahwa :

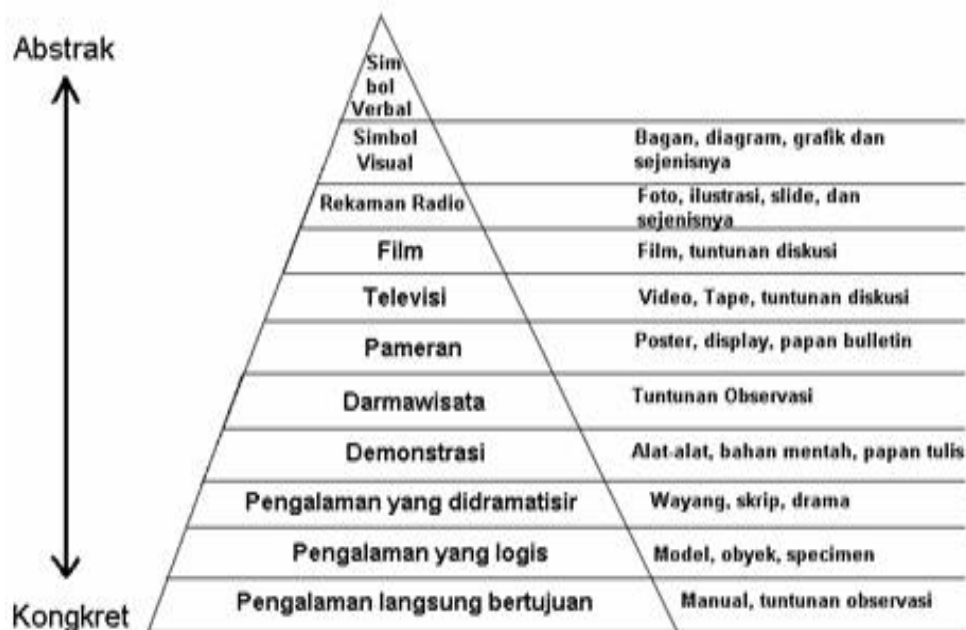
Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman-pengalaman baik itu pengalaman secara langsung ataupun pengalaman secara tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya : agar siswa belajar bagaimana mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa, demikian juga memberikan pengalaman bermain

gitar, mengetik, menjahit, dan lain sebagainya, atau juga pengalaman langsung untuk mempelajari objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat jam gadang, pengalaman langsung melihat kerbau di sawah dan lain sebagainya.

Pengalaman langsung seperti itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan salah persepsi akan dapat dihindari.

Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar lautan atau membelah dada manusia untuk mempelajari bagaimana cara kerja organ tubuh manusia, seperti cara kerja jantung ketika memompakan darah. Untuk memberikan pengalaman itu guru memerlukan alat bantu seperti film atau foto-foto dan lainnya.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman bagi siswa, Dale melukiskan dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*. Kerucut pengalaman Dale pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah



Bagan 1 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber : Wina Sanjaya, Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan (2006 : 166)

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang terjadi, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal. maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa.

c. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Soeharto dkk (1995 : 106) bahwasannya fungsi media dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu :

- 1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar
- 2) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman kongkret kepada siswa.
- 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- 4) Adanya pengguna pendekatan system dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- 5) Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/ pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Menurut Sanjaya (2006 : 171),

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang limbah industri dan lain sebagainya.

d. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang efektif

Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan, karena dengan perkembangan zaman maka pembelajaran yang lebih menarik dapat dilaksanakan. Seorang pendidik harus mampu memilih dan menentukan jenis media apa yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disajikan. Ada beberapa point penting yang menjadi pedoman agar pemilihan media pembelajaran tersebut berjalan sesuai rencana dan tepat sasaran.

- 1) Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar,
- 2) Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa,
- 3) Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

4. Prezi

a. Pengertian Prezi

Prezi adalah perangkat lunak (*software*) untuk presentasi sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual, *software* ini memiliki fitur unggul yaitu menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. *Prezi* dapat digunakan sebagai

alat presentasi berbentuk linier maupun nonlinier atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mindmap*) sebagai contoh presentasi nonlinier. Kelebihan dari Software *Prezi* ini juga dapat mengintegrasikan obyek berupa teks, gambar, video serta media presentasi lainnya yang ditempatkan dalam sebuah media presentasi, sehingga dapat memudahkan audien dalam memahami isi materi presentasi. *Prezi* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linier. Pada *Prezi*, teks, gambar, video dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot obyek-obyek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Software prezi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop yang telah ter-install *software prezi*, dikombinasikan dengan LCD dan perangkat audio. Arah inovasi ini adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan *software prezi* sebagai media pembelajaran inovatif ini diharapkan mampu melengkapi serta memperbaiki pembelajaran sebelumnya yang masih memiliki beberapa kekurangan,

sehingga kendala dalam pembelajaran dapat diminimalkan. Menurut

Daryanti dalam Aribowo, (2011: 19)

Prezi dapat menggeser paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator sehingga siswa menjadi aktif belajar, tidak lagi mengandalkan guru sebagai narasumber tunggal.

Sedangkan pendapat lain juga dikemukakan oleh Rosadi (2013:18) :

kelebihan *prezi* adalah dapat menampung keberagaman gaya belajar, karena *prezi* diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Program aplikasi *prezi* juga merupakan media yang unik karena di dalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Media *prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas virtual, setelah itu pengguna bisa mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Penggunaan fasilitas ZUI membuat presentasi terlihat dinamis, karena kanvas bisa diperkecil, diperbesar, bahkan diputar 360 derajat.

b. Sejarah Prezi

Sejak diciptakan presentasi slide dalam 50 tahun terakhir Presentasi tidak berkembang banyak lagi. Namun kini telah ada presntasi berbasis web yang mengubah pola pertemuan atau rapat, bahkan kuliah dapat berlangsung dari jarak jauh.

Mulanya *prezi* dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Adam menemukan bahwa: Zooming User Interface (ZUI) memungkinkan ia untuk mengeksplorasi gambaran besar dari sebuah denah lantai atau instalasi dan kemudian memperbesar detail-detail dari

denah lantai tersebut. Karena pada saat itu belum tersedia editor presentasi ZUI yang tersedia secara komersial, setiap presentasi ZUI yang ia kembangkan harus ia buat secara manual. Pada tahun 2007, Peter Halascy, seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan oleh umum. *Prezi* kemudian diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. (wikipedia : 2013)

c. Perbedaan antara tampilan kerangka persentasi *Prezi* dan Power Point secara visual

Sebelum membahas perbedaan antara tampilan kerangka presentasi *prezi* dan Power Point terlebih dahulu penulis menjelaskan lisensi *prezi* yang penulis gunakan yaitu Lisensi Publik. Lisensi ini adalah lisensi bebas biaya. Apabila pengguna memilih untuk menggunakan lisensi ini, pengguna tetap bisa menikmati fitur-fitur utama yang disediakan oleh *Prezi* dan juga memiliki ruang penyimpanan. Tetapi, setiap *prezi* yang dibuat oleh pengguna harus dipublikasikan di situs web *Prezi* agar bisa diakses.

Adapun perbedaan antara kerangka tampilan *prezi* dan power point adalah : Microsoft power point merupakan *software* yang biasa dipakai dalam berbagai kalangan, baik pengusaha, pelajar, maupun mahasiswa, untuk menampilkan slide persentasinya, *Slide* yang dibuat, cenderung monoton. Sedangkan dengan menggunakan *software prezi* persentasi yang ditampilkan lebih menarik, kreatif, dan berbeda. *Prezi* adalah salah satu *software* pembuatan slide presentasi secara *online* maupun *non online*.

Berbeda dengan power point, *prezi* memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan segala kreasi dalam pembuatan *slide* persentasi. Karena, *desain* yang telah disediakan lebih banyak dan lebih menarik serta dilengkapi dengan animasi untuk memperindah presentasi. Adapun keunggulan lainnya yaitu terdapat pada *zoomable canvas*, sehingga anda dapat memfokuskan *slide* kesetiap kalimat dengan pergerakan *slide* yang cukup dinamis. Hal ini akan sangat memudahkan peserta didik untuk memahami informasi yang akan disampaikan. Kemudahannya dalam menyisikan gambar, foto, ataupun video kedalam *slide* yang juga menunjang kemudahan guru dalam menyusun slide presentasi.

d. Keunggulan dan kelemahan *prezi*

1). Keunggulan *Prezi*

Keunggulan *Prezi* dipergunakan untuk dapat membuat presentasi dengan satu kanvas menggunakan sistem garis edar atau disebut “*Path*” yang digunakan untuk mengatur perpindahan antara satu objek ke objek lainnya di dalam kanvas. Perpindahan tidak hanya terjadi secara *linier*, tapi juga bisa memunculkan efek *zooming*. Selain itu dapat memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa *shapes* dan ilustrasi seperti diagram. memberikan *template* menarik, fasilitas *import* untuk *converter* konten di Powerpoint menjadi konten di dalam *Prezi*. Untuk *background*, bisa memakai 3 *layer* gambar berbeda memungkinkan untuk membuat

presentasi secara bersama-sama dengan orang lain secara online asal setiap orang memiliki akun *Prezi* tersedia secara online dan offline (*Prezi Desktop*) (Gunawan: 2014).

2). Kelemahan *Prezi*

Menurut Evo (2014) kelemahan *prezi* antara lain :

- a) Karena hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang nge-Zoom), software ini terlihat monoton.
- b) Proses instalasinya membutuhkan koneksi internet.
- c) Sulit memasukkan simbol matematika.
- d) Untuk versi trialnya berlaku 30 hari, tetapi masih bisa diantisipasi.

e. Proses Pengaplikasian *Prezi*

1. Mendaftar Aplikasi Presentasi *Prezi*

Adapun Langkah yang harus dilakukan sebelum membuat desain presentasi *Prezi* adalah mendaftarkan diri ke *prezi*. Adapun Cara pendaftarannya sangat mudah yaitu tinggal klik *set up*, kemudian ikuti petunjuk-petunjuk yang ada. Atau jika ingin lebih mudah Anda bisa mendaftar dengan akun *Facebook* atau *Email*. (Binham : 2013)

2. Memulai Menggunakan Aplikasi Presentasi *Prezi*

Setelah pendaftaran berhasil akan masuk ke dashboard akun. Untuk memulainya bisa langsung klik *New Prezi*. Namun penulis menyarankan sebelum memulainya alangkah lebih baik jika menyaksikan video tutorial presentasi *Prezi* yang akan membantu lebih

mudah bekerja dengan presentasi *Prezi*. Untuk melihat video tutorialnya buka halaman *Learn & Support*. (Binham : 2013)

Pembelajaran dengan menggunakan media *prezi* dapat menjadi solusi alternatif untuk mengajarkan materi-materi yang fenomenanya sulit diamati secara langsung. Dengan menggunakan *prezi* siswa dapat menyaksikan fenomena yang sedang dipelajari walaupun tidak secara langsung. Selain itu, media *prezi* juga bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan alokasi waktu. Misalnya untuk percobaan-percobaan yang ringan bisa dibuat video ataupun animasinya sehingga dapat menghemat untuk mempersiapkan alat dan bahan. Untuk itu dibutuhkan sebuah perangkat lunak yang mendukung integrasi multimedia seperti gambar, video, dan animasi.

Dengan demikian diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media ini akan cepat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran Seni Rupa. Oleh karena itu, penulis merasa diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran seni budaya di SMA N 9 Padang. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pokok materi dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

5. Hasil Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar, jika dirinya dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Menurut Sudjana (2005: 5) : bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Wisdiarman (2012:47) “tujuan pembelajaran adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah ia melakukan proses belajar. Untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dinilai dari hasil belajar siswa yang mana diperoleh dari proses belajar”.

Menurut Wisdiarman (2012:47-51) Tujuan pembelajaran berupa penilaian hasil belajar mencakup:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir terdiri dari enam tingkatan, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan nilai-nilai, sikap, interest, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, memberikan respon, penilaian, organisasi dan pemeranan atau pelukisan waktu.

Ranah psikomotorik, mencakup tujuan-tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual dan motorik terdiri dari tujuh tingkatan yakni persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, kemahiran, penyesuaian, dan originasi.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya yang dimiliki seseorang. Wisdiarman (2012:82) “evaluasi pembelajaran adalah penilaian terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah pencapaian tujuan-tujuan pembelajaranyang telah ditetapkan”. Hal ini berarti dengan adanya evaluasi dapat dibuktikan dan diukur sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu dengan adanya evaluasi pembelajaran, maka keberhasilan dan efektifitas belajar mengajar yang dilakukan dapat pula diketahui. Hasil evaluasi ini dapat dinyatakan secara kuantitatif dan kualitatif yang masing-masing disebut sebagai hasil belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa yaitu baik berupa perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan setelah mengalami proses belajar.

B. Penelitian Relevan

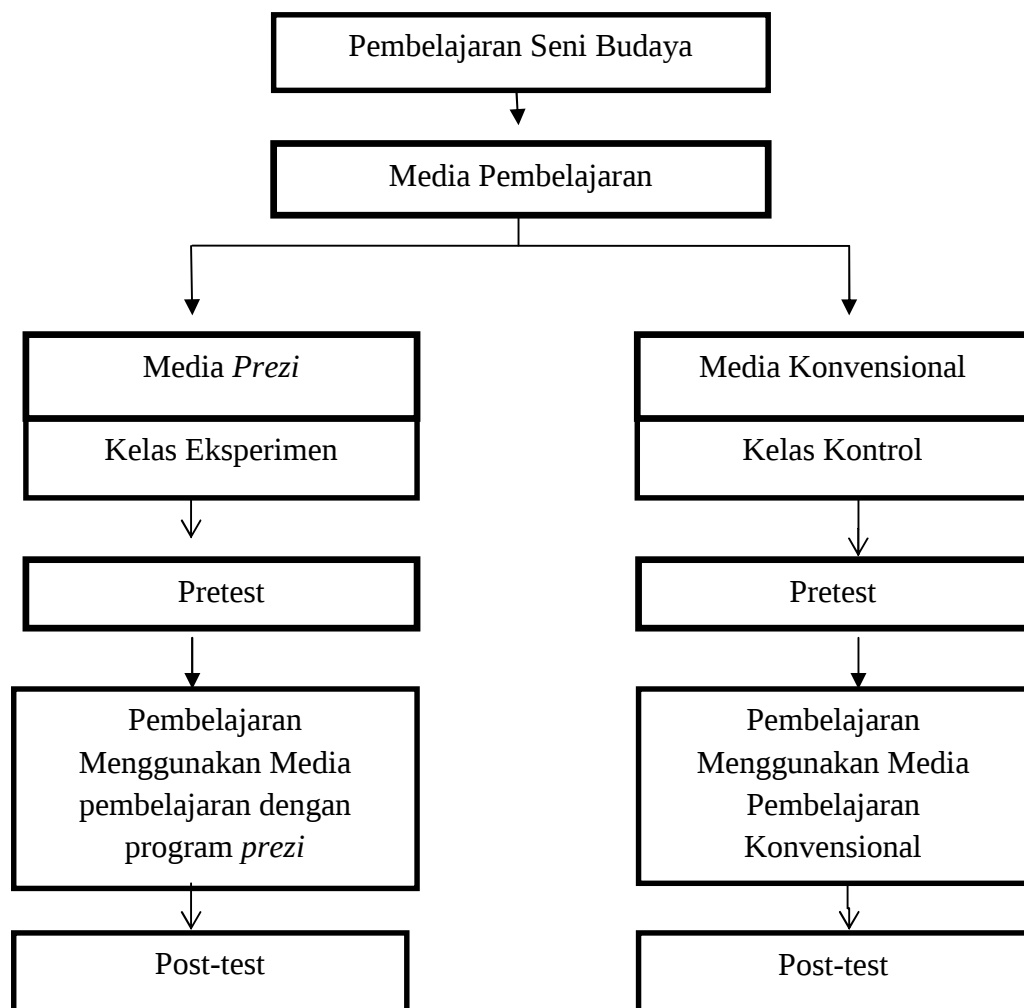
Ada beberapa penelitian relevan yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian yang relevan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Elisa Wulandari (2014) yang berjudul “Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia Smk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran”, Mengemukakan bahwa hasil belajar ahli media dan siswa terhadap pengembangan desain media pembelajaran online berbasis aplikasi *prezi* dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran, daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media konvensional.
2. Penelitian Fay Lalitya Ardi (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Inovatif Berbasis e-Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Prezi* Pada Materi Ipa Terpadu Smp Dengan Tema Hujan Asam”, Mengemukakan bahwa Hasil belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran *prezi* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori tersebut, lebih lanjut kan dirumuskan kerangka konseptual dan model hubungan antara variabel yang terlihat dalam penelitian ini.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan bagan kerangka konseptual yang digambarkan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Kerangka konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk menguji (1) Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan program *prezi*, dan (2) Peningkatan motivasi belajar siswa dalam materi menggunakan media pembelajaran *prezi*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah diajukan, maka dapat diajukan hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang berarti antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*, dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas XI IPS SMA N 9 Padang.”

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

Hasil belajar Materi Seni Rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini bukti dari nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 90 sedangkan pada kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran dengan program *prezi* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 9 Padang pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa).

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas sebagai saran peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan memvariasikan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai yang diharapkan. Dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* yang menekankan pembelajaran terpusat kepada peserta didik

KEPUSTAKAAN

- Ardi, Fay Lalitya. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Inovatif Berbasis E-Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi Prezi Pada Materi Ipa Terpadu Smp Dengan Tema Hujan Asam*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta :Universitas Sebelas Maret
- Aribowo. 2014. "Inovasi Pendidikan Fisika". *Jurnal*, 03 (02):2302-4496.
- Arikunto, Suhasimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suhasimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suhasimi. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Binham, rona. 2013. Cara membuat presentasi prezi yang menarik. (<http://www.presentasi.net/cara-membuat-presentasi-prezi> diakses tanggal 25 februari 2015)
- Evo. 2014. *Apa Itu Prezi*. (<http://Tutorialsoftwaregratis.Blogspot.Com/2014/03/>, diakses tanggal 25 Februari 2015).
- Gunawan. 2014. *Mengenal Aplikasi Prezi*. (<http://Rakhmatgunawan-Mengenalaplikasiprezi.Pdf>, diakses tanggal 05 Maret 2015).
- Hamalik, Oemar, 1994. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar, 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nurhibatullah. 2014. "Instrumen Penelitian". *Makalah* (<http://.Blogspot.Com/2014/05/>, diakses tanggal 29 Februari 2015).
- Rahmasari, Sri. 2013. *Membuat Persentasi Non Linier Dengan Menggunakan Prezi*. (<http://PDF/Blognya-Calon-Guru-Presentasi-Non-Linier-Dengan-Menggunakan-PREZI.html>), diakses tanggal 21 Februari 2015).
- Rosadi, Adrian. 2012. Lupakan powerpoint saatnya beralih ke *prezi* http://www.kompasiana.com/riyyan45/lupakan-power-point-saatnya-beralih-ke-prezi_ , diakses tanggal 05 maret 2015.
- Rosadi, Andrian. 2012. *Media Presentasi Prezi*. (<http://Teknologi.Kompasiana.Com/>, diakses tanggal 20 Februari 2015).

- Rosadi, H. 2013. "Keefektifan Penggunaan Multimedia *Prezi* pada Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman di Sman 2 Banguntapan Bantul Yogyakarta". *Skripsi* tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Soeharto Karti, Dkk, 1995. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: "Sic" Surabaya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjanto, Ari. 2013. "*Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*". *Skripsi* tidak diterbitkan. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Taufiqurrahman, Muhammad. 2013. "*Pengembangan Media Cd Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pokok Bahasan Globalisasi Mata Pelajaran Pkn Kelas Ix Mtsn Bangsal, Mojokerto*". *Skripsi* tidak diterbitkan. Malang: Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan FIS UM.
- Utari, Yani Putri. 2014. "*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Online Prezi dalam Pokok Bahasan Alat Optik Pada Siswa Kelas X Ipa Sma Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014*". *Skripsi* tidak diterbitkan. Purworejo: Program Studi Pendidikan Fisika. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Wijaya, Willy Daegal Putu. 2013. *Efektifitas Penggunaan Media Prezi Desktop Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Kelas X Sma Negeri 10 Bandung)*. *Skripsi* tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wikipedia. 2013, 30 Desember, (<http://id/Wiki/Prezi->, diakses tanggal 10 Maret 2015).
- Wisdiarman. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wulandari, Elisa. 2014. *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia Smk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*. *Skripsi* tidak diterbitkan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta