

**PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF POWER POINT DALAM
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (TARI)
DI SMP NEGERI 7 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1)*



Oleh:

**VALENTINA REZKY FEBRION
NIM. 17023200/2017**

**JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pemanfaatan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP Negeri 7 Padang
Nama : Valentina Rezky Febrion
NIM/TM : 17023200/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 25 Agustus 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing,



Dr. Yuliasma, M.Pd.
NIP. 19620730 198603 2 001

Ketua Jurusan,



Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pemanfaatan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran
Seni Budaya (Tari) di SMP Negeri 7 Padang

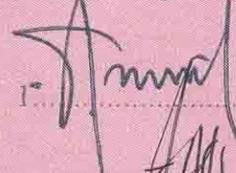
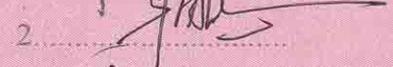
Nama : Valentina Rezky Febrion
NIM/TM : 17023200/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Agustus 2021

Tim Penguji:

	Nama
1. Ketua	: Dr. Yuliasma, M.Pd.
2. Anggota	: Dr. Fuji Astuti, M.Hum.
3. Anggota	: Afifah Asriati, S.Sn., M.A.

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Valentina Rezky Febrion
NIM/TM : 17023200/2017
Program Studi : Pendidikan Sندراتاسيك
Jurusan : Sندراتاسيك
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Pemanfaatan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP Negeri 7 Padang”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Sندراتاسيك,

Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,



Valentina Rezky Febrion
NIM/TM. 17023200/2017

ABSTRAK

Valentina Rezky Febrion, 2021. Pemanfaatan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP Negeri 7 Padang. *Skripsi*. Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif power point dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi yaitu siswa kelas VII di SMP 7 Padang yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 253 orang dengan menggunakan teknik *purpositive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test keterampilan (psikomotor). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dan tes performance. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif power point di kelas eksperimen memberikan pengaruh terhadap hasil menari siswa SMP N 7 Padang. Hal ini bisa dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,95 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol 72,62. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat pula disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima karena $t_{hitung} 3,52 > t_{tabel} 1,67$. Dengan kata lain penggunaan media interaktif powerpoint berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar seni tari siswa SMP Negeri 7 Padang. Hal tersebut juga terlihat dari selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa menggunakan media powerpoint ($80,95 > 72,62$).

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pemanfaatan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP Negeri 7 Padang”**. skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Sendratasik Prodi Pendidikan Sendratasik di Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini izinkan peneliti untuk menyampaikan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Dr. Yuliasma, M.Pd. pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan dari awal pembuatan skripsi ini hingga peneliti dapat menyelesaikannya.
2. Tim ibu Dr. Fuji Astuti, M.Hum, dan Ibu Afifah Asriati, S.Sn., M.A yang telah meluangkan waktunya untuk memberi masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan penulis skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Sendratasik Dr. Syeilendra, S.Kar, M.Hum. dan sekretaris jurusan Pendidikan Sendratasik Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

4. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, moril, semangat dan doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman Sendratasik 2017 yang seperjuangan telah memberikan semangat, dan terus semangat buat teman-teman semuanya.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari peneliti, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan Teori	11
1. Belajar dan Mengajar.....	11
2. Media Pembelajaran	13
3. <i>Interaktif Power Point</i>	16
4. Pembelajaran Seni Budaya	21
5. Seni Tari.....	24
6. Hasil Belajar	25
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis Statistik	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat.....	32
C. Populasi dan Sampel	32

D. Instrumen Penelitian	34
E. Variabel Penelitian.....	35
F. Data dan Sumber Data	35
G. Teknik Pengumpulan Data.....	36
H. Prosedur Penelitian	37
I. Teknik Analisis Instrumen Penelitian.....	44
J. Uji Persyaratan Analisis Data	44
K. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	50
1. Data Hasil Posttest (Hasil Akhir) Kelas (Eksperimen) VIII.3 SMP N 7 Padang	50
2. Data Hasil Posttest (Hasil Akhir) Siswa (Kelas Kontrol) VIII.2 SMP N 7 Padang	53
B. Analisis Data.....	55
1. Keterampilan Menari Sesudah Menggunakan Media Interaktif Power Point Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang ..	56
2. Keterampilan Menari Sesudah Menggunakan Media Konvensional Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang	59
3. Perbedaan Keterampilan Menari Menggunakan Media Interaktif Power Point dan Media Konvensional pada Siswa Kelas VII SMP N 7 Padang.....	63
C. Uji Persyaratan Analisis Data	64
1. Uji Normalitas Data	64
2. Uji Homogenitas Data	65
3. Uji Hipotesis	66
D. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nilai Rata-rata MID Mata Pelajaran Seni Budaya Semester II Kelas VII SMP Negeri 7 Padang Tahun Ajaran 2020/2021	6
2. Rancangan Penelitian <i>The Static Group Comparison</i>	32
3. Daftar Jumlah Siswa Kelas VII SMP N 7 Padang.....	33
4. Data Nilai Teori dan Nilai Praktek	33
5. Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Pembelajaran Seni Tari	34
6. Pedoman Patokan dengan Perhitungan Presentase untuk Skala 10.....	47
7. Skor Hasil Tes Praktek Menggunakan Media Interaktif Power Point Untuk Ketiga Indikator Penilaian	51
8. Skor Hasil Tes praktek Menggunakan Media Interaktif Power Point untuk Indikator 1 (Level) Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang.....	51
9. Skor Hasil Tes praktek Menggunakan Media Interaktif Power Point untuk Indikator 2 (Pola Lantai) Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang.....	52
10. Skor Hasil Tes Praktek Menggunakan Media Interaktif Power Point untuk Indikator 3 (Ketepatan Iringan) Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang	52
11. Skor Hasil Tes Praktek Menggunakan Media Konvensional untuk Ketiga Indikator Penilaian	53
12. Skor Hasil Tes Praktek Menggunakan Media Konvensional untuk Indikator 1 (Level) Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang	54
13. Skor Hasil Tes Praktek Menggunakan Media Konvensional untuk Indikator 2 (Pola Lantai) Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang.....	54
14. Skor Hasil Tes Praktek Menggunakan Media Konvensional untuk Indikator 3 (Ketepatan Iringan) Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang	55
15. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Menggunakan Media Interaktif Power Point Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang.....	57
16. Klasifikasi Keterangan Hasil Belajar Menggunakan Media Interaktif Power Point Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang.....	58

17. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Menggunakan Media Konvensional Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang	60
18. Klasifikasi Keterangan Hasil Belajar Menggunakan Media Konvensional Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang	61
19. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.3 DAN VII.2 SMP N 7 Menggunakan Media Interaktif Power Point (Kelas Eksperimen) dan Media Konvensional (Kelas Kontrol).....	63
20. Uji Normalitas Data.....	64
21. Simpulan Uji Homogenitas Data.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	29
2. Diagram Batang Keterampilan Menari Sesudah Menggunakan Media Interaktif Power Point Siswa Kelas VII.3 SMP N 7 Padang	59
3. Diagram Batang Keterampilan Menari Sesudah Menggunakan Media Konvensional Siswa Kelas VII.2 SMP N 7 Padang	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Sampel Penelitian Kelas Eksperimen	76
2. Sampel Penelitian Kelas Kontrol	77
3. Perolehan Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	78
4. Perolehan Nilai Posttest Kelas Kontrol	79
5. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	80
6. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	81
7. Luas Bilangan Lengkungan Normal.....	82
8. Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	83
9. Tabel Persiapan Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis	84
10. Uji Homogenitas Data Pemanfaatan Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Seni Tari di SMP Negeri 7 Padang	85
11. Nilai Persentil Distribusi F (Pada Taraf Nyata 0,05) Untuk Uji Homogenitas.....	86
12. Uji Hipotesis	87
13. Nilai Persentil Distribusi t untuk Uji Hipotesis (Uji-t).....	89
14. Dokumentasi.....	90
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	95
16. Kompetensi Dasar.....	96
17. Media Interaktif Power Point	97

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) pertama kali merebak di Wuhan China sejak Desember 2019 hingga sekarang, untuk itu pemerintah mengharuskan semua proses belajar mengajar pada dasarnya dilakukan secara luring diahlikan secara daring, guru dan peserta didik untuk sementara waktu memanfaatkan teknologi dan media internet. Ini dilakukan untuk meminimalisir kontak fisik secara langsung sehingga dapat memutuskan rantai penyebaran covid-19 juga menjaga keselamatan dan keamanan peserta didik dan tenaga kependidikan. Untuk mengisi kegiatan belajar mengajar yang harus diselesaikan pada tahun pembelajaran saat ini, pemerintah mengambil kebijakan pembelajaran jarak jauh dengan media daring baik menggunakan ponsel, laptop atau pc.

Dikarenakan berdampak di dunia pendidikan terutama di mata pelajaran seni budaya, dimana pembelajaran seni budaya tersebut bersifat teoritis dan praktek, sementara itu sejak satu (1) tahun adanya covid-19 di Indonesia proses pembelajaran di sekolah menjadi 50% luring dan 50% daring, pada saat luring hanya memiliki waktu yang sedikit untuk menjelaskan materi di dalam kelas dan pada saat daring banyak hal-hal yang mengganggu waktu pembelajaran dari segi jaringan dan kuota. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak efektif, baik itu pada pembahasan materi ataupun pada waktu praktik.

Pembelajaran seni budaya sebelum terjadi pandemi covid 19, satu kali pertemuan (3 jam pelajaran) yaitu 120 menit. Namun pada saat terjadi pandemi covid 19 waktu untuk satu kali pertemuan menjadi 40 menit untuk luring dan 20 menit untuk daring. Hal ini tentu saja membuat pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Silabus mata pelajaran seni budaya dalam 1 semester mencakup beberapa pembelajaran yaitu seni rupa, seni musik, seni tari yang harus diselesaikan. Untuk itu materi yang diajarkan menjadi tidak efektif karena kurangnya waktu dalam pembelajaran tatap muka (luring). kemudian pada saat daring materi yang diberikan hanya secara teoritis melalui aplikasi *geschool*.

Dalam mengatasi hal tersebut pendidik harus melakukan tindakan agar menemukan solusi agar terlaksana pembelajaran dengan lancar tanpa adanya kendala baik secara teori dan secara praktis. Oleh karena itu pendidik berinisiatif menggunakan media interaktif power point untuk membantu proses pembelajaran seni budaya (tari) baik secara teoritis maupun praktik.

Media *interaktif power point* adalah program aplikasi yang dirancang untuk menampilkan program multimedia dengan kreatif melalui aplikasi computer dengan program power point. Multimedia telah banyak digunakan oleh para guru/ pendidik untuk menyampaikan materi ajarnya kepada para siswa. Diyakini bahwa penggunaan multimedia dalam suatu kegiatan belajar mampu meningkatkan hasil kegiatan belajar. *Software-software* presentasi seperti *Microsoft Power Point* menggabungkan berbagai jenis media ke

dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian dan meningkatkan motivasi para pembelajar.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya.

Dalam dunia pendidikan pada saat covid 19 ini, proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencatat materi yang diberikan guru. Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil, melainkan pada proses. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara mengalami.

Pada saat ini sistem pembelajaran interaktif bisa tanpa melibatkan seorang guru, dengan kata lain guru tidak harus sebagai sumber utama dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator, yaitu dengan menggunakan teknologi multimedia pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif pada umumnya menggunakan komputer dan seperangkat alat pendukungnya seperti komputer, *keyboard*, *mouse*, LCD (*Liqu*) Peneliti menggunakan media

interaktif *power point* untuk SMP karena mereka sangat menyukai hal-hal yang menarik misalnya benda yang bergerak, gambar yang bagus dengan berbagai macam warna (warna-warni), video, dan lagu anak-anak yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat mendorong anak untuk aktif, ekspresif, dan bahkan kreatif. Hal ini juga akan menarik perhatian dan minat anak, sehingga anak bersemangat dan antusias dalam belajar pada saat pandemi covid 19.

Media *interaktif power point* ini sangatlah membantu dalam pembelajaran seni budaya (tari). Suatu program aplikasi dari komputer dapat digunakan untuk membuat media interaktif yaitu *power point*. Salah satu penyebab munculnya pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif adalah kurangnya komunikatif dalam penyampaian materi pembelajaran dan kejenuhan siswa (Daryanto, 2010). Dimana Media interaktif *power point* sebagai media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi siswa agar memperoleh pengetahuan secara maksimal. Dengan adanya media inovatif guru dapat menghemat dari segi waktu, biaya, dan guru juga dapat merancang pembelajaran kapanpun diinginkan kemudian guru juga dapat menyimpan file dan berkas tentang media interaktif *power point* agar bisa digunakan lagi pada tahun berikutnya.

Berdasarkan wawancara secara kunjungan awal dengan salah satu guru seni budaya di SMP 7 Padang yaitu ibu Yuldafni S.Pd sekolah ini menggunakan kurikulum K13 serta mempunyai media yang lengkap serta

memadai untuk digunakan oleh guru. Diantaranya berupa layar, *infocus*, *speaker*, tapi kurang dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti juga menemukan bahwa proses pembelajaran selain menggunakan *geschool*, pendekatan pembelajaran yang dilakukan lebih kepada pendekatan yang berpusat pada guru. Metode yang sering digunakankan adalah metode ceramah, media yang diberikan hanyalah bersumber pada buku ajar siswa dan LKS, sumber belajar hanya berpusat pada buku ajar siswa, kemudian diakhir pembelajaran guru memberikan penugasan berupa soal-soal yang terdapat pada lembar kerja siswa (LKS). Kemudian pembelajaran praktek juga terpaku pada lembar kerja siswa (LKS) serta metode ceramah, . Dengan metode dan media seperti ini siswa terlihat lebih pasif selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung mendengarkan, menyimak serta menerima penyampian materi yang diajarkan oleh guru di depan kelas. Hal ini menyebabkan pencapaian hasil pembelajaran serta proses pembelajaran yang berlangsung kurang optimal, karena tidak semua siswa dapat menerima perlakuan/tindakan sama secara terus menerus yang membuat kejenuhan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari hasil MID Semester II pada kelas VII Pada tahun ajaran 2020/2021 dengan rata-rata kelas menunjukkan nilai di bawah KKM yaitu:

Tabel 1. Daftar Nilai Rata-rata MID Mata Pelajaran Seni Budaya Semester II Kelas VII SMP Negeri 7 Padang Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	KKM	Niai Teori	Nilai Praktek
1	VII 1	70	84,3	80,3
2	VII 2	70	74,0	62,0
3	VII 3	70	70,0	60,0
4	VII 4	70	73,2	72,2
5	VII 5	70	77,0	75,0
6	VII 6	70	74,0	74,0
7	VII 7	70	73,0	69,0
8	VII 8	70	70,0	69,0

Sumber : Guru Seni Budaya kelas VII SMP 7 Padang

Dari uraian di atas dapat dilihat nilai rata-rata ujian tengah semester II siswa kelas VII, untuk nilai rata-rata teori tidak menjadi persoalan karena semua kelas memiliki kriteria KKM yang mencukupi, namun pada nilai rata-rata praktek masih ada yang di bawah KKM ataupun mendekati KKM seperti nilai rata-rata hasil peraktek pada kelas VII.3 dan VII.2. Untuk itu, guru hendaknya mampu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dengan cara memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan kepada siswa. Dalam penerapan dan pemanfaatan media *interaktif power point* ini peneliti akan mengarahkan pada pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Tari di SMP 7 Padang di kelas VII.3 dan VII.2 semester II dengan materi “level dan Pola Lantai pada Gerak Tari” berdasarkan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

KD 4.4 : Memperagakan Gerak Tari Berdasarkan dengan Level dan Pola Lantai Sesuai dengan Iringan Musik.

Untuk itu peneliti mencoba untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan rata-rata nilai praktek kelas dengan

memilih media interaktif power point yang diperkirakan akan membantu guru dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas VII.3 dan VII.2 SMP 7 Padang.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berharap dapat meyakinkan bahwa penggunaan media interaktif *Power Point* secara luring dan dikirimkan melalui media *WhatsApp* pada pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar praktek, proses belajar mengajar serta menambah inovasi media pembelajaran. Dengan demikian, penyampaian materi menjadi lebih praktis serta dapat dipahami oleh siswa dimanapun siswa berada, kemudian siswa akan termotivasi dalam belajar.

Media interaktif power point sangatlah berguna pada pembelajaran seni budaya (tari) karena siswa SMP apalagi kelas VII masih menyukai hal-hal yang menarik misalnya benda yang bergerak, gambar yang bagus berbagai macam warna, video dan musik yang mengiringi jalannya video tersebut serta mempermudah guru melakukan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas serta sangat membantu pembelajaran pada masa pandemi covid 19 saat ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengungkap permasalahan tentang “Pengaruh Media interaktif power point dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP 7 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dari persoalan-persoalan yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran seni budaya di kelas VII SMP Negeri 7 Padang. Masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Efektifitas proses belajar mengajar di era covid 19 terganggu karena jam pembelajaran berkurang
2. Media pembelajaran interaktif hanya terpaku pada media cetak dan metode ceramah
3. Kesulitan dalam belajar karena hanya terpaku pada buku sumber
4. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran seni tari belum digunakan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu dan kemampuan peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu tentang: “Pemanfaatan media interaktif power point dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP 7 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif power point dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional (LKS)?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat tujuan penelitian ini adalah untuk “Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa yang diajar

dengan menggunakan media interaktif power point dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional (LKS)”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan serta ilmu seni budaya. Kemudian Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, Antara lain:

1. Manfaat Secara Teoretis

Memberikan manfaat teoretis yaitu informasi supaya dapat dikembangkan penelitian berikutnya tentang penggunaan media interaktif power point dalam pembelajaran seni budaya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi.
- 2) Meningkatnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.
- 3) Mendapatkan bervariasinya pengalaman belajar
- 4) Supaya siswa tidak bosan dalam belajar.

b. Bagi guru

Diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut :

- 1) Memotivasi guru menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran
- 2) Alternatif media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai media-media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Mengajar

Belajar yaitu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga yang awalnya kita tidak tahu menjadi tahu, belajar adalah proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang kita mau baik dari arah yang baik ataupun ke arah yang tidak baik. Gagne & Briggs (2008: 7-8) mengatakan bahwa belajar adalah hasil dari pasangan stimulasi serta respon yang kemudian yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus. *Reinforcement* ini dimaksud untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasi dalam melakukan proses belajar. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda-beda, untuk itu perlunya *reinforcement* yang sering sehingga mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

Selanjutnya Heinich (1999: 8) menjelaskan belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan serta sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar dilakukan pemilihan, penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pemelajar dengan lingkungannya. Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar diartikan sebagai semua aktivitas fisikis dan mental yang

dilakukan sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang sangat berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dari seluruh kegiatan yang ada di dalam sekolah serta sekolah merupakan suatu wadah bagi peserta didik untuk mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan dengan cara belajar.

Menurut Sulaiman (1979: 68) bahwa proses interaksi antara guru dan peserta didik bukan hanya berproses berkelanjutan, tetapi berlangsung dalam rangka mencapai tujuan yang hendak dicapai, proses ini merupakan tindakan-tindakan kongkrit untuk mencapai tujuan juga menilai sejauh man tujuan itu tercapai. Ini berarti tercapainya tujuan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran, guru dan peserta didik memiliki peranan yang berbeda dari perbedaan tersebut dapat dilaksanakan secara maksimal tentu berdampak positif terhadap tujuan pembelajaran. Pengertian pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar karena belajar dan pembelajaran adalah rangkaian yang tidak bisa di pisahkan, pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan guru. Proses pembelajara menjadi salah satu sistem dari pembelajara yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi hingga di peroleh interaksi yang efektif. Pembelajaran akan berhasil berjalan secara efektif bila dalam perancangan dan pengembanga bertitik tolak pada karakteristik pembelajaran, mata pelajaran dan pedoman pada kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau indikator keberhasilan belajar. Sedangkan pembelajaran itu yaitu suatu sistem yang membantu undividu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan.

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks, mengajar yang kompleks dapat diterjemahkan sebagai penggunaan secara integratif secara kompoten yang terkandung dalam perbuatan mengajar untuk menyampaikan pesan pengajaran (Pupuh & Sobry, 2007: 8). Bohor Suharto (1997) menyatakan, mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasikan dan mengatur lingkungan sehingga tercapai suasana yang sebaiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar yang tidak membosankan. Sementara David (1992) menjelaskan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas profesional yang memerlukan keterampilan tingkat yang tinggi dan juga menyangkut pengambilan keputusan. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional serta kegiatan pembelajaran melibatkan anak didik dan guru karena pencipta kondisi belajar yang direncanakan secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan yaitu seorang guru.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan sehari hari.

Menurut Gearlach & Ely (dalam Sanjaya, 2012: 65) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi

atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Sedangkan menurut Atwi Suparman (1997) mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, dalam pengertiannya media dalam pembelajaran lebih cenderung di maknakan sebagai alat-alat untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi.

Menurut Martin dan Briggs (1986), media adalah segala sumber yang digunakan untuk melakukan sebuah komunikasi dengan siswa. Contoh dari media bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang ada didalam perangkat keras tersebut. Menurut Degeng, media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat memberikan pesan kepada siswa saat penyampaiannya, baik berupa orang, alat, ataupun bahan (Made Wena, 2009: 9).

b. Fungsi Media

Media memiliki tujuan menjelaskan tentang hal yang penting serta menunjukkan hal yang tersembunyi. Kesulitan dalam mempersiapkan bahan ajar dapat dipermudah dengan adanya media sebagai perantara. Berikut merupakan fungsi dari media yaitu:

- 1) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru secara cepat dalam proses belajar mengajar.

- 2) Penggunaan media dalam proses belajar mempunyai fungsi untuk membuat situasi dalam proses menjadi efektif, sehingga media tidak menjadi fungsi tambahan.
- 3) Media dalam pengajaran, penggunaan bersifat integral dengan tujuan dan isi pembelajaran
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk memperbaiki mutu dalam proses pembelajaran.

c. Jenis –jenis Media

Berikut ini adalah jenis-jenis media pembelajaran:

- 1) Media *visual* adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan. Beberapa media visual antara lain: media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, model dan *prototype* seperti globe bumi dan media realitas alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran. Contohnya: *tape recorder*, *radio*, dan *CD player*.
- 3) Media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contohnya: film, video, program TV, dan lain-lain.
- 4) *Multimedia interaktif*
Multimedia interaktif adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau

kegiatan pembelajaran yang berbentuk kreatif. Contohnya: media berbasis computer.

3. *Interaktif Power Point*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media berupa power point interaktif, yaitu termasuk kelompok media multimedia.

a. Pengertian Interaktif

Media yang mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis computer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio, video game. Beberapa program aplikasi dari computer dapat digunakan untuk membuat media interaktif, salah satunya yaitu program power point karena program ini membuat pembelajaran menjadi interaktif.

b. *Power Point*

Power Point merupakan salah satu program dalam *Microsoft Affice*. *Power Point* atau *Microsoft Office Power Point* adalah “sebuah program komputer untuk presentasi”. *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Hal ini sebagaimana dikemukakan Riyana sebagai berikut:

“Program *Microsoft Office Power Point* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.”

Pakar *Information Teknologi* (IT) yang juga memberi pengertian yang tidak jauh berbeda dengan pengertian yang terdahulu, yaitu *Microsoft Office Power Point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *access* dan beberapa program lainnya. *Power Point* berjalan di atas komputer PC berbasis Sistem Operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Manchitos* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, peserta didik, dan *trainer*.

Power Point inilah yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *Power Point* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, peserta didik, dan *trainer* untuk presentasi.

Power Point dapat menyimpan presentasi dalam beberapa format, yakni sebagai berikut:

- 1) PPT (*Power Point Presentation*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Power Point* (termasuk *Power Point 12*).

- 2) PPS (*Power Point Show*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Power Point* (termasuk *Power Point 12*).
- 3) POT (*Power Point Template*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Power Point* (termasuk *Power Point 12*).
- 4) PPTX (*Power Point Presentation*), yang merupakan data dalam bentuk XML dan hanya tersedia dalam *Power Point 12*.

Dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft Power Point* saja menjadi *Microsoft Office Power Point*. “Versi terbaru dari *Power Point* adalah versi 12 (*Microsoft Office Power Point 2007*), yang tergabung ke dalam paket *Microsoft Office System 2007*”. Sedangkan Abdul Wahab Rosyidi dalam bukunya menjelaskan bahwa “*Microsoft Power Point 2007* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu aplikasi di bawah *Microsoft Office*”.

Pada umumnya *Microsoft Office Power Point* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, karena *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk kepentingan presentasi. Berdasarkan pola penyajian yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa *Microsoft Office Power Point* yang digunakan untuk presentasi dalam *classical learning* disebut *personal presentation*. *Microsoft Office Power Point* pada pola penyajian ini digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan kontrol pembelajaran terletak pada guru. Jadi, media power point ini merupakan

media yang sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Interaktif *power point*

Suatu program aplikasi dari komputer dapat digunakan untuk membuat media interaktif yaitu power point. Salah satu penyebab munculnya pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif adalah kurangnya komunikatif dalam penyampaian materi pembelajaran dan kejenuhan siswa (Daryanto, 2010). Power point merupakan program yang disediakan oleh Microsoft power point berbasis multimedia yang menawarkan banyak kemudahan dalam mengolah dan membuat persentasi interaktif yang banyak digunakan saat ini (Yung, 2011). Hyperlink adalah fasilitas yang sangat penting dan sangat mendukung pembuatan media interaktif, dengan ini dapat terhubung ke slide lain, aplikasi lain atau ke jaringan internet. Sanaky (2013:151) memaparkan langkah langkah membuat Hyperlink adalah:

- 1) Dengan memilih objek yang akan dihubungkan ke slide, program atau internet.
- 2) Menu atau objek tersebut terlebih dahulu di blok.
- 3) Letakkan kursor pada menu atau objek yang telah di blok dan kemudian klik kanan.
- 4) Setelah di klik kemudian keluar tabel atau box menu pilihan.
- 5) Letakkan kursor pada pilihan menu Hyperlink pada box, kemudian klik kiri dan kemudian akan keluar menu pilihan pada box
- 6) Pilih menu yang akan di hubungkan dan klik, kemudian akan dimasukkan dalam box address, klik bookmart, dan akan keluar select place in document select in the decument. Dalam box akan muncul slide titles.
- 7) Mengisi menu file atau alamat yang di pilih kemudian mengklik OK, maka objek tersebut akan tersambung kealamat atau file yang diinginkan.

Dari penjelasan tentang fitur Hyperlink maka power point dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan dan berbagai tombol pilihan menu.

Sanaky (2013:155) mengemukakan bahwa dalam penggunaan media interaktif *power point* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

- 1) Kelebihan dari penggunaan media interaktif power point.
 - a) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
 - b) Memberikan kemungkinan tatap muka dan member pesan dapat mengamati respons dari penerima pesan atau pembelajar.
 - c) Member kemungkinan pada penerima pesan mencatat.
 - d) Member variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
 - e) Memungkinkan penyajian dengan kombinasi warna
 - f) Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi atau sekuens belajar dan dapat dipergunakan berulang-ulang.
 - g) Dapat dihentikn pada setiap sekuens belajar yang dikehendaki karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
 - h) Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.
 - i) Mendorong motivasi belajar untuk belajar.
- 2) Kelemahan dari penggunaan media interaktif power point.
 - a) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
 - b) Media ini memerlukan perangkat keras (hardware) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu computer dan LCD.
 - c) Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
 - d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
 - e) Membuat keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada disain *program Computer Microsoft power point*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
 - f) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakannya, dapat memerlukan operator atau pembantu khusus.
 - g) Selalu saja terjadi kerusakan hard disk, padat dan diserang virus.

d. Pembelajaran interaktif

Menurut Surjono (2017:41) pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi teks, gambar, video, animasi dan lain-lainnya, yang terpadu dengan bantuan computer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

4. Pembelajaran Seni Budaya

a. Pembelajaran

Pembelajaran yang berasal dari kata belajar yang berarti mengumpulkan sejumlah pengetahuan yang didapatkan dari seseorang yang lebih paham dan mengerti akan sebuah bahan serta materi. Menurut (Permana, 2001: 126) pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan oleh peserta didik dan mewujudkan pencapaian hasil belajar yang tinggi. Menurut (Darsono, 2000: 24) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa mampu mempengaruhi tingkah laku kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar (Jazuli, 2008:138).

Menurut Mudhofir (1987: 27) ada 3 pola garis besar pembelajaran pertama, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu atau bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Kedua, pola guru dan alat bantu serta peserta didik, yaitu guru dibantu oleh berbagai alat

pembelajaran atau peraga dalam menjelaskan suatu pembelajaran yang bersifat abstrak. Pola guru dan media serta peserta didik. Ketiga, pola guru dan media dengan peserta didik, pola ini mempertimbangkan keterbatasan guru yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Berdasarkan pola-pola tersebut maka pembelajaran itu tidak hanya sekedar belajar karena pembelajaran yang berhasil harus memiliki atau memberikan pengalaman yang banyak bagi peserta didik.

Proses belajar mengajar dapat diartikan oleh suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai suatu tujuan pembelajaran, dari penjelasan ini dapat dilihat ciri-ciri pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran bertujuan untuk peserta didik berkembang dalam suatu tertentu dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian sedangkan unsur lain sebagai pengantar dan pendukung. (2) dalam suatu prosedur di didesain untuk tujuan yang ditetapkan, agar tercapai tujuan yang optimal. (3) ditandai oleh aktivitas anak didik baik secara fisik maupun mental yang aktif. (4) memiliki batas waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran. (5) dalam proses pembelajaran pasti ada evaluasi yang harus diteliti karena sebagai pembandingan dari pembelajaran sebelumnya.

b. Seni budaya

1) Seni

Seni adalah pengungkapan dari kesan-kesan. *Expression* adalah pengetahuan intuitif yang diperoleh melalui penghayalan tentang hal-

hal individual yang menghasilkan gambaran-gambaran atau agan-agan, dengan demikian berwujud sebagai image warna dan garis. Pengalaman estetis tidak lain adalah ekspresi dalam transpormasi dari kenyataan kedalam bahan.

2) Budaya

Budaya adalah Suatu keseluruhan yang kompleks meliputi kepercayaan, kesusilaan, seni, adat istiadat, hukum, kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang sering di pelajari oleh manusia sebagai bagian dari masyarakat.

3) Seni budaya

Seni budaya adalah sebuah keahlian dalam aktivitas mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan atas beberapa benda, karya, atau pun suasana, yang dapat rasa indah dan menciptakan peradaban manusia.

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang cermin dari standar isi dan standar kompetensi lulusan yang diterapkn oleh pemerintah untuk menjamin pencapaian dari pendidikan nasional. Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya meliputi aspek yaitu: (1) Seni tari, yaitu mencakup keterampilan dalam bergerak dari olahan tubuh dengan atau tanpa rangsangan bunyi. (2) Seni rupa, yaitu mencakup keterampilan, pengetahuan serta nilai dalam menghasilkan sebuah karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, dan cetak mencetak. (3) Seni musik, yaitu

mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik serta apresiasi karya musik. (4) Seni teater, yaitu mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikiran dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan juga seni peran.

5. Seni Tari

Seni tari yaitu seni yang menggunakan gerakan tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan mengungkapkan perasaan. Seni tari adalah perpaduan keseimbangan unsur gerak, irama, dan rasa (wiraga, wirama, wirasa) untuk mengungkapkan perasaan, gagasan, dan pesan dengan menunjang iringan dan ruang atau latar. (Zora: 2007:5).

Menurut Fuji Astuti (2016:1) tari adalah ungkapan perasaan ekspresi sekaligus sebagai sarana komunikasi bagi seorang seniman kepada orang lain, seni tari dapat juga dilihat dari gerak sederhana yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari sesuai dengan imajinasi manusia yang membentuk gerak menjadi lebih bermakna.

Menurut Hadi (2005:13) tari adalah ciptaan manusia berupa gerak-gerak yang ritmis dan indah. Sedangkan menurut Rahmida (dalam Fuji Astuti, 2016:71), tari dapat difungsikan sebagai media pembelajaran disekolah yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) sebagai media pendidikan, 2) sebagai media ekspresi, 3) sebagai media bermain, 4) sebagai media komunikasi dan 5) sebagai media pengembangan bakat.

6. Hasil Belajar

Menurut Mudjino (1999: 250), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi guru dan sisi siswa. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Keller dalam Abdurrahman, (1999: 39) mengemukakan hasil belajar adalah prestasi actual yang ditampilkan oleh anak, hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha (perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas) yang dilakukan oleh anak.

Sesuai dengan yang telah dilalui maka setiap pembelajaran akan memiliki hasil belajar, dari hasil belajar kita akan melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Menurut (Asep Jihat & Abdul Maris, 2012:14) bahwa :

Hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara mengukur tingkat penguasaan siswa. Setelah melalui proses tersebut siswa diharapkan dapat mencapai

tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran.

Usman (2001) dalam (Asep Jihad & Abdul Haris 2012:16) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Namun dalam hal ini kategori hasil belajar siswa yang termasuk dalam KD dan SK merupakan praktek yang mana domain yang lebih menonjol adalah domain psikomotor.

Menurut Bloom dan Hamzah (2009: 211) ‘mengkategoikan hasil belajar pada tiga ranah minang atau kawasan yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotor’.

Sedangkan menurut Bloom,dkk dalam Nana Sudjana (2011:22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sistensis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenan dengan sikap yang terjadi dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor dan perubahan tingkah laku sesudah melakukan proses.

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar tari siswa menggunakan model pembelajaran interaktif power point yang dapat dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran psikomotor (keterampilan) yang diperoleh melalui usaha belajar.

B. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu telah menelusuri beberapa hasil penelitian skripsi terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut hasil peneliti terdahulu yang dikemukakan oleh peneliti dengan menggunakan media interaktif melalui power-point dalam pembelajaran seni tari yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nena Ansriani (2017) yang berjudul “penggunaan media visual (power point) pada pembelajaran seni tari di kelas X MAN 2 Kab.Kepahing Provinsi Bengkulu” Berdasarkan penelitiannya diperoleh hasil bahwa media audio visual berupa power point efektif digunakan pada pembelajaran seni tari dalam materi ragam gerak dasar tari di kelas X MAN 2 Kabupaten Kepahing Provinsi Bengkulu khususnya kelas X IIS 3, karena dapat meningkatkan respon belajar dan dapat meningkatnya hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Anugrah (2015) yang berjudul “meningkatkan hasil belajar seni musik dengan model pembelajaran

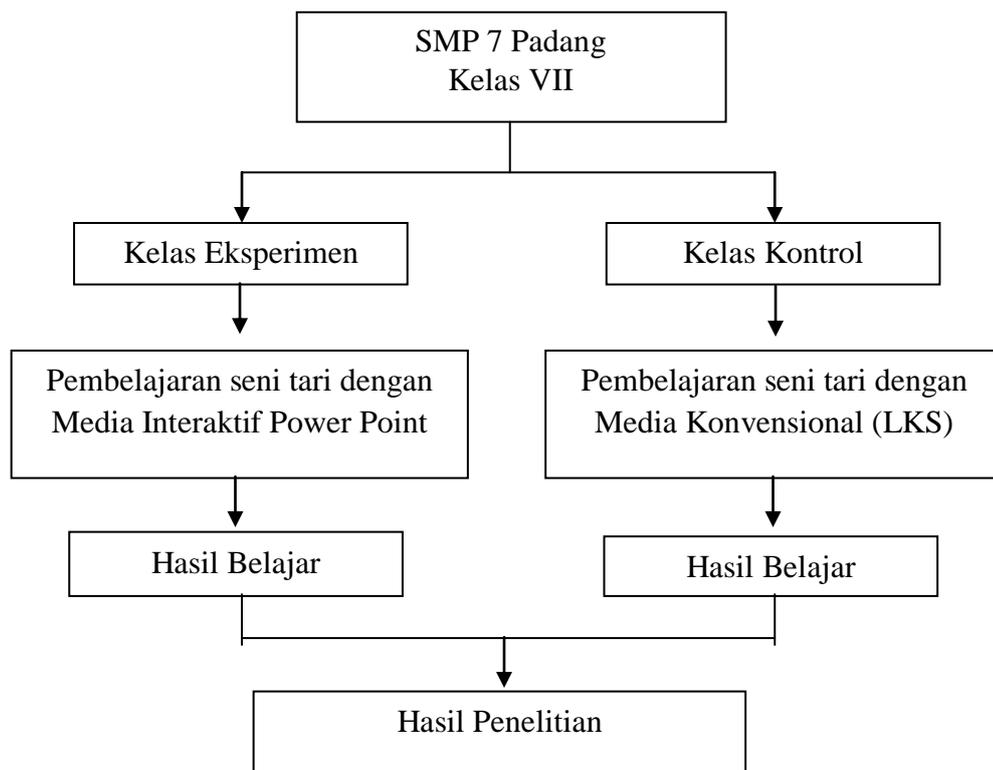
Advance Organizer : studi eksperimen siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Padang”. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Advanced Organizer lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dan terdapat pengaruh signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model advanced Organizer disbanding dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Nidia puji Yastuti (2017) dengan judul “pengaruh menggunakan metode belajar aktif tipe quiz team terhadap hasil belajar seni tari siswa kelas XI SMA Negri 4 Krinci”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode belajar tipe quiz team terlihat cukup berhasil dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran seni tari kelas XI SMA Negri 4 Kerinci, dapat dilihat dari pada hasil belajar siswa kelas control yaitu 81,69.

C. Kerangka Konseptual

Dari uraian latar belakang dan landasan teori di atas, pada pembelajaran seni tari dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol . kelas pertama kelas eksperimen dimana kelas ini akan menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif power point, setelah diberi perlakuan maka akan terlihat hasilnya. Kedua kelas kontrol, kelas kontrol akan menjadi perbandingan untuk kelas eksperimen serta pada kelas kontrol masih

diterapkan media yang digunakan guru. Kemudian kedua kelas nantinya akan dibandingkan untuk melihat apakah media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar serta pada tahapan akhir nilai kedua kelas diakumulasi sehingga bisa tahu hasil dari penelitian. Dengan adanya media interaktif power point ini bisa mencapai hasil belajar yang sesuai arapan.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yaitu diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel peneliti (Sugiyono, 2017: 160):

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah

$$H_a = \mu x_2 \geq \mu x_1$$

$$H_o = \mu x_2 = 1$$

Keterangan

H_a : Penggunaan media interaktif power point berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya (tari) siswa SMP Negeri 7 Padang.

H_o : Penggunaan media interaktif power point tidak berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya (tari) siswa SMP Negeri 7 Padang..

μx_1 : Nilai rata-rata tes keterampilan seni tari kelas eksperimen.

μx_2 : Nilai rata-rata tes keterampilan seni tari kelas kontrol.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif power poin pada kelas eksperimen dengan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen 80,95 lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol 72,62 tanpa menggunakan media powerpoint yaitu $(80,95 > 72,62)$.
2. Penggunaan media interaktif power poin berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar seni tari Siswa kelas VII SMPN 7 Padang. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 95% dan $dk = (32+32)-2$ karena $t_{hitung} 3,52 > t_{tabel} 1,67$ maka H_a diterima H_o ditolak. Dengan kata lain penggunaan media interaktif powerpoint berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar seni tari siswa SMP Negeri 7 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada mahasiswa diharapkan dapat menjadi referensi dalam mencari materi mengenai pembelajaran seni tari dengan media interaktif dalam proses pembelajaran siswa di sekolah.

2. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti pengaruh penerapan media interaktif power point terhadap pembelajaran praktik atau keterampilan di sekolah.