

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA VISUAL PADA PEMBELAJARAN SENI TARI  
DI SMA NEGERI 1 PADANG GANTING**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh :

**REZI ULFA AFRIWEN  
NIM. 15023052/2015**

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

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan  
Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1  
Padang Ganting

Nama : Rezi Ulfa Afriwen

NIM/TM : 15023052/2015

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

Jurusan : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Mei 2020

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

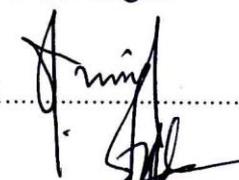
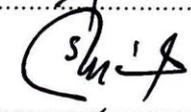
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada  
Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting

Nama : Rezi Ulfa Afriwen  
NIM/TM : 15023052/2015  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Jurusan : Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 21 Mei 2020

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yuliasma, M.Pd.	1..... 
2. Anggota	: Dr. Fuji Astuti, M.Hum.	2..... 
3. Anggota	: Susmiarti, SST., M.Pd.	3..... 



**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezi Ulfa Afriwen  
NIM/TM : 15023052/2015  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Jurusan : Sendratasik  
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting”, 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 Sendratasik,

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

Saya yang menyatakan,



Rezi Ulfa Afriwen  
NIM/TM. 15023052/2015

## ABSTRAK

**Rezi Ulfa Afriwen. 2020.** Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting. *Skripsi*. Jurusan Sendratasik, FBS Universitas Negeri Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media visual pada pembelajaran tari dalam rangka meningkatkan hasil belajar di SMAN 1 Padang Ganting.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian terdiri dari 2 siklus dengan tahap kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual dalam bentuk *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting di kelas X IIS.2 yang terlihat dari proses penelitian selama proses belajar seni tari. Dengan media juga dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Media visual dalam bentuk *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar tari siswa, hal ini di buktikan dengan hasil penelitian dengan nilai rata-rata kognitif yang diperoleh yaitu pada siklus I dengan perolehan 78,5 sedangkan pada siklus II dengan perolehan 89,5. Dengan demikian media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Padang Ganting.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT.yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting”**.Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan gelar sarjana pendidikan S1 (Strata Satu) pada program studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Yuliasma, M.Pd. dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan serta saran sehingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Penguji satu Dr. Fuji Astuti, M.Hum dan penguji dua Susmiarti, SST., M.Pd yang sedia menguji serta memberi saran penulisan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing Akademik Herlinda Mansyur, SST., M.Snyang telah bersedia membimbing dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
4. Ketua jurusan Sendratasik Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum yang telah meluangkan waktunya sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Seluruh Dosen jurusan Pendidikan Sendratasik yang telah banyak memberikan ilmu dan pemikiran selama perkuliahan sampai terwujudnya skripsi ini.

6. Teristimewa untuk kedua orang tuaku, ayah tercinta yang telah memberi dukungan, semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada teman-teman Sendratasik 2015 yang seperjuangan telah memberikan semangat, dan terus semangat buat teman-teman semuanya.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bantuan, dukungan dan do'a yang telah diberikan menjadi amal baik serta mendapat ridho dan balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan baik dalam segi penulisan maupun isi dari skripsi ini. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun. Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi penelitian berikutnya dan bermanfaat untuk kita semua.

Padang, Mei 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KARANGKA TEORETIS</b>	
A. Landasan Teori.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran .....	9
2. Pembelajaran Seni Tari.....	11
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	13
4. Pengertian Media Visual.....	19
5. Fungsi dan Manfaat Media Visual .....	22
6. Aktivitas Belajar .....	23
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Objek Penelitian .....	31
C. Instrumen Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	35
E. Jenis Data.....	35

F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Padang Ganting .....	38
B. Hasil Penelitian .....	51
1. Siklus I.....	51
2. Siklus II.....	66
C. Pembahasan.....	73
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Nilai Kognitif pada Siklus I .....	79
2. Nilai Kognitif pada Siklus II .....	81
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	83
4. Dokumentasi Penelitian .....	85

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter dan kekuatan bathin), pikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Dengan adanya pendidikan maka akan tercipta perubahan-perubahan prilaku pada diri manusia yang tentunya merupakan perubahan prilaku yang positif. Pendidikan juga merupakan hal pertama yang harus didapat oleh siswa sejak pertama kali mereka lahir ke dunia. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang paling vital dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan bangsa, sebagaimana yang telah dituangkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 dan Pancasila. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan kegiatan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan yang tinggi diharapkan dapat menghindarkan bangsa Indonesia dari keterbelakangan dan kebodohan serta dapat menyesuaikan diri terhadap kemajuan teknologi dan informasi. Mengingat pentingnya peranan pendidikan, maka pemerintah berupaya untuk membina dan mengembangkan pendidikan. Upaya tersebut

seperti penyediaan dan pengelolaan sarana serta prasarana pendidikan, penataran guru serta pembaharuan kurikulum. Pembaharuan yang dilakukan dalam bidang pendidikan ini pada dasarnya adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Peran guru mutlak dalam proses pembelajaran khususnya dalam memilih metode pembelajaran ataupun media pembelajaran dengan kemajuan teknologi yang semuanya ditujukan untuk kepentingan dalam proses belajar mengajar. Sebab jika ditinjau dari Undang-Undang Pendidikan Nasional sebagaimana tersebut di atas, tugas guru tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, tetapi terlebih bagaimana guru menyiapkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang terampil dan siap mengakses kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Terjadinya proses pembelajaran itu ditandai dengan dua hal yaitu: siswa menunjukkan keaktifan dan terjadi perilaku yang selaras dengan tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan metode pembelajaran yang dibantu dengan media yang cocok, sehingga proses belajar mengajar terlaksana sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain media pembelajaran dapat dipandang sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Sebab dengan

adanya bantuan media pembelajaran, dapat membantu guru dalam mempermudah dan mempercepat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Apalagi penggunaan media pembelajaran ini tepat guna dan tepat pula sasarannya. Sehingga dengan adanya kombinasi yang baik antara media dengan pilihan metode pembelajaran yang dipilih guru, maka tingkat apresiasi siswa dalam suatu mata pelajaran akan baik. Pernyataan tersebut merujuk pada pendapat Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) (Sardiman dkk, 1984:7) yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Problematika pembelajaran seni budaya, yang berkaitan dengan guru dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang terjadi, mulai dari perencanaan, melaksanakan sampai pada evaluasi yang diberikan. Hal yang melibatkan penggunaan metode pembelajaran seperti siswa kurang menanggapi materi pembelajaran yang disajikan guru, metode atau cara guru dalam menyajikan materi di duga kurang bervariasi. Guru kurang menguasai strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru (*teaching centered learning*).

Sedangkan problematika pembelajaran seni budaya yang di duga dari aspek siswa, dapat dilihat saat proses pembelajaran seni budaya berlangsung, disaat guru memberi materi tentang pembelajaran seni budaya, siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dalam arti siswa kurang

memperhatikan guru saat menyampaikan materi, akibatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya rendah atau masih dibawah Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran seni budaya, siswa sering tidak memperhatikan guru sewaktu menerangkan pelajaran, bahkan tidak betah berada di dalam kelas sehingga sering minta izin keluar kelas.

Berdasarkan observasi awal di kelas X SMAN 1 Padang Ganting, ada beberapa masalah yang ditemukan terutama dalam proses pembelajaran di antaranya, rendahnya respon siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran seni tari, sikap siswa yang kurang antusias ketika pelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran siswa kurang aktif, siswa lebih banyak menunggu sajian guru. Apabila diberikan pertanyaan siswa yang mampu menjawab hanya beberapa orang saja. Ini berarti interaksi antara guru dan siswa masih kurang sehingga peneliti menggunakan media untuk menunjang faktor pembelajaran. Kondisi guru yang lebih banyak ceramah mengakibatkan hasil belajar siswa masih kurang yang terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan dan siswa tidak mampu menjawab dan ketika nilai yang didapat siswa melebihi kriteria ketuntasan minimal itu bukan berarti pengetahuan dari siswa bagus akan tetapi guru lebih banyak menilai dari afektifnya.

Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam mengajar. Selama pembelajaran berlangsung guru jarang menggunakan media yang sudah disediakan di sekolah berupa speaker dan infokus yang mengakibatkan

siswa kurang tertarik pada pelajaran. Infokus sering digunakan pada mata pelajaran lain seperti kimia, bimbingan konseling. Sedangkan pada mata pelajaran seni budaya tidak menggunakan infokus sebagai media dan faktor penunjang pembelajaran. Hal ini menimbulkan dugaan peneliti bahwa siswa kurang tertarik dalam belajar disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan secara maksimal media yang telah disediakan oleh sekolah.

Hal lain yang membuat siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran adalah dikarenakan tidak adanya praktek atau contoh langsung dari guru terhadap pembelajaran seni tari. Siswa hanya diberikan materi setiap masuk jam pelajaran seni tari, akibatnya siswa tidak terlalu memperhatikan pelajaran dan mendapatkan hasil sebatas standar. Salah satu faktor guru tidak memberikan praktek dikarenakan latar belakang guru yang bersangkutan bukanlah dari bidang seni tari.

Guru seni budaya yang ada disekolah tersebut merupakan lulusan seni rupa. Untuk ujian praktek di penghujung semester semuanya diserahkan kepada peserta didik, dalam arti lain siswa dipersilahkan belajar mandiri diluar jam sekolah secara berkelompok. Hal yang demikian membuat peserta didik tidak terlalu bersemangat karena tidak dibekali dengan pengetahuan yang cukup untuk melakukan praktek tersebut. Tidak sedikit diantara mereka yang tidak ikut pada proses latihan terutama yang laki-laki, mereka hanya latihan beberapa jam sebelum ujian itu dimulai yang mengakibatkan hasil yang didapatpun kurang memuaskan.

Berikut hasil belajar yang didapat siswa :

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata
1.	X MIPA 1	21	75	85
2.	X MIPA 2	22	75	86
3.	X IIS 1	24	75	78
4.	X IIS 2	28	75	76
5.	X IIS 3	25	75	78

Dari beberapa kelas yang dilihat ada tiga kelas yang nilainya hanya sedikit melebihi KKM. Maka dari itu penulis tertarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X IIS 2 karena dari 3 kelas yang ada kelas tersebutlah yang memiliki rata-rata paling rendah walaupun sudah melebihi KKM. Jadi penulis ingin meningkatkan hasil belajar kelas tersebut dengan pencapaian minimal 80.

Sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013. Namun, pada kenyataannya pembelajaran seni tari pada sekolah ini belum menerapkan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*), karena pembelajaran seperti ini yang dituntut dalam kurikulum saat ini dengan K.D 3.1 memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam ragam gerak tradisi. K.D 4.1 Memperagakan gerak tari tradisional berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan atau ketukan. Maka penggunaan media visual (*powerpoint*) dalam menunjang pembelajaran tari disekolah tersebut diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan kompetensi dasar tersebut.

Berdasarkan permasalahan, maka penelitian ini penting dilakukan. Dengan dilakukan penelitian untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media visual berbasis *powerpoint* dan sesudah

menggunakan media visual berupa powerpoint dan diberi judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMAN 1 Padang Ganting”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran
2. Respon siswa terhadap pembelajaran seni tari
3. Penerapan metode ceramah yang digunakan guru tidak begitu baik sehingga kurang terlihat adanya penguasaan materi pelajaran oleh siswa
4. Sarana dan Prasarana di sekolah

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi yang diteliti yaitu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMAN 1 Padang Ganting.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah dengan Menggunakan Media Visual dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penggunaan Media visual pada Pembelajaran Tari dalam rangka meningkatkan hasil belajar di SMAN 1 Padang Ganting.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Peneliti, dalam rangka menambah wawasan dibidang penulisan karya ilmiah dan sebagai salah satu persyaratan bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir perkuliahan serta memenuhi syarat untuk mendapatka gelas kesarjanaan.
2. Guru Seni Budaya, untuk menambah pengetahuan dan referensi dalam proses pembelajaran.
3. Pembaca, sebagai informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual pada Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting”.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIS**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup. Kegiatan belajar merupakan yang paling penting dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Salah satu tanda seseorang telah belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, seperti perubahan (kognitif), perubahan keterampilan (psikomotorik) dan perubahan pada nilai sikap (afektif).

Witherington (1952) seperti yang dikutip oleh Sukmadinata (2004:155) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Pendapat yang hampir sama dinyatakan oleh Crow and Crow dan juga Hilgard. Menurut Crow and Crow (1958) dalam Sukmadinata (2004:155-156), belajar merupakan diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, sehingga

belajar semacam ini disebut dengan *rote learning*, belajar hafalan, belajar melalui ingatan, *by heart*, diluar kepala, tanpa mempedulikan makna. Rote learning merupakan lawan dari *meaningful learning*, pembelajaran bermakna.

Menurut Hilgard (1962), belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri.

*Free Online Dictionary* (diakses 27 Oktober 2009) pengajaran didefinisikan dengan kegiatan, praktik, pekerjaan atau profesi seorang guru, atau sesuatu yang dianjurkan, seni atau profesi seorang guru, kegiatan dalam mendidik atau mengajar. Didalam *Brainy Quote* (diakses 27 Oktober 2009) dinyatakan bahwa pengajaran sebagai kegiatan atau urusan tentang mengajar, apa yang diajarkan, semakna dengan intruksi.

Dalam pengertian konvensional pengajaran dipandang bersifat mekanistik dan merupakan otonomi guru untuk mengajar, guru menjadi pusat kegiatan. Dengan pandangan seperti ini guru terdorong menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya, metode yang dominan yaitu ceramah dan tanya jawab, sekali-kali siswa diberi kesempatan diskusi dibawah pengawasan, bukan bimbingan dan pemberian motivasi dari guru.

## **2. Pembelajaran Seni Tari**

### **a. Pengertian Seni Tari**

Seni tari menurut Soedarsono (1992) adalah desakan perasaan manusia tentang “sesuatu” yang disalurkan melalui gerak-gerak yang ritmis dan indah. Tari merupakan kesenian yang terkait langsung dengan gerak tubuh manusia. Dengan kata lain, tubuh merupakan alatnya dan gerak tubuh merupakan medianya.

Tari dalam artian yang sederhana adalah gerak yang indah dan lahir dari tubuh yang bergerak dan berirama. John Martin, (Purnomo, 2013) mengemukakan bahwa substansi baku dari tari adalah gerak. Disamping itu, bahwa gerak adalah pengalaman fisik yang paling elementer dari kehidupan seorang manusia.

Curt Sachs, ahli sejarah musik dan tari, yang mengutarakan sebuah batasan tari yang singkat sekali, yaitu tari adalah gerak yang ritmis (Soedarsono, 1992). Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh Rosala dkk. (Sekarningsih & Rohayati, 2001) menyatakan bahwa pengertian tari adalah komunikasi rasa yang disampaikan melalui gerak ritmis yang indah.

### **b. Fungsi Seni Tari**

Menurut Soedarsono, (Sekarningsih & Rohayani, 2001:5-6) menjelaskan, bahwa fungsi seni tari dalam kehidupan manusia, setidaknya secara garis besar dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu:

#### **1) Tari Sebagai Sarana Upacara Ritual**

Upacara merupakan suatu tindakan atau yang dilakukan menurut adat kebiasaan atau keagamaan yang menandai kesakralan atau

kehidmatan suatu peristiwa. Upacara menjadi bagian yang penting didalam kehidupan suatu masyarakat, karena berfungsi sebagai media pembinaan kehidupan sosial untuk membentuk norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat pendukungnya.

Seni tari untuk keperluan ritual, harus memenuhi kaidah-kaidah ritual yang telah turun temurun menjadi sebuah tradisi. Kaidah-kaidah tari yang berfungsi sebagai sarana upacara ritual harus diselenggarakan pada saat-saat tertentu, penarinya pun dipilih orang-orang tertentu, dan adakalanya disertai berbagai sesaji di tempat-tempat tertentu.

## 2) Tari Sebagai Hiburan

Seni tari sebagai sarana hiburan digunakan dalam rangka memeriahkan suasana pesta hari perkawinan, khitanan, syukuran, peringatan hari-hari besar nasional, peresmian-peresmian gedung, dan lain sebagainya. Seni tari dalam acara-acara tersebut, sebagai ungkapan rasa senang dan bersyukur, yang diharapkan disisi lain juga menjadi ajang hiburan buat masyarakat pada umumnya.

## 3) Tari Sebagai Tontonan

Tari tontonan atau disebut juga dengan tari pertunjukkan, dalam pelaksanaannya disajikan khusus untuk dinikmati. Tari yang berfungsi sebagai tontonan ini dapat diamati pada pertunjukkan tari untuk pariwisata, untuk penyambutan tamu-tamu penting atau tamu pejabat, dan untuk festival seni.

Pertunjukkan tari yang dipergunakan pada acara-acara tersebut, penggarapannya sudah dikemas dan dipersiapkan menjadi sebuah tari bentuk yang telah melewati suatu proses penataan, baik gerak tarinya maupun music iringannya sesuai dengan kaidah-kaidah artistiknya.

### **3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (2016) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

#### **a. Media Berbasis Manusia**

Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang lebih interaktif.

Manusia yang dibekali akal dan budi oleh tuhan, akan lebih mudah memahami kondisi siswa dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan komputer yang hanya mampu melakukan perintah sesuai dengan yang telah diprogram sebelumnya.

#### **b. Media Berbasis Cetakan**

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2016) bahwa “media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf,

dan penggunaan spasi kosong. Materi media berbasis cetak menurut Kustandi dan Sutjipto, (2011) merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang mempunyai ciri sebagai berikut:

- 1) Teks dibaca secara linear.
- 2) Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- 3) Teks ditampilkan statis.
- 4) Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- 5) Teks juga berorientasi pada siswa.
- 6) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai.

### **c. Media Berbasis Visual**

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Visual diamati berdasarkan ruang.
- 2) Media visual beorientasi pada siswa.
- 3) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

Contoh dari media berbasis visual berupa gambar, sketsa, pola, diagram, powerpoint, foto, diagram, film, dan lain-lain.

Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi

efektif menurut Arsyad (2016) visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi. Beberapa kelebihan media berbasis visual adalah sebagai berikut:

- 1) Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa.
- 2) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, *mind mapping* dan singkatan.
- 3) Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan siswa.
- 4) Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Menurut Azhar Arsyad (2016: 164) “*Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidanya”.

Dalam pembuatan sebuah presentasi, sesuaikanlah judul presentasi dengan tema presentasi yang akan digunakan, karena dua hal ini akan mempengaruhi suasana slide presentasi. Menurut Azhar Arsyad (2016: 194) gunakanlah selalu *smartArt* atau *shapes* atau *chart*, karena konten itu semua dapat membuat presentasi menjadi lebih hidup, namun kalau terlalu kebanyakan memasukan konten tersebut, terkadang dapat membuat orang menjadi bingung dengan presentasi anda. Oleh karena itu gunakan seperlunya saja, karena ini adalah ajang presentasi bukan ajang model

slide. Jangan lupa untuk menambahkan animasi dan transisi pada setiap slide, karena ini sebenarnya fitur terpenting dari *Microsoft Powerpoint*.

Powerpoint dilengkapi dengan berbagai macam program presentasi :

1) Variasi *background*

Background dapat berupa variasi warna, gambar dan animasi sehingga bahan belajar dapat dibuat lebih menarik.

2) Variasi teks, grafik, warna, animasi

Teks dapat dibuat dalam variasi font, ukuran, warna, dan cara tampilan animasi.

3) Menggabungkan file

File lain dapat digabungkan dalam file *powerpoint* diantaranya file *excel*, *word* dan lain sebagainya.

4) Hyperlink

Hyperlink dapat diartikan sebagai objek (misalnya gambar atau teks) yang akan membawa kita pada tampilan bagian lain suatu dokumen jika dokumen tersebut diklik. Dalam hal ini yang dimaksud dalam hal lain dari satu dokumen dapat berarti satu *slide*/halaman lain, atau file lain (selain aplikasi *powerpoint*).

5) Insert picture, audio, video

Tampilan *powerpoint* dapat dilengkapi dengan objek-objek pendukung seperti gambar, suara, diagram, movie, grafik, tabel serta objek dari paket aplikasi lain.

#### 6) Variasi animasi

Teks, gambar, atau objek lainnya dapat dianimasikan dengan bervariasi.

#### 7) Insert Flash

Dengan menginstal program yang mendukung tampilan, flash, maka dapat menampilkan program flash *powerpoint*.

Dari uraian diatas dapat kita lihat penggunaan *Microsoft powerpoint* sebagai media presentasi memiliki banyak kelebihan, salah satunya selain dapat menampilkan konsep-konsep penting suatu materi dalam bentuk slide-slide, *powerpoint* juga dapat menampilkan beberapa program-program pendukung lain seperti flash, program kuis tanpa *movie* (video) yang dapat dimasukkan dalam *powerpoint* melalui *hyperlink* maupun menginsert langsung kedalam *powerpoint*.

#### **d. Berbasis Audio-Visual Media**

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual menurut Arsyad (2010) memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar.

Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

#### e. Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Menurut Arsyad (2010), “simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran.

Oleh karena itu, perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer memerlukan persiapan meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang pembelajaran, dan pengguna media pembelajaran tersebut.”

Media pembelajaran secara arbitrer dapat dikategorikan dalam lima kategori sebagai berikut:

- 1) Visual: Gambar, sketches, ilustrasi, pola, diagram, foto, *film*, *film strip*, *slide*, *chart*, *graphs* (*pictoral*, lingkaran, balok, garis), *drawings*, lukisan, *bulletin*, koran, dan lain lain.
- 2) Audio (musik, kata, suara dan efek suara): rekaman, tape, radio, laporan peserta didik, cerita, puisi dan drama, alat music, *pre-recorder plays*, laporan, diskusi.
- 3) Audio-visual: *sound moving picture*, televisi, *puppets*, *improvised and scripted dramatization*, *role playing* dan lain lain.
- 4) Tactile: specimen, objek, *ekshibit*, *artifact*, model eksperimen dan lain-lain.

5) Virtual: Internet, *website*, e-mail, audio-vidio *streaming*, *chatting*, *messaging*, dan lain-lain.

#### 4. Pengertian Media Visual

Lohr (2003: 27) mendefinisikan visual sebagai *a form of communication that is notverbal* (suatu bentuk komunikasi bukan verbal atau kata-kata). Visual merupakan materi dua dimensi yang dirancang untuk menyampaikan (mengomunikasikan) pesan kepada peserta didik (Newby dkk,2011).

Lebih jauh, Mitchell (2005) mengatakan bahwa sebenarnya tidak ada yang namanya media visual, "*Three Are No Visual Media*" karena semua yang disebut visual itu pasti melibatkan pendengaran dan perabaaan, atau dapat disebut dengan istilah media campuran (*mixed media*). Itulah sebabnya visual itu dipandang sebagai ekspresi sehari-hari yang merujuk pada wujud seperti televisi, film, fotografi, lukisan, dan lain-lain.

Gaya belajar visual cenderung menyukai presentasi yang dominan menggunakan lembar lepas (*handout*), *powerpoint*, kartun humoris, gambar, foto, pemetaan ide, atau menggunakan gambar seperti *inspiration*.

Menurut Sanjaya (2012: 223-224) pembelajaran melalui media visual berbasis *powerpoint* memiliki kelebihan, diantaranya :

- a. Melalui media visual berupa *powerpoint*, dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas.

- b. Dengan media visual berupa *powerpoint* dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut di luar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik terkait.
- c. Dengan waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
- d. Pelayanan terhadap setiap individu siswa akan lebih terkontrol.
- e. *Self evaluation* yang dilakukan siswa, bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran.
- f. Umpan balik dapat diberikan dengan segera, dengan demikian control terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat.

Selain memiliki banyak kelebihan, menurut Wena (2013: 205) media visual berupa *powerpoint* memiliki kelemahan, yaitu :

- a. Tergantung pada ada atau tidaknya aliran listrik.
- b. Jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya tampilan seperti pada bukti teks biasa, pembelajaran melalui media visual berupa *powerpoint* tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (siswa cepat bosan).

Jadi kesimpulannya, visual adalah bahan yang berwujud garis, warna, bentuk, dan ruang yang didesain untuk menyampaikan pesan. Pesan termasuk data dan informasi yang disampaikan dari sumber ke penerima informasi, baik yang berisi konten pembelajaran maupun informasi umum seperti berita koran, televisi, dan media lainnya.

Beberapa studi menunjukkan bahwa banyak orang memiliki memori dan daya ingat yang baik melalui gambar dari pada kata-kata (Anglind, Towers, &Levie, 1996, Braden, 1996, dan Lazo & Smith, 2014). Kombinasi antara gambar dan teks dapat meningkatkan hasil belajar, gambar yang baik dapat meningkatkan hasil belajar, gambar yang baik dapat menambah nilai konten teks dan memberi kepuasan belajar pada peserta didik, peserta didik akan menggunakan durasi waktu yang lama menyelesaikan materi belajar yang disajikan melalui gambar tanpa melihat baik dan buruknya gambar yang disajikan.

Lambert dan Carpenter (2005) menempukan bahwa penggunaan gambar dalam belajar dapat memusatkan perhatian, membangkitkan gairah dan emosi belajar, menambah kreativitas belajar.

Media visual (Miarso, 1984), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa

dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran.

## **5. Fungsi dan Manfaat Media Visual**

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang sosial atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media visual juga bermanfaat untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

## **6. Aktivitas Belajar**

Menurut W.J.S Poedarminoto aktivitas adalah kegiatan atau kesibukan. Menurut S.Nasution aktivitas adalah keaktifan jasmani dan rohani. Menurut Poewadarminta (2003:23) aktivitas belajar adalah kegiatan. Jadi, Aktivitas belajar suatu kegiatan yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Paul B Diedrick (dalam Sudirman, 2012: 101) membagi aktivitas belajar dalam delapan kelompok:

- a. Kegiatan visual (*visual activities*), seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Kegiatan lisan (*oral activities*), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.

- c. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, pidato.
- d. Kegiatan menulis (*writing activities*), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, mengerjakan tes.
- e. Kegiatan menggambar (*drawing activities*), seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. Kegiatan motoric (*motor activities*), seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, serta menari.
- g. Kegiatan mental (*mental activities*), seperti menanggapi, mengingat, merenungkan, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan emosional (*emosional activities*), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, gugup.

## **B. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini dan dijadikan juga sebagai sumber penelitian adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nena Andriani (2017) yang berjudul “Penggunaan Media Visual (power point) pada pembelajaran Seni tari di Kelas X MAN 2 Kab.Kepahiang Provinsi Bengkulu”. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil bahwa media visual berupa powerpoint lebih efektif digunakan pada pembelajaran seni tari dalam materi ragam gerak dasar tari di kelas X MAN 2 Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu

khususnya kelas X IIs 3, karena dapat meningkatkan respon belajar dan dapat meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riri Agustin (2017) yang berjudul “Penggunaan Media Powerpoint dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di kelas VIII SMP N 31 Padang”. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil bahwa media powerpoint mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga menimbulkan rasa semangat dan antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar semakin menarik yang tidak membosankan bagi siswa, media powerpoint juga dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif dan efisien.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Suarty (2019) yang berjudul “Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari di SMP Negeri 15 Padang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari menggunakan media Audiovisual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 15 Padang. Hal ini terbukti pada peningkatan yang sangat baik.

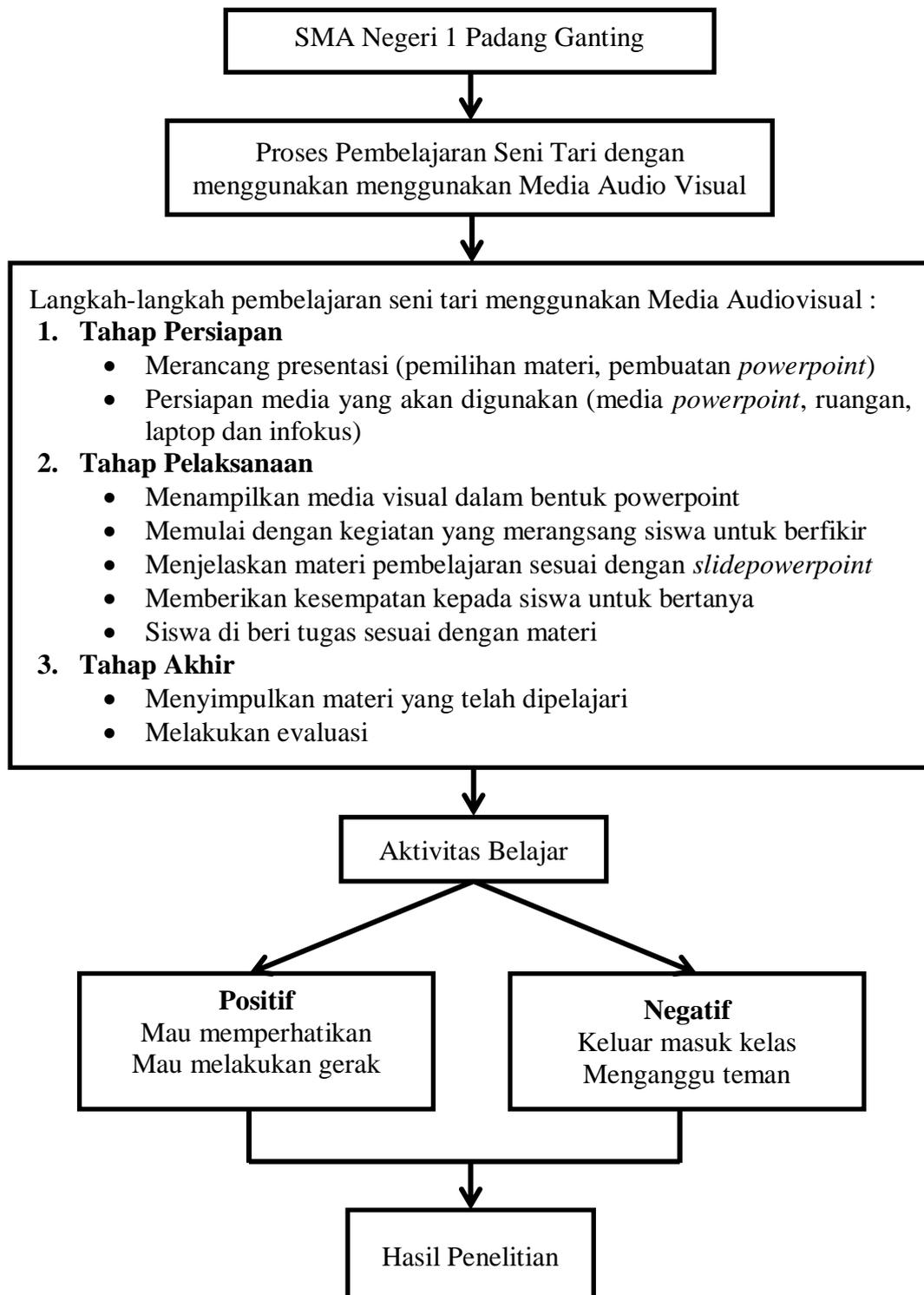
Berdasarkan penelitian relevan diatas adanya persamaan masalah yang ditemukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media audiovisual dengan menggunakan LCD proyektor dan laptop disekolah, yang menjadi perbedaan adalah dalam penelitian ini yaitu dilakukan disekolah yang berbeda. Dari persamaan tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media

audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan rasa ingin tahu, semangat dan antusias siswa pada pembelajaran seni tari.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual berfungsi untuk memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Kerangka konseptual merupakan kerja secara sistematis untuk menggambarkan dan memaparkan masalah penelitian. Melalui kerangka konseptual ini maka dapat mempermudah serta membangun kerangka berfikir dengan teori-teori yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini.

Dalam proses kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Padang Ganting peneliti ingin menggunakan media visual pada pembelajaran seni tari.



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dapat di simpulkan bahwa media visual dalam bentuk *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajarang seni tari di SMA Negeri 1 Padang Ganting di kelas X IIS.2 yang terlihat dari proses penelitian selama proses belajar seni tari. Dengan media juga dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

Media visual dalam bentuk *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar tari siswa, hal ini di buktikan dengan hasil peneltian dengan nilai rata-rata kognitif yang diperoleh yaitu pada siklus 1 dengan perolehan 78,5 sedangkan pada siklus II dengan perolehan 89,5. Dengan demikian media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Padang Ganting.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil peneltian yang diungkapkan diatas dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa khususnya X IIS2 SMA Negeri 1 Padang Ganting diharapkan setiap meningkatkan kemajuan dalam belajar dan mengukir prestasi dalam bidang apapun baik akademik maupun non akademik.
2. Bagi guru mengajar diharapkan mampu mengajar dengan media pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik agar siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar.

3. Pihak sekolah diharapkan lebih memperhatikan keperluan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses belajar dan tidak terfokus pada satu prestasi saja di bidang non akademik.
4. Bagi peneliti diharapkan mampu menambah pengalaman dan wawasan serta menguasai strategi pembelajaran sehingga apapun masalah yang di hadapi selama proses belajar mengajar dapat menanganinya dengan maksimal dan mampu berbagi pengalaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- <http://www.burung-net.com/2014/06/pengertian-dan-fungsi-microsoft-powerpoint.html> (diakses pada tanggal 22 juni 2017)
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. 2014. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nena, Andriani. (2017). Penggunaan Media Visual (*power point* ) pada Pembelajaran Seni Tari di Kelas X MAN 2 Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu”. Skripsi.Universitas Negeri Padang.
- Ririn, Agustin. (2017). Penggunaan Media Powerpoint dalam Pembelajaran Seni Budaya (music) di Kelas VIII SMPN 31 Padang.Skripsi. Universitas Negeri padang.
- Sugiyono.(2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.Afabeta.
- \_\_\_\_\_ (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suryani, Nunuk.dkk. *Media Pembelajaran Inovatif*. 2018. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.